

TRAITORS
TO ME

:Revised

Az áruló könyve

DO NOT
READ

UNTIL THE
HAUNT SCENARIO
BEGINS!

NE OLVASD EL A SZELLEMJÁRÁS
KEZDETE ELŐTT!

fordította : Ormay Tamás

A forduló/sérülés jelzősáv használata

Számos szellemjárás használja a forduló/sérülés jelzősávot az idő vagy a sérülések nyomonkövetésére. Legtöbbször ehhez a forduló/sérülés jelzősávra egy műanyag csíptetőt kell a 0 értékhez rakni. Mivel a jelzősávon nincs 0 mező, a csíptetőt a jelzősáv mellé helyezve jelezhetjük a 0 értéket.

Az árulók

- Ha két felfedezőnek is ugyanannyi az adott képesség értéke, és egyikük a szellemjárás felfedője, akkor válasszuk a szellemjárás felfedőjét.
- Ha egyikük sem a szellemjárás felfedője, akkor válasszuk azt a személyt, aki balról közelebb ül a szellemjárás felfedőjéhez.

- 1.A szellemjárás felfedője
- 2.A szellemjárás felfedője
- 3.A legkisebb tudással rendelkező (kivéve a szellemjárás felfedője)
- 4.A legnagyobb erővel rendelkező (kivéve a szellemjárás felfedője)
- 5.A szellemjárás felfedője
- 6.A legkisebb józansággal rendelkező
- 7.Rhinehardt atya (profi kertész) vagy a legnagyobb józansággal rendelkező
- 8.A szellemjárás felfedője
- 9.Senki (kezdekör legalábbis)
- 10.A szellemjárás felfedője
- 11.A szellemjárás felfedője
- 12.Senki
- 13.A legkisebb józansággal rendelkező (kivéve a szellemjárás felfedője)
- 14.A szellemjárás felfedője
- 15.A legkisebb sebességgel rendelkező (kivéve a szellemjárás felfedője)
- 16.A szellemjárás felfedője mellett balról ülő
- 17.Peter Akimoto (rovarok) vagy a legnagyobb tudással rendelkező
- 18.A szellemjárás felfedője mellett balról ülő
- 19.A szellemjárás felfedője
- 20.Vivian Lopez (régi filmek) vagy a legkisebb erővel rendelkező
- 21.A legöregebb felfedező (kivéve a szellemjárás felfedője)
- 22.A szellemjárás felfedője mellett balról ülő
- 23.A szellemjárás felfedője mellett balról ülő
- 24.Brandon Jaspers (sátrazás) vagy a legkisebb sebességgel rendelkező
- 25.Zoe Ingstrom (babák) vagy a legnagyobb tudással rendelkező
26. A szellemjárás felfedője mellett balról ülő
27. A legnagyobb tudással rendelkező (kivéve a szellemjárás felfedője)
28. A legnagyobb tudással rendelkező (kivéve a szellemjárás felfedője)
29. A szellemjárás felfedője
30. A szellemjárás felfedője
31. A szellemjárás felfedője mellett balról ülő
32. A legnagyobb józansággal rendelkező
33. A legnagyobb sebességgel rendelkező (kivéve a szellemjárás felfedője)
34. Longfellow professzor (dráma) vagy a legnagyobb sebességgel rendelkező
35. A legnagyobb tudással rendelkező
36. Missy Dubourde (úszás) vagy a legnagyobb sebességgel rendelkező
37. A legkisebb erővel rendelkező
38. A legkisebb tudással rendelkező (kivéve a szellemjárás felfedője)
39. A legnagyobb sebességgel rendelkező (kivéve a szellemjárás felfedője)
40. A szellemjárás felfedője mellett balról ülő
41. A szellemjárás felfedője
42. A legnagyobb erővel rendelkező
43. A szellemjárás felfedője
44. A legfiatalabb felfedező (kivéve a szellemjárás felfedője)
45. A legnagyobb tudással rendelkező (kivéve a szellemjárás felfedője)
46. Madame Zostra (főzés) vagy a legkisebb sebességgel rendelkező
47. A szellemjárás felfedője
48. A szellemjárás felfedője mellett balról ülő
49. Heather Granville vagy a legnagyobb tudással rendelkező
50. A szellemjárás felfedője

Szellemjárás táblázat

----- Szoba -----	----- Ómen												
	Harapás	Könyv	Kristály Gömb	Kutya	Kislány	Szent Jel	Őrült	Maszk	Medál	Gyűrű	Koponya	Lándzsa	Lélek Tábla
Elhagyott szoba	17	7	12	38	1	9	45	42	49	28	50	31	48
Balkon	24	7	32	5	16	6	11	25	49	20	47	39	2
Katakomba	4	7	23	46	1	13	10	25	49	41	37	19	48
Kiégett szoba	24	18	23	38	30	13	34	48	44	20	47	15	8
Étkező szoba	24	3	27	5	16	6	45	42	21	20	37	39	40
Kazánház	4	18	32	38	30	13	10	42	36	28	50	15	2
Erkély	17	3	12	38	33	22	10	25	36	41	37	15	8
Tornaterem	35	29	12	46	33	22	11	22	21	41	47	19	48
Szemetes szoba	4	18	27	46	1	9	11	25	44	28	50	31	40
Konyha	17	3	23	46	33	22	34	32	36	41	37	39	2
Hálószoba	35	29	27	5	16	6	10	35	44	20	47	19	2
Pentagrama szoba	26	43	32	43	26	26	45	14	14	26	14	43	40
Inas szállás	35	29	12	5	30	9	34	42	21	28	50	31	8

1 -- A múmia színre lép

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

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még mindig játékban van, de áruló lettél.

Rakd a múmia jelzőt (nagy méretű) és a szarkofág jelzőt (ötszögletű) abba a szobába, ahol a szellemjárást felfedték.

Elveszíted a lányt és a lány kártyával járó bónuszokat is. Rakd a lány jelzőjét (vörös) a szellemjárás felfedésének emeletén bármelyik szobába és legalább öt mezőnyi távolságra a múmiától. Ha nincs öt mezőnyire szoba, akkor rakd a lányt arra az emeletre, amilyen messze csak lehet a múmiától.

Rakd félre a lány kártyát. Mikor egy felfedező belép a szobába, ahol lány jelző van, az a játékos magához veszi a lány kártyát.

Ha te szerzed meg a lányt, akkor odaadhatod a múmiának, míg ugyanabban a szobában vagytok. Innentől a múmiánál lesz a lány.

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálják visszaüzni a múmiát a holtak földjére.

Akkor nyersz ha ...

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

A múmia kötelező lépései ...

... a fordulója alatt: ha a múmia 0-t vagy 1-et dob a mozgására, akkor egy titkos átjárót használhat és a ház bármely szobájára léphet.

A szörny forduló során egyszer a múmia meg kell, hogy támadja a vele egy szobában álló felfedzőt (ha megetheti).

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

Speciális támadási szabályok

A múmia erő támadásokat végez, de sebesség érték sérülést okoz, egészen addig míg az ellenfele sebessége a legalacsonyabb értékre nem csökken. (Ez a támadás nem csökkentheti a célpont sebesség képességét a koponya jelig.) Ha ez már bekövetkezett, akkor az ellenfél erő sérüléseket szenved el, egészen a haláláig.

Ha a múmia 2 vagy több pontnyi sérülést okoz egy támadással, akkor a sérülés okozása helyett ellophat egy tárgyat az ellenfelétől. A múmia a lányt is elveheti így a korábbi tulajdonosától.

A múmia immúnis a sebesség támadásokra (mint pl. a revolver és a dinamit).

Ha nyertél ...

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

"A főpapom és a szerelmem ... együtt vagyunk ismét"- dúdolja halkan a törékeny lánynak, "és hamarosan az egész világ minket imád majd. A húsukat elégethetjük, a lelküket felfalhatjuk ..."

A múmia képességei: sebesség 3, erő 8, józanság 5

2 -- A szeánsz

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

ÖLD MEG MIND.

Azonnali cselekedetek

A karaktered még mindig játékban van, de áruulóvá váltál.

Rakd félre a szellem jelzőt (halvány zöld).

Ha a pentagramma szoba még nincs a házban, akkor válogasd át a szoba lapkák pakliját és rakd le a pincébe egy ajtónyíláshoz, legalább öt mezőnyire tőled. (Ha nincsenek öt mezőnyi távolságra ajtónyílás a pincében, akkor olyan messze rakd, amilyen messze csak lehet.) Ezután keverd meg a szoba lapkák pakliját.

Mit tudunk a hősökről?

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

Akkor nyersz ha ...

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

Hogyan idézzem meg a szellemet?

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

- Ha nálad van a lélek tábla, akkor megkísérelhetsz egy tudás- vagy józanság dobást. A fordulód során csak egy ilyen dobást kísérhetsz meg. Az 5+os értékek sikeresek. Ha sikeresen elvégzel egy tudás- és egy józanság dobást, akkor megidézted a szellemet.

A hősök szintén tudás- és józanság dobásokkal próbálják megidézni a szellemet. Ha te idézed meg előbb a szellemet, akkor rakd a szellem jelzőt a karaktered mellé. Ha a felfedezők idézik meg elsőként, akkor majd ők elmondják neked, hogy mi fog történni a következőkben.

Ha te idézed meg a szellemet elsőként ...

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

Ha az áruuló karaktered meghal, te továbbra is irányítod a szellemet. A szellemnek egy hős felé kell mozognia és ha lehet támadnia kell, minden általad irányított forduló alatt.

Az első forduló végén, mialatt a szellemet irányítottad, a ház elkezd összeomlani. Elsőként a padlásnak kell összeomlania (vagy, ha a padlás még nincs a házban, akkor bármely olyan emeleti szobának, ahol nem áll senki). Ezután minden felfedező aktuális fordulójának végén, szólítsd fel az adott felfedezőt egy új szoba kiválasztására, amely szoba összeomlik majd.

A szoba összeomlásakor válaszd ki a szoba lapkát és fordítsd meg úgy, hogy a hátsó része látszon. Egy szoba csak akkor omolhat össze, ha van a szomszédjában összeomlott szoba. A szomszédos szobáknak nem muszáj ajtóval kapcsolódni egymáshoz. Az átlósan elhelyezkedő szobák nem minősülnek szomszédosnak. Ha egy olyan szoba omlik össze, amiben van felfedező(k), akkor minden ott tartózkodó felfedező (te is) meghal.

Ha már az egész emelet összeomlott, akkor a földszint kezd el omlani, a lépcsőházzal kezdve. Használj jelzőket, hogy jelezni tudd a lépcsőház, az előcsarnok és az előszoba összeomlását. Ha a földszint is összeomlott már, akkor folytasd az omlást a pincében, a pince lejáróval kezdve.

Ha a misztikus lift a dobás eredményeként olyan emeletre érkezne, ahol nincs érintetlen szoba nyitott ajtónyílással, akkor a lift nem mozdul el.

Csak a szellem mehet keresztül a beomlott szobákon.

A szellem átmehet a falakon. Te irányítod a szellemet, ha te idézted meg először, vagy ha a hősök idézték meg, de elrontották a küldetésüket.

Speciális támadási szabályok

Senki nem támadhat meg senkit a szeánsz befejezése előtt.

A szellem józanság támadást végez, ami mentális sérülést okoz. A gyűrű tulajdonosa, vagy bárki aki a pentagramma szobában áll, végezhet józanság támadást a szellem ellen.

Ha a szellem támad és kevesebbet dob, mint a megtámadott hős, akkor a szellem nem sérül meg.

Ha nyertél ...

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

A szellem képességei: sebesség 4, józanság 6

3 -- Békacomb pörkölt

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még mindig játékban van, de áruházzá váltál.

Rakd félre a macska jelzőt (narancs színű).

Rakj félre négy béka jelzőt (narancs színű).

Rakd a boszorkány jelzőt (nagy) az előcsarnokba.

Rakj egy gyökér jelzőt (narancs színű) az üveg-
házba, egyet a kamrába és egyet a konyhába most,
vagy akkor, ha felfedezik ezeket a szobákat. Ne
áruházz előre, hogy melyik felfedezetlen szobába
fog gyökér jelző kerülni. Nem veheted fel a
gyökér jelzőket.

Mit tudunk a hősökről?

A hősöknél van a boszorkány varázskönyve (a
könyv kártya). Meg kell szerezned a könyvet a
hősöktől, különösen azért, mert a hősök fel-
használhatják a boszorkány sérthetlenségének
megszüntetésére.

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal vagy békává változtatják
őket.

A boszorkány varázsigéi

A boszorkány a fordulójánál a lenti varázslatok
egyikét sűtheti el. Ha sikerül elvenned a könyvet a
hősöktől, akkor az első két varázsigé egyikét is
elsűtheted egy forduló alatt, az engedélyezett egy
varázslat mellett.

Béka bőr: A boszorkány bármely, vele egy
szobában levő hősre ráolvashatja ezt a varázslatot.
A boszorkány és a hős is egy józanság dobást
végeznek el. Ha a boszorkány eredménye nagyobb,
akkor a hős békává változik és elejti az összes tár-
gyát.

A hős erő és tudás képességét csökkentjük a
legalacsonyabb értékre. Egy béka nem tá-
madhat, nem húzhat kártyákat és nem fedezhet
fel új szobákat. Egy felfedező felvehet egy
békát és tárgyként viheti magával. Sem te, sem
a boszorkány nem támadhat meg egy békát; a
boszorkány szeretné majd a kedvencével
megetetni a békákat.

A sárkány lehelete: A boszorkány bármely,
látómezejében levő (akadály nélküli, egyenes
vonásban levő ajtónyílások sora) vagy vele
azonos szobában álló hősre ráolvashatja ezt a
varázsigét. Két kockányi fizikai sérülést okoz a
varázslat (nem lehet sehogy sem kivédeni).

Holló szárnyak: A boszorkány ezzel a
varázsigével a házon belül bármelyik
szobába mozoghat. (Válaszd ki a szobát és
rakd oda a jelzőjét.) Rád is olvashatja ezt a
varázslatot, ha azonos szobában álltok.

Kötelező lépések a fordulód során

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

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

Speciális támadási szabályok

Jelenleg a boszorkány sérthetetlen, nem lehet
megtámadni. Ő sem támadhat a szokott mó-
don, de fordulónként egy varázslatot elsűthet.
Nem tud felvenni semmiféle tárgyat.

Ha nyertél ...

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

A macska képességei: sebesség 3, erő 3, józan-
ság 2

A boszorkány képességei: sebesség 4, erő 3,
józanság 6

4 -- A Sors hálójában

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

Azonnali cselekedetek

Ha öt vagy hat játékos játszik, akkor a karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Ha három vagy négy játékos játszik, akkor a felfedeződet megette a pók. Dobd el az összes tárgyat és távolítsd el a figurát a játékból.

Rakd a pók jelzőt (nagy méretű) ugyanabba a szobába, ahol a harapás kártyával rendelkező felfedező áll.

Rakj egy műanyag csipetűt a forduló/sérülés jelzősáv 1-es mezőjére. Ezzel fogod nyomon követni az idő múlását.

Mit tudunk a hősökről?

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

Akkor nyersz ha ...

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

Kötelező lépések a fordulód során

Minden fordulód végén mozgasd előrébb a forduló/sérülés jelzősáv jelzőjét a következő mezőre.

A pók kötelező lépései ...

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

Speciális támadási szabályok

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

Ha nyertél ...

... utódaid jóízűen falatoznak a zamatos emberi húsból.

A pók

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

5 – Tiniként farkasember voltam

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

Azonnali cselekedetek

Rakj egy farkas jelzöt (narancsszínű) a felfedező karakterlapjára.

Mostantól farkasember vagy. Dobd el az összes tárgyat. Ha nálad van a lány vagy az örült, akkor őket is elveszted. Rakd félre ezeket a kártyákat és állítsd át a képességeidet is ennek megfelelően. A jelzőik (vörös) abban a szobában maradnak.

Emeld meg bármely képességed értékét a kezdő értékre, ha alacsonyabb értéken lenne. Ezután megemelheted a képességeid értékét egy ponttal minden játékban részt vevő hős után. Pl., ha három hős játszik, akkor 3 pontot költözhetsz el a képességeid javítására (nem pedig 3 pontot minden képességre).

Mit tudunk a hősekről?

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

Akkor nyersz ha ...

... minden hős halott, vagy farkasemberré vált.

Kötelező lépések a fordulód során

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

A kutya

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

Speciális támadási szabályok

Mikor te, vagy a kutya legyőztök egy felfedezőt, akkor az a karakter a szokott módon sebződik. Ezen felfedező minden soron következő fordulójának elején meg kell, hogy kíséreljen egy 4+os józanság dobást azért, hogy ellenálljon a vérfarkas átkának. Ha nem sikerül a dobás, akkor az a karakter átalakul farkasemberré és megszűnik hősnek lenni. Ez a játékos ekkor elolvashatja ezt a szellemjárást az *Áruló könyvében* és elvégezhet mindent, ami az “azonnali cselekedetek” pont alatt van részletezve.

A farkasember egyetlen képességét sem lehet a koponya jelig csökkenteni, kivéve ha egy speciális tárgyval támadnak meg, ami a hősök könyvében van leírva. Minden sérülés, amit más forrásból szenvedsz el feleződik (felfelé kerekítve).

Sem te, sem a kutya nem vihetek tárgyakat és nem használhatjátok a liftet sem.

Ha az áruló nyer és egy farkasember megölt egy hőst, akkor az a farkasember is az árulóval együtt nyeri meg a játékot.

Ha nyertél ...

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

A ma éjszakai vadászat éppen csak elkezdődött.

A kutya képességei: sebesség 6, erő 4, józanság 3

6 – A lebegő szem

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

Azonnali cselekedetek

Ha három vagy négy játékos játszik, akkor rakj félre egy űrlény jelzőt (kék). Ha öt vagy hat játékos vesz részt a játékban, akkor két űrlény jelzőt rakj félre. Rakd az űrlény jelző(ke)t abba a szobába, ahol a szellemjárás felfedték. Rakd ide az űrhajó jelzőt is (ötszögletű).

Rakd a felfedező figurádat az űrhajó jelzőre. Felfedeződ az összes tárgyával és ómen kártyájával együtt kikerült a játékból és az elszállítására vár.

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálják megakadályozni, hogy elrabolják őket. Mójukban áll kiszabadulni az űrlények elmekontrollja alól.

Akkor nyersz ha ...

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

Speciális támadási szabályok

Erő támadás végzése helyett dönthetsz úgy, hogy egy űrlény józanság támadást indít a vele azonos szobában tartózkodó felfedezők ellen. Végezd el az összes támadást egyenként. Ha egy felfedező legyőzi az űrlényt ezen speciális támadás alatt, akkor egyik fél sem szenved sérülést. Ha egy űrlény győz le egy felfedezőt, akkor az a karakter nem sérül, hanem az űrlény elmekontrolljának hatása alá kerül.

Ha így átveszed egy felfedező felett az irányítást, akkor a saját fordulóját alatt te mozgathatod a felfedezőt az űrhajó felé. A kontroll alatt levő hős nem sérül és nem is kell dobnia az erre utasító szoba lapkákra. Az irányított hősök nem támadnak és nem végeznek más akciókat. Miután a felfedező eljutott abba a szobába, ahol az űrhajó van, akkor az a felfedező a következő fordulóját elején az űrhajó fedélzetére kell, hogy menjen. Ekkor a karaktere kikerül a játékból.

A hősök tudnak egy titkos módszert arra, hogyan szabadítsák ki egymást az űrlények elmekontrollja alól. Az űrlények egy-egy személyt csak egyszer vonhatnak kontroll alá. Ha egy ilyen felfedező kiszabadul az elmekontroll hatása alól, akkor az a karakter a továbbiakban immúnissá válik az űrlények elmekontrolljára.

Az űrlények immúnisak a sebesség támadásokra (pl., revolver és dinamit).

Az elkábult űrlények továbbra is kontroll alatt tartják azokat a felfedezőket, akiket legyőztek józanság támadással.

Ha nyertél ...

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

Az űrlények képességei: sebesség 4, erő 6, józanság 6.

7 -- A húsevő repkény

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált. Ha éppen nálad van a könyv, akkor el kell dobnod. Később sem veheted fel újra.

Rakj félre annyi pár gyökér és hajtás jelzőt (narancsszínű), amennyi a résztvevő játékosok számának duplája (maximum 10 párig). Minden pár jelző egy "kúszónövényt" jelképez.

Rakd a gyökér jelzőket a következő "kúszónövény szobákba": előcsarnok, balkon, hálószoba, kápolna, üvegház, ebédlő, kert, nagy lépcső, temető, fő hálószoba, tornác és torony. Egy gyökér jelzőnél többet nem rakhatsz egy szobába. Ha több kúszónövény szoba van játékban, mint ahány rendelkezésre álló gyökér jelző, akkor te döntöd el, hogy melyik szobákban legyen gyökér. Ha több gyökér van, mint ahány rendelkezésre álló kúszónövény szoba, akkor az új, erre alkalmas szobák felfedezésekor rakhatsz oda gyökér jelzőt.

Rakj egy hozzátartozó hajtás jelzőt minden gyökérrel rendelkező szobába.

Mit tudunk a hősökről?

Készülnek valamire ... valamire, ami elpusztíthatja szeretett szőlőtökéidet.

Akkor nyersz ha ...

... minden hős halott, vagy ha az általuk készített speciális tárgy megsemmisült. (A *Túlélés titkai* füzetben található utasítások alapján készíthetik el ezt a tárgyat.) A speciális tárgy elpusztításához elsőként el kell lopnod attól a hőstől, akinél épp van, majd a fordulót a szakadéknál, a kazánházban vagy a földalatti tónál befejezve, bele kell dobnod a tárgyat az adott szobában található helyre, hogy elpusztítsd.

A kúszónövények

Ahogy a kúszónövények növekszenek, te mozgathatod a kúszónövény hajtását, de a gyökere soha nem hagyja el azt a szobát, ahol a játékba belépett. Csak a kúszónövények hajtásai tudnak támadni, ill. csak ők támadhatóak.

Ha egy hajtás belép a misztikus liftbe, akkor a lift üzemen kívül marad, míg a hajtás el nem hagyja.

A gyökerek nem lassítják a hősök mozgását a szabálykönyv 12. oldalán leírtak szerint, viszont a hajtások igen.

Speciális támadási szabályok

A gyökerek nem mozognak, nem támadnak és nem támadhatóak, a hajtások viszont igen.

Ha egy kúszónövény hajtása legyőz egy hőst, akkor a hős nem sérül. A karaktert ehelyett megragadja az inda, összes tárgyát elejti, ezek az adott szobában maradnak.

A megragadott hőst nem támadhatja meg másik hajtás, de te viszont támadhatod.

Ha egy hajtás úgy kezdi meg a fordulóját, hogy már megragadott és tart egy hőst, akkor abban a fordulóban a szokott mozgás helyett két mezőnyit mozog a hozzá tartozó gyökér felé. Egy hajtás bármilyen útvonalon visszajuthat a gyökeréhez. A hősöket cipelő hajtások nem támadhatnak.

Egy kúszónövény fordulójának elején, ha bármely megragadott karakter a hajtáshoz tartozó gyökérrel azonos szobában van, akkor meghal és műtrágyaként hasznosul a teste. Azt a kúszónövényt, amelyik megölt egy felfedezőt, el kell távolítani a játékból.

A csengőnek nincs hatása a megragadott hősökre. A lélek táblának nincs hatása a hajtásokra.

Ha nyertél ...

Fekszel a fő hálószobában és figyeled, ahogy a szőlő indái befonják feletted a plafont és átszövik az ágyneműt is. A ház annyira békés így. Nem-sokára új "barátokat" kell kerítened, akik a drága indák eleségeként szolgálhatnak majd.

Mindig is jól értettél a kertészkedéshez.

A kúszónövények képességei: sebesség 2, erő 5, józanság 3

8 -- A jajongó szellem

Először csak egy halk hangot hallasz kívülről a szobába szűrődni, mintha valaki a falon mászna felfelé, vagy mintha hosszú karmok karistolnák végig a falat. Néhány másodperccel később ezüst ruhát látsz örvényleni a szemed sarkából. Megfordulsz és az ajtóhoz rohansz, közben hallod, hogy valami a szobába lépett a hátad mögött. A lény sóhaja elhal a szobában.

A halk hang szörnyű hideget plántál a szívedbe, ahogy bejárja a szobát. Közeleg a halál, de nem a tied. A lélek tábla megvéd kedvesed halálos hangjától. Ha kettesben tudnátok maradni, akkor biztosan tudod, beleegyezne, hogy veled maradjon egy örökkévalóságig ...

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Rakj egy jajongó szellem jelzőt (nagy méretű) a karaktereddel azonos szobába.

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálják elhallgattatni a jajongó szellemet.

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal.

A jajongó szellem

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

0. Rakd a szellemet bármely, 7 mezőnyire levő szobába. További szobákon nem megy át ebben a fordulóban.
1. Válaszd ki, hogy melyik szobába megy a szellem elsőként. A forduló során fennmaradó többi mozgását csak balra fordulásokkal teljesíti, ha ez lehetséges.
2. Válaszd ki, hogy melyik szobába megy a szellem elsőként. A forduló során fennmaradó többi mozgását csak előre mozgásokkal teljesíti, ha ez lehetséges. Ha csak balra vagy jobbra tudna fordulni, akkor véletlenszerűen válassz a két irány közül.
3. Válaszd ki, hogy melyik szobába megy a szellem elsőként. A forduló során fennmaradó többi mozgását csak jobbra fordulásokkal teljesíti, ha ez lehetséges.

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

Másképpen szólva a fenti 1. és 3. mozgásfajta esetén a szellem balra vagy jobbra "tart". Ha a balra tartó szellem nem tud balra menni, akkor egyenesen előre fog mozogni; ha egyenesen sem tud menni, akkor jobbra fordul; ha pedig a szoba zsákutca, akkor azon az úton távozik, amerről bejött. A szellem nem akadályozza mások mozgását és nem lehet a mozgását akadályozni. A többi szörnyhöz hasonlóan nem fedezhet fel új szobákat.

Ha a szellem belép a emeleti folyosóra, a beomlott szobába, az erkélyre, az előcsarnokba (ha a pince lejárat már játékban van), vagy olyan szobába lép ahol a titkos lépcső, titkos átjáró vagy fali kapcsoló jelző van, akkor te döntheted el, hogy a szokott útja helyett az adott szoba által felkínált lehetőséget veszi-e igénybe. Ha másfelé mozgatod, mint a szokott útja, akkor meghatározhatod azt is, hogy az új szobában állva merre nézzen. A szellem nem használhatja a misztikus liftet.

Ha a szellem olyan szobán megy át vagy olyan szobában áll meg, ahol felfedező van, akkor jajongani fog. A szobában lévő összes felfedezőnek meg kell kísérelnie egy józanság dobást:

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

Immúnis vagy a szellem jajongására amíg nálad van a lélek tábla. Ha elveszted a lélek táblát, akkor már rád is hatni fog a szellem jajongása.

Speciális támadási szabályok

A szellemet nem lehet megtámadni.

Ha nyertél ...

A jajongó szellem ezüstszínű haja körbeölel, ahogy a jéghideg szemeibe bámulsz. Vége, most már kettesben vagytok, csak te, ő és a kedvesed kísérteties dala. Együtt. Mindörökké.

A jajongó szellem képességei: sebesség 8

9 -- Haláltánc

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

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

Azonnali cselekedetek

Ez a szellemjárás áruól nélkül kezdődik el. Minden hősnek esélye van áruólóvá válni a saját fordulója során.

Emeld meg azon képességeid értékét, amik kevesebbek most, mint amennyivel kezdted.

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálják megállítani a zenét.

Akkor nyersz ha ...

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

Kötelező lépések a fordulód során

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

3+ Nincs hatás.

0-2 Nem mozoghatsz ebben a fordulóban. Vesztesz egy erő pontot.

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

Speciális támadási szabályok

Minden támadásod egy-egy örvénylő energia zuhatag. Nem végezhetsz erő támadást; ehelyett sebesség a sebesség ellen támadásokat végzel.

Ha 2 vagy több pontot sebzelsz egy sebesség támadással, akkor ellophatsz egy tárgyat ellenfeledtől, sérülés okozása helyett.

Ha nyertél ...

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

És meg is halnak, hamarosan.

10 -- Családi összejövétel

Az örült félrehajtott fejjel fülel. "Hallod?" - kérdezi. "A padló alatt vannak, ahová tettem őket. A családom."

A padló deszkái hirtelen meggörbülnek, eltörnek és két holttest emelkedik ki a fényre. Az egyik hullá férgektől hemzsegő mosollyal ajándékoz meg.

Az örült megragad téged hátulról, szorosan tart és a füledbe suttogja, "Mama és Papa ... örökbe szeretnének fogadni."

Azonnali cselekedetek

Szedj össze annyi zombi jelzőt (halvány zöld), ahány játékos van. Rakj egyet minden ómen szimbólummal ellátott szobába. Egnél többet ne rakj szobánként. Ha nincs elegendő ómen ikonos szoba, akkor a maradék zombikat rakd bármely olyan szobába, amin nincs esemény szimbólum.

Az örült megölt téged. Távolítsd el a figurád a házból és rakd az örült jelzőt (vörös) a helyére.

Állítsd össze a forduló/sérülés jelzősávot, egy műanyag csíptetőt rakva a 0 mezőre. A sérülések nyomkövetésére fogod felhasználni a jelzősávot.

Mit tudunk a hősökről?

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

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal.

A zombik

Mindegyik zombit arra mozgathatod, amerre akarod, mindaddig amíg látóterébe (akadálymentes, nyitott ajtók egyenes sora) nem kerül egy felfedező. Ekkor a zombinak a legközelebbi olyan felfedező felé kell mozognia, akire rálát. Ha két felfedezőt is lát ugyanolyan távolságra, akkor te döntöd el, hogy melyik felé indul. Ha egy zombi egy felfedező felé kezd mozogni, akkor ezen forduló alatt csak efelé a bizonyos felfedező felé fog mozogni.

Ha a zombi már nem lát élő felfedezőt, akkor ismét te döntesz a mozgásáról.

A zombik fordulójának elején, ha egy másik, az előzőleg üldözöttnél közelebbi felfedező kerül látóterbe, akkor a zombi a közelebbi felfedező felé fog mozogni.

Egy zombi azonnal támadni fog, amint egy szobába kerül egy felfedezővel.

Ha egy zombi belép egy olyan szobába, ahol a felfedezők csapdába ejthetik, akkor a felfedezők majd közlik veled, hogy mi történik.

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

Ha nyertél ...

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

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

Ahogy kilépsz a házból, még visszaszólsz a vállad felett: "Ne sírj, Mama! Tudom honnan szerezzek még több új gyermekeket."

A zombik képességei: sebesség 2, erő 6, józanság 2, tudás 3

Az örült képességei: sebesség 3, erő 5, józanság 5

11 -- Engedjétek be őket!

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

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

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Elveszted az örültért kapott bónuszokat. Rakd félre a kártyáját. Rakd az örült jelzőt (vörös) a szobába, ahol állsz.

Rakj egy kísértet jelzőt (halvány zöld) képpel lefelé fordítva az előszobába és minden olyan szobába, aminek külvilágra nyíló ablaka van. Ezek a kísértetek a házon kívül vannak és arra várnak, hogy te és az örült beengedjétek őket. A külvilágra néző ablakkal rendelkező szobák: a fő lépcsőház, a fő hálószoba, a hálószoba, a kápolna és az ebédlő. Ha egy szoba elhelyezkedése miatt egy ablak egy másik falra néz, vagyis "vakablak", akkor nem rakunk ide kísértetet.

Mit tudunk a hősökről?

Ha sikeresen elvégzik az ördögűzést, akkor elpusztíthatják a kísérteteket.

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal.

Hogyan engedjem be a kísérteteket?

Ki kell nyitnod az ajtókat és ablakokat, hogy a kísértetek be tudjanak jönni. Mind te, mind az örült kinyithat ablakokat és a bejárati ajtót is. Egy ablak, vagy a bejárati ajtó kinyitása egy mozgási pontba kerül.

Ha egy ablak vagy ajtó ki lett nyitva, akkor fordítsd meg a kísértet jelzőt abban a szobában.

A kísértetek mozoghatnak és támadhatnak is abban a fordulóban, amikor képpel felfelé fordítva lerakod őket.

Ha egy olyan szobát fedeznek fel később, amiben külvilágra néző ablak van, akkor rakj egy képpel lefelé fordított kísértet jelzőt oda. Ha egy ilyen szoba ablakából "vakablak" lesz egy másik, lehelyezett szoba miatt, és a kísértet még képpel lefelé van, akkor távolítsd el ezt a kísértet jelzőt.

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

Az örült kötelező cselekedetei ...

... a saját fordulója alatt. Az örült a lehető legrövidebb úton mozog a legközelebbi, képpel lefelé fordított kísértet felé. Miután már az összes kísértet jelzőt képpel felfelé fordítottuk, akkor az örült folytatja a ház felfedezését, olyan szobákat keresve, melyek külvilágra néző ablakkal rendelkeznek. Az örült felfedezhet új szobákat, de figyelmen kívül hagyja az összes, szobákkal kapcsolatos teendőt, illetve nem áll meg és nem húz kártyát, ha szimbólummal rendelkező szobát fedez fel. Ezeket a szobákat már felfedezett szobáknak kell tekinteni a többi felfedező szempontjából. Miután az összes, fentebb felsorolt szobát felfedezték és az összes kísértetet aktiválták, az örült elkezdhet támadásokat végezni.

Speciális támadási szabályok

A kísértetek józanság támadásokat végeznek.

Ha egy felfedező, akinél ott van a gyűrű, legyőz egy kísértetet egy józanság támadással, akkor az a kísértet meghal.

Az örült nem támadhat a felfedezőkre, mielőtt még az összes kísértet a házon belül került volna, de megvédheti magát, ha megtámadják.

Ha nyertél ...

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

A kísértetek képességei: sebesség 4, józanság 6

Az örült képességei: sebesség 7, erő 7, józanság 7

12 -- Testbitorlók

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

13 -- Talán álmodtam...

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

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

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

Azonnali cselekedetek

Fordítsd oldalára a figurád abban a szobában, ahol éppen álltál, mikor a szellemjárást felfedték. A tested alszik. Nem mozoghatsz és nem végezhetsz akciókat. Dobd el az összes tárgyad. Rakd félre a kutya, a lány vagy az örült kártyákat, ha nálad vannak és módosítsd a képességeid ennek megfelelően. Nem halhatsz meg ezen módosítás következtében.

Rakj annyi rémálom jelzőt (kék) az alvó testeddel azonos szobába, ahány játékos van.

Titokban számold össze a házban lévő "menekülő szobákat". Menekülő szobának minősülnek azok a szobák, ahol a külvilágra néző ablak van, valamint ilyen még az üvegház, az előszoba, a kert, a temető, a tornác, a torony és a balkon is. Ha egy szobát úgy helyeznek le, hogy az ablaka egy fallal néz szembe, akkor külvilágra néző ablakból "vakablak" lesz, ennek ellenére ez továbbra is menekülő szobának számít és felhasználható egy-egy rémálom házból való kijuttatására. Ha kevesebb menekülő szoba van, mint ahány játékos játszik, akkor válogasd át a szoba lapkák pakliját és adj a házhoz annyi menekülő szobát a fenti listáról a megfelelő emeletekhez, hogy a menekülő szobák és a játékosok száma megegyezzen. Írd le a menekülő szobák számát, de tartsd titokban a többi játékos előtt.

Rakj félre annyi "menekülés jelzőt", ahány menekülő szoba van a házban. (Bármely megkülönböztethető jelző halom megteszi, pl. a patkányok vagy a massa jelzők.)

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálják felébreszteni a fizikai tested.

Akkor nyersz ha ...

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

Hogyan juthatnak ki a rémálmok?

Egy rémálom egy mozgáspont elköltésével kijuthat a házból, ha egy menekülő szobában áll.

Ha egy rémálom már kijutott egy adott szobán keresztül, akkor további rémálmok már nem használhatják azt a szobát menekülésre. Rakj egy menekülés jelzőt a szobára, hogy ezzel jelezd, a menekülési útvonalat már használták. Ha új menekülő szobákat fedeznek fel, akkor ezeket felhasználhatod a rémálmok kijuttatására, de ezek nem számítanak bele győzelemhez szükséges kijutások számába.

Ha egy rémálmot megölnek vagy kijut a házból, akkor egy újabb rémálmot engedhetsz szabadon a házban. Rakd a rémálom jelzőjét abba a szobába, ahol a figurád van. (Újrahasznosíthatod a jelzőket, ha szükséges.)

Speciális támadási szabályok

A rémálmok megtámadhatják a felfedezőket erő támadással, de fizikai helyett mentális sérüléseket okoznak.

Ha egy rémálmot legyőznek egy támadás során, akkor elkábulás helyett meghal. Ha a saját támadása közben győzik le, akkor a szokott módon elkábul.

Ha nyertél ...

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

A rémálmok képességei: sebesség 5, erő 4, józan-ság 4

14 -- Megfelelő csillagállás

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de áruulóvá vált.

Rakj annyi szektatag jelzőt (vörös) a pentagramma szobába, ahány játékos van.

Akkor nyersz ha ...

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

Mit tudunk a hősökről?

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

Hogyan idézd meg az istened?

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

Pontok Áldozat

- 4 Egy felfedező holtteste
- 2 A lány, az örült vagy a kutya
- 1 Bármely más ómen vagy tárgy

A feláldozott tárgyak kártyáit el kell távolítani a játékból és egy külön halomban kell tárolni.

Egy papírra felírva kövesd nyomon, hogy hány áldozati pontot gyűjtöttél.

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

A szektatagok

A szektatagok vihetnek tárgyakat és vihetik a felfedezők hulláit is. Ellophatnak tárgyakat a felfedezőktől, ha 2 vagy több ponttal többet dobnak a megtámadott felfedezőnél. A hordozott tárgyak nem befolyásolják a képességeiket, és nem adnak nekik új tulajdonságokat sem. Nem tudnak festékes flakonokat vinni.

Speciális támadási szabályok

Ha egy felfedező meghal, akkor fektesd el a figuráját, így jelzed a hulláját.

Egy szektatag felvehet egy hullát (mint egy tárgyat) és magával viheti, de míg így cselekszik, addig a szobákba való belépés két mezőnyi mozgásnak számít. Az áruuló szintén cipelhet hullákat, ugyanilyen megkötések mellett. Vedd magadhoz a felfedező figuráját, mikor a holttestét cipeled.

Ha nyertél ...

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

A szektatagok képességei: sebesség 4, erő 4, józanság 4

15 -- Teremjen hát itt egy sárkány!

A gyerekrajzot nézed, amit a földön heverve találtál nemrég. Ujjaid egy tűzokádó sárkány képét érintik. "Bárcsak nekem is lenne egy sárkányom!" - monddod tünődve.

Hihetetlen módon a bejárati ajtó hirtelen kitérül és egy hatalmas sárkány ront be rajta bömbölve, tombolva és tüzet okádva!

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

"Fald fel őket, sárkány! Fald fel mindet!"

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de áruházzá vált.

Rakd a sárkány jelzőt (nagy) az előszobába.

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

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálják lemészárolni a sárkányt.

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal.

A sárkány

Használd a forduló/sérülés jelzősávot annak jelzésére, hogy a hősök mennyi sérülést okoztak a sárkánynak. Ha már annyi sebesülést okoztak, ahány játékos van, akkor a sárkány

meghal. Az elszenvedett sérülések nem befolyásolják a sárkány képességeit.

Speciális támadási szabályok

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

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

A sárkánnyal egy szobában állva --

4+ Nem szenvedsz sérülést ebben a fordulóban.

0–3 4 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.

A sárkánnyal szomszédos szobában állva --

4+ Nem szenvedsz sérülést ebben a fordulóban.

0–3 2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.

Harapás: Ez egy erő támadás.

Szívós szörny: Ha a sárkányt legyőzik egy harcban, akkor 2 ponttal kevesebb sérülést szenved el.

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

Ha nyertél ...

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

Még jó, hogy ez az egész csak egy álom.

A sárkány képességei: sebesség 3, erő 8, józanság 6

16 -- A fantom ölelése

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

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de áruolvá vált.

A felfedező, akinél a lány van elveszti őt és a lány elmenekül előle. Rakd félre a lány kártyát és a lány jelzőt (vörös) és módosítsd korábbi tulajdonosa képességeit ennek megfelelően.

Rakd félre a fantom jelzőt (halvány zöld).

Rakj félre legalább 20 "megkülönböztető jelzőt". (A patkány jelzők vagy a massa jelzők jól használhatók erre a célra.)

Készítsd elő a forduló/sérülés jelzősávot és a műanyag csíptetőt rakd a 0 mezőre. Az idő múlásának jelzésére fogod használni a jelzősávot.

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálják megmenteni a lányt és saját magukat is.

Akkor nyersz ha ...

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

Kötelező lépések a fordulód során

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

Játékosok száma A ház felrobban:

3	8+
4	7+
5	6+
6	5+

A fantom

A fantom mindig akkor jelenik meg, ha a felfedezők felfedeznek egy szobát a pincében, amin esemény vagy ómen szimbólum van. Ha egy ilyen szobát fedeznek fel, akkor rakd a fantom jelzőt és a lány jelzőt abba a szobába. Ezután rakd ide az egyik megkülönböztető jelzőt.

Miután a fantom megjelent, egy hős megtámadhatja. Ha legyőzik a fantomot, akkor az meghal és a felfedezők megszerzik a lányt. Egyéb esetben a fantom elmenekül a lánnyal -- mindkét jelzőt újra félre kell rakni. Akkor fog a fantom újra felbukkanni (visszarakjuk a két jelzőt), ha a felfedezők ismét felfedeznek egy szobát a pincében amin esemény vagy ómen szimbólum van.

A hősök nem használhatnak speciális támadásokat a lány ellopására.

Ha már az egész pincét felfedezték és a fantom még életben van, akkor válaszd ki bármelyik pincebeli szobát és jelentsd be a szörny forduló elején, hogy a fantom és a lány az adott szobában van. A fantom soha nem megy kétszer ugyanabba a szobába, egészen addig, míg minden szobára nem került megkülönböztető jelző.

Speciális támadási szabályok

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

Ha nyertél ...

Tik-tak-tik-tak, BUMM!

A fantom képességei: erő 6, józanság 5

17 -- Bogarak

Az emberek olyan zajosak. Mindig csak fecsegnek erről meg arról. Fecsegés, fecsegés és fecsegés. A bogarak sohasem fecsegnek. Épp ezért a bogarak a te igazi barátaid. És ráadásul éhesek, olyan éhesek. Itt az idő megetetni őket. De mit tudnál nekik enni adni? Ó! Hát persze! A fecsegőket!

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Rakd az imádkozó sáska jelzöt (narancssárga) abba a szobába, ahol felfedték a szellemjárást.

Rakd a többi bogár jelzöt (narancsszínű) a következő szobákba, vagy most, vagy akkor ha felfedezik a szobákat. A felsorolás sorrendjében rakd le a jelzőket:

Jelző	Helyszín
Százlábú	Lomos szoba
Darázs	Padlás
Pók	Raktár
Csótány	Konyha
Bogár	Kripta

Mit tudunk a hősökről?

Rovarirtó sprayt akarnak készíteni, hogy megöljék a bogár-barátaid. (Leraktak néhány "alkotórész jelzöt" a házban.)

Akkor nyersz ha ...

... megsemmisül a rovarirtó spray négy alkotóeleme és a hősöknek még nincs rovarirtó spray-je, vagy ha az összes hős meghal.

Hogyan semmisítek meg az alkotóelemeket?

Felveheted az alkotóelemeket vagy el is lophatod azokat a hősöktől. Egyszerre összesen három alkotóelem jelzöt tudsz magaddal vinni, vagy pedig egy rovarirtó sprayt és alkotóelemeket nem. A fentiek közül bármelyik tárgyat megsemmisítheted, ha fordulodat a kazánházban, a szakadéknál vagy a földalatti tónál befejezve beledobod a tárgyat az adott szobában található helyre, hogy elpusztítsd.

A pók

Ha a pók legyőz egy felfedezőt, akkor az sérülés helyett pókhálóra ragad. A csapdába esett felfedező 2-2 pontot veszít minden képességéből (legfeljebb az 1-es értékig). Egy felfedező a saját fordulója alatt megkísérelhet egy 5+os erő dobást a pókháló szétszaggatására, ha ugyanabban a szobában áll. Ez kiszabadítja a csapdába esett felfedezőt és visszaállítja az elvesztett 2-2 képességpontját. Mind a szabad, mind a csapdába esett felfedezők megkísérelhetik ezt a dobást.

A csótány

A csótány nem hagyhatja el a konyhát, de továbbra is le tudja lassítani azokat a felfedezőket, akik elhagynák ezt a szobát. A konyha elhagyása 3 mezőnyi mozgásnak minősül, ha a csótány is ott van. A csótány bárkit megtámad, akivel egy szobában áll.

Ha nyertél ...

A konyhapulton üldögélsz és a fecsegő emberek holttestén nyüzsgő bogarakat figyeled. Ahogy így végiggondolod, az emberek nem is olyan rosszak, ha már halottak. Csendesek. Békések. Aranyosak.

	Sebesség	Erő	Józság
Százlábú	3	3	4
Darázs	5	2	4
Pók	3	6	4
Csótány	0	5	4
Bogár	3	6	4
Imádkozó sáska	4	5	4

Minden óriásbogár-fajtának különböző (narancsszínű) bogár jelzője van.

18 -- Rügyek

Édesanyád mindig is botanikust akart nevelni belőled, de téged ez sohasem érdekelt ... egész mostanáig. Ez a szőlő csodálatos. Hallod mélyen az agyadban, ahogy turbékol neked. Ha a barátaid rájönnek a növényeddel kapcsolatban valamire, akkor biztosan féltékenyek lennének. Talán még el is akarnák pusztítani! Neked kell őket előbb megölni.

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Rakd a gonosz növény jelzőt (sötét zöld) bármely szobába. Rakj ugyanebbe a szobába annyi spóra jelzőt (sötét zöld), ahány játékos van. A gonosz növényt tanácsos olyan messze rakni a könyvet birtokló felfedezőtől, amilyen messze csak tudod.

Mit tudunk a hősökről?

Rájöttek, hogy egy egyszerű kis virág elpusztíthatja a gonosz növényt. Meg kell akadályoznod, hogy a gonosz növényvel egy szobába vigyék ezt a virágot.

A virágot nem lehet ellopni.

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal.

Kötelező lépések a fordulód során

Ha két vagy három játékos játszik, akkor rakj két további spóra jelzőt a gonosz növény szobájába. Ha négy vagy öt játékos játszik, akkor rakj három további spóra jelzőt a gonosz növény szobájába. Ezek a spórák már a létrejöttük fordulójában mozoghatnak.

A spórák

Bármely felfedező, aki a fordulóját kezdi, vagy átmozog olyan szobán, ahol egy vagy több spóra jelző van, azt a spórák megsebzik; spórák tartalmazó szobánként egy kockadobásnyi sérülést szenved el. Az egynél több spórák tartalmazó szobák nem okoznak extra sebzést, ezért célszerű a spórákat szétszórni amennyire lehet.

- A spórákat nem lehet megtámadni.
- A spórák nem akadályozzák a felfedező mozgását.
- Te immúnis vagy a spórák hatásával szemben.
- A felfedező visszatarthatják a lélegzetüket, így elkerülhetik a sérülést. Nem vagy benne biztos, hogy milyen hosszán képesek ezt végezni.
- A spórák szobáról szobára tudnak mozogni.
- A spórák nem tudják használni a misztikus liftet.

Ha nyertél ...

Mélyre süllyedsz a bőrfotelben és a közeli kandalló tüzebe bámulsz. A szőlő hajtásai lassan körbefonják a fotelt, a derekad, majd a mellkasod is. A levendula virág utolsó szirmai lassan hamuvá lesznek a kandallóban. Talán itt maradsz most már, mindörökké ... gondozhatod a szőlőt és az utódait.

A spórák képességei: sebesség 4

19 -- A vadak ura

A lándzsa, amit találtál jeges, fehér fénnel kezd ragyogni. Tűz száguld végig a fegyveren, majd az egész testeden is, mielőtt még elejthetnéd a lándzsát. Felsikoltasz, ahogy a fájdalom jeges tüskéi az agyadba marnak ...

Mikor magadhoz térsz erősebbnek érzed magad, mint valaha. Már érzed is az emberek büztét, akik beszennyezik a házad. A dühtől vicsorogva hívod magadhoz a fenevadaidat. Egyetlen ember sem veheti el tőled a lándzsád, amíg életben vagy!

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált. Rakj le annyi "állat" jelzőt (narancsszínű), ahány játékos van, a következő szobákba, a felsorolás sorrendje szerint:

- Rakd a medve jelzőt bármely szobába, ahol van felfedező.
- Rakd a farkas jelzőt az előszobába. (Ha hat játékos játszik, akkor két farkas jelzőt rakj le.)
- Rakd a krokodil jelzőt a földalatti tó szobába, ha azt már felfedzték; máskülönben rakd a jelzőt a pincébe vezető lejáróhoz.
- Rakd a menyét jelzőt a kertbe, a temetőbe vagy a tornácre. Ha ezen szobákat még nem fedezték fel, akkor rakd a jelzőt az áruló szobájába.
- Rakd a sólyom jelzőt vagy a balkonra, vagy a toronyba, vagy bármely másik szobába, aminek külvilágra néző ablaka van. Ha ezen szobák egyikét sem fedezték még fel, akkor a sólyom még nem jelenik meg.

Ha szeretnél, elteleportálhatsz bármely másik szobába, de csak akkor, ha ezt most végzed el.

Mit tudunk a hősökről?

Meg akarják szerezni a drága lándzsádat.

Akkor nyersz ha ...

... minden hős halott.

Speciális támadási szabályok

A medve 2 sikeres dobást adhat hozzá az erő támadásához, ha ő kezdeményezi a támadást (ha őt támadják, akkor nem).

A krokodil 1 sikeres dobást adhat hozzá az erő támadásaihoz, ha ő kezdeményezi a támadást (ha őt támadják, akkor nem).

Ha egy "állatot" legyőznek, akkor az elkábulás helyett meghal.

Ha nyertél ...

Állataid gyermekek módjára veszekszenek a padlón heverő holttetek felett. A szobát betölti az agyarak alatt morzsolódó csontok hangja. Vér pettyezi a falakat és a padlót, és a levegőt megüli a halál édeskés szaga. Otthon, édes otthon.

	Sebesség	Erő	Józsanság
Medve	3	5	4
Farkas	4	5	4
Krokodil	2	5	4
Menyét	5	2	6
Sólyom	5	3	5

20 -- A kísértet menyasszony

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

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

... akár akarja a vőlegény, akár nem!

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de áruházá vált.

Rakd a menyasszony jelzöt (vörös) abba a szobába, ahol állsz. Úgy mozgathatod majd, mint egy szörnyet.

A kísértet menyasszony választ magának egy vőlegényt a hősök közül. Azt a hóst választja, akinél a gyűrű van, de csak ha az a karakter nem nő. Ha nőnél van a gyűrű, akkor a a legidősebb férfi hóst választja. Ha nincs férfi hős, akkor válassz egy férfi figurát találomra a dobozból és rakd le az előszobába. Ez a figura nem fog mozogni vagy akciót végezni a szellemjárás alatt, de meg lehet támadni. Ezután jelentsd be a kiválasztott vőlegény személyét.

Állítsd össze a forduló/sérülés jelzősávot, rakd a műanyag csípetőt a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyomkövetni, a menyegző elkezdődése után.

Ha a kápolna még nincs a házban, akkor válogasd át a szoba lapkák pakliját és rakd le a szobát a házba. Ha a kriptá még nincs a házban, akkor nézd át a szoba lapkák pakliját és rakd a szobát a pincébe. Mindkét szobát célszerű nehezen megközelíthető helyre lerakni. Rakj egy holttest jelzöt (vörös) a kriptába. Keverd meg a szoba lapkák pakliját.

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálják megállítani a menyegzőt.

Akkor nyersz ha ...

... hozzáadod a kísértet menyasszonyt a kiválasztott vőlegényhez.

A kísértet menyasszony

A menyasszony képességei a résztvevő játékosok számától függenek.

3–4 játékos esetén: sebesség 4, józanság 6

5–6 játékos esetén: sebesség 5, józanság 7

A menyasszony képes falakon át mozogni. Sehogyan sem lehet megsebezni vagy elkábítani, beleértve a gyűrűvel végzett józanság támadásokat is, vagy azt ha a támadása során legyőzik.

Speciális támadási szabályok

A menyasszony józanság támadásokat végez, mentális sérüléseket okoz mindenkinek, kivéve a kiválasztott vőlegényt.

Ha 1–2 pont mentális sérülést okoz a vőlegénynek, akkor az veszít 1 erő pontot. Ha 3–4 pont mentális sérülést okoz a vőlegénynek, akkor az veszít 2 erő pontot, ha pedig 5+ pont mentális sérülést okoz, akkor a vőlegény 3 erő pontot fog veszíteni.

Hogyan adjam férjhez a menyasszonyt?

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

Ha nyertél ...

A menyegzők mindig könnyeket csalnak a szemedbe.

21 -- Az élőholtak háza

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

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

"Mmmm, éhes."

Enni kell húst. Ölni. Enni. ENNI!

Azonnali cselekedetek

A felfedeződ halott. Dobd el az összes tárgyad és cseréld ki a karaktered figuráját a zombi fejedelem jelzőre (nagy méretű). Vegyél el annyi zombi jelzőt (halvány zöld), ahány játékos van. Rakd le őket a következő szobákba (sorrendben): kriptá, temető, előszoba, földalatti tó, kert, kápolna, üvegház és pentagramma szoba. Ha több játékos van, mint ahányat a fent felsorolt szobákból már felfedeztek, akkor rakj egynél több zombit egy-egy szobába, sorrend szerint haladva mindaddig, míg az összes zombi jelzőt leraktad.

Miután leraktad azokat a zombi jelzőket, rakj még egy zombi jelzőt minden olyan szobába, ahol csak egy zombi van (sorrendben haladva rakd le őket).

Készítsd elő a forduló/sérülés jelzősávot, a műanyag csíptetővel együtt. A sérülések nyomkövetésére fogod használni.

Mit tudunk a hősökről?

Harcolni fognak ellened. Ha lehet kerülj az összecsapást azokkal a felfedezőkkel, akiknek van fegyvere.

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal.

Speciális zombi támadási szabályok

Ha legyőznek egy zombit egy olyan fegyvert használva, amely erő támadást ad, akkor az a zombi meghal. A dinamit szintén megöli a zombikat. Bármely más támadás a szokott módon csak elkábítja őket.

Ha egy felfedező meghal, akkor zombivá válik (és ezután a zombikra érvényes képességekkel rendelkezik.) Ez a játékos elolvashatja az *Áruló könyvét* és folytatja a mozgást zombi karakterével, a rendes fordulója alatt. Ha az áruló győz és egy zombi játékos megölt egy hőst is, akkor az őt irányító játékos is nyer.

A zombik nem használhatják a misztikus liftet, de a zombi fejedelem igen.

Speciális zombi fejedelem támadási szabályok

A zombi fejedelem (te) a szörnyekre vonatkozó rendes szabályok szerint működik -- dobsz a mozgásra és nem vehetsz fel tárgyakat, nem fedezhetsz fel új szobákat, stb.

A zombi fejedelmet csak a medált viselő felfedező tudja megsebezni. Elkabulás helyett sebződsz, összesen 7 pontnyit sérülhetsz, mielőtt meghalsz. Használd a forduló/sérülés jelzősávot a sérüléseid nyomkövetésére. A sérülések nem befolyásolják a képességeid.

Ha nyertél ...

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

Előrevánszorogsz. "Mmmm, éhes."

Enni kell zombi húst. Ölni. Enni. ENNI!

A zombik képességei: sebesség 2, erő 5, józanság 2
A zombi fejedelem képességei: sebesség 3, erő 7, józanság 2

22 -- A mélység pillantása

Dühödtt rúgással egy újabb lyukat ütsz a padlóba. Ez alkalommal a por és az elrohadt deszkák helyett végre azt látod, amit kerestél. A Mélység. Lángok. Átjáró a Pokolba. Vihogva dörzsölöd össze a tenyered.

Ha még az egyre szélesedő szakadékba omló padló hangja nem hívta volna fel mindenki figyelmét a történésekre, még te is felkiáltasz: "Mindenkinek kapaszkodjon! Mind úton vagyunk a POKOLBA!" A falat villódzó fény festi be, sűrű köd árasztja el a szobát. A ház egy része leomlik, egynesen bele egy égő tüztóba.

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Válasz ki egy szobát a pincében, amin ómen- vagy esemény szimbólum van. Ha még nincs ilyen szoba felfedezve, akkor húzd fel az első megfelelő pincebeli lapkát a szoba lapkák közül és rakd le a pincébe. Ez az a szoba, ahonnan kiindul a ház Pokolba omlása. Mondd el ezt mindenkinek.

Állítsd össze a fordulósérülés jelzősávot, rakd a műanyag csípetőt a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyomonkövetni.

Mit tudunk a hősökről?

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

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal.

Kötelező lépések a fordulód során

Az első fordulód végén omlaszd be azt a pincebeli szoba lapkát, ahol a Pokolba omlás elindult (fordítsd a lapkát képpel lefelé).

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

Ha esemény kártyát húzol mialatt a pincében vagy, akkor a normál laphúzás helyett átválogathatod az esemény kártyák pakliját és felhúzhatod a titkos átjáró vagy a titkos lépcső lapot, ha ezek a pakliban vannak.

Továbbra is tudsz szobákat beomlasztani a fordulód alatt (és végül nyerhetsz is), még ha előtte meg is öltek.

Kötelező cselekedetek minden játékosnak, minden fordulóban

A 2. fordulóval kezdődően minden játékos a fordulója végén meg kell, hogy semmisítse a ház egy részét. A Pokol mindig olyan szobát nyel el, ami szomszédos egy már elnyelt szobával. (A szobáknak nem kell ajtónyílással kapcsolódni egymáshoz. Az átlósan elhelyezkedő szoba nem tekintendő szomszédosnak). A Pokol a következő ütemben nyeli el a szobákat:

- 2. forduló: minden játékos egy szobát omlaszt be.
- 3. forduló: minden játékos dob 2 kockával és annyi szobát omlaszt be, amennyit dobott.
- 4. forduló: minden játékos dob 3 kockával és annyi szobát omlaszt be, amennyit dobott.
- 5. forduló: minden játékos dob 4 kockával és annyi szobát omlaszt be, amennyit dobott.

Ha bármely felfedező (beleértve az árulót is) egy olyan szobában áll, amit éppen elnyel a Pokol, annak a karakternek meg kell kísérelnie egy 4+os sebesség dobást a meneküléshez. Ha a dobás sikeres, akkor a felfedező megmenekül úgy, hogy átugrik egy szomszédos, felfedezett, ajtónyílással kapcsolódó szobába (ha van ilyen). Ha a dobás sikertelen vagy nincs menekülésre alkalmas, fentebb leírt szoba, akkor az a karakter meghal.

Ha a Pokol egy egész emeletet elnyelt, akkor egy emelettel feljebb folytatódik az omlás, az általad kiválasztott olyan üres szobában, melynek van felfedezetlen ajtónyílása.

Az előszoba, az előcsarnok és a nagy lépcső mind külön szobának számítanak. Használj jelzőket, hogy jelezhesd melyik omlott már be a Pokolba.

Ha nyertél ...

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

23 -- Csápos borzalom

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

Azonnali cselekedetek

A felfedező halott. Távolítsd el a játékból.

Rakj félre annyi gyökér és hajtás jelzőpárt (narancsszínű), ahány játékos van. Minden jelzőpár egy csápot szimbolizál.

A gyökér jelzőt a következő szobák bármelyikébe rakhatod: kazánház, üvegház, orgona szoba, földalatti tó, kert és szakadék. Ha a jelenleg játékban levő szobák száma kevesebb, mint a játékosok száma, akkor válogasd át a szoba lapkák pakliját, helyezz le annyi szobát a megfelelő emeletekre, hogy elegendő számú szoba legyen a játékban. Nem tartalékolhatsz csápokot későbbre.

Minden gyökér mellé rakj egy-egy hajtást is, ugyanazon szobába.

Állítsd össze a forduló/sérülés jelzősávot, rakd a műanyag csíptetőt a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyomkövetni.

Mit tudunk a hősökről?

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

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal.

Kötelező lépések a fordulód során

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

A csápok

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

A csápok hajtásainak képességei:

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

A gyökerek nem mozognak, nem támadnak és nem támadhatóak, a hajtások ezzel szemben képesek minderre.

Ha egy hajtás belép a misztikus liftbe, akkor a lift mindaddig működésképtelen, amíg a hajtás el nem hagyja.

A gyökerek nem befolyásolják a hősök mozgását a szabálykönyv 12. oldalán leírtak szerint. Csak a hajtások befolyásolják a mozgást.

Ha a szörny egy hajtása legyőz egy hőst, akkor a hős nem sérül. Azt a karaktert a csáp megragadja, ezért az az összes tárgyát elejti abban a szobában.

- Egy megragadott hőst nem támadhatja meg másik hajtás, de te megtámadhatod.
- Mikor egy hajtás úgy kezdi meg a fordulóját, hogy egy karaktert tart fogva, a normál mozgása helyett egy mezőnyit mozog a hozzátartozó gyökér szobájának irányába. A hajtás bármely útvonalon visszaindulhat a gyökeréhez. A felfedezőket cipelő hajtások nem támadhatnak.
- Ha egy karakter, akit megragadott egy csáp, egy olyan szobában kezdi meg a fordulóját, ahol a hajtáshoz tartozó gyökér van, akkor az a karakter meghal, mivel megeszik. Távolítsd el ezt a csápot (gyökér és hajtás) a játékból.

Speciális támadási szabályok

Ha egy hajtás legyőz egy hőst erő támadással, akkor a hős nem sérül. Ehelyett a hőst megragadja a hajtás.

Ha egy hajtást legyőznek bármely támadással, akkor rakd vissza a gyökere szobájába és fordítsd a jelzőjét az elkábult felére.

A csengő nem hat a megragadott hősökre. A lélek tábla nem hat a hajtásokra.

Ha nyertél ...

A ház közepén terpeszkedő lény szürcsölve szippantja ki a csontokból áldozatai velőjét. Az obszcén, elmezsibbasztó entitás, melynek Nem Szabadna Léteznie reszket az örömtől. Már is erősebbnek érzi magát, messzebb tudja küldeni csápjait, mint eddig ... a csápok máris a bejárati ajtón túl merészkedtek.

24 -- Repülj szépen haza

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

Szélesre nyitod az ablakokat és boldogan adod a véred az éjszaka urainak.

Azonnali cselekedetek

Karaktered halott. Távolítsd el a figurádat a játékból.

Rakj félre 24 denevér jelzőt (narancsszínű). Rakj közülük hármat a toronyba vagy a padlásra. Ha ezek közül még egyik szobát sem fedezték fel, akkor a szellemjárás ennyivel kevesebb denevérral indul el.

Rakj három denevért a szakadékhhoz vagy a katakombákba. A fenti feltételek itt is érvényesek.

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálják valami módon elüldözni a denevéreket.

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal.

A hősök kötelező cselekedetei ...

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

A denevérek

A szellemjárás közben egyre több denevér repül be a házba.

- A szörny forduló alatt dobj annyi kockával, ahány játékos van. Rakj félre annyi denevér jelzőt, amennyit dobtál.

- Ezeket a jelzőket rakhatod a toronyba, a szakadékhhoz, az előcsarnokba, a kertbe, a temetőbe, a tornácra, a balkonra és bármely olyan szobára, ahol a külvilágra néző ablak van. Ha a szoba olyan helyzetben áll, hogy az ablak a szomszédos szoba falára néz, akkor "vakablaknak" minősül, de a denevérek továbbra is használhatják. Csak egy denevér repülhet be szobánként, hacsak nincs több denevér, mint ahány alkalmas szoba van. Ebben az esetben, te választod ki, hogy melyik helyszínen jönnek be az extra denevérek.

A denevérek a házba lépés után folytathatják a mozgást. A házba belépés egy mezőnyi mozgásnak felel meg.

Ha kifogysz a denevér jelzőkből, akkor addig nem léphet be újabb denevér, míg néhány korábbi denevér el nem pusztul. Ez azt jelenti, hogy egyszerre 24 denevérnél több nem lehet a házban.

Speciális támadási szabályok

A denevérek nem a szokott módon támadnak. Ehelyett dobj 1 kockával minden denevér után, aki a felfedezőt támadja. Ha kettést dobsz, akkor az a denevér rátapad arra a felfedezőre. Rakd ezt a denevért a felfedező karakterlapjára.

A denevérek, akik még nem tapadtak rá senkire, nem akadályozzák a felfedezők mozgását. Minden denevér után, aki egy adott felfedezőre van tapadva, az a felfedező 1-gyel kevesebb mezőt mozoghat abban a fordulóban. (Egy felfedező mindig mozoghat legalább 1 mezőnyit.)

Ha nyertél ...

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

A denevérek képességei: sebesség 5, erő 2, józanság 1

25 -- Vudu

Itt az ideje, hogy félredobd az álcádat. Erre az éjszakára készültél régóta. Begyűjtötted az összes új barátod esszenciáját, ó, mily titokban! Megvarrtad a babákat is, ó, mily alaposan! Elhelyezted a babákat a házban, ó, mily tökéletesen!

És most az összes barátod itt van! Minden barátod és az összes baba is. Mámoros jókedved azzal fenyeget, hogy ha elkezdesz nevetni, akkor abba sem tudod hagyni majd. De a lényeg, ami a lényeg. Itt az idő egy kis vudura!

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Állítsd össze a forduló/sérülés jelzősávot, rakd a műanyag csíptetőt a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyomonkövetni.

Nézd meg a vudu babák felsorolását. Válassz egy-egy babát minden hősnek. Ezután írd le egy papírra, hogy melyik baba melyik hőshöz tartozik, és a felsorolt két szoba közül melyikben van az adott baba.

- Ha az egyik szobát már felfedezték, a másikat pedig még nem, akkor a felfedezett szobát kell választanod. Ha mindkét szobát felfedezték, vagy ha még egyiket sem, akkor bármelyiket választhatod közülük. Ne mondd el a játékosoknak, hogy hol vannak a babák.

Miután kiválasztottad a babákhoz tartozó hősokeket, olvasd fel hangosan minden hősnek a hozzá tartozó baba leírását és az idézetet.

Mit tudunk a hősokekről?

Megpróbálják felkutatni és megsemmisíteni a babákat.

Akkor nyersz ha ...

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

Kötelező lépések a fordulód során

Minden fordulód végén léptesd előre a forduló/sérülés jelzősávot a következő mezőre, az 1-gyel kezdve. Bármelyik, még el nem pusztított baba hatással van a hozzá kötődő felfedezőre, ez a hatás most érvényesül. Olvasd fel hangosan minden vudu baba hatás idézetét, mikor az megtörténik.

Vudu baba leírások kereséséhez

Egy *viasz baba* olvadozik a kazánházban vagy a konyhában a sütőben. "Lassan elégsz!"

Egy *porcelán baba* egyensúlyoz bizonytalanul a szélben a balkonon, vagy a toronyban. "A föld messze alattad egyre csak vár."

Egy *kő baba* süllyed a sárba a földalatti tó mellett vagy a temetőben. "Piszok van a szádban. Fulladozol."

Egy *üveg baba* pihen a pislákoló, szentségtelen gyerták fényében a pentagramma szobában vagy a kápolnában. "Gonosz, gonosz van mindenütt. Szentségtelen gonosz."

Egy *rongy baba* akadt fenn a kertí rózsabokor tövisei között vagy az üvegházban. "Szurkálás, döfködés. Föld és vér."

A vudu babák hatásai

A viasz baba hatása: A hős eldöntheti, hogy veszít 1 erő vagy 1 sebesség pontot. "A tűz eléget jót és gonoszt egyaránt."

A porcelán baba hatása: Dobj 4 kockával; ha az eredmény kisebb, mint az aktuális forduló száma, akkor a baba lezuhan, összetörik és a hős meghal. "Egy erős széllökés odébb taszít."

A kő baba hatása: A hős lassan fuldoklik, meg kell kíséreljen egy erő dobást; ha az eredmény kisebb, mint az aktuális forduló száma, akkor a hős veszít 1 pontot minden képességéből. "Lassan süllyedsz a mocsokba. Olyan sötét. Olyan koszos."

Az üveg baba hatása: A hős eldöntheti, hogy veszít 1 józanság vagy 1 tudás pontot "Szentségtelen jelenlét van ott, ahol korábban jószág volt."

A rongy baba hatása: A hősnek meg kell kísérelnie egy tudás dobást; ha az eredmény kisebb, mint az aktuális forduló száma, akkor a hős elszenved 2 pont fizikai sérülést. "Vérvörös, rózsá halál."

Ha nyertél ...

Előveszed a nagy, piros filctolladat és leveszed róla a kupakot. Kinyitod a fényképalbumod, átlapozod a korábbi babák képeit, míg az utolsó pár oldalhoz nem érsz.

Gyors mozdulattal egy-egy nagy piros jelet rajzolsz azokra a képekre, amiket még a házba érkezés előtt ragasztottál be az albumba. A jól végzett munka öröme mosolygásra készítet. De sajna soha nem tart túl sokáig ez az érzés. Ideje új barátok után nézni.

26 -- Patkányok ura

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

Patkányok vannak a falakban.

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált. Ha bármely képességed a kezdő szintje alatt van, akkor azokat állítsd vissza a kezdő értékekre most. Ezután adj egy-egy pontot minden képességedhez.

Rakj félre annyi patkány jelzőt (narancsszínű), mint amennyi a játékosok számának duplája. Rakj egyet minden üres, esemény-, tárgy-, vagy ómen szimbólumos szobába. Ha több patkány van, mint alkalmas szoba, akkor tetszésed szerint megduplázhatsz őket. Ha kevesebb patkány van, mint alkalmas szoba, akkor te döntöd el, hogy melyik szobába rakod őket.

Rakj félre 5 józanság dobás jelzőt (háromszögletű).

Mit tudunk a hősökről?

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

Akkor nyersz ha ...

... megölöd az összes hőst vagy elvégzed a gonosz patkány rituáléd.

Speciális támadási szabályok

Ha legyőznek egy patkányt, akkor az elkábulás helyett elpusztul.

Az azonos szobában levő patkányok csoportos támadást végezhetnek. Ha ezt teszik, akkor összeadódik az erő értékük egy nagy támadásban, egy ellenfél ellen (maximum 8 kockányi erő). Ha a patkánycsapat támadása sikertelen, akkor a patkányok nem sebződnek.

Míg a pentagramma szobában tartózkodsz a felfedezők semmiképp nem hathatnak rád. Sem patkányok, sem hősök nem léphetnek be a pentagramma szobába.

Hogyan végezzem el a rituálét?

Menj a pentagramma szobába. Ha már ott vagy, akkor biztonságban dolgozhatsz a rituálédon.

Megkísérelhetsz egy 3+os józanság dobást a rituálé elvégzéséhez. Ha sikerrel jársz, rakj egy józanság dobás jelzőt a karakterlapodra és rakj egy patkány jelzőt (ha van elérhető) egy, a pentagramma szobával szomszédos szobába. (Nem kell, hogy ajtónyílás kösse össze a szobákat.) A rituálé elvégzéséhez szükséges józanság dobások száma a részt vevő játékosok számán múlik:

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

Ha nyertél ...

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

A patkányok képességei: sebesség 3, erő 2, józanság 1

27 -- Burjánzó hús

Széthasadó kristály csilingelése üti meg a füled.

Tehát a klónozott szövetmintád kiszabadult börtönéből. Máris hallod, ahogy növekszik. Ezred-szerre is azt kívánod, bárcsak kevésbé instabil protoplazmát használtál volna a kísérleteidben. De sajnos nem így történt! Felsőhajtasz.

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Rakj félre legalább 20 massa jelzőt (sötét zöld). Ezeket fogod felhasználni, hogy szimbolizáld az egyre növekvő, hatalmas massa-teremtényt, mely az egész házat próbálja elfoglalni. (A massa jelzők a spóra jelzők hátoldalán vannak.)

A kristály gömb tulajdonosa dobja el a kristály gömb kártyát.

Mit tudunk a hősökről?

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

Akkor nyersz ha ...

... az összes hős meghal vagy átalakul massa-emberré.

A massa

Az első szörnyforduló alkalmával a massa elnyeli azt a szobát, ahol a kristály gömb volt és a szomszédos, ajtónyílással csatlakozó szobákat is. Rakj massa jelzőket ezekbe a szobákba.

Az ezt követő összes szörnyforduló során a massa továbbterjed a szomszédos, ajtónyílással csatlakozó szobákba. Rakj massa jelzőket ezekbe a szobákba. A növekvő massa mindenféle mozgási lehetőséget felhasznál, beleértve az ajtókat, lépcsőket, a széncsúszdát, a beomlott szobát, a titkos lépcsőt, a titkos átjárót, stb.

A masszának egy mezőnyi mozgást jelent ha felvagy lefelé terjed a széncsúszdán, az erkélyen és a beomlott szobában.

Miután a massa továbbterjedt a szomszédos szobákba, dobj egy kockával. Ha 2-est dobsz, akkor még egyszer növekedhet a massa és te utána újra dobhatsz egy kockával. Egészen addig növelheted a masszát, míg 2-es értékeket dobsz.

A massa jelzők nem egyedi szörnyeket jelképeznek, így nem is támadhatnak és nem lehetnek hatással rájuk olyan dolgok, amik normál esetben a szörnyekre hatnak. Ha kifogysz a massa jelzőkből, akkor azokból a szobákba vedd el jelzőket, ahová a felfedezők amúgy sem tudnának már eljutni.

Bárki, aki egy massa jelzővel egy szobában áll (beleértve téged is) azonnal egy massa-emberré válik és eldobja összes tárgyát és ómenét. Rakj egy massa jelzőt annak a személynek a karakterlapjára, hogy jelezd: ő egy massa-ember.

Az a személy, aki a felfedezőt irányította, mostantól a massa-embert irányítja. Ezen személy új célja, hogy győzelemre segítse téged.

A masszára nem hat a csengő vagy a lélek tábla.

A massa-emberek

Egy massa-ember nem támadhat, nem támadhatják, nem húzhat kártyákat, nem használhatja a misztikus liftet és nem fedezhet fel új szobákat. A játékos a fordulója során mozog és a massa jelzős szobákban is szabadon közlekedhet.

A szörny forduló elején rakj egy massa jelzőt abba a szobába, ahol egy massa-ember áll. A massa nem terjed tovább ebből a szobából mindaddig, míg összeköttetésbe nem kerül a nagy masszával.

Ha nyertél ...

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

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

A massa-emberek képességei: sebesség 2

28 -- Salamon király gyűrűje

Még gyerekként pentagrammákat találtál a hálószoba padlója alatt, ekkor találtad meg az éjszakánként téged kísértő véres álmok, sikolyok és a betegesen vonzó rémület forrását. Ezután mondták neked azt a hangok, hogy hogyan készülj fel az Érkezésre.

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

Közeleg az Érkezés ideje. Elegend volt az álmodozásból!

Eljött a Pokol!

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Válaszd ki azt a szobát, ahol a Pokolba vezető átjáró lesz. Ennek a szobának üresnek és esemény szimbólummal ellátottnak kell lennie, és legalább 4 szobányira kell legyen a legközelebbi felfedezőtől. Ha nincs esemény szimbólumos szoba több mint 4 szobányi távolságban, akkor válassz olyat ami olyan messze van, amennyire csak lehet.

Rakd a kiválasztott szobába a démon fejedelmet és annyi démont, ahány hős van (sorrendben, az 1. démonnal kezdve).

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálják megölni a démonokat valamilyen módon.

A démonok kötelező cselekedetei ...

... a fordulójuk során. A démonok gyűlölnek minden élőlényt. Egy démonnak mindig teljes sebességgel egy olyan felfedező felé kell mozognia az elérhető legjobb útvonalon, akit meg tud támadni.

Ha lehetséges, elvégez egy támadást a fordulója során. Ha több, azonos távolságra levő hős közül lehet választani, akkor te döntöd el, hogy melyik felé fog mozogni és kit fog támadni.

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal.

Speciális támadási szabályok

Ha egy démon legyőz egy felfedezőt, akinél ott van a gyűrű, ellophatja a gyűrűt sebzés helyett, ha 2 vagy több ponttal nyer, de nem használhatja azt. Ha egy démonnál már ott van a gyűrű, nem adhatja oda azt egy másik démonnak, nem dobhatja el, de ha egy felfedező legyőzi a démont, akkor elveheti tőle a gyűrűt.

A revolver és más sebesség támadások nem használhatóak a démon fejedelem ellen.

Ha nyertél ...

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

Pont, mint ahogy mindig is álmodtad.

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

29 -- Frankenstein hagyatéka

Átlapozod a könyvet és találmra beleolvasol egy-egy bekezdésbe:

"... az életműködés okait vizsgálva először vissza kell térniünk a halálhoz. Egy temető pusztán gyűjtőhelye az élettől megfosztott testeknek, melyek így csak a férgek eledelei. Egyedül én fedeztem fel a bámulatos titkot: ami egyszer halott volt, újra feléleszthető!"

Azután:

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

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

A tudomány nevében.

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Rakd a Frankenstein szörnye jelzőt (nagyméretű) vagy a kutatólaborba, vagy a műtő laborba. Ha még egyik szoba sincs a házban lerakva, akkor válogasd át a szoba lapkák pakliját és rakd le az emeletre, a Frankenstein szörnye jelzővel együtt. Ezután keverd meg a szoba lapkák pakliját.

Mit tudunk a hősökről?

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

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal.

Frankenstein szörnye

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

Speciális támadási szabályok

Támadó dobás esetén a szörny 2-t hozzáad a dobott értékhez. Viszont nem kell hozzáadni semmit, ha a szörny támadás ellen védekezik.

Frankenstein szörnye immúnis a sebesség támadásokra (mint pl., a revolver és a dinamit).

Ha 2 pontnál több sebzést érsz el egy erő támadással, akkor sebzés okozása helyett ellophatsz egy fáklyát az ellenfeledtől. Ha sikerül, akkor elpusztítod a fáklyát -- a hősnek pedig vissza kell mennie új fáklyát keresni.

Ha nyertél ...

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

Frankenstein szörnyének képességei: sebesség 3, erő 8

30 -- Drakula sírja

A lány gyámoltalannak és magányosnak tűnik. Habozva jön feléd. Kinyújtod a kezed, hogy megnyugatsd, de mikor megfogja a kezed, megrázkodsz. Élő ember keze nem lehet ennyire sápadt és hideg, mint az övé. Aztán mikor kinyitja a száját meglátod az agyarszerű szemfogait.

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Karaktered mostantól egy vámpír. Adj 1 pontot minden képességedhez.

Rakd a Drakula jelzőt (nagy méretű) a kriptába vagy a temetőbe. Ha még egyik szoba sincs lerakva a házba, akkor rakd a jelzőt egy üres szobába, legalább 4 szobányira a legközelebbi felfedezőtől. Ha nincs ilyen távolságra szoba, akkor olyan messze rakd, amennyire csak lehetséges. Dobd el a lány kártyáját és rakd a menyasszony jelzőt (vörös) a szobádba.

Állítsd össze a forduló/sérülés jelzősávot, rakd a műanyag csíptetőt a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyomonkövetni.

Mit tudunk a hősokról?

A Nap nemsoká felkel. Minél hamarabb meg kell ölnöd a felfedezőket, mivel a vámpírok akarata gyengül, ahogy a Nap egyre magasabbra hág az égen. Mikor ez megtörténik a felfedezők közlik majd veled, hogy hogyan befolyásolja a napfény a vámpírokat. Kerüld el azokat a szobákat, ahová besüthet a Nap.

Akkor nyersz ha ...

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

Kötelező lépések a fordulód során

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

A vámpírok

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

Speciális támadási szabályok

Dominálás: Ha bármelyik vámpír megtámad valakit az ellenkező nemből, megkísérelhet egy józanság támadást. Ha legyőzi azt a karaktert, akkor az sebesség sérülést szenved el a mentális sérülés helyett. Ha a karakter legyőzi a vámpírt, akkor a vámpír nem sérül. Ezt a speciális támadást egy ajtóval összekötött, szomszédos szobából is el lehet végezni. Ha a dominálás támadás sikerrel jár, akkor a legyőzött hőst bemozghatod a vámpír szobájába.

Miután egy felfedező sebesség értéke a koponya jelig csökken dominálás következtében, akkor a karakter vámpírrá válik és többé már nem hős. (Olvassa el ezt a szellemjárás az *Áruló könyvében*.) Emlsd meg a karakter sebesség értékét a kezdő értékre. Az új vámpír ezután hozzáad 1-1 pontot minden képességéhez és továbbra is a tulajdonosa irányítja. A saját fordulója során tevékenykedhet. Ha az áruló győz, és egy vámpírrá alakult szereplő megöl egy hőst, akkor az őt irányító játékos is nyer az árulóval együtt.

A vámpírok megtámadhatják és megölhetik a hősokeket a szokott módokon is -- ebben az esetben a legyőzött hős nem alakul át vámpírrá.

Ha nyertél ...

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

Drakula tudni fogja, hol találhattok még többet.

Drakula képességei: sebesség 5, erő 8, józanság 6
A menyasszony képességei: sebesség 4, erő 4, józanság 4

31 -- Ez életben van!

Vidáman cirógatod a kezedd a falat. Igen, már érzed is a ritmikus szívdobbanásokat. Már a legapróbb érintésre is érezheted a ház szívverésének vibrálását. Ez a ház életben van! És te bármit megteszel, hogy megvédd. Bármit!

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Rakj a következő szobákba (lehetőleg egyenletesen elosztva) annyi antitest jelzöt (kék), ahány hős van: kutató labor, műtő labor, előszoba (egy szoba), kazánház, földalatti tó és könyvtár.

Rakd az agy, szív, gyomor, tüdő, fogak és mirigyek jelzőket (kék) a megfelelő szobákba (lásd lentebb). Ha ezen szobák közül valamelyik még nincs a házban, akkor rakd oda ezeket a jelzőket, mikor az adott szobát felfedezik.

A gyomor jelzős szobában álló hősöknek most dobiuk kell (lásd lentebb).

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálják megölni a házat.

Az antitestek

Az antitestek keresztül mozoghatnak a falakon.

Ha a felfedező megátadja az agyat vagy a szívet, és a támadás sikertelen, akkor azonnal vegyél el egy antitestet a ház másik pontjáról és rakd az orgona szobába vagy a padlásra.

A ház

Rakj gyomor jelzőket az ebédlőbe, a konyhába, a kamrába és a borospincébe. Ezek a szobák alkotják a ház emésztőrendszerét. A hősnek aki belép, vagy a fordulóját kezdi ezen szobák valamelyikében, dobnia kell egy sikeres 5+os józanság dobást, ellenkező esetben 1 pont mentális sérülést szenved el. Ha az eredmény 0 vagy 1, akkor a karakter 2 pont mentális sérülést szenved el és be kell fejezze a mozgást.

Rakd a tüdő jelzöt az üvegházba. A hősnek aki belép, vagy a fordulóját kezdi ezen szobában, vagy

egy szomszédos, ajtónyílással összekötött szobában, meg kell kísérelnie egy 4+os erő dobást. Ha a szomszédos szobában áll és a dobás sikertelen, akkor rakd a felfedezőt az üvegházba és kísérel meg a dobást újra. Ha a felfedező az üvegházban rontja el a dobást, akkor meghal és eldobja minden tárgyát.

Rakj fog jelzőket a balkonra és az előcsarnokba. A hősnek aki belép, vagy a fordulóját kezdi ezen szobák valamelyikében, meg kell kísérelnie egy sebesség dobást:

4+	Nincs hatás.
1-3	1 pont fizikai sérülés.
0	2 pont fizikai sérülés.

Rakj mirigy jelzőket a kutató laborba és a műtő laborba. A hősnek aki belép, vagy a fordulóját kezdi ezen szobák valamelyikében, dobnia kell két kockával:

4	1 ponttal nő az összes képesség.
3	Vesztesz 2 sebesség pontot.
2	Vesztesz 2 erő pontot.
1	Vesztesz 2 józanság pontot.
0	Vesztesz 2 tudás pontot.

Rakd a szív jelzöt az orgona szobába. A szív 7-es erővel védi magát támadás esetén, de nem okoz sérülést.

Rakd az agy jelzöt a padlásra. Az agy 6-os erővel védi magát támadás esetén, de nem okoz sérülést. Egy hős, aki megkísérli megtámadni az agyat, el kell végezzen egy 4+os józanság dobást, máskülönben a fordulója támadás nélkül véget ér.

Akkor nyersz ha ...

... megölnöd az összes hőst, vagy megsemmisíted a lándzsát úgy, hogy ellopod azt a tulajdonosától, majd egy egész fordulót eltöltesz a szakadéknál, a kazánházban vagy a földalatti tónál, ahol elpusztíthatod a lándzsát.

Ha nyertél ...

Bámulatos! A ház lélegzik, emészt, még ölni is képes az ételért. Gondolkoni is tud? Képes lehet ... szeretni?

Bámulatos!

Az antitestek képességei: sebesség 3, erő 5, józanság 3

32 -- Elveszve

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

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

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Rakd félre azokat a szoba lapkákat, amiket már felfedeztek és a házba raktak, kivéve a kezdő lapkát és azokat a szobákat, ahol éppen áll valaki. Távolítsd el a titkos átjáró, titkos lépcső vagy fali kapcsoló jelzőket, amik olyan szobákhoz vezetnek, amelyeket félreraktál.

Ha az orgona szoba még nincs a házban, akkor vedd ki a szoba lapkák közül és rakd a házba az általad kiválasztott kezdő lapka mellé. Ezután keverd meg a paklit.

Keverd össze az összes félretett lapkát, az eddig fel nem húzott lapkákat, valamint az eldobott lapkákat is. Azok a lapkák amiken áll valaki, továbbra is a házban maradnak. Mozgasd őket az adott emelethez tartozó kezdő lapkák mellé.

Mit tudunk a hősökről?

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

Hogyan állítsd meg a hősöket?

A hősök megpróbálnak valami módot találni az orgona szobában található dimenziók közötti utazás eszközének újraindításához, mely hazavihetné őket. Ez nem történhet meg! Megpróbálhatod simán csak megölni őket, de lehetséges az irányító karok módosítása is, mely "ember-biztossá" teszi azokat. Megkísérelhetsz egy 4+os tudás dobás a kápolnában, a trófea szobában, bármelyik laborban és a pentagramma szobában is. Ha sikerül az egyik ilyen dobás, rakj egy tudás dobás jelzőt (háromszögletű) abba a szobába. Egy ilyen jelzőt rakhatsz minden felsorolt szobába. Mondd el a hősöknek, hogy minden lerakott tudás dobás jelző -3-mal módosítja az ő dobásaikat, melyek a dimenziókapu aktiválásához kellene.

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal.

Ha nyertél ...

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

33 -- A tó szörnye

A tóban élő lényt megfelelő időrend szerint kell etetni. Mikor éhes lesz, gyengül felette az irányításod. Néha még téged is ételnek néz.

Most meg a ezek a kotnyeles bolondok elkezdték átkutatni a tavat, az utolsó áldozat után kutatva. Hát nem tudják, hogy a lénynek ennie kell!?

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Az a felfedező, akinél a lány volt elveszti őt. (Rakd félre a lány kártyáját és módosítsd a felfedező képességeit ennek megfelelően.)

A felfedezők nem fedezhetnek fel új szobákat a házban, hacsak jelenleg nem vezet út a pincébe.

Állítsd össze a forduló/sérülés jelzősávot, rakd a műanyag csíptetőt a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyomkövetni.

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálják megmenteni a lányt.

Akkor nyersz ha ...

... a lány megfullad, vagy ha minden hős meghal.

Kötelező lépések a fordulód során

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

Miután ezt megtetted, dobj annyi kockával, amennyi a jelenlegi forduló száma. Ezután ellenőrizd a következő táblázaton, hogy a lány megfulladt-e:

<i>Összes játékos száma</i>	<i>A lány megfullad, ha</i>
3-4	10+
5-6	9+

A játékosok képpel lefelé fordított lapkákból fogják összeállítani a tavat. Minden felfedező, ha a tóban akar mozogni, akkor a fordulója elején meg kell kíséreljen egy erő dobást:

- 4+ Minden tó lapka 2 mezőnyi mozgásnak számít.
- 0-3 Minden tó lapka 3 mezőnyi mozgásnak számít.

Ha egy felfedező eldob egy tárgyat a tóban, akkor az a tárgy örökre elveszett.

Bemehetsz a tóba, ha a felfedezőkkel akarsz küzdeni. Neked is erő dobást kell végezned a mozgáshoz, de te nem dobsz a lány keresése miatt.

A hősök kutathatnak a lány után. Ha ezzel próbálkoznak, akkor dobniuk kell és a dobás eredményét közlik veled.

Olvasd fel a dobott értéknek megfelelő részt a lenti táblázatból. (A szövegek a hősök szemszögéből értelmezendők.)

1-4: Nem történik semmi.

5: Segítségért kiabál valaki. Mozogj 1 mezőt és dobj újra!

6-7: Egy groteszk, vak, albinó hal súrlódik hozzád. Dobnod kell egy sikeres 4+os józanság dobást vagy elszenvedsz 1 pont mentális sérülést. Ha 0-t dobsz, 2 pont mentális sérülést szenvedsz el.

8: Egy kis szigetet találsz. Húzz egy esemény kártyát!

9: Nem történik semmi.

10: A szörny erő támadást indít 5-ös értékkel. Ha legyőzöd, akkor mozogatsz 1 mezőnyit bármely irányba sebész helyett; utána újra dobhatsz. Ha legyőz a szörny, akkor a szokott módon sebződsz.

11: Mintha látnál valamit előrébb. Dobj újra és adj 3-at az eredményhez a fordulóra egyébként érvényes bónuszokon felül. Ha a végösszeg újra 11, akkor dobj harmadjára is, 6-ot adva az eredményhez, és így tovább.

12-13: Egy nagy hullám söpör végig a tavon. Kísérelj meg egy 5+os erő dobást az úszáshoz! Ha sikerül, mozogj 3 mezőnyit a földalatti tó lapkától elfelé (új lapkákat felfedezve, ha szükséges); ezután dobj újra. Ha nem sikerül, akkor mozogj 2 mezőnyit a földalatti tó lapka felé.

14: Egy fűrészfogas csáp próbál megragadni téged. A szörny sebesség támadást indít 5-ös értékkel. Ha legyőzöd, akkor nem okozol sérülést. Ha legyőz téged, akkor a szokott módon sebződsz és 2 mezőnyit mozogsz a földalatti tó lapka felé. Pontegyenlőség esetén nem történik semmi.

15-16: Érzed, ahogy a víz örvénylik körülötted, mikor a lány pont melletted halad el. Meg kell kísérelj egy 4+os józanság dobást. Ha nem sikerül, elszenvedsz 2 pont mentális sérülést és 2 mezőnyit mozogsz a földalatti tó lapka felé.

17-18: A lény erő támadást indít 6-os értékkel. Ha legyőz téged, akkor a szokott módon sebződsz. Pontegyenlőség esetén nem történik semmi. Ha legyőzöd, akkor nem okozol sérülést. Ehelyett, egy mezőnyit mozogatsz a tavon, bármely irányba. Ha felfedezel közben egy új tó lapkát, akkor újra dobhatsz.

19+: Megtalálod és megmented a lányt.

Ha nyertél ...

Néha a dolgok csak úgy maguktól sikerülnek. Ezelőtt csak egyesével csalogattad az eddelnek szánt embereket a tóhoz. Most viszont számos test lebeg arccal lefelé a sötét vízben. A lény máris tízszer nagyobb, mint amikor felfedezted. Vajon mekkorára tud megnőni? Úgy tervezed, hogy a végére jársz a kérdésnek.

34 -- Bolond világ

Te vagy a valaha élt egyik legnagyobb vezér reinkarnációja -- te vagy Julius Caesar. Először a szenátoraid voltak olyan vakmerők, hogy megkéseljenek téged a szenátusban. Ezután meg bezártak egy elmeegógyintézetbe. De te megszöktél! Most pedig bosszút állsz!

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Ha nincs nálad az örült kártya, akkor vedd el attól a játékostól akinél van (és módosítsd a képesség pontjaid). Az örült Marcus Antonius, a te egyetlen megbízható barátod és hű szolgád. (A kártya egyetlen funkciója, hogy az erő értéked növelje a szokásos módon.)

Rakj félre annyi szolga jelzőt (vörös), ahány játékos van. Rakj egy-egy szolgát minden emeletre, egy-egy üres szobába. Rakd a többi szolgát bármelyik üres szobába.

Mit tudunk a hősökről?

Ők Brutus, Cassius és más szenátorok reinkarnációi, akik elárultak téged.

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal.

A szolgák

Sem te, sem a szolgák nem sérülnek vagy kábulnak el, ha támadást indítotok és legyőztek titeket.

Te és a szolgák sem támadhattok, vagy végezhetek akciókat, miután elfogtak titeket. Az elfogott karaktereket ki lehet szabadítani, hogyha te, vagy egy még szabadon levő szolga 2 vagy több ponttal legyőzitek az elfogó karaktert egy erő támadással, sebzés okozása helyett. Az elfogott karaktereket már nem lehet kiszabadítani, ha a páncélterembe rakták őket.

Ha nyertél ...

*Veni, vidi, vici! Jöttél, láttál, győztél!
Sokáig éljen a halhatatlan isten-császár,
Julius Caesar!*

A szolgák képességei: sebesség 3, erő 3, józanság 1

35 -- Egy kis változás

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de áruulóvá vált.

Ha 3 vagy 4 játékos játszik, akkor rakj egy macska jelzöt (narancsszínű) az előszobába. Ha 5 vagy 6 játékos játszik, akkor rakj egy macska jelzöt az előszobába és egyet abba a szobába, ahol a szellemjárást felfedték.

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálnak elszökni a házból egy játékreplő segítségével.

Akkor nyersz ha ...

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

Összezsugorodva

Összezsugorodtál. Ez azt jelenti, hogy:

- Minden tárgyad és ómened veled zsugorodott és a szokott módon működik.
- Nem húzhatsz fel új kártyákat. Ha egy esemény-, ómen-, vagy tárgy szimbólumos új szobába lépsz, akkor a fordulód véget ér.
- Minden ajtónyílás egy mezőnek számít, tehát egy ajtón keresztüli belépés egy szobába összesen 2 mezőnyi mozgásnak felel meg. Megállhatsz az ajtónyílás mezőjén is.

- A lépcsőkön való fel- és lefelé közlekedéshez el kell végezned egy 3+os erő dobást. Ha nem sikerül, akkor a fordulód véget ér, de újra próbálkozhatasz a következő fordulóban.
- Nem használhatod a beomlott szobát vagy a misztikus liftet. Nincsenek rád hatással az erkély, a tornaterem vagy a pánccélterem szobák lapkára írt hatásai.

A macskák

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

Speciális támadási szabályok

Nem támadhatod meg a felfedezőket. Ehelyett azt szeretnéd, hogy a macskáid egyék meg őket.

Mikor egy macska sikeres támadást végez egy felfedező ellen, akkor egy fordulóig csak eljátszik vele "mint macska az egérrel", ahelyett hogy sebesülést okozna. Ennek az adott hősnek a fordulója alatt, a felfedezőnek lehetősége van elmenekülni a macskától (a hősök majd elmondják hogyan). Ha bárki legyőzi az adott macskát annak következő fordulója előtt, akkor a macska elejti az elfogott felfedezőt. Más esetben a felfedezőt felfalja a macska és meghal a következő szörnyforduló elején. Az elfogott hősökre nem hat a csengő.

Egy macska, aki a játékreplővel egy szobában áll megkísérelhet egy 7+os sebesség dobást, hogy lecsapja a repülőt. Az áruuló is megkísérelheti ezt, de ő egy 5+os sebesség dobást végez. Ezután egy macska azonnal megtámadhatja a gépen ülő egyik felfedezőt (és a hősök megpróbálhatják újraindítani a gépet a saját fordulóik során).

Ha nyertél ...

Hónapokig tart majd az összes adat analízálása, de egy dolog biztos -- a macskáid kiemelkedő sikerként értékelik ezt a kísérletet!

A macskák képességei: sebesség 6, erő 7, józan-ság 5, tudás 5

36 -- Jobb a barátokkal

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

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

A halál jobb barátokkal együtt.

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Rakd az evezőshajó jelzőt (ötszögletű) a padlásra. Ha a padlás még nincs játékban, akkor kell odaraknod az evezőshajó jelzőt, ha a padlást felfedezik.

Rakj félre 4 erő dobás jelzőt (háromszögletű).

Állítsd össze a forduló/sérülés jelzősávot, rakd a műanyag csíptetőt a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyomonkövetni.

Mit tudunk a hősökről?

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

Akkor nyersz ha ...

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

Kötelező lépések a fordulód során

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

Az áradás

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

Forduló# Áradás szintje

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

Az elárasztás minden hősrre hat, csak rád nem. Az áradás hatásai a *Túlélés titkai* könyvben, ennél a szellemjárásnál vannak leírva.

Speciális támadási szabályok

Megtámadhatod az evezőshajót fordulód során egyszer, de csak erő támadással. Megkísérelhetsz egy 3+os erő támadást az evezőshajó megrongálásához. Minden alkalommal mikor megrongálsz az evezőshajót, rakj egy erő dobás jelzőt a karakterkártyádra. Az ötödik sikeres erő támadás megsemmisíti az evezőshajót; távolítsd el a házból, mikor ez megtörténik.

Ha nyertél ...

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

37 -- Sakk és matt

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

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

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulová vált.

Rakd a Halál jelzőt (halvány zöld) egy szobába az általad kiválasztott hős mellé.

Rakj öt szent pecsét jelzőt (ötszögletű) a következő szobákba, vagy most, vagy mikor felfedezik őket: a pánccélterem, a kriptá, a kutató labor, a mütő labor és a trófea szoba. Mondd el a hősöknek, hogy öt ilyen szent pecsét létezik, de ne közöld velük, hogy melyik, még felfedezetlen szobákban vannak.

Mit tudunk a hősökről?

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

Akkor nyersz ha ...

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

A Halál kötelező cselekedetei a fordulója alatt

A fordulója során a Halál a szobájában levő, legmagasabb tudással rendelkező felfedező ellen játszik. Mind a ketten tudás dobást kísérelnek meg. A Halál tudása 8-as és még csal is. Az első dobás után újradozhatja bármely üres kockát. (Pl., ha a Halál 8 kockával dob és közülük 2 kocka sikertelen, akkor azt a két kockát "üres kockának" tekintjük. Ezt a két üres kockát újradozja, de csak egy alkalommal.)

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

- Ha a Halál 1 vagy 2 ponttal nyer, akkor levesz egy parasztot és minden hős veszít 1 józanság pontot.
- Ha a Halál 3 vagy 4 ponttal nyer, akkor levesz egy tisztet és minden hős veszít 1 erő pontot.
- Ha a Halál 5 vagy több ponttal nyer, akkor síri hangon közli: "sakk." Minden hős veszít 1 józanság és 1 erő pontot.

Speciális támadási szabályok

A Halál semmi más módon nem befolyásolható, csak a sakkjátszmában.

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

Ha nyertél ...

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

Sakk és matt!

38 -- Pokoli vadállatok

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Vegyél elő annyi tűzdenevért (melyeket a narancssárga denevér jelzővel jelölhetsz), mint a játékosok számának fele, felfelé kerekítve. Rakd őket abba a szobába, ahol a szellemjárást felfedték.

Mit tudunk a hősookról?

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

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal.

Kötelező lépések a fordulód során

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

A denevér jelzők nem befolyásolják a felfedező mozgását.

Speciális támadási szabályok

A denevérek nem támadnak és nem lehet őket megtámadni.

Miután mozgattad a szörnyeid, dobj 1 kockával minden denevér után, aki egy vagy több hőssel osztozik egy szobán. Minden jelenlévő hős annyi fizikai sérülést szenved el, amennyit dobtál. (A páncél kártya csak 1 pontnyi sebzést véd ki.)

Ha nyertél ...

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

A tűzdenevérek képességei: sebesség 3

39 -- A trónörökös

Végre eljöttek, ahogy azt mindig is tudtad. Az ősi Romanescu család vagyonának és hatalmának utolsó örökösei. Jelenleg a te családod gondoskodik a vagyonról, de ha az igazi örökös felül a trónra, miközben a Romanescu gyűrűt és lánzsát hordozza, akkor el fog venni tőletek mindent. Ennek nem szabad megtörténnie! Ma éjjel a lesben álló orgyilkosaid végeznek az örökössel, és a családod hatalomban marad.

Az örökösnek pusztulnia kell!

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Ha a szobrok folyosója még nincs játékban, akkor válogasd át a szoba lapkák pakliját és rakd le a ház egy elérhetetlen részére. Ezután keverd össze a szoba lapkák pakliját. Állítsd össze a forduló/sérülés jelzősávot, rakd a műanyag csíptetőt a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyomonkövetni.

Annyi orgyilkosod rejtőzött el a házban, ahány játékos vesz részt a játékban. Titokban írd le egy papírra a szobákat, ahol rejtőznek, a következő megszorítások figyelembe vételével:

- Minden orgyilkosnak már játékban levő szobákban kell elrejtőznie.
- Nem rakhatsz egy orgyilkosnál többet egy szobába.
- Nem rakhatsz orgyilkost foglalt szobákba, vagy a szobrok folyosójára.

Mit tudunk a hősökről?

Egyikük az igazi örökös, de nem tudod melyikük.

Akkor nyersz ha ...

... az örökös meghal.

Az orgyilkosok használata

Mikor egy hős olyan szobába lép be, ahol orgyilkos van, dönthetsz úgy, hogy felfeded az orgyilkost. Ha így teszel, azonnal támadd meg a hőst az orgyilkossal (még akkor is, ha éppen nem a te fordulód van). Az orgyilkosok minden támadása lesből történik. Minden orgyilkos ereje csak 2, de ha támad, akkor ellenfele nem védekezhet.

Egy támadás elvégzése után, az orgyilkos megmérgezi magát és meghal. Húzd le a papírodról ezt az orgyilkost.

Mikor egy hős meghal, megkérdezheted, hogy ő volt-e az örökös. A hősöknek igazat kell válaszolniuk.

Kötelező lépések a fordulód során

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

A 3. forduló végén annyi új orgyilkos jelenik meg a házban, mint a játékot elkezdő felfedezők száma. Titokban írd le a nevüket és a rejtőzködő helyüket. Egy olyan üres szobába rakhatod őket, ahol nincs másik orgyilkos.

A 6. forduló végén helyezz le új orgyilkosokat, úgy, ahogy azt 3. forduló végén tetted.

Ha nyertél ...

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

40 -- Élve eltemetve

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

É L V E E L T E M E T V E.

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

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de áruulóvá vált.

Állítsd össze a forduló/ sérülés jelzősávot, rakd a műanyag csipetét a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyomonkövetni.

Válassz ki egy már felfedezett szobát a pincében. Titokban írd le a választott szoba nevét. Az általad elásott személy ebben a szobában van. Ha ötnél kevesebb szoba van jelenleg a pincében, beleértve a lejárt is, akkor felhúzhatsz és lehelyezhetsz még szobákat a pincébe, addig amíg legalább öt nem lesz, majd ezután írd le a kiválasztott szoba nevét.

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálják megmenteni az elásott személyt.

Akkor nyersz ha ...

... az elásott személy meghal.

Kötelező lépések a fordulód során

Tatsd számon, hogy mennyit sebződik fordulónként az elásott személy. Az eltemetett személy 12 pontnyi sérülést tud elviselni, mielőtt meghal.

A fordulód végén léptesd előre a forduló/ sérülés jelzősávot a következő mezőre, az 1-gyel kezdve. Ezután dobj annyi kockával, amennyi az aktuális forduló száma. Az eltemetett személy annyit sebződik, mint a dobott érték.

A lélek tábla

A lélek tábla segíti a hősöket. Az a felfedező akinél éppen van, nem adhatja oda senkinek és nem is dobhatja el.

Ha legalább 2 pontnyi sérülést okozol egy erő támadással, sebzés okozása helyett ellophatod a lélek táblát. Ha ellopod a lélek táblát az egyik felfedezőtől, akkor az azonnal megsemmisül és a kártyáját el kell dobni.

Ha nyertél ...

Ahhhh, igen. Örjögő társaid túl későn érkeztek. Valahogy megéheztél ettől a kis testmozgástól. Itt az idő egy kis kései vacsorához ... valami finom desszerttel!

41 -- Láthatatlan áruló

Ahogy átkutatjátok ezt a poros, öreg házat, észreveszed, hogy szavakat véstek az ujjadon viselt gyűrű belső felére. Hangosan kimondod a szavakat, erre szörnyű fájdalom hasít a bal szemgolyódon keresztül mélyen a koponyádba. Olyan szörnyű fájdalom tölt el, hogy a saját bőröd is lekarnád, hogy elmúljék.

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

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Vegyél elő egy darab papírt. Válaszd ki az egyik lerakott szobát a házban. Írd le a szoba nevét -- itt állsz most. Ezután távolítsd el a figurádat a házból.

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálnak megtalálni és megölni téged.

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal.

Hogyan mozogjak?

Ahelyett, hogy a figurádat mozgatod a ház szobáiban, írd le a szoba nevét, ahol be fogod fejezni a mozgást. (Használd a sebesség értéked és a normál mozgási szabályokat.) Ha ki akarsz menni egy olyan szobából, ahol van felfedező, akkor nem kell extra mezőként számolnod azt a szobát (ahogy a szörnyek tennék).

Továbbra is felfedezhetsz új szobákat, de így a hősök nyilván tudni fogják, hogy hol állsz mikor az új lapkát lerakod a házba.

Tárgyak ellopása

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

4+: Elveszed a tárgyat.

1-3: Sikertelen vagy, de nem kell megmondanod a játékosoknak, hogy melyik felfedezőtől próbáltál lopni.

0: Sikertelen vagy, és meg kell mondanod a játékosoknak, hogy melyiküktől próbáltál lopni.

Speciális támadási szabályok

Nem végezhetsz a továbbiakban józanság támadásokat a gyűrű segítségével.

Hacsak nem egy tárgy segítségével támadsz, akkor minden támadásod lesből történik. A normál támadás helyett, dobj annyi kockával, mint a játékot elkezdő hősök számának fele, felfelé kerekítve. A megtámadott hős ennyi fizikai sérülést szenved el. Ellenfeled nem védekezhet a támadás ellen.

Ha egy hős sejti (vagy tudja) melyik szobában vagy és megtámad téged, akkor azt a támadást a szokott módon kell kezelni.

Egy forduló alatt megkísérelhetsz egy lopást és egy támadást is.

Ha nyertél ...

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

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

42 -- Itt jó a hős

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

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Emeld meg az összes olyan képesség értéked a kezdő szintre, ami esetleg lecsökkent korábban.

Ha még nincs semmilyen fegyver kártya nálad (mint pl., a revolver, a balta vagy a vér-tőr), akkor válogasd át a tárgy paklit és vedd magadhoz az első fegyvert, ami a kezvedbe kerül. Ezután keverd meg a tárgy paklit.

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálnak megakadályozni a Pokolkapu kinyitásában.

Akkor nyersz ha ...

... kinyitod a Pokolba vezető kaput.

Hogyan nyissam ki a Pokol kapuját?

Végezd el a következőket, sorrendben:

1. Fel kell áldoznod (megölnöd) az egyik hőst egy fegyver segítségével és elvinni a testét a katakombába, a szakadékba vagy a pentagramma szobába. Úgy veheted fel és viheted a testet, mint egy tárgyat. Míg egy testet cipelsz, minden szoba ahová belépsz két mezőnyi mozgásnak számít. A kutya nem vihet magával testeket.

2. Ha a test már a fenti szobák egyikében van, akkor megkísérelhetsz egy 4+os józanság-, vagy tudás dobást a kapu kinyitásához. Fordulód során egyszer kísérelheted meg ezt a dobást.

A halhatatlanság hatásai

A képesség pontjaid nem változnak egyik irányba sem, még akkor sem ha felveszel vagy eldobsz tárgyakat, hacsak a hősök nem találnak valami speciális módot képességeid csökkentésére.

Nem lehet tőled tárgyakat ellopni.

A felfedezők nem akadályozzák a mozgásodat.

Speciális támadási szabályok

Nem lehet téged megtámadni, és a szoba lapkák és tárgy kártyák hatásaitól sem sérülsz.

A szokott módon támadsz, de nem sérülsz ha közben legyőznek.

Ha nyertél ...

Ahogy a kapu belehasít a házba és a világodba, már hallod is ahogy az elátkozottak sikolyai elkeverednek a később elkárhozókéval. Kárhozat és rémület, halál és pusztulás ... és te immunis vagy az egésze. Jó szórakozást!

43 -- Árnyak összejövetele

Kimondtad a megfelelő szavakat és a levegőbe döftél a rituális törrel. Minden új csapással érzed, ahogy barátaid árnyékai elszakadnak a tulajdonosuk testétől, mint a rohadt hús a csonttól.

Most már csak segítened kell az árnyékoknak eljutni a pentagramma szobába. Ha ez megtörténik társaidd a rabszolgáiddá válnak -- sötét kísértetté lesznek, kiknek lelkét te irányíthatod mindörökké.

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Elválasztottad a hősök testétől az árnyékaikat. Rakj egy árnyék jelzőt (halvány zöld) minden hős mellé, majd mozgasd az összes jelzőt egy-egy fal mellé az adott szobában.

Ha olyan falra mozog az árnyék, ahol van ajtónyílás, akkor te választod ki, hogy az ajtó melyik oldalára kerüljön a kísértet.

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálnak végrehajtani egy olyan rituálét, ami elűzi az árnyékokat.

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal vagy átalakul kísértetté. Mikor egy felfedező árnyéka belép a pentagramma szobába, az a felfedező kísértetté alakul (egy lélektelen szörny lesz belőle).

Az árnyékok

Mozgasd az árnyékokat a pentagramma szoba felé, amilyen gyorsan csak tudod.

Az árnyékok faltól-falig közlekednek. Egy falról egy sarkon át egy másik falra mozgás, ugyanabban a szobában egy mezőnyi mozgásnak számít. Szintén 1 mozgási pontba kerül egy árnyéknak, ha egy falon levő ajtónyílás egyik oldaláról a másik oldalra mozog. Egy árnyék egy mezőnyi

mozgással szobát válthat, ha az emeleti folyosó, az erkély, a széncsúszda, az előcsarnok vagy a beomlott szoba faláról a hozzá tartozó másik szobába lép (a fő lépcső, a bálterem, a pince lejáró, lépcső a pincéből és a szoba a beomlott szoba alatt).

Az árnyékok mozoghatnak ablakkal ellátott falak mentén, és átmehetnek a szakadékon és a katakombán.

Az árnyékok nem fedezhetnek fel új szobákat.

Az árnyékok nem használhatják a misztikus liftet, a titkos átjárót és a titkos lépcsőt. Utasként viszont utazhatnak a misztikus liftben.

Az árnyékok nem lassítják le a hősöket, és a hősök sem az árnyékokat.

Minden árnyék "kötődik" egy-egy felfedezőhöz. Mikor egy árnyék a pentagramma szobába lép, és a hozzátartozó felfedező még életben van, akkor ő kísértetté válik. (Ennek a felfedezőnek a figurája szörnyé változik, de továbbra is az a játékos irányítja, aki eddig.) A hősök szellemjárás füzete, a *Túlélés titkai* részletezi a kísértetek akcióit.

Ha az áruló győz, és az egyik kísértet megölt egy hőst, akkor a kísértetet irányító játékos is az árulóval együtt nyer.

Speciális támadási szabályok

Az árnyékok nem támadhatnak, de bármelyik hős megkísérelheti legyőzni őket sebesség vagy józanság támadással. Minden árnyék egy-egy karakterhez kötődik. Ha egy árnyékot legyőznek, akkor az elkábul, és a hozzá kötődő karakter 1 pont sebesség sérülést szenved el.

Ha nyertél ...

Az árnyékok közt megbúvó kísértetek a földig hajolva várják parancsodat. A dolgok így már sokkal jobbak ... neked, legalább is. És ez az ami igazán számít, ugye?

Az árnyékok képességei: sebesség 5, józanság 5

44 -- Mindannyiunkat utolér a Halál

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

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

Már látod is ahogy a ráncok jelennek meg rajtuk és a lábaik is reszketni kezdenek. Elkezdődött!

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Minden hős azonnal öregszik 10 évet, beleértve a medált hordozó felfedezőt is. Olvasd el a lenti "Évtizedek hatásai" táblázatot és mondd el minden hősnek, hogyan állítsa be a képességeit a változások hatására.

Mit tudunk a hősökről?

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

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal.

A fordulód végén ...

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

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

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

Mit nyersz mások halálával?

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

A medál

Az áruló nem birtokolhatja a medált.

Ha nyertél ...

Hamu a hamuhoz, por a porhoz. A Halál mindannyiunkat megtalál ... nos, majdnem mindannyiunkat. Köszönöd szépen, te egészen jól érzed magad. Elhagyod a házat, bezárod magad mögött az ajtót és isten hozzádot intesz, a következő évtizedig.

45 -- Tik-tak-tik-tak

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Ha nincs nálad a dinamit kártya, akkor vagy vedd el attól akinél van, vagy válogasd át a tárgy paklit, vedd el a lapot, majd keverd meg a tárgy paklit.

Állítsd össze a forduló/ sérülés jelzősávot, rakd a műanyag csíptetőt a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyomonkövetni.

Mit tudunk a hősökről?

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

Akkor nyersz ha ...

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

A nagy bomba

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

Kötelező lépések a fordulód során

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

Speciális támadási szabályok

Nem mozoghatsz; akármelyik szobában is voltál a szellemjárás elején, ott kell maradnod. Elmélyülten dolgozol a nagy bombán. Ha a misztikus liftben vagy, akkor az nem működik többé.

Van nálad egy távkapcsoló, amivel be tudod indítani az időzített bombákat. Az első forduló vége után, bármely felfedező, akin időzített bomba van és belép a szobádba, vagy azzal szomszédos szobába, azonnal felrobban, összes tárgyával és ómenével együtt. (A szomszédos szobáknak nem kell ajtóval összekötve lenniük.) Minden hős, aki ugyanebben a szobában áll szintén felrobban (tárgyaival és ómeneivel együtt). Rád nem hatnak ezek a robbanások.

Miután egy hős bombáját hatástalanították, már nem hat rá a 8+os dobás, sem a közelséged. Vagy megvárod, míg a nagy bomba felrobban és elintézi őt is, vagy megvárod, míg a szobádba lép, hogy megtámadhasd.

Használhatod a dinamitot a saját szobádban is (az ajtónyílással összekötött szomszédos szoba helyett), de rád nem hat.

Ha nyertél ...

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

46 -- A lakoma

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

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Ha az ebédlő még nincs a házban, akkor válogasd át a szoba lapkák pakliját és rakd le a szobát a földszintre. Ezután keverd meg a lapkák pakliját.

Rakj az ebédlőbe annyi kannibál jelzőt (vörös), ahány hős játszik.

Mit tudunk a hősökről?

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

Akkor nyersz ha ...

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

Speciális támadási szabályok

Ha egy kannibált elkábítana egy támadás, akkor az a támadás megöli.

Ha egy kannibál, vagy az áruló sikeres támadást indít egy áldozat ellen, akkor az áldozat meghal, elkábulás vagy sérülés helyett,

és a támadó felfalhatja. Az áldozatok nem okoznak sérülést, ha sikertelennek bizonyul az ellenük indított támadás.

Az áruló és a kannibálok nem lassítják le az áldozatokat; az áldozatok sem lassítják az árulót és a kannibálokat.

Zabálás

Mikor egy áldozatot megölnek, akkor holttest lesz belőle (fordítsd meg az áldozat jelzőt a holttest jelző oldalára). Mikor egy felfedezőt megölnek, fektesd el a figuráját. Ha a forduló elején egy szobában állsz egy holttesttel vagy halott felfedezővel, akkor te vagy egy kannibál "felzabálhatjátok" a testét, ha nincs a szobában élő felfedező.

Ha egy teljes fordulót azzal töltesz, hogy egy holttestet felzabálsz (más akciót nem is végzel), akkor 1 pontot hozzáadhatsz minden képességedhez. Egy kannibál is növelheti képességei értékét ezen a módon. (Egy darab papíron kövesd a képességeik változását.) Miután egy holttestet felzabáltak, távolítsd el a jelzőt, vagy a figurát a játékból.

Ha nyertél ...

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

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

A kannibálok képességei: sebesség 2, erő 4, józanság 4

47 — Az önmaga farkába harapó féreg

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

Azonnali cselekedetek

Távolítsd el a figurád a játékból. Mostantól egy óriási, kétféjú kígyó-szörny vagy: az önmaga farkába harapó féreg.

Minden tárgyadat a földre ejted; rakj egy tárgy halom jelzőt abba a szobába, ahol a szellemjárást felfedték. Ha nálad van a lány, a kutya vagy az örült kártya, akkor felfalod őket, a kártyájukat pedig el kell dobnod.

Rakd a két féreg fej jelzőt (nagymeretű) abba a szobába, ahol a szellemjárást felfedték.

Rakj félre 16 féreg test jelzőt (kék).

Mit tudunk a hősökről?

Megpróbálnak megölni téged.

Akkor nyersz ha ...

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

A féreg fejait nem lehet elkábítani.

A fordulód során külön kockával dobsz a féreg két fejének mozgáspontjainak meghatározásához. Adj egy féreg test jelzőt minden olyan szobába, amit elhagy a féreg egyik feje és senki nem volt akkor abban a szobában. Minden szobába csak egy féreg test jelzőt rakhatsz.

Keresztül mozoghatsz azokon a szobákon is, ahová korábban már raktál féreg test jelzőt; ide már nem kell további jelzőket leraknod.

Nem mozoghatsz át a titkos lépcsőn, a titkos átjárón, ill. nem mehetsz be a misztikus liftbe sem.

Mindkét féreg fej felfedezhet új szobákat. Hagyd figyelmen kívül ezen szobák szimbólumait. Egy szimbólummal megjelölt szoba felfedezése nem vet véget a fej mozgásának, ha az 2-est dobott mozgásra.

Speciális támadási szabályok

Miután a hősök elvégeznek egy speciális rituálét, már képesek lesznek megtámadni a féreg fejait. Mindkét fejet annyiszor kell megütni, amennyi a játékosok számának fele (felfelé kerekítve). Ha ez bekövetkezik, akkor az a fej elpusztul. A forduló/sérülés jelzősávon kövesd nyomon a bevitt találatok számát.

Csak a féreg fejei tudnak támadni, de mind a fej, mind a test jelzők befolyásolják a felfedezők mozgását a szabálykönyv 12. oldalán leírtak szerint. A felfedezők nem befolyásolják a féreg fejek mozgását.

A féregre nem hatnak a revolver és egyéb sebesség támadások.

Ha nyertél ...

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

Miután a világ már a tiéd, a csillagok lesznek a következők, akik követik majd.

Az önmaga farkába harapó féreg képességei: sebesség 1, erő 6

48 -- Mint egy halom tűzifa

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

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de árulóvá vált.

Rakd a Vörös Jack jelzőt (nagy méretű) az előszobába, közvetlenül a bejárat ajtó mellé.

Mit tudunk a hősökről?

Egy olyan fegyver után kutatnak, amivel megölhetik Vörös Jack-et.

Akkor nyersz ha ...

... minden hős meghal.

Vörös Jack

Ha legyőzik Vörös Jack-et egy támadással, akkor időlegesen el kell távolítod a házból ahelyett, hogy elkábulna vagy megsérülne. Következő fordulód elején Vörös Jack visszatér; rakd a jelzőjét újra az előszobába.

Minden alkalommal, mikor Vörös Jack visszatér adj hozzá minden képességéhez 1 pontot (írd le ezeket egy papírra).

Vörös Jack félelmet sugároz magából. Minden felfedező fordulód elején, ha az adott felfedező Vörös Jack-el egy szobában áll, akkor az a karakter el kell végezzen egy sikeres 3+os józanság dobást, vagy veszít 1 pontot egy mentális-, és 1 pontot egy fizikai képességéből.

Ha nyertél ...

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

Vörös Jack képességei: sebesség 3, erő 3, józanság 3

49 -- Jól áll neked

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

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

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de áruolvá vált.

Rakd az asztrál szellem jelzőt (halvány zöld) a karaktereddel egy szobába.

Az asztrál szellem kiszakította a hősök lelkeit a testükből. A fizikai testük most eszméletlenül fekszik.

Mit tudunk a hősökről?

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

Akkor nyersz ha ...

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

Hogyan száll meg a szellem egy testet?

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

- Fordulója során egyszer, az asztrál szellem megkísérelhet egy józanság dobást, hogy az azonos szobában levő hős testére hathasson. A sikerhez többet kell dobnia, mint az elfoglalni kívánt felfedező kezdő józanság értéke. Minden sikeres dobás után rakj egy

józanság dobás jelzőt (háromszögletű) a test mellé.

- Ha egy hős teste mellett összegyűlik annyi józanság dobás jelző, mint ahány játékos van, akkor az asztrál szellem megszállja azt a testet, te pedig nyersz.

Az asztrál szellem

Az asztrál szellem képes falakon át mozogni.

Az asztrál szellem nem támadhatja meg egy felfedező fizikai testét. Megtámadhatja egy felfedező lelkét, de csak józanság vagy tudás támadásokkal.

Az asztrál szellem nem kábul el, ha legyőzik.

A felfedezők lelkének legyőzése

Te megtámadhatod egy hős eszméletlen testét. Az a hős nem védekezik a támadás ellen. Dobj két kockával és annyi mentális sebzést okozol a hősnek, amennyit dobtál.

Ha elpusztítod egy hős lelkét a teste ellen irányuló támadással (úgy, hogy lecsökkented a koponya jelig a tudás- vagy a józanság értékét), akkor az asztrál szellem nem lesz képes elfoglalni azt a testet.

Ha nyertél ...

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

"Jól áll neked," - mondod. És tényleg, igazán jól áll neki.

Az asztrál szellem képességei: sebesség 3, józanság 6, tudás 6

50 -- Kis éji gyilkosság

Órákkal ezelőtt holtan találtátok az öreg Presticott-ot a nagy lépcső aljában. Az ügyvédje most fejezte be az öreg végakaratainak felolvasását. A házban lévő összes családtag részesül az öreg vagyonából. Nos ... mindenki, kivéve téged. Az öreg mindig is utált téged. Talán ezért sem láttál rajta meglepődést mikor lelökted a lépcsőről...

A dolgok azért nem annyira reménytelenek. Ha rokonaid nem maradnak a házban hajnalig, akkor te kapod meg a vagyont. Az öregember kapzsi szolgálói boldogan osztoznának veled. Ők majd gondoskodnak róla, hogy a rokonaid ne ériék meg a hajnalt ...

Azonnali cselekedetek

A karaktered még a játékban van, de áruulóvá vált.

Rakj félre annyi szolgáló jelzőt (vörös), ahány hős van. Rakd az első három szolgálót egy-egy üres szobába, a ház különböző emeleteire. Ha háromnál több szolgáló van, akkor rakd a fennmaradókat bármely üres szobába. Kezeld a szolgálókat úgy, mintha szörnyek lennének. Ha nincs üres szoba, akkor oszd el őket egyenlően a foglalt szobák között.

Állítsd össze a forduló/ sérülés jelzősávot, rakd a műanyag csíptetőt a 0 mezőre. Az idő múlását fogod rajta nyomonkövetni.

Mit tudunk a hősookról?

Az örökségük megszerzése érdekében a hősoknek a házban kell tölteniük az éjszakát. Ha életben tudnak maradni hajnalig, akkor a túlélő hősok maguk közt osztják el az öregember vagyonát. Ha mind meghalnak, te öröklöd a vagyont.

Akkor nyersz ha ...

... minden hőst megölnek, még hajnal előtt.

A szolgálók

A szolgálókat normál szörnyeként kell kezelni. Az idő előrehaladtával egyre kétségbeesettebbek, ezért egyre erősebbek is lesznek:

Forduló	Sebesség	Erő	Józsanság
0-3	3	3	3
4-7	4	4	4
8	5	5	5
9	6	6	6

Kötelező lépések a fordulód során

A fordulód végén léptesd előre a forduló/ sérülés jelzősávot a következő mezőre, az 1-gyel kezdve. Ha eléred a 10. fordulót, akkor az összes életben maradt hős nyer (kivéve téged). (Egyenlően fogják elosztani a vagyont maguk közt.)

Akkor is megnyerheted a játékot, ha a karaktered közben meghal. A szolgálóid boldogan osztznak majd maguk közt a pénzen.

Ha nyertél ...

Gyakorlatilag azt ígérted a szolgálóknak, hogy megosztod velük a vagyont, ha segítenek megölni a rokonaid ... de hát ezek csak szolgálók.

A szolgálók üdvözlésre emelik pezsgőspoharaikat, ünnepelvén újdonsült gazdagságukat. Azután egyenként a földre omlanak, ahogy a mérreg végigszáguld az ereiken. Hopsz! Úgy tűnik, most már te vagy az egyetlen örökös.