

secrets  
SURVIVAL  
:Revised

# A túlélés titkai

DO NOT  
READ

until the  
HAUNY 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. Ehhez legtöbbször 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 (profí kertész) vagy a legnagyobb józansággal rendelkező
  8. A szellemjárás felfedője
  9. Senki (kezdekskor 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 személy
  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 játékos
  23. A szellemjárás felfedője mellett balról ülő játékos
  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	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
Ebédlő	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
Hálószoza	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

*Por gomolyog a szobában és egy pillanatra árnyék vetül a szívedre. Hallod, ahogy az egyik barátod felsikolt, a hangjában az elragadtatás és a rémület furcsa keveréke vegyül. Egy hideg, nyirkos hang reszket az elmédben. "Elvesztettem a menyasszonyom annyi évvel ezelőtt, amit felfogni sem vagy képes. A könnyeim porrá lettek, de a szerelmem még mindig olyan erős mint a Nap. Szerelmem most újjászületett. Semmi nem állhat közénk ... és ha ellenem fordulsz, kitépem a lelked a halandó testedből és egészben falom fel."*

## Azonnali cselekedetek

Rakj félre 2 tudás dobás jelzőt (háromszögletű).

Mikor egy játékos felfedezője a lány jelzőjét tartalmazó szobába lép, az a játékos felveszi a lány kártyáját.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló megpróbálja összeházasítani a múmiát és a lányt.

## Akkor nyersz, ha ...

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

## Hogyan kell a múmiát számúzni?

Ha a könyv még nincs játékban, akkor a következő hős, aki felfedez egy ómen szimbólumos szobát, átválogatja az ómen kártyákat és elveszi a könyv kártyát. A könyvből fel kell olvasnod a múmia igaz nevét azért, hogy számúzhesd a holtak földjére. A következő lépéseket sorrendben kell végrehajtanod. Minden hős csak egy lépést kísérrelhet meg fordulónként.

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

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

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

2. A név felfedezése utáni fordulók egyikében egy hős, akinél ott van a könyv, megkísérrelhet egy 6+os tudás dobást, kikeresi a múmia nevét a könyvből és megtanulja azt a varázsigét, ami a számúzéshez kell. Ha sikerül a dobás, vedd el az egyik tudás dobás jelzőt.
3. Miután már megvan a két jelzőtök, vidd a könyvet abba a szobába, ahol a múmia áll. Bármely hős, aki egy szobában tartózkodik a múmiával és a könyvvel is, megpróbálhatja legyőzni a múmiát egy józanság támadással, így ráolvasva a varázsigét, ami végleg számúzi a holtak földjére.

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

## Ha nyertél ...

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

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

## 2 -- A szeánsz

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

### Azonnali cselekedetek

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

### Mit tudunk a rossziúkról?

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

### Akkor nyersz, ha ...

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

### Hogyan kell megidézni a szellemet?

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

Minden hős megkísérelhet egy 5+os tudás-, vagy józanság dobást a szeánsz elvégzéséhez. Egy felfedező megkísérelheti a fent említett dobások egyikét a fordulójának során, de csak akkor, ha a karaktere a pentagramma szobájában áll.

Minden alkalommal mikor egy ilyen dobás sikeres, rakj egy tudás-, vagy józanság dobás jelzöt (a dobás alapján) abba a szobába, ahol a szellemjárás felfedték. Ha a hősök már legalább annyi jelzöt összeszedtek, mint amennyi a játékosok számának fele (lefelé kerekítve), akkor elvégezték a szeánszot.

Az áruló szintén egy szeánszot végez. Ha a hősök az áruló előtt fejezik be a szeánszot, akkor megidézik a szellemet és irányítják is (kövesd a következő szekció utasításait). Ha az áruló fejezi be elsőként a szeánszot, akkor megidézi és irányítja is a szellemet.

### Ha ti idézitek meg először a szellemet

A szellem végakarata (hangosan olvasd fel):  
"Temessétek el a csontjaim!"

Rakd a szellem jelzöt abba a szobába, ahol az utolsó szeánsz dobás sikerült. Addig itt maradj a jelző, amíg el nem veszed a kísértet felett az irányítást.

Rakd az asztalra a forduló/sérülés jelzősávot, és rakj egy műanyag csíptetőt az 1-es mezőre. A szeánszot sikeresen befejező játékos minden ezután következő fordulójának végén mozgassd előre a csíptetőt a forduló/sérülés jelzősávon a következő számra. Az 5. forduló előtt el kell temetned a szellem csontjait.

A fordulód során egyszer, ha a padláson, a hálószobában vagy a nagy hálószobában állsz, megkísérelhetsz egy 5+os tudás dobást a csontok megtalálása érdekében. Ha sikerült, rakd a holttest jelzőjét a felfedező karakter kártyájára, így jelezve a csontokat (mint egy tárgyat).

Vidd el a csontokat a kriptába vagy a temetőbe. Míg ezen szobák valamelyikében tartózkodsz, a fordulód alatt egyszer megkísérelhetsz egy 5+os tudás dobást, így megtalálsz a megfelelő fejfát és elásod a csontokat.

Míg ezt végzed a szellem nem támadhat meg senkit. Ha nem sikerül eltemetni a csontokat az 5. forduló kezdetéig, akkor az áruló átveszi a szellem irányítását, az *Áruló könyvében* leírtak szerint ("Ha te idézed meg először a szellemet."). Ha ez történik, a csontok eltemetése már nem elég a szellem kiengeszteléséhez; meg kell ölnöd.

### Speciális támadási szabályok

Senki nem támadhat meg senkit, csak a szeánsz sikeres befejezése után.

Míg az áruló irányítja, megtámadhatod a szellemet, de csak akkor, ha képes vagy józanság támadásra. A szellem ellen józanság támadást a gyűrűvel lehet végezni. A gyűrű hiányában is végezhet józanság támadást a szellem ellen, de csak ha a pentagramma szobájában állsz a szellemmel együtt. Ha a két féle józanság támadásból sikeresen végrehajtasz egyet, az megsemmisíti a szellemet.

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

### Ha nyertél ...

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

## 3 -- Békacomb pörkölt

*Reszelős, érdes hangú nevetés visszhangzik a házon át. Szinte azonnal előnt a nyirkos verejték. "Nem, nem, nem! Nem szabad elbújnotok előlem, rosszcson! majmocskáim! Nagyon rossz kis békák voltatok, el-loptátok Ooma könyvét. Nagyon rosszak! Attól félek Ooma kénytelen lesz az orrotokra koppintani ... vagy csinálni még valami ettől is rosszabbat, sokkal rosszabbat."*

### Mit tudunk a rosszfiúkról?

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

### Akkor nyersz, ha ...

... megölöd a boszorkányt.

### Hogyan kell a boszorkányt megölni?

A varázsigék könyvét kell használnod (a könyv kártya) és egy "halandó test" ígét kell a boszorkányra olvasnod. Ezáltal sebezhetővé válik támadásokkal szemben. A varázsigéhez szükséged lesz mandragóra gyökérre (egy narancs színű gyökér jelző).

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

1. Találd meg a mandragóra gyökeret. Ha felfedezel egy olyan új szobát, amiben a mandragóra van, akkor az áruló rá kell, hogy rakja a szobára a gyökér jelzőt. További gyökerek lehetnek a már felfedezett szobákban is.
2. Ha egy olyan szobában vagy, ahol van gyökér jelző, megkísérelhetsz egy 4+os tudás dobást a gyökér felkutatásához. Ha sikerül, rakd a gyökér jelzőt a karakterlapodra.
3. Ha nálad van a gyökér jelző és a könyv, és a boszorkánnyal egy szobában vagy, megkísérelhetsz egy 6+os tudás dobást a "halandó test" varázsigé elsütéséhez.

Ha sikerül, megtámadhatod a boszorkányt normál támadással. Miután ráolvastad a varázsigét, bármilyen sikeres támadás a boszorkány halálát okozza.

### Békák

A felfedező, akit békává változtat a boszorkány, eldobja az összes tárgyát és a társait, ha van ilyen. Csökkentsd le a karakter erejét és tudását a legalacsonyabb értékre. (Egyik képességet se csökkentsd a koponya jelig.) Egy béka nem tud támadni, kártyát húzni vagy szobákat felfedezni. Egy másik felfedező (aki nem béka) felveheti a békát és magával viheti, mint egy tárgyat. A békák semmit sem tudnak csinálni, amíg hordozzák őket.

Ha egy békával egy szobában állsz, és nálad van a könyv, megkísérelhetsz egy 4+os tudás dobást a béka emberré változtatásához. Az így helyreállított hős képesség értékei visszaállnak a kezdő szintjükre.

### Speciális támadási szabályok

A boszorkány sebezhetetlen és nem lehet megtámadni, csak a ráolvasott "halandó test" varázsigé elhangzása után.

A felfedezők megtámadhatják a macskát, ha az felbukkanna.

### Ha nyertél ...

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

*Ahogy épp felkészülsz, hogy szétzúzz egy lámpát a fejedben, azért hogy megszabadulj a koponyádban visszhangzó kárálástól, a boszorkány egyszer csak eltűnik ... ez alkalommal legalábbis.*

## 4 -- A Sors hálójában

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

### Azonnali cselekedetek

A szellemjárást felfedő felfedező beleragadt egy óriási hálóba. Ez a karakter mostantól egy "csapdába esett felfedező." A csapdába esett felfedező nem mozoghat, de megkísérelheti elpusztítani a hálót úgy, hogy megtámadja azt. A csapdába esett felfedező továbbra is használhatja a tárgyait.

Ha az orvosi készlet kártyát még nem találtátok meg, akkor bármelyik hős, aki legközelebb tárgy kártyát húz fel, átválogathatja a tárgy paklit és elveheti az orvosi készlet lapot, a normál húzás helyett. Ezután keverd meg a tárgy paklit.

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

A csapdába esett felfedező testébe az óriás pók petéket rakott. Előbb vagy utóbb, de biztosan kikelnek ...

### Mit tudunk a rossziúkról?

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

### Akkor nyersz, ha ...

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

### Hogyan pusztítsam el a hálót és a petéket?

A hálót erő támadásokkal tudod megsemmisíteni. A háló 4-es erővel védekezik. Ha legyőzöd, rakj egy erő dobás jelzőt abba a szobába (sebzés helyett). Ha a háló nyer a dobás során, akkor te nem sebzódsz. Ha a szobán már annyi erő dobás jelző van, mint a játékosok száma, akkor a háló megsemmisült. A csapdába esett felfedező ekkor kiszabadul.

Ha a csapdába esett felfedezővel egy szobában állsz, és nálad van az orvosi készlet, megkísérelhetsz egy 4+os tudás dobást a peték elpusztításához. Ha van nálad gyógyító kenőcs, akkor azt felhasználhatod a peték elpusztítására tudás dobás nélkül.

### Hogyan hagyjam el a házat?

Miután a csapdába esett felfedező kiszabadult és a peték elpusztultak, a hősök elhagyhatják a házat. Megkísérelhetsz egy 6+os tudás dobást (zárfeltörés), vagy egy 6+os erő dobást (a zár széttörése), ha a főbejáratnál állsz az előszobában. Ha sikerül, húzz egy esemény kártyát és fejezd be a fordulót. A következő fordulóban elhagyhatod a házat.

### Ha nyertél ...

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

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



# 5 -- Tiniként farkasember voltam

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

## Azonnali cselekedetek

Rakj félre annyi farkas jelzőt (narancs színű), ahány játékos vesz részt a játékban, és még egy ezüst pisztolygolyó jelzőt is (ötszögletű).

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

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

## Akkor nyersz, ha ...

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

## Hogyan öljem meg a farkasembert?

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

1. Ha nincs még nálad a revolver, megtalálhatod a padláson, a trófea szobában, a lomos szobában, a nagy hálószobában, vagy a pánccélteremben. Egy 5+os tudás dobást kell megkísérelned ezen szobák egyikében a revolver felkutatásához. Ha sikerült, nézd át a tárgy paklit és vedd el a revolver kártyát. Ezután keverd meg a tárgy paklit. Többször is kutathatsz ugyanabban a szobában, de fordulónként csak egyszer.
2. Menj a kutató laborba vagy a kazánházba. Egy 5+os tudás dobást kell megkísérelned az ezüst pisztolygolyók elkészítéséhez. Ha sikerült, vedd el az ezüst pisztolygolyó jel-

zőt. Egy felfedező dolgozhat a golyókon, míg egy másik keresheti a revolvert. (Ezt a két lépést bármilyen sorrendben teljesítheted.)

3. A hős, aki elkészítette a golyókat, át kell, hogy adja azokat a revolverrel rendelkező hősnek (vagy fordítva).
4. Ha egy felfedező már rendelkezik az ezüst pisztolygolyókkal, felhasználhatja azokat a revolverbe töltve egy farkasember vagy a kutya elpusztítására (lásd lentebb). Egyetlen találat az ezüst pisztolygolyóval elegendő egy farkasember elpusztításához.

## Kötelező lépések a fordulód során

Ha megtámadott egy farkasember vagy a kutya és sérülést szenvedtél el, rakj egy farkas jelzőt a karakterlapodra. A rákövetkező fordulód elején, ha van farkas jelző a karakterlapodon, akkor meg kell kísérelned egy 4+os józanság dobást a farkasember átka elleni ellenálláshoz. Ha sikertelen vagy, akkor farkasemberré válsz, és már nem leszel hős többé. (Ekkor el kell olvasnod ezt a szellemjárást az *Áruló könyvében* is). Azok a felfedezők, akiket megharaptak, de ellen tudnak állni az átoknak továbbra is nyernek, ha a farkasemberek elpusztulnak ... legalábbis a következő holdtöltéig.

## Speciális támadási szabályok

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

## Ha nyertél ...

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

## 6 -- A lebegő szem

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

### **Azonnali cselekedetek**

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

### **Mit tudunk a rosszfiúkról?**

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

### **Akkor nyersz, ha ...**

... megbénítod az úrhajót, és az így nem tud felszállni és magával vinni a barátait.

### **Kötelező lépések a fordulód során**

Ha az úrlények elmekontrollja alatt állsz, akkor az áruló fog téged mozgatni az úrhajó felé. A következő fordulód elején, miután beléptél az úrhajót tartalmazó szobába, a fedélzetre kell menned és kiesel a játékból. Nem végezhet szobátámadást, amíg egy úrlény elmekontrollja hatással van rád.

### **Speciális támadási szabályok**

Kiszabadíthatsz egy hőst az elmekontroll alól, ha megtámadod és legyőzöd az adott karaktert, vagy normál támadással, vagy józanság támadással, amit a gyűrűvel kell végezned. Ha legyőzöd a karaktert, akkor az csak fele értékkel sebződik (lefelé kerekítve). Te viszont a szokott módon sebzódsz, ha a karakter győz le téged. Miután egy felfedező megszabadult az elmekontroll alól, többé már nem lehet elmekontroll hatása alá vonni.

Megkísérelhetsz egy 5+os erő dobást az úrhajó megrongálásához. Minden alkalommal mikor sikerrel jársz, rakj egy erő dobás jelzőt az úrhajó mellé. Ha az úrhajó mellett már annyi jelző van, ahány játékos játszik, akkor az úrhajót megbénítottad.

Az úrlények immúnisak a sebesség támadásokra (mint pl. a revolver).

### **Ha nyertél ...**

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

# 7 -- A húsevő repkény

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

## **Azonnali cselekedetek**

Rakd félre a növényirtó spray jelzőt (háromszögletű).

## **Mit tudunk a rosszfiúkról?**

A kúszónövények megpróbálnak megragadni téged. (A házban minden egyező gyökér/hajtás pár egy "kúszónövénynek" tekintendő). A növények trágyával táplálkoznak és legjobban a holttestekből készült szerves trágyát kedvelik.

## **Akkor nyersz, ha ...**

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

## **Hogyan kell növényirtó sprayt készíteni?**

Növényirtó sprayt kell készítened a kúszónövények elpusztításához. Ehhez vidd a könyvet a kutató laborba vagy a konyhába. A fordulód során egyszer ezekben a szobákban megkísérelhetsz egy 5+os tudás dobást a növényirtó spray elkészítéséhez. Ha sikerült, vedd el a növényirtó spray jelzőt. Csak egy sprayt készíthetsz. Ha ez megsemmisül, akkor már nem lehet újat készíteni.

## **Speciális támadási szabályok**

Automatikusan elpusztítasz egy kúszónövényt (egy egyező gyökér/hajtás párt) ha olyan szobába viszed a sprayt, ahol egy kúszónövény gyökere vagy hajtása van és a forduló során végezhető támadás helyett lelocsolod.

A gyökerekre nem hatnak a normál támadások, csak a növényirtó spray.

A hajtásokat normál módon lehet támadni. Ha legyőzöl egy hajtást, akkor elkábítod, mire a hajtás elejti azt, akit elragadott és magával cipelt.

A gyökerek nem akadályozzák a hősök mozgását a szabálykönyv 12. oldalán olvasható szabály szerint. Csak a hajtásokra érvényes ez a szabály.

## **Kötelező lépések a fordulód során**

Ha elkapott egy növény, a tárgyaidat továbbra is használhatod. Megtámadhatod a hajtást is. Ha a támadásban legyőz a hajtás ami téged cipel, akkor nem a szokott módon sérülsz. Ha legyőzöd a hajtást, akkor az elkábul és elereszt téged. Ezután mozoghatsz, illetve a teljes fordulót végrehajthatod. Ha nem sikerül a támadás, akkor a fordulód azonnal véget ér.

## **Ha nyertél ...**

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

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

## Azonnali cselekedetek

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

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló a lélek tábla segítségével megidézett egy baljós, jajongó szellemet. Míg nála van a lélek tábla, az áruló immúnis a szellem jajongására.

## Akkor nyersz, ha ...

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

## Hogyan kell a szellemet elpusztítani?

El kell végezned az ördögűzést, mielőtt a jajongó szellem végez veletek. Ehhez annyi sikeres "ördögűző dobás" kell, ahány játékos van. Minden dobás egy adott tárgyhoz vagy szobához kapcsolódik, és minden kísérlet józanság-, vagy tudás dobást igényel. Minden felfedező a fordulóján során egy ördögűző dobást kísérrelhet meg.

- Megkísérrelhetsz egy 5+os józanság dobást a kápolnában, a kriptában vagy a pentagramma szobában az ördögűzéshez,

ill. ha nálad van a szent jel vagy a lélek tábla, akkor bárhol.

- Megkísérrelhetsz egy 5+os tudás dobást a könyvtárban vagy a kutató laborban az ördögűzéshez, ill. ha nálad van a könyv vagy a kristály gömb, akkor bárhol.

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

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

Ha a hősök már annyi jelzöt leraktak, ahány játékos van, akkor a jajongó szellemet elpusztították.

## Speciális támadási szabályok

A jajongó szellemet nem lehet megtámadni. Ha ellopod a lélek táblát az árulótól, akkor már az árulóra is hatni fog a szellem jajongása, de a lélek tábla új tulajdonosa nem kap immunitást.

## Ha nyertél ...

*A visítás egyre közelebből és közelebből hal-latsz. A falak reszketni kezdenek és mikor az előtted lógó tükörbe pillantasz, rémülten látod, ahogy a hajad a szemed láttára megöszül. A visítás most már közvetlenül az előtted álló ajtó túloldaláról hallatsz! Az ajtókilincs lassan lenyomódik, ahogy az ördögűző rituálé utolsó szavait üvöltöd. Aztán csak síri csend...*

## 9 -- Haláltánc

*A ház összes órája egyszerre éjfélt üt ... annak ellenére, hogy biztos vagy benne, még nincs ilyen késő. Ahogy az órák zaja elhal, átadja helyét egy magányos hegedűs hátborzongató dallamának, mely lágyan hömpölyög a házon át, táncra csábítva téged. A zene hatására a lelked összezsugorodik, de ugyanakkor ajkaid mosolyra húzódnak. Hogyan lehet valami ennyire szörnyű és ennyire gyönyörű is egyben?*

### Azonnali cselekedetek

Ez a szellemjárás áruól nélkül kezdődik el. Minden hősnek esélye van arra, hogy áruólóvá legyen a fordulód során.

Ha a pentagramma szoba és a pincéből felfelé vezető lépcső még nincs felfedve, akkor a szellemjárás felfedőjének át kell néznie a szoba lapkák pakliját és lerakni a fenti szobákat a pincébe. Hajtsd végre ugyanezt a bálteremmel, hozzákapcsolva azt az általa kiválasztott földszinti szobához. A pentagramma szobát a felfedő karaktertől számítva a lehető legmesszebb kell lehelyezni. Ezután keverd meg a szoba lapkák pakliját.

Rakj felre annyi józanság dobás jelzőt (háromszögletű), ahány játékos van.

### Mit tudunk a rosszfiúkról?

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

### Akkor nyersz, ha ...

... elpusztítod a Sötét Hegedűst.

### Hogyan kell a Sötét Hegedűst elpusztítani?

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

1. Az a karakter, akinél ott van a szent jel, bemehet a pentagramma szobába. Ez a karakter önszántából nem adhatja át a szent jelet senkinek sem.
2. Ha a szent jelet hordozó karakter a pentagramma szobában áll, megkísérelhet egy

5+os józanság dobást a Sötét Hegedűs kihívásához. A kísérlethez nem szükséges, hogy a birtokodban legyen a szent jel, amennyiben azonos szobában állsz a hordozójával. Ha sikerül a dobás, akkor rakj egy józanság dobás jelzőt a szobára.

3. Ha a pentagramma szobán már annyi jelző gyűlt össze, mint a szellemjárást elkezdő felfedzők száma, akkor a hősök sikeresen elpusztították a Sötét Hegedűst.

### Kötelező lépések a fordulód során

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

Ha nem sikerül a dobás és a bálteremben vagy, akkor áruólóvá válsz. Ekkor el kell olvasnod ezt a szellemjárást az *Áruóló könyvében*.

Ha a dobásod egy másik szobában állva lesz sikertelen, akkor 1 józanság pont sérülést szenvedsz el. Ha a józanságod a koponya jelig csökken, akkor nem halsz meg; ehelyett áruólóvá válsz (és elolvashatod ezt a szellemjárást az *Áruóló könyvében*). Egyéb esetben, tovább kell mozognod a bálterem felé, a már felfedezett szobákon át, a lehető legrövidebb úton. Az utad során végrehajthatsz akciókat, a szokott módon.

Ha a szellemjárás során a józanságod a koponya jelig csökken más okokból kifolyólag, akkor szintén megörölsz.

### Speciális támadási szabályok

A Sötét Hegedűst nem lehet megtámadni.

### Ha nyertél ...

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

# 10 -- Családi összejövétel

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

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

## **Mit tudunk a rosszfiúkról?**

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

## **Akkor nyersz, ha ...**

... csapdába ejted az összes zombit.

## **Hogyan ejthetem csapdába a zombikat?**

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

A zombik viszonylag lassan mozognak, és mindig azután a felfedező után erednek, aki a legközelebb áll hozzájuk és a látóterükben van.

Használhatod a fő hálósobát, a kápolnát, az üvegházat, a trófea szobát, a könyvtárat, és a padlást a zombik csapdába ejtésére.

Ha egy zombi belép, vagy a fordulóját az egyik fent említett szobában kezdi, akkor dobnia kell egy 4+os tudás dobást a csapda elkerüléséhez. Ha nem sikerült, akkor nem támadhat már ebben a fordulóban és a játék végéig az adott szobában marad, nem dob többet és általában békésen viselkedik.

Miután csapdába ejtettél egy zombit egy szobában, akkor a továbbiakban már nem használhatod a szobát egy másik zombi csapdába ejtésére.

## **Ha nyertél ...**

*-"Bocsáss meg, mama!"- üvöltötte az örült.*

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

*Bár a mamát hátrahagytad aznap éjjel, de néha még úgy érzed, hogy hallod a padló deszkáin átsűrődő, fojtott zokogását.*

# 11 -- Engedjétek be őket!

*Az ablak túloldalán köd kavarog. Káprázó szemed mintha alakokat látna testet ölteni a párából. A ház másik részén az örült üvöltése töri meg a baljós csendet, "Végre! Nyissátok ki az ablakokat!"*

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

## Azonnali cselekedetek

Rakj felre annyi józanság dobás jelzőt (háromszögletű), ahány játékos van. Rakj felre ugyanennyi tudás dobás jelzőt is.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

A kísértetek megpróbálnak megölni titeket. Nem lehet őket fizikai úton megtámadni.

## Akkor nyersz, ha ...

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

## Hogyan kell ördögűzést végrehajtani?

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

- Megkísérelhetsz egy 5+os józanság dobást az ördögűzés elvégzéséhez amíg a kápolnában, a kriptában, vagy a pentagramma szobában állsz, vagy ha nálad van a gyűrű vagy a szent jel.

- Megkísérelhetsz egy 5+os tudás dobást az ördögűzés elvégzéséhez, ha a könyvtárban vagy a kutató laborban állsz, vagy ha nálad van a könyv vagy a kristály gömb.

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

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

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

## Speciális támadási szabályok

Végezhetsz józanság támadásokat egy kísértet ellen, ha nálad van a gyűrű. Ha legyőzöd, akkor elpusztul. Ha a kísértet támad meg téged és így győzöd le, akkor a kísértet csak elkábul.

Míg az örült azzal van elfoglalva, hogy beengedje a kísérteteket, addig nem támad a felfedezőkre. Támadás esetén viszont továbbra is megvédi magát.

## Ha nyertél ...

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

# 12 -- Testbitorlók

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

*Egy új kép formálódik a gömb belsejében, ezúttal az előszoba képét látod, amint épp egy csoport ember érkezik a bejárati ajtón keresztül. Ismerősnek tűnnek ... az újonnan érkezők egyike felnéz, tekintetek összekapcsolódik a kristály gömbön keresztül. Elsápadsz a felismeréstől. A SAJÁT szemeid néznek veled farkasszemet!*

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

## **Azonnali cselekedetek**

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

A szellemjárás felfedőjétől balra ülő játékos kezd.

## **Mit tudunk a rosszfiúkról?**

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

## **Akkor nyersz, ha ...**

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

## **A gonosz ikrek ...**

... a szellemjárást felfedő játékos fordulója után végzik el a "szörny fordulójukat".

Egy gonosz iker mindig ugyanúgy dob a fordulónkénti mozgására, mint más szörnyek és a saját ikertestvére irányába mozog, a lehető legrövidebb utat választva. Ha egy gonosz iker olyan szobában fejezi be a fordulóját, ahol van (bármely) felfedező(k), akkor támad. Mindig a hasonmását próbálja megtámadni, ha ez lehetséges. Ha egynél több felfedező van a szobában, de a hasonmása nincs ott, akkor véletlenszerűen kell kiválasztani támadása célpontját.

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

## **A gonosz ikrek**

Minden gonosz iker ugyanolyan képesség értékekkel rendelkezik, mint a hozzá tartozó felfedező értékei voltak a szellemjárás kezdetén. A gonosz ikrek képességei nem változnak.

A gonosz ikrek nem hordozhatnak tárgyakat és nem lehetnek követőik.

## **Speciális támadási szabályok**

Ha nincs a birtokodban a kristály gömb, mikor megtámadod vagy védekezel a saját gonosz ikred ellen, akkor veszítesz 1 plusz pontot minden képességedből, függetlenül attól, hogy ki támadott meg kit. Ha az ikred legyőz, akkor a szokott módon sebződsz. Ha legyőzöd a gonosz ikred, akkor az elkábul.

Ha másvalaki gonosz ikertestvérevel küzdesz, nem szenvedsz el extra sérülést. Ha nálad van a kristály gömb, akkor megölöd a gonosz ikred, ha sikerül legyőznöd.

Ha egy másik játékos ikerpárját győzöd le, akkor az elkábul, ha csak nincs nálad a kristály gömb, és az adott felfedező már halott. Ebben az esetben, megölöd a gonosz ikret, ha sikerül legyőznöd.

A kristály gömb tulajdonosa megtámadhat elkábított ikreket is. Egy elkábult szörny a szokott számú kockával dob a védekezésre, de nem okoz sebzést, ha többet dob, mint a felfedező.

A fordulód során elveheted a kristály gömböt egy másik felfedezőtől, ha ugyanabban a szobában álltok és a másik felfedező beleegeznek ebbe.

## **Ha nyertél ...**

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

*UGYE!?*



# 13 -- Talán álmodtam...

*Ébresztő, felkelni! Miért nem ébred fel az álmodó?*

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

*Az álmodó forgolódva kiabál, "Gyere vissza! Ne csináld!" Bizonyára rémálma van.*

## Azonnali cselekedetek

Rakj félre annyi józanság dobás jelzőt (háromszögletű), ahány játékos van. Rakj félre ugyanennyi erő dobás jelzőt is.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

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

## Akkor nyersz, ha ...

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

## Hogyan ébresszem fel az álmodót?

El kell vinned a szent jelet az álmodó szobájába és fel kell használnod az álmodó felébredéséhez.

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

## Speciális támadási szabályok

A rémálmok mentális sérüléseket okoznak a fizikai sérülések helyett.

Ha egy rémálmot legyőzöl, akkor az meghal ahelyett, hogy elkábulna.

## Ha nyertél ...

*A kóborló rémálmok elvesztik anyagi formájukat és elillannak a levegőbe. Az álmodó már nem hánykolódik, de még feltör belőle egy utolsó mélyhangú, pokoli sikoly -- "NEEEEM! Nem akarok visszamenni!"*

*A barátod felébred, álmosan pislog és a megszokott hangján annyit mond, "Életem legfurább álmát láttam."*

# 14 -- Megfelelő csillagállás

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

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

## Azonnali cselekedetek

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

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

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

## Akkor nyersz, ha ...

... meggyalázod a pentagrammát.

## Hogyan gyalázhatom meg a pentagrammát?

A pentagramma szoba meggyalázásához festékes kannákat kell gyűjtened (festék jelzők) és a szoba padlójára kell hajigálnod őket.

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

## Speciális támadási szabályok

Ha meghal a felfedező, akkor fektesd el a figurádat abban a szobában, ahol kimúlt. Egy szekta hívő (vagy az áruló) felveheti és magával viheti a felfedező hulláját, mint egy tárgyat. (Ez a játékos elveszi a lefektetett figurát, jelezve hogy viszi azt.) Míg az áruló vagy egy szekta hívő egy testet cipel, minden szobába belépés két mozgáspontot emészt fel számára.

## Ha nyertél ...

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

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

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

# 15 -- Teremjen hát itt egy sárkány!

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

*Egy hatalmas sárkány nyomul be üvöltve, tombolva és tüzet okádva! A barátod a homlokát ráncolva, rátok mutat és felkiált, "Fald fel őket, sárkány! Fald fel mindet!!"*

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

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

## Akkor nyersz, ha ...

... lemészárolod a sárkányt.

## Hogyan mészároljam le a sárkányt?

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

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

- Egy teljes fordulót felemészt az antik páncél felöltése, vagy levétele és átadása egy másik karakternek. Abban a fordulóban már nem mozgathatsz, vagy nem végezhetesz más akciót.
- Míg az antik páncélzatot viseled, 5-tel kevesebb pontnyi fizikai sérülést szenvedsz el. Fordulónként eggyel kevesebb mozgás pontod van

míg viseled. Nem véd viszont a tűz-, és a hó által okozott sérülésektől.

**A pajzs:** mikor a pajzsod viseled, immúnis vagy a tűz-, és a hó által okozott sérülésekre, de a pajzs nagyon nehéz: fordulónként eggyel kevesebb mozgáspontot költhetsz el, míg nálad van. Ne feledd, legalább egy mezőt léphetsz minden fordulóban. Minden hős, aki a pajzs hordozójával egy szobában áll immúnis a sárkány tűzokádó támadásával szemben.

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

## Speciális támadási szabályok

Ha eltalál a sárkány tűzokádó támadása, kiválaszthatasz egy tárgyat, amit el kell dobnod, így 2 ponttal kevesebb fizikai sérülést szenvedsz el. Ezt több tárggyal is megteheted, minden eldobott tárgy további 2 ponttal csökkenti a sérüléset.

Az áruló tartja számon a sárkánynak okozott sérüléseket és bejelenti, ha a sárkány elpusztult.

## Ha nyertél ...

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

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

*"De hát ez csak egy álom!" tiltakozik az áruló. Eléggé szánalmas utolsó szavak ezek.*

# 16 -- A fantom ölelése

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

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

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

## Akkor nyersz, ha ...

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

## Hogyan kell megmenteni a lányt?

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

- A fantom (és a lány) a következőre felfedezett olyan pincebeli szobában fog megjelenni, amelyen esemény vagy ómen szimbólum van. Az áruló abba a szobába helyezi a jelzőiket.
- Ahelyett, hogy esemény kártyát húznál abban a szobában, meg kell támadnod a fantomot. Ha legyőzöd a fantomot, akkor az meghal és te visszaszerzed a lányt. Ha a fantom legyőz,

akkor a szokott módon sérülsz és a fantom elmenekül a lánnyal együtt (mindkét jelzőt le kell venni a házról). A fantom a következőre felfedezett pincebeli, esemény szimbólummal jelölt szobában fog megjelenni.

- Ha már az egész pincét felfedezted, az áruló kiválaszt egy pincebeli szobát és odarakja a fantomot és a lányt. A fantom soha nem mozog kétszer ugyanabba a szobába.

## Hogyan hatástalanítsam a bombát?

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

## Hogyan meneküljek el a házból?

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

## Ha nyertél ...

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

# 17 -- Bogarak

*A barátod már jó ideje bogarokról és "fecsegőkről" motyog. Talán ez a ház már túl sok egy felkavart lelkű felfedező számára. Épp az előbb próbáltál erről beszélni a barátoddal, de ő sarkon fordult és elszaladt tőled, olyasmit kiabálva, hogy "bogáreledel."*

*A közelből hangos ciripelést hallasz. Úgy hangzik, mint ... nos, mint egy óriási rovar. Talán inkább neked kellett volna a menekülésem gondolkodnod. Erős a gyanúd, hogy most már túl késő lenne.*

## Azonnali cselekedetek

Rakj félre két rovarirtó spray jelzőt (ötszögletű).

Rakj hat "alkotórész jelzőt" (ötszögletű) a következő szobákba (vagy most, vagy mikor az adott szobát felfedezitek): salétromsav (kutató labor), patkány méreg (kamra), spray flakon (padlás), padló fényező (cseléd szoba), ecet (konyha), és kertészeti készletek (kert). Ha ezen szobák valamelyike még nincs a házban, ebben az esetben akkor rakd le a jelzőt, ha felfedezted a szobát.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Óriási bogarak próbálnak megölni. Az áruló megpróbál megakadályozni titeket a rovarirtó spray elkészítésében és a bogarak ellen való felhasználásában.

## Akkor nyersz, ha ...

... ha elpusztítasz három bogarat (bármelyiket) a rovarirtó sprayvel. A többi bogár ezután elmenekül a házból.

## Hogyan készítek rovarirtó sprayt?

Össze kell gyűjtened a rovarirtó spray összetevőit, hogy elkészíthesd a sprayt és megölhesd a bogarakat. Ehhez a következő lépéseket kell elvégezned, sorrendben.

1. Gyűjts össze bármely három alkotórész jelzőt az elérhető hatból.
2. Vigyél három alkotórészt a kutató laborba vagy a konyhába. (Mind a három alkotórészt ugyanabba a szobába kell vinned.)
3. Ha már a fenti szobák egyikében vagy a három alkotórészrel együtt, függetlenül attól, hogy kinél vannak ezek az alkotórészek, megkísérelhetsz egy 4+os tudás dobást a rovarirtó spray elkészítéséhez. Fordulónként egyszer próbálkozhatasz ezzel a dobással. Ha sikerült, távolítsd el a felhasznált három alkotórészt a játékból és vedd el a rovarirtó spray jelzőt. Ha nem sikerült, megtartod mind a három összetevőt; a következő fordulóban újra próbálkozhatasz.
4. Miután már nálad van a rovarirtó, felhasználhatod azt azoknak a rovaroknak az elpusztítására, amik veled egy szobában vannak. (Lásd lentebb a speciális támadási szabályokat.)

Ha a rovarirtó spray megsemmisül (az áruló elpusztítja), készíthetsz új sprayt a megmaradt három alkotórészből. Ha legalább négy alkotórészt elpusztít, akkor az áruló nyer.

## Speciális támadási szabályok

A bogarakat a rovarirtó sprayvel, sebesség támadással támadhatod. Ha legyőzöl egy bogarat a sprayvel, akkor az a bogár elpusztul. Ha legyőznek a rovarirtós támadás során, akkor nem sérülsz.

## Ha nyertél ...

*Ahogy szertesztét fújod a rovarirtót, az utolsó pár óriási bogár is elpusztul a mérgező anyag hatására. Köhögve kitántorogsz a szobából. Hogyan kedvelhette ennyire ezeknek a szörnyű teremtményeknek a társaságát a barátod?*

# 18 -- Rügyek

*Az ősi könyv először meleggé, majd égetően forróvá válik a kezekben. Egy jajkiáltással elengeded. A poros kötet a földre hullik és egy olyan oldalon nyílik ki, ami két növény rajzát tartalmazza. Az egyik növény egy karcsú levendula virág. A másik egy kígyózó szőlőrügy, amelyet baljós köd vesz körül. Egy alaposabb pillantással azt is felméred, hogy a szőlőrügy hervadt, talán már halott is.*

## Azonnali cselekedetek

Rakd félre a virág jelzőt (ötszögletű).

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Egy mérgező növény van valahol a házban és nem tanácsos egy szobában tartózkodni a spóráival. A spórák ide-oda sodródnak a házban.

## Akkor nyersz, ha ...

... elpusztítod a gonosz növényt.

## Hogyan pusztítsam el a gonosz növényt?

Bármely hős felfedezheti a virágot, ha megkísérel egy 5+os tudás dobást az üvegházban, a kertben, vagy a temetőben. Rakd a virág jelzőt a megtaláló karakter lapjára. Ezután:

1. Vidd a virágot abba a szobába, ahol a gonosz növény van.
2. Ha a virág már az adott szobában van, minden ott tartózkodó hős megkísérelhet egy 5+os tudás dobást a gonosz növény meggyengítése érdekében. Fordulónként egyszer kísérlethetsz meg egy ilyen dobást. Minden alkalommal mikor sikerül a dobás, vedd el egy tudás jelzőt (háromszögletű). A növény elpusztításához a hősöknek két sikeres tudás dobás kísérlet kell 3 ill. 4 játékos esetén, vagy három sikeres kísérlet kell 5 ill. 6 játékos részvétele esetén.

## Hogyan bánjak el a spórákkal?

Ha olyan szobában kezded meg a fordulót, ahol egy vagy több spóra jelző is van, vagy ha ilyen szobán mozogsz keresztül, akkor a spórák megsebeznek; spórákat tartalmazó szobánként 1 kockával kell dobnod, a dobott érték a sérülés. Azok a szobák, amelyekben több spóra is van, nem okoznak a fentiekben felül extra sérülést.

Ha olyan szobában kezded meg a fordulót, ahol nincs spóra, akkor visszatarthatsz a lélegzeted és átmehetsz annyi szobán, amennyi az erő értéked. Pl., ha az erő értéked 4, akkor 4 szobán is áthaladhatsz anélkül, hogy a spórák sebzése miatt dobnod kéne. Ha visszatartottad a lélegzeted, akkor a következő fordulóban nem mozoghatsz (de más akciót azért végezhetsz), míg vissza nem áll a normál légzésed. Az ezt követő fordulóban már újra a szokott módon mozoghatsz. Ha egy vagy több spóra van abban a szobában, ahol éppen kifújod magad, akkor 1 kockadobásnyit sebzódsz.

A potenciális sebzésen kívül a spórák nem befolyásolják egyéb módon a felfedezők mozgását.

A páncélzat nem véd meg a spórák által okozott sérüléstől.

## Speciális támadási szabályok

A spórákat nem lehet megtámadni.

A virágot nem lehet elloponi a tulajdonosától.

## Ha nyertél ...

*A szőlőrügy reszketve visszahúzódik, ahogy belépsz a szobába, kezdedben a levendula virággal. Másodpercekkel később a szőlő elkezd parázslani, vérvörös nedv gyöngyözik indáinak repedésein. A szőlő előre-hátra csapkod, telefröcskölve a szobát vérszerű nedveivel, majd hirtelen lánggra lobban. Kimenekülsz a szobából, orrodan és szádban az égett hús undorító szagával. A siker sajnos nem mindig édes...*

# 19 -- A vadak ura

*Farkasüvöltés reszket a levegőben, hosszan és magányosan, valahonnan a közelből. Biztos kintről jön, ugye? Nos, talán mégsem. Valójában eléggé közelről hallod. Hogy került be a házba egy farkas? Ahogy megfordulsz látod, hogy a melletted levő falon a moha lassan mozogni kezd és betűket formál. Ezt a feliratot pillantod meg: "A lándzsa felébredt ... a vadak ura újra vadászik!"*

*Az a szörnyű érzésed támad, hogy a vadak ura téged akar elejteni.*

## **Mit tudunk a rosszfiúkról?**

Az áruló egy örült gonosztevővé változott, akit úgy ismernek, a vadak ura. A vadak urának állati alattvalói meg akarnak ölni benneteket.

## **Akkor nyersz, ha ...**

... legyőzöd a vadak urát egy speciális támadással, elveszed tőle a lándzsát, ezzel visszaváltoztatva őt normális emberré. Ha megölöd a vadak urát, akkor elveszted a játékot.

## **Speciális támadási szabályok**

Ha legyőzöl egy állatot, akkor az elpusztul.

Egy speciális támadással ellophatod a lándzsát. (Ha 2-nél több pontot sebzél egy erő támadással, vagy ha a gyűrűt felhasználva józanság támadással sebzél ennyit, akkor ellophatod a lándzsát az árulótól ahelyett, hogy megsebezned.)

## **Ha nyertél ...**

*A vadak ura felvonyít ... majd a vonyítása átcsap agonizáló visításba, mely annyira éles, hogy neked is sikítanod kell. A vadak ura megremeg és a földre hanyatlik, testét vékonyan borítja a vérmocskos izzadság. Ahogy kivonzolod a barátod eszméletlen testét a házból, megesküdnél, hogy még mindig hallod a vadak urának végső sikolyát a füledben csengeni.*

## 20 -- A kísértet menyasszony

*Fehér csipkébe öltözött kísértet jelenik meg előtted. "Egyedül hagytál ennyi hosszú éven át!"-mondja egy női hang. "De én vártam. Rád vártam. Az esküvőnkre vártam." A szellem egyik felfedező társad felé lebeg és így szól: "Ha már halott leszel, mint én, akkor örökké együtt maradhatunk."*

*A kísértet szertefoszlik, de nyomában ott marad az egész házat lágyan átlengő esküvői induló dallama.*

### Azonnali cselekedetek

Ha a kriptá még nincs felfedezve, akkor válogasd át a szoba lapkák pakliját és rakd a kriptát a pincébe. Ezután keverd meg a lapkákat.

### Mit tudunk a rosszfiúkról?

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

### Akkor nyersz, ha ...

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

### Hogyan állítsam meg a kísértet esküvőt?

Fel kell kutatnod a vőlegény nevét és az elhantolt maradványait. Ezután el kell vinned a gyűrűt és a testet a kápolnába, ezzel a menyasszony lelke megnyugszik. Ez megállítja az esküvőt.

Ehhez a következő lépéseket kell sorrendben elvégezned. Minden lépést fordulónként egyszer kísérelhetsz meg.

1. Kísérelhetsz egy 5+os tudás dobást a hálószobában, az ebédlőben vagy a könyvtárban, vagy felhasználhatod a könyvet (a menyasszony régi naplója), hogy megismerhesd a valódi vőlegény nevét.

2. Kísérelhetsz egy 4+os tudás dobást a kriptában, hogy megtaláld a valódi vőlegény maradványait.
3. Ha megtaláltad a testet, kísérelhetsz egy 4+os erő dobást a kriptában az exhumáláshoz.
4. Miután exhumáltad a testet, vidd el a kápolnába. (Használd a holttest jelzőt a test szimbolizálására.) A test nehéz, míg cipeled két pontba kerül egy szobába való belépés. Átadhatod a testet egy másik felfedezőnek, épp úgy, mint egy tárgyat.
5. Vidd a gyűrűt a kápolnába. Nem számít, hogy a gyűrű, vagy a test ér előbb a kápolnába.

Miután már a gyűrű és a valódi vőlegény teste is a kápolnában van, a kísértet menyasszony meg fog jelenni és végső nyugovóra tér.

### Speciális támadási szabályok

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

### Ha nyertél ...

*A sír földje a gallérod mögé hullik és a szemedben csikorognak a homokszemek, de megtaláltad amit kerestél: a néhai vőlegény összeaszott, mumifikálódott holttestét. Ráerőlteted a gyűrűt a hulla törékeny ujjára. Végül átlököd terhed a kápolna küszöbén, csontokat és haját szórva szerteszt, ahogy a holttest egy gyomorforgató roppanással földet ér.*

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



# 21 -- Az élőholtak háza

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

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

*Meg kell állítanod őket valahogy!*

## **Mit tudunk a rosszfiúkról?**

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

## **Akkor nyersz, ha ...**

... ha megölöd a zombi fejedelmet vagy az összes zombit.

## **Speciális támadási szabályok**

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

Megtámadhatsz és megölhetsz egy zombit bármilyen fegyverrel, ami erő támadást tesz lehetővé. A dinamit szintén elpusztítja a zombikat, viszont a revolver nem hat rájuk. A fentiekben említett fegyverek hiányában a zombik csak elkábulnak, ha legyőzöd őket. Ha megsérülsz egy zombival

folytatott harc során, akkor nem számít, hogy van-e ellenük megfelelő fegyvered vagy nincs.

Ha egy hősnek alkalma nyílik egy tárgy kártya felhúzására, akkor az adott hős három tárgy kártyát húz, kiválaszt egyet közülük, és a többit a pakli aljára teszi vissza.

Ha nálad van a szent jel, akkor minden, ellened erő támadást végző zombi két kockával kevesebbel dob a támadáskor. (Ez nem vonatkozik a zombi fejedelemeire.)

A zombi fejedelmet csak akkor tudod megsebezni, ha nálad van a medál. A medál birtokosának nem kell fegyver a zombi fejedelem sebzéséhez, de ha van nála ilyen, akkor az felhasználható a sebzésre. Az áruló nyomon követi a fejedelem sérüléseit és bejelenti, ha az elpusztult. A medál hiányában a játékosok támadásai nem hatnak a zombi fejedelemeire (nem is kábítják el).

## **Ha nyertél ...**

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

## 22 -- A mélység pillantása

*A ház megreteg és recsegés hallatszik. Hőhullám burkol magába. Egy újabb remegés, amelyet recsegő fa és morzsolódó beton robaja követ. Egyik felfedezőtársad felkiált, "Mindenki kapaszkodjon! Mind úton vagyunk a POKOLBA!"*

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

### Azonnali cselekedetek

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

### Mit tudunk a rossziúkról?

Az áruló szívesen fogadja a Pokol eljövételét és biztos akar lenni abban, hogy a többiek is vele tartanak.

### Akkor nyersz, ha ...

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

### Hogyan hajtsam végre az ördögűzést?

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

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

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

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

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

### Kötelező lépések a fordulód során

A fordulód végén az áruló megfordított veled néhány szoba lapkát a házban. Ezek a szobák beomlottak és már a Pokol részei lettek.

### A Pokol és hatásai

Az áruló nyomon követi az idő haladását a forduló/sérülés jelzősávon.

Ha nálad van a szent jel és olyan szobában állsz, ami szomszédos egy megsemmisült szobával, feláldozhatod a szent jelet a szoba lapkák átfordítása helyett. (A szomszédos szobának egy ajtóval kell kapcsolódnia a tiedhez.) Ha így teszel, eldobod a tárgy kártyát és nem kell a kijelölt szoba lapkákat átfordítanod. Ez meggátolja a ház további omlását a következő fordulód végéig. Az idő múlását jelző forduló/sérülés jelzősávra nincs hatással ez a cselekedet.

Ha egy olyan szobában állsz, amit elnyel a Pokol, akkor meg kell kísérelned egy 4+os sebesség dobást a meneküléshez. Ha sikerül, akkor átugorhatsz egy már felfedezett, ajtóval kapcsolódó, szomszédos szobába, ami nem omlik éppen össze (ha van ilyen). Ha nem sikerül a dobás vagy nincs menekülésre alkalmas szoba, akkor elnyel a Pokol és meghalsz.

Ha egy esemény, vagy a misztikus lift dobás olyan szobába vagy emeletre küld, ami már megsemmisült, akkor te is lezuhansz a Pokolba.

Az előszoba, előcsarnok, és a lépcsőház mind külön szobának számít. Használj jelzőket annak jelzésére, ha valamelyik a Pokolba zuhanna.

### Ha nyertél ...

*Az utolsó ráolvasás is véget ér, az ördögűzés befejeződött. Vársz, gondolatban könyörögsz, imádkozol és bármit megígérnél, csak megmenekülj ....*

*A ház omlása megáll. A szürke köd visszahúzódik. A vörös ragyogás kialszik. Felsőhajtasz. A Pokol ma nem ragadott magával.*

# 23 -- Csápos borzalom

*Nyálkás csápok izomkötegei csapkolódnak felétek. Göcsörtös, szarvakkal ölelt szívókorongok borítják a gerinctelen csápokat, lüktetve és csattogva, mintha a testről leválasztott fogak lennének. A gumyszerű csáp rátekeredik egyik felfedező társad lábára, majd hirtelen görcsösen megszorítja. A fogakkal borított szívókorongok belemarnak társad lábába, kishíján leszakítva helyéről a végtagot, mielőtt még végleg kirántaná a szerencsétlent a szobából, mintha csak egy halat húzna be pecabottal. Barátod sikolyai a távolság növekedtével egyre halkulnak, mielőtt hirtelen végleg abbamaradnak. A csáp hirtelen visszatér.*

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Egy borzalmas, csápos szörnyeteg kutat utánatok. Minden csápot egy-egy hajtás és gyökér jelzőpár jelképez. Ha egy csáp hajtása a hozzá tartozó gyökérhez vonszol, akkor a következő szörny fordulóján meghalsz, hacsak addig valaki meg nem ment. A csápok az idő előrehaladtával egyre erősebbek lesznek.

## Akkor nyersz, ha ...

... elpusztítod a teremtményt.

## Hogyan pusztítsam el a szörnyet?

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

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

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

- A kristály gömb darabokra török, ha felhasználjad a szörny fejének felkutatására. Dobd el ezt a tárgy lapot.

- Ha az adott szobát még nem fedeztéték fel, válogasd át a szoba lapkákat, amíg elő nem kerül. Ezután add oda az árulónak és utasítsd, hogy a megfelelő emelet egyik felfedezetlen ajtónyílásához tegye azt le. (A földalatti tavat a pincébe kell lerakni).
- Menj abba a szobába, ahol a lény feje van és támadd meg a dinamittal vagy a lándzsával. Nem szükséges kockával dobni. Automatikusan megöled a lényt, ha a fenti tárgyak egyikével megtámadod. (Te nem sérülsz meg a dinamit robbanásától.)

## Speciális támadási szabályok

Ha legyőzöl egy csáp hajtást bármely támadással, vagy ha megtámad és legyőzöd, akkor elkábul és visszavonul a hozzá tartozó gyökérhez. Rakd a jelzőjét a gyökere szobájába.

Ha legyőzöl egy csápot, ami egy felfedezőt cipel, akkor az elejti a felfedezőt abban a szobában, ahol legyőzted; rakd a hajtás jelzőjét a hozzá tartozó gyökérrel egy szobába.

A gyökerek nem lassítják a mozgásod a szabálykönyv 12. oldalán leírtak szerint. Csak a hajtások lassítanak le.

## Kötelező lépések a fordulód során

Ha egy csáp megragad, akkor a következő fordulód elején meg kell támadnod. Ha legyőzöd, akkor a hajtás elejt téged és visszavonul, de a fordulód fennmaradó részére minden szobába való bemozgás 2 mozgáspontot emészt fel. Ha legyőz a csáp vagy döntetlen a támadás végeredménye, akkor nem sebzódsz, de a fordulód azonnal véget ér.

## Ha nyertél ...

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

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

## 24 -- Repülj szépen haza

*Csapkodó, sűrűlódó hangok hallatszanak egyre erősebben a házon kívülről. Az ablakon kinézve vörös szemű denevérek egész felhőjét látod a ház körül gyülekezni. Helyére rántod a függönyt és elhátrálsz a szörnyű látványtól. De hirtelen meghalod. Egy puffanás ... majd egy újabb ... aztán pedig egy borzalmas, fuldokló nevetés. Csapkodó szárnyak hangja mindenütt.*

*Itt vannak!*

### Azonnali cselekedetek

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

### Mit tudunk a rosszfiúkról?

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

### Akkor nyersz, ha ...

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

### Hogyan zavarjam el a denevéreket?

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

1. Menj az orgona szobába. Ha már ott vagy, megkísérelhetsz egy 5+os erő dobást az orgona elindításához.

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

### Kötelező lépések a fordulód során

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

### Speciális támadási szabályok

A denevéreket - beleértve a felfedezőkre tapadt példányokat is - erő támadással támadhatod. Ha legyőzöd őket, akkor elkábulás helyett elpusztulnak.

A szabadon repülő denevérek nem akadályozzák a felfedezők mozgását. Azonban, minden rád tapadt denevér után eggyel kevesebb mezőt mozgatsz. (Legalább egy mezőnyit mozgatsz.)

### Ha nyertél ...

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

# 25 -- Vudu

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

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

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

## Akkor nyersz, ha ...

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

## Hogyan pusztítsam el a babákat?

Először az áruló tippjei alapján fel kell kutatnod azokat a szobákat, ahol a babák vannak. Ezután meg kell találnod a babát az adott szobában és meg kell semmisítened. (Még kérheted az árulót, hogy ismétlje el a tippet.)

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

Akkor is kártyát kell húznod, ha olyan újonnan felfedezett szobában keresel babát, amin ikon van.

- Menj egy olyan szobába, ahol szerinted egy baba van elrejtve. A áruló tippet fog adni, amik segítenek kitalálni, hogy melyik szobákban van vudu baba.
- Megkísérelhetsz egy 2+os tudás dobást, a baba felkutatására. Ha elvégzed a dobást, kérdezd meg az árulót, hogy van-e baba abban a szobában; válaszában igazat kell mondania. A fordulód alatt egy szobát kutathatsz át. (Ha nem a megfelelő szobában vagy, akkor nem találhatsz babát.)
- Ha megtaláltál egy babát, akkor automatikusan elpusztítod, ha a baba a te felfedeződhöz kötődik. Bármely baba rejtekhelyét felfedezheted, de csak a hozzád tartozót semmisítheted meg biztonságosan.

Ha egy hős meghal, a hozzá kötődő baba is megsemmisül.

## Ha nyertél ...

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

*Várjunk csak, mit tettél? Egy vudu babával így elbánni nem a legjobb ötlet. Nem érzed magad igazán jól ... de lehetne sokkal rosszabb is.*

## 26 -- Patkányok ura

*Ezek az átkozott zajok! Ököllet a falra ütsz, mire a kaparászás és motozás azonnal abba marad.*

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

*Másodpercekkel később a kaparászás újra kezdődik, ha lehet még hangosabban, mint előtte. Ez már komoly fertőzés lehet!*

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

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

*Vagy Te, vagy ők.*

### **Azonnali cselekedetek**

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

### **Mit tudunk a rosszfiúkról?**

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

### **Akkor nyersz, ha ...**

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

### **Speciális támadási szabályok**

Ha sebesülést okozol egy magányos patkánynak, akkor az elpusztul.

A hősök nem befolyásolhatják az árulót semmiféleképpen sem, míg a karaktere a pentagramma szobában van. Sem patkányok, sem hősök nem léphetnek be a pentagramma szobába.

### **Ha nyertél ...**

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

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

## 27 -- Burjánzó hús

*A barátod valamilyen "szennyezett mintáról" motyogott, mikor megmutattad neki a csinos kis kristály gömböt. Felismerte vajon? A szemedhez emeled a gömböt és belenézel a belsejébe. A gömb közepén valami apró, magzatszerű izét látsz.*

*A kristály pulzálni kezd a kezekben. A meglepetéstől hirtelen elengeded, mire a kristály elejtett üvegtojásként darabokra törik a földön. A napvilágra került szövetszerű massa remegő tojásfehérjeként fekszik a kristály szétszóródott szilánkjai között ...*

*... de aztán a massa bugyborékolva tágulni kezd, másodpercenként megduplázva előző méretét! Kis híján felbuzs, ahogy elhátrálsz. A massa feléd hullámszik, mintha előnyt próbálna kovácsolni az előbbi botlásodból. Ha nem nyerted volna vissza az egyensúlyod, egyenesen rád folyt volna.*

*Vajon megáll ez a növekedés valaha is?*

### Azonnali cselekedetek

A kristály gömb kártya tulajdonosa dobja el a kártyát. Aki abban a szobában áll, minél előbb menjen el onnan, mivel ez lesz az a hely, ahol a massa nőni kezd.

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

### Mit tudunk a rosszfűkről?

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

### Akkor nyersz, ha ...

... megsemmisíted a masszát.

### Hogyan pusztítsam el a masszát?

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

A massa gyenge pontjának felderítéséhez annyi sikeres tudás dobás kell, ahány játékos van. Ha az utolsó dobás is sikerült, akkor ismételten rakd félre a jelzőket.

Ha már megtaláltad a massa gyenge pontját, akkor meg kell találnod a megfelelő vegyi anyagok képletét, amivel elpusztíthatod. A vegyszer előállításához annyi összetevő kell, ahány játékos van. Egy felfedező fordulója során egyszer megkísérelhet egy 3+os tudás dobást az összetevők felkutatásához a lenti szobák egyikében: padlás, üvegház, kazánház, kert, könyvtár, bármelyik labor, lomos szoba, konyha, kamra, raktárszoba, a nyitott pánccélerem, és a boros pince. Rakj egy tudás dobás jelzöt a felfedező karakter lapjára minden sikerrel végződő összetevő keresés után, ez jelzi majd a megtalált összetevőket. Majd rakj egy józanság dobás jelzöt abba a szobába; a dobást itt már nem lehet többször megkísérelni.

Egy felfedező egy mozgás pontért bedobhat egy összetevőt a masszába, ha az egy szomszédos szobában van (ajtóval összekötte). Ha egy felfedező így tesz, akkor rakd át a tudás dobás jelzöt a karakter lapjáról a masszára. Ha már annyi összetevőt bedobtatok a masszába, ahány játékos van, akkor az egész massa elpusztul.

### Ha nyertél ...

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

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

*A ház úgy rázkódik, mintha földrengésbe került volna. A massa rázkódik, elpárolog, és füstöt eregetve, görcsös vonaglással felemészti önmagát!*

*A végén csak néhány tócsányi bűzös folyadék, ruhafoszlányok, csontdarabkák és fogak, valamint néhány félig emésztett bőrfoszlány marad vissza a szoba padlóján.*

## 28 -- Salamon király gyűrűje

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

*"Salamon király gyűrűje."*

*A betűk ismét átalakulnak:*

*"A démonok meghajolnak előtted."*

*Majd egy utolsó alakváltással a következő szavak rajzolódnak ki előtted:*

*"A Pokol kapuja nyitva áll."*

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

*Kivéve persze, ha egy pokolbéli démonról van szó.*

### **Mit tudunk a rossziúkról?**

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

### **Akkor nyersz, ha ...**

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

### **Speciális támadási szabályok**

Ha a gyűrű segítségével józanság támadás végzel a démon fejedelem ellen, akkor adj plusz 2-öt a dobott értékhez. A démon fejedelem első legyőzése alkalmával elkábul.

Ha másodjára is legyőzöd, akkor elpusztul. Ha a démon fejedelem megtámadja a gyűrűhordozót és veszít, akkor ezt is beszámíthatod a szükséges két legyőzésbe.

Ha sikeres józanság támadást végzel a gyűrű segítségével bármely más démon ellen, akkor a soron következő forduló során átveszed az adott démon felett az irányítást, mozoghatsz vele és megtámadhatod a többi démont vagy az árulót. Ha a gyűrű egy másik hőshöz kerül, akkor az esetlegesen irányított démonok is az ő befolyása alá kerülnek. Ha a hősök a gyűrűt elejtik vagy ellopja azt az áruló, akkor a démonok ismét önállóvá válnak, mint a szellemjárás elején.

Ha legyőzöl egy démont vagy a démon fejedelmet, de nincs nálad a gyűrű, akkor célpontod a szokott módon csak elkábul.

### **Ha nyertél ...**

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

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

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

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



## 29 -- Frankenstein hagyatéka

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

*A barátod felpillant, szemében izzik a hév szentségtelen tüze. "Irány a laboratórium!" mondja. "Ma éjjel valóra váltom a az üszkös holtak újjáélesztésének álmát! Halott végtagok mozdulnak meg újra, az élettelen agy újra ébred, és az egykor haldokló test felkel. Ma éjjel ami halott, új életre kel!"*

### Azonnali cselekedetek

Rakj felre öt fáklya jelzöt (ötszögletű).

### Mit tudunk a rossziúkról?

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

### Akkor nyersz, ha ...

... ha a szörny meghal.

### Hogyan öljem meg a szörnyet?

Kétféleképp lehet megölni Frankeinstein szörnyetegét:

1. **Tűz általi halál:** Menj a kiégett szobába, a kazánházba, a pentagramma szobába, vagy a konyhába, hogy meggyújts egy fáklyát. Ha így teszel, rakj egy fáklya jelzöt a felfedező karakterlapjára. Nincs limitálva a játék során fellelhető fáklyák száma, de minden felfedező

egyszerre csak egy fáklyát vihet magával. Ha a szörny szobájában, vagy azzal szomszédos (ajtóval kapcsolódó) szobában vagy, megkísérelhetsz egy sebesség támadást, a fáklyát a szörnyhez vágva. Ha legyőzöd a szörnyet, akkor az elszenved egy fáklya találatot és elveszted a fáklyát. Ez a támadás nem kábítja el a szörnyet. Ha a szörny legyőz, akkor csak a fáklyát veszted el. Minden hős csak egy fáklyát dobhat fordulónként. A szörny akkor hal meg, ha annyi fáklya találta már el, ahány játékos van.

2. **Zuhanás általi halál:** A szörny nem túlzottan okos. Mindig a legközelebbi megtámadható felfedező felé kell mozognia. Csalogasd be a toronyba vagy a szakadék szobájába. Ezután megkísérelhetsz egy 6+os erő dobást a fenti szobák egyikében, így lökve a szörnyet a halálos zuhanásba. Fordulónként egy ilyen kísérletet tehetsz.

### Ha nyertél ...

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

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

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

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

## 30 -- Drakula sírja

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

*"Meg kell ölnünk," - kiáltod, "még mielőtt teljesen felébred!"*

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

### Mit tudunk a rosszfiúkról?

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

### Akkor nyersz, ha ...

... Drakula gróf és a menyasszonya is elpusztul.

### Hogyan öljem meg a vámpírokat?

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

Az áruló tartja számon a szellemjárás kezdete óta eltelt forduló számát. Miután az áruló előremozdítja a jelzőt a forduló/sérülés jelzősávon, az egyik felfedezőnek azonnal dobnia kell annyi kockával, ahány játékos van.

Ha a dobott érték kisebb, mint az aktuális forduló száma, akkor felkelt a Nap.

A vámpírok egyre gyengülnek, ahogy a nappal órái telnek. A napkelte utáni összes áruló forduló kezdetén minden vámpír elveszít 1-1 pontot minden képességéből. Mondd meg az árulónak, hogy a két szörny képesség értékeit egy papíron vezesse. Ha egy vámpír képesség értéke a 0-ra, vagy a koponya jelre esik vissza, akkor a vámpír elájul. Ha egy ájult vámpírral egy szobában állsz, akkor automatikusan megölheted a szívén átvert karóval. Ezt a tevékenységet fordulónként egyszer, egy támadás elvégzése helyett teheted meg.

Napkelte után, ha egy vámpír bent áll vagy belép a balkonra, az üvegházba, a kertbe, a temetőbe, a tornácra, a toronyba, vagy egy olyan szobába, ahol a külvilágra néző ablak van, akkor azonnal lángra kap a napfénytől és elpusztul.

### Speciális támadási szabályok

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

### Ha nyertél ...

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

*Igazából elpusztultak, biztatod magad gondolatban, miközben tűnődve dörzsölgetsz egy apró sebet a nyakadon. Biztos, ami biztos ezt meg kéne egy orvossal is nézetni!*

# 31 -- Ez életben van!

*Óvatosan a falra teszed a kezed. Igen, már érzed is: ritmikus szívdobbanások. A falak a legkisebb érintésre is átadják a ház szívének minden rezdülését. Ami még ennél is rosszabb, a fal a kezed alatt olyan meleg, mintha lázas bőrt tapintnál. Nedves és fojtott levegő áramlik egyik szobából a másikba, végig a házon, hányingerkeltően utánozva a lélegzvételeket.*

*Ez a ház életben van! Te pedig csapdába estél a belsejében. Az egyetlen kivezető út nincs többé.*

*El kell pusztítanod a házat!*

## **Azonnali cselekedetek**

Ha a konyhában, a kamrában, az ebédlőben vagy a boros pincében állsz, akkor a ház emészteni fog téged. Az áruló fogja megmondani, hogy mi fog veled történni, illetve mit tehetsz.

## **Mit tudunk a rosszfiúkról?**

Az áruló megpróbálja mindenáron életben tartani a házat és természetesen a ház is életben akar maradni.

## **Akkor nyersz, ha ...**

... elpusztítod a ház szívét vagy az agyát a lándzsa segítségével. A szív az orgona teremben van. Az agy a padláson van. Bármelyik szerv megtámadása és elpusztítása megöli a házat.

## **A ház**

Néhány szoba meglehetősen furcsává vált. Mikor belépsz valamelyikbe az áruló elmondja, hogy mit csinálnak veled a szobák.

- Az ebédlő, a konyha, a kamra, és a boros pince alkotják a ház emésztőrendszerét.
- Az üvegház jelenti a légutakat.
- A balkon és az előcsarnok mocskos fogakká alakultak.
- A kutató laboratórium és a mütő labor pedig mirigyekké alakultak.

## **Ha nyertél ...**

*Székek próbálnak felöklelni, cserépedények záporoznak a fejedre és fából, malterből, üvegből és betonból összetapadt torz figurák vadásznak rád a szobák mélyén. De mindezek ellenére most itt állsz, lándzsával a kezekben a masszív, reszkető szerv előtt, mely a ház kísérteties életerejét táplálja. Minden erődöt beleadod a döfésbe.*

*Ahogy lesújtasz ragyogó vörös, gőzölgő vérsugár tör elő, mely majdnem ledönt a lábadról. De kitartó vagy, újra és újra döfesz, közben köpködve próbálsz levegőhöz jutni a vérzivatarban.*

*Végül a ház egy utolsó vonaglik. A szétdőfködött létfontosságú szerv elernyed, petyhüdt végnyugalomba dermedve.*

*A ház halott.*

## 32 -- Elveszve

*A kristály gömb villog és mennydörgésszerű akkord tör elő az orgonasípközből. A ház rázkódik és megváltozik, átrendeződnek a szobák, a bennük levő tárgyak és maga a ház alaprajza is. A levegő sűrűbbé és émeletlítővé válik, betegesen zöld színű és enyhén mérgező lesz. A házon kívül az ég mályvaszínű, a fák pulzáló, féregszzerű rémálmok, és a járókelőknek együtt több foga van, mint a Föld összes emberének együttvéve.*

*Tanácsos lenne visszavinni a házat a saját dimenziódba, még mielőtt túlon túl sok rétegni bőr égne meg és hámlana le a testedről.*

### Mit tudunk a rosszfiúkról?

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

### Akkor nyersz, ha ...

... visszaviszed a házat a saját dimenziódba.

### Kötelező lépések a fordulód során

Minden hősnek dobni kell két kockával a fordulóját kezdetén. A dobott értéket vond le bármely képességedből, vagy szétosztva, több képességedből.

### Hogyan vigyem vissza a házat?

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

Egy felfedező fordulónként egyszer megpróbálhatja lejátszani a dallamot az orgonán. Ha az orgona szobában áll, akkor a felfedező megkísérelhet egy tudás dobást a helyes dallam lejátszásához. A következő értékek juttatják vissza a házat a helyére:

Játékosok száma    Szükséges dobások

3	15+
4	16+
5	18+
6	20+

A felfedezők átvizsgálhatják a házat a helyes dallamra vonatkozó nyomok után. A megtalált nyomok minden résztvevőnek előnyt jelentenek,

ha az orgonán próbálna játszani. Ugyanazt a nyomot nem található meg kétszer.

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

### Ha nyertél ...

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

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

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

*Ennek kiderítése még a jövő zenéje...*

## 33 -- A tó szörnye

*Végigtekintesz a föld alatti tavon. A tó felszíne tükörsima, fekete és csendes. Milyen nagy lehet ez a tó? Milyen mély?*

*Tűnődésednek a tó felszínéből előrobbanó, sártól borított, üszkös teremtmény vet véget. Az ember-szerű vagy inkább ember méretű tengeri csillag elkapja a lányt. A lány sikolya hirtelen hal el, ahogy a rémség a vízfelszín alá ragadja.*

*Eltűnt! Begázolsz a vízbe, közben a lányt szolon-gatod. Szerencsére a víz csak mellközépig ér. Meg mered kockáztatni a lány megmentését? Döntened kell — magadat mented, vagy a lányt?*

### Azonnali cselekedetek

Ha a földalatti tó még nincs a házban, akkor válogasd át a szoba lapkák pakliját és rakd le egy pince szinten levő szoba mellé. (A két szoba között kapcsolódó ajtónyílásnak kell lennie.) Ezután keverd meg a szoba lapkák pakliját.

Nem fedezhetsz fel több szobát a házban, csak akkor, ha még nincs felfedezve a pince lejárata. Ebben az esetben addig folytathatod a felfedezést, míg fel nem fedsz egy lejárót a pinceszintre.

### Mit tudunk a rossziúkról?

Az áruló meg akarja etetni a lányt a tó szörnyével.

### Akkor nyersz, ha ...

... megmented a lányt a tóból, mielőtt még megfulladna.

### A tó

Be kell merészkedned a tóba, ahhoz hogy megmenthesd a lányt.

A tóba merészkedéshez kezeld úgy a földalatti tó lapka két ajtó nélküli oldalát, mintha ott is lennének ajtók. A tó ezen irányokba terjedhet tova. Ha elhagyod a földalatti tó lapkáját és begázolsz a tóba, vegyél el egy lapkát a halomból és rakd le képpel lefelé arra a területre, ahová a felfedeződ belép. Ez a lapka mostantól egy "tó lapka." Ha kifogysz a

szoba lapkákból, akkor kezdj el a többi emeletről lapkákat elvenni, a felső emelettel kezdve. A tó lapkák a földalatti tó lapka két, vizes szélétől indulhatnak és nem kell őket egy vonalba rendezve lerakni.

Minden olyan forduló kezdetén, amikor majd a tó lapkákön akarsz mozogni, megkísérelhetsz egy erő dobást az úszáshoz:

4+ Minden tó lapka 2 mezőnek számít

0-3 Minden tó lapka 3 mezőnek számít.

Ha eldobsz bármilyen tárgyat míg egy tó lapkán tartózkodsz, akkor az a tárgy végleg elveszik.

### Hogyan keressem meg a lányt?

A tó lapkán befejezett forduló végén dobj 4 kockával.

- Adj az eredményhez 1-et, minden tó lapka után (beleértve azt is, amin épp állsz) ami közted és a földalatti tó szoba között van.
- Adj az eredményhez 2-t, ha nálad van a kristály gömb.
- Adj az eredményhez 3-at, ha olyan tó lapkán állsz, amit az aktuális fordulód során raktál le.

Mondd meg az árulónak a végeredményt; az áruló ekkor elmondja, hogy mi fog történni. Minél magasabb az eredmény, annál valószínűbb, hogy megtalálod a lányt.

### Ha nyertél ...

*Észreveszed a lányt, amint arccal lefelé fordulva, magatehetetlenül lebeg a vízben. Átevickélsz a zavaros vízen, végig attól tartva, hogy a hozzád érő hulladék és a körülötted lebegő trutyi voltaképpen az újra felbukkanó szörnyeteg érintése ...*

*Végre eléred a lányt. Túl késő lenne? A hátára fordítod, mire hirtelen levegőért kezd kapkodni — hálistennek életben van!*

*Visszavergődtök a száraz talajra. Vajon ez a vízi szörny a szárazföldön is képes lenne üldözni titeket? Biztos nem. Az elképzelhetetlen lenne...*

## 34 -- Bolond világ

*A barátod rendszerint kedves viselkedése arrogáns, uralkodói magatartássá változik. Parancsoló hangon így kiált: "Árulók! Hogy mertek igaz és nemes vezetőök életére törni? Ti, akik valaha a barátaim voltatok. Te is fiam, Brútusz? Bosszút fogok állni, mégpedig most azonnal!"*

### Azonnali cselekedetek

Ha a páncléterm lapka még nincs a házban, akkor válogasd át a szoba lapkák pakliját és rakd le a pincébe a pánclétermet. Ezután keverd meg a szoba lapkák pakliját.

### Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló egy intézetből szökött elmebeteg, aki Julius Caesar-nak képzelet magát. Elmebajos követői, akik szintén Caesar-nak hiszik őt, éppen megjöttek. Az áruló szerint ti az őt eláruló szenátorok reinkarnációi vagytok, ezért ő és bolond szolgálói próbálnak megölni titeket.

### Akkor nyersz, ha ...

... bezárod a bolond követőket a pánclétermbe, és megölsz vagy bezárod az árulót is.

### Hogyan zárjam be az örülteket?

Először is valakinek ki kell nyitnia a széfet, mielőtt bárkit is bezárhatnál ide. Ha a páncléterm már nyitva van, akkor bezárhatod ide az elfogott szolgálókat vagy az árulót úgy, hogy egy egész fordulót eltöltesz a pánclétermben az adott szolgálóval/árulóval. Ebben a fordulóban további akciókat nem végezhet. Egy bezárt szolgáló/áruló a továbbiakban nem vesz részt a játékban.

### Hogyan fogjam el az örülteket?

Ha legyőzöl egy szolgát vagy az árulót egy erő támadással, akkor választhatod a sebzés vagy kiütés helyett azt, hogy megragadod (az áruló nem szenved sérülést; a szolga nem kábul el). Ha sikerült, akkor magaddal cipelheted ellenfeled a pánclétermbe. Ameddig cipeled az adott ellenfelet, az nem végezhet akciókat.

- Két kockával kevesebbel dobsz erő támadás esetén, ha éppen cipelsz valakit.
- Egyszerre csak egy személyt cipelhetsz. Míg valakit viszel, minden szoba, ahová belépsz 2 mezőnek számít. Legalább egy mezőnyit mindig mozogatsz.
- Átadhatod a cipelt ellenfelet egy másik felfedezőnek úgy, mintha ellenfeled egy tárgy lenne.
- A kutya nem cipelheti az árulót vagy a szolgálókat.

### Ha nyertél ...

*Az örültek rikoitozásától már feláll a szőr a hátadon. Barátod vérről, gyilkosságról és bosszúról üvöltözik. Szerencsére "Julius" barátod lakat alatt van, így már a világ is egy kicsit biztonságosabb.*

*A bolondok az ajtót püfölik egyre erősebben és erősebben. Fa recsegését hallod. Vajon meddig tud az ajtó kitartani?*

# 35 -- Egy kis változás

*Néhány cirmos macskát láttál a ház körül őgyelegni. Idegesnek tűnnek, de egyáltalán nem törődnek veletek. Ha ezek a macskák a legfélelmetesebb lények ebben a házban, akkor nincs mitől tartanotok!*

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

*Mikor végre kitisztul a fejed, azon kapod magad, hogy egy széket bámulsz, mely mintha kilométernyire magasodna föléd. Körülbelül akkora lehetsz most, mint egy egér. Ekkor meghallod a szobán kívülről beszűrődő hangot: "miaú"*

## Azonnali cselekedetek

Rakd félre a játékreplő jelzőt (ötszögletű).

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

Az áruló összezsugorított benneteket és beengedte a házba a macskáit. A macskák megpróbálnak megenni titeket.

## Akkor nyersz, ha ...

... legalább a hősök fele (felfelé kerekítve) el tud menekülni a játékreplővel a következő szobák külvilággal határos szélén át: egy külvilágra néző ablak, a balkon, a kert, a temető, a tornác vagy a torony.

## Összezsugorodva

Összezsugorodtál. Ez azt jelenti, hogy:

- Minden birtokodban levő tárgy és ómen veled együtt zsugorodott és a szokott módon funkcionál, de ...
- Nem húzhatsz új kártyákat. Ha esemény-, tárgy- vagy ómen ikonnal jelölt szobába lépsz be, akkor véget ér a fordulód.
- Az ajtónyílások is mezőknek számítanak, tehát ha egy ajtónyíláson keresztül haladsz egy új szobába, az két mezőnyi mozgásnak számít. Megállhatsz az ajtónyílásban.
- A lépcsőkön való fel- és lefelé közlekedéshez el kell végezned egy 3+os erő dobást. Ha nem sikerül, akkor a fordulód véget ér, de a következőben újra próbálhatod.
- Nem használható a beomlott szobát vagy a misztikus liftet. Nincs rád hatással az erkély, a tornaterem vagy a pánccélerem szobák lapkára írt hatása.
- A ház elhagyásához szükséged lesz a játékreplőre.

## A játékreplő használata

A játékreplő a hálósobában, a nagy hálóban, a raktársobában, a padláson vagy a trófea szobában van. Fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy 3+os tudás dobást,

a fenti szobák átkutatásához. Ha sikerül, rakd a játékreplő jelzőjét abba a szobába.

A fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy 4+os tudás dobást a játékreplő beindításához. A replő a földön állva várakozik addig, míg a replőt elindító hős következő fordulója eljön. Ezalatt az idő alatt a többi hős beszállhat a replőbe, de a bent ülő hősöket megtámadhatják a macskák.

A replőt beindító hős mozgatja a replőt az elkövetkező fordulók során, saját sebessége helyett a replő 5-ös sebesség értékét használva. A korábban leírtak szerint az ajtónyílások is különálló mezőnek számítanak mozgáskor.

A replőben utazó hősök csak a revolverrel, a gyűrűvel és a dinamittal támadhatnak és őket is csak ezekkel támadhatják.

Nem hagyhatod el a házat, míg az összes életben levő hős össze nem szedték a replővel.

Egy hős felszedése a földről egy mezőnyi mozgásba kerül a replőnek. Ha így teszel, a replőben ülő, legnagyobb sebességértékkel rendelkező hős megkísérel egy sebesség dobást:

- 4+ Vedd fel a felfedezőt.
- 2-3 Sikertelen, de próbálkozhatasz még egyszer (ez újabb mezőnyi mozgásnak számít).
- 0-1 Lezuhantál; újra kell indítanod a replőt.

A replőben ülő hősöknek nem kell erő dobásokat végezni, ha lépcsőn közlekednek, illetve fel és le közlekedhetnek a beomlott szobán át és az erkélyen is, valamint dobás és sérülés nélkül átkelhetnek a szakadékon.

Az áruló nem tud a replővel repülni.

## Ha elkap egy macska

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

## Ha nyertél ...

*A kis replő köhög és rázkódik, de aztán egész simán reppen át az ablakon, ki a külvilágba. Mögötted elkeseredett nyivákolást hallasz, ahogy elhúzol a vérszomjas macskák előtt. Megmenekültél! Most már csak annyit kell elérned, hogy újra a régi méretű legyél, mielőtt még valami sólyom le vadászna ebédre ...*

# 36 -- Jobb a barátokkal

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

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

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

## Mit tudunk a rossziúkról?

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

## Akkor nyersz, ha ...

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

## Hogyan meneküljek el a házból?

Ha a padlás még nincs a házban, akkor addig kell az emeletet felderítenetek, míg elő nem kerül. Az evezőshajó a padláson van. Vigyétek ebből a szobából a balkonra vagy a toronyba. (Rakd a hajó jelzőt a karakterlapodra, míg te viszed.) Az evezőshajó súlya nagy, ezért amíg cipeled, minden szoba ahová belépsz, két mezőnek számít. (Csak egy felfedező cipelheti az evezőshajót, de tárgyként el lehet cserélni.) A kutya nem képes a hajót cipelni.

Ha minden életben levő hős a balkonon vagy a toronyban van a hajóval együtt, akkor elmenekülhettek.

Nem menekülhettek el, amíg még van élő hős valahol a házban.

## Az áradás hatásai

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

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

## Az áradás lelassítása

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

## Ha nyertél ...

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

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



# 37 -- Sakk és matt

*Nagy nehezen sikerül kisilabizálnod a kusza kézírást, amit az öreg naplóban találtatok:*

*"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!"*

*Körülnézve egy alakot veszel észre, aki egy sakktáblára van borulva. Ahogy hozzáérsz, azonnal porrá omlik az érintésedtől. Úgy tűnik Ebenezer mégsem volt annyira felkészült, mint állította.*

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

*Reméled, hogy jobban teljesítesz mint Ebenezer.*

## **Mit tudunk a rosszfiúkról?**

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

## **Akkor nyersz, ha ...**

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

## **Hogyan győzzem le a Halált?**

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

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

## **Speciális támadási szabályok**

A Halált nem támadhatod meg, ill. nem hathatsz rá semmi módon, kivéve ha elvered sakkban.

A Halál jelenléte nem lassítja le a mozgásod.

## **Ha nyertél ...**

*"Sakk és matt."*

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

*"Viszlát a következő alkalommal!" - mondja a Halál ....*

## 38 -- Pokoli vadállatok

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

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

*Ez csak rosszul sülnhet el.*

### Mit tudunk a rossziúkról?

Az áruló egy csapatnyi tűzdenevért irányít (melyeket denevér jelzők szimbolizálnak) és mindöket holtan szeretné látni. A tűzdenevérek nem tudnak megtámadni titeket, de megégetnek, ha egy szobában maradsz velük.

### Akkor nyersz, ha ...

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

### Hogyan hajtsam végre az ördögűzést?

Végre kell hajtanod egy ördögűzést, mielőtt a denevérek végeznek veletek. Ehhez annyi sikeres "ördögűzés dobást" kell végrehajtanotok, ahány játékos van. Minden dobás egy adott szobát vagy tárgyat követel meg, és minden dobás vagy tudás, vagy józanság dobás kell, hogy legyen.

A fordulód alatt csak egy ördögűző dobást kísérlethetsz meg. Ördögűzés elvégzéséhez:

- Megkísérlethetsz egy 5+os józanság dobást a kápolnában, a kriptában vagy a pentagramma szobában, vagy ha nálad van a szent jel vagy a gyűrű.

- Megkísérlethetsz egy 5+os tudás dobást a könyvtárban vagy a kutató laborban, vagy ha nálad van a könyv vagy a kristály gömb.

Minden sikeres ördögűző dobás esetén, rakj egy józanság- vagy tudás dobás jelzőt (attól függően, hogy melyik képességet használtad) arra a szobára, vagy tárgyra, amit az ördögűzésben felhasználtál.

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

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

### Speciális támadási szabályok

A denevérek nem támadnak és nem lehet őket megtámadni.

A denevér jelzők nem befolyásolják a mozgásodat.

Az áruló fogja elmondani, hogy mennyi sérülést szenvedsz el, ha egy denevérral egy szobában maradsz.

### Ha nyertél ...

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

## 39 -- A trónörökös

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

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

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

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

### **Azonnali cselekedetek**

A szellemjárás felfedője (a felfedező aki ezt a szellemjárást felfedte) titokban kiválaszt egyet a felfedezők közül, mint örököst (magát nem választhatja). Ezután leírja a kiválasztott nevét egy darab papírra és megmutatja azt a többi hősnek. Ha az örökös meghal, akkor az áruló

nyer, tehát mindenképpen titokban kell tartanotok az örökös kilétét az áruló előtt.

### **Mit tudunk a rosszfiúkról?**

Az áruló több rejtőzködő orgyilkost bújtatott el a házban.

### **Akkor nyersz, ha ...**

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

### **Ha nyertél ...**

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

# 40 -- Élve eltemetve

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

**É L V E E L T E M E T V E**

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

## Azonnali cselekedetek

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

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

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

## Akkor nyersz, ha ...

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

## Hogyan mentsd meg a barátod?

Minden alkalommal, ha belépsz egy szobába, átkutathatod. Megkísérelhetsz egy 3+os tudás dobást abban a szobában, hogy kiderítsd, ide temeték-e a barátod. Ha sikerül a dobás, akkor kérdezd meg az árulót, hogy ez-e az a szoba. Az igazságot kell válaszolnia. Fordulód alatt egy szobát csak egyszer kutathatsz át, de más szobákat még megvizsgálhatsz ugyanazon forduló során.

Ha megtaláltad a temetkezési szobát, megkísérelhetsz egy 4+os erő dobást, a barátod kiásásához. A barátod megmentéséhez a hősöknek annyi sikeres erő dobást kell elvégezni, ahány játékos a játékot elkezdte. Minden felfedező egy ilyen dobást kísérhet meg a fordulójában, ha az adott szobá-

tartózkodik. Minden alkalommal ha egy felfedező sikerrel jár, rakj egy erő dobás jelzőt a szobára.

## A lélek tábla

Miután a szellemjárás elkezdődött, tovább már nem használhatod a lélek táblát a szoba lapka pakli legfelső lapjának megnézésére. Ehelyett a barátod felkutatására használhatod.

A felfedező, akinél a lélek tábla van, önszántából nem adhatja át, cserélheti el vagy dobhatja a földre azt. Ha ez a felfedező meghal, a lélek tábla és személy összes többi tárgya a földre hullik; rakj ebbe a szobába egy tárgy halom jelzőt. Bármely felfedező felveheti a lélek táblát és a többi tárgyat is.

A lélek tábla tulajdonosa fordulónként egyszer felhasználhatja a táblát mindaddig, míg a temetkezés helye elő nem kerül. Ha ez megtörtént, akkor dobd el a lélek táblát.

Ha a lélek táblát használod a temetkezési szoba felkutatására, akkor abban a fordulóban már nem mozoghatsz vagy végezhetsz bármely más akciót. A szoba felkutatásához meg kell kísérelned egy józan-ság dobást:

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

## Ha nyertél ...

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

# 41 -- Láthatatlan áruló

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

*Az a szörnyű érzésed támadt, hogy egyik barátod ellenségévé változott.*

## Mit tudunk a rossziúkról?

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

## Akkor nyersz, ha ...

... az áruló meghal.

## Hogyan kell vakon harcolni?

Ha az áruló megtámad egy hőst, aki túléli ezt a támadást, az a hős megkísérelhet egy tudás dobást az áruló fordulójának végén:

- 0-2 Semmi sem történik.
- 3-4 A felfedező megtudja, hogy az áruló a szobában van-e még. Ha az áruló már elhagyta a szobát, akkor a hős megtudja, hogy az áruló melyik kijáratot használta.
- 5+ A felfedező érzékeli az áruló mozgását és tudja, melyik szobában van éppen.

Fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy támadást a láthatatlan áruló ellen. Ha az áruló veled egy szobában tartózkodik, akkor a szokott

módon harcoltok. Ha az áruló nincs ott, akkor sikertelen a támadás és ebben a fordulóban már nem támadhatsz többet.

Ha elsütöd a revolvert, vagy dinamitot dobsz abba a szobába, ahol az áruló van, akkor a szokott módon hajtsd végre a támadást.

A játék majom nem befolyásolja az árulót.

## A koponya és a lélek tábla

Ha nálad van a koponya kártya a fordulód elején, akkor megkísérelhetsz egy 4+os józanság dobást az áruló felkutatásához. Siker esetén az áruló megmondja, hogy melyik emeleten van éppen.

Ha nálad van a lélek tábla a fordulód elején, akkor megkísérelhetsz egy 4+os tudás dobást az áruló felkutatásához. Siker esetén az áruló megmondja, hogy milyen ikon van (ha van egyáltalán) azon a szobán, ahol éppen áll.

## Ha nyertél ...

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

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

## 42 -- Itt jó a hős

*Egy szobor áll előttetek, keze kinyújtva, mintha azt várna, hogy valamit belerakj a markába. Egy mondatot véstek a szobor talapzatán levő táblára: "A legyőzhetetlen legyőzésére."*

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

### Azonnali cselekedetek

Keresd elő a szobor jelzőt (ötszögletű) és rakd abba a szobába, ahol a szellemjárásra fény derült.

### Mit tudunk a rossziúkról?

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

### Akkor nyersz, ha ...

... az áruló meghal.

### Hogyan öljem meg az árulót?

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

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

- Ha a szent jelet rakod a kezébe, akkor a szoborból egy hatalmas bíró lesz.
- Ha a fejszét rakod a kezébe, akkor a szoborból egy hatalmas harcos lesz.
- Ha a kristály gömböt rakod a kezébe, akkor a szoborból egy hatalmas látnok lesz.

- Ha a könyvet rakod a kezébe, akkor a szoborból egy hatalmas varázsló lesz.

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

### Az életre kelt szobor

A szobor nem a szokott módon mozog. Ehelyett a hősök mentális ereje kell a mozgatáshoz. Fordulónként egyszer egy hős, aki a szoborral ugyanazon szobában tartózkodik, megkísérelhet egy tudás vagy józanság dobást a szobor mozgatása érdekében. A hős annyi mezőt mozgathatja a szobrot, amennyi a dobása eredménye.

Ha a szobor az árulóval egy szobában áll a szobrot életre keltő hős fordulója alatt, akkor nem támad, hanem csökkenti az áruló egyik képességét 1 ponttal. A bíró a sebességet, a harcos az erőt, a látnok a józanságot, míg a varázsló a tudást csökkenti.

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

### Ha nyertél ...

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

Az életre kelt szobor képességei:  
sebesség 8, erő 8, józanság 8, tudás 8

## 43 – Árnyak összejövetele

*Először csak egy kis viszketést érzel a hátad közepén. Nemsokára a viszketés egyre erősödő, fájdalmas érzéssé alakul. Megfordulva látod, amint az árnyékok elválnak tőled és a fal mentén lopózva távolodik. Ahogy az árnyékok kisorsran a szobából, egy pillanatra mintha látnád a többiek árnyékait is, ahogy a folyosói fal előtt gyülekeznek és örvénylenek.*

*Akármi is történjék, meg kell állítanod az árnyékokat és vissza kell édesgetned magadhoz. Egészen biztos vagy abban, hogy nem szeretnéd tudni, mi történne, ha mégsem járnál sikerrel.*

### Mit tudunk a rossziúkról?

Az áruló elszakította az árnyékokat a testedtől. El kell pusztítanod az összes hős árnyékát, mielőtt azok elérnék a pentagramma szobát. Ha az árnyékok belépnek ebbe a szobába, akkor átalakulsz lélektelen kísértetté.

### Akkor nyersz, ha ...

... elpusztítod az összes árnyékokat úgy, hogy végrehajtod a fény rituáléját.

### Hogyan hajtsam végre a fény rituáléját?

Menj a katakombába, a kápolnába, a könyvtárba vagy a kutató laborba. A fordulód során egyszer, ha a fenti szobák egyikében állsz, megkísérelhetsz egy 4+os tudás dobást a rituálé megismeréséhez.

Ha már megismerted a rituálé mibenlétét, bármelyik felfedező megkísérelhet egy tudás- vagy józanság dobást a balkonon, a kertben, a temetőben, a tornácon vagy a toronyban. Az 5+ értékek sikeresek. Minden sikeres dobás esetén rakj egy tudás dobás- vagy józanság dobás jelzőt (háromszögletű) abba a szobába, ahol a dobás történt. Ha egy jelzőt már az adott szobába raktál, akkor azt a szobát már nem használhatod újra a rituáléhoz. Ha a hősök már annyi jelzőt leraktak, ahány játékos van, akkor a rituálé befejeződött.

### Speciális támadási szabályok

Minden árnyék egy-egy hőshöz tartozik. Az egyes árnyékok "kötődnek" a hősükhöz.

Bármelyik hős végezhet sebesség- vagy józanság támadást egy árnyék ellen. Ha legyőzöd az árnyékokat, akkor az elkábul, de a hozzá kötődő hős is elszenved 1 pontnyi sebesség sérülést.

Ha nálad van a gyerta és egy szobában állsz egy árnyékkal, akkor a fordulód során egyszer utasíthatod az árulót, hogy mozgassa az árnyékokat a pentagramma szobától elfelé 2 mezőnyit.

Az árnyékok máshogy mozognak, mint a hősök. Az áruló a szörnyek fordulója során mozgatja az árnyékokat a falak mentén. Az árnyékok nem lassítják le a hősöket és viszont is így van.

### Kísértetté válás

Ha egy hőshöz kötődő árnyék belép a pentagramma szobába, akkor az árnyék elpusztul, a hős pedig kísértetté válik. Ha ez veled történik, akkor:

- Dobd el az összes tárgyad és ómen kártyáidat.
- Rakd a karaktered a pentagramma szobába.

Most már kísértet vagy. Képességeid: sebesség 4 és józanság 4. Bármely felfedező ellen indíthatasz józanság támadást, ha ugyanazon szobában vagytok. Továbbra is mozoghatasz a fordulód során. (Elolvashatod ezt a szellemjárást az *Áruló könyvében*.)

Kísértetek nem hajthatják végre a fény rituáléját.

### Ha nyertél ...

*A rituálé szavai olyan erővel áradnak az ajkaidról, hogy úgy érzed mintha a kántálással együtt víz ömlene ki a testedből. A rituálé végeztével az árnyékok lecsusszannak a falakról, átszánkáznak a padlón és újra hozzákapcsolódnak jogos tulajdonosaikhoz. Megmenekültél ... de képes leszel arra, hogy ne figyelj állandóan rettegve az árnyékokra? Ha egy kis csiklandozást vagy viszketést érzel, könnyen lehet, hogy újra az árnyékok akar ellened fordulni.*

## 44 — Mindannyiunkat utolér a Halál

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

### Azonnali cselekedetek

Rakj félre öt józanság dobás jelzöt és öt tudás dobás jelzöt (háromszögletű).

Rakj félre még egy marék egyéb jelzöt is; ezek lesznek az "öregedés jelzők."

Minden hős (magyarán az áruló kivételével mindenki) egy "öregedés jelzöt" rak a karakter lapjára. A medállal rendelkező hős is így tesz.

A felfedező jelenlegi életkorát úgy kapod meg, ha megnézed a karakter lapon feltüntetett életkort és hozzáadsz 10 évet minden "öregedés jelzöt" után, ami a karakterlapodon van. Az áruló elmondja majd, hogy az így kapott életkorod, az öregedés milyen hatásokkal jár rád nézve.

### Mit tudunk a rosszfűkről?

Az áruló nem öregszik, sőt mintha fiatalabbnak tűnne, mint eddig volt.

### Akkor nyersz, ha ...

... megállítod a természetellenes öregedési folyamatot.

### Kötelező lépések a fordulód során

Minden évtizednyi öregedés után tegyél egy öregedés jelzöt a karakterlapodra.

### Hogyan állítsam meg az öregedési folyamatot?

A hősöknek végre kell hajtaniuk a megfiatalító rituálét.

A rituálé elvégzéséhez annyi sikeres "rituálé dobás" kell, ahány játékos van. Minden dobást egy-egy adott szobában kell elvégezni és a dobásoknak józanság- vagy tudás dobásoknak kell lenniük. Az 5+ értékek sikeresek. A felfedezők saját fordulójuk során egy-egy rituálé dobást kísérhetnek meg.

Egy felfedező csak az alábbi szobák egyikében állva kísérhet meg rituálé dobást: a katakomba, a kiégett szoba, a kriptá, az erkély, a konyha, a pentagramma szoba vagy a torony.

Minden sikeres rituálé dobás után rakj egy józanság dobás jelzöt vagy tudás dobás jelzöt (attól függően, hogy melyik képességet használtad) arra a szobára, amit a rituálé részeként használtál.

Ha a hősök egy szobában sikeres rituálé dobást végeztek el, akkor a továbbiakban más felfedező már nem használhatja azt a szobát rituálé dobás céljából.

### A medál

Bárkinél is van a medál, az a személy az áruló fordulójá alatt elszenvedett öregedésből egy évtizednyit levonhat, akár egészen a nulla értékig.

Minden alkalommal, ha egy felfedező meghal, a medál tulajdonosa öregszik egy évtizedet.

### Ha nyertél ...

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



# 45 -- Tik-tak-tik-tak

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

## **Azonnali cselekedetek**

Minden hős elvesz egy "áldozat" jelzőt.

## **Mit tudunk a rosszfűkről?**

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

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

## **Akkor nyersz, ha ...**

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

## **Hogyan állíthatom meg az árulót?**

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

Fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy 7+os tudás dobást a rád erősített bomba hatástalanításához. Ha nálad van az örült kártya, akkor a fenti helyett egy 5+os tudás dobást kísérelhetsz meg. (Az örült egyben géniusz is, aki felismeri a bomba gyenge pontját.) A hős, akinek a bombáját hatástalanították, eldobhatja az "áldozat" jelzőjét. Ha a dobás eredménye 2 vagy kevesebb, akkor aktiválsz a bomba időzítőjét és minden felfedező, aki veled egy szobában van, felrobban. Az összes tárgyaikat és ómen kártyáikat el kell dobni.

A saját bombád hatástalanítása helyett, megkísérelheted valaki más bombájának leállítását, ha egy szobában állsz vele és az a felfedező erre engedélyt ad. A 7+os tudás dobás (5+os az örült segítségével) erre az esetre is vonatkozik, ahogy a büntetés is a 2 vagy kevesebb dobott érték esetén.

Az áruló addig fog a nagy bombán dolgozni, amíg meg nem ölitek.

## **Ha nyertél ...**

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

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

## Azonnali cselekedetek

Ha a padlás még nincs a házban, akkor válogasd át a szoba lapkák pakliját és rakd a padlást a ház felső szintjére. Ezután keverd meg a szoba lapkák pakliját.

Rakj annyi áldozat jelzőt (vörös színű) a padlásra, ahány hős van a játékban.

Minden áldozat ugyanazon irányba fordulva kezdi el a játékot. (Minden áldozat jelzőn van egy nyíl, ami az irányt mutatja.)

## Mit tudunk a rossziúkról?

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

## Akkor nyersz, ha ...

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

## Az áldozatok

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

Az árulótól balra ülő játékos mozgatja az áldozatokat, a saját fordulója elején. Hacsak nincs egy hős az áldozattal egy szobában, az áldozat csak

két szobányit mozoghat egyenes irányban előre. Ha nem tud egyenesen előre mozogni, akkor a tőle balra levő kijáratot választja és kimegy a kijáraton. Ez az egyetlen lehetőség, amikor egy áldozat irányt változtathat.

Az áldozatok ugyanúgy reagálnak a ház veszélyeire és az előírt dobásokra, mint ahogy azt a szörnyek teszik. Egy áldozat nem léphet át egy felfedezetlen ajtónyíláson.

Egy áldozat mozgása befejeződik, ha egy olyan szobába lép be, ahol egy hős is van. Amíg egy hőssel egy szobában van, addig az áldozat nem mozog saját magától.

Ha egy hős egy áldozattal egy szobában állva kezdi meg a fordulóját, akkor az a hős együtt mozoghat az áldozattal két mezőnyit bármely irányba, mielőtt folytatná a mozgását és akciót arra a fordulóra. Egy hős egyszerre csak egy áldozatot kísérhet a fenti módon, de egy adott áldozatot több hős is mozoghat a hősök saját fordulóit alatt.

Az áruló és a kannibálok nem lassítják az áldozatok mozgását; az áldozatok nem lassítják az áruló és a kannibálok mozgását.

Megkísérelhetsz egy 5+os tudás dobást (zár feltörése) vagy egy 5+os erő dobást (ajtó betörése) a bejárati ajtó kinyitásához. Ha sikerül, húzz egy esemény kártyát és fejezd be a fordulód. A következő forduló során minden felfedező kimehet a bejárati ajtón egy áldozattal együtt (egy mezőnyi mozgáspontért), majd újra visszajöhet a házba (újabb egy mezőnyi mozgáspontért) további áldozatok kimentése céljából.

## Speciális támadási szabályok

Elkábulás helyett az áldozatok és a kannibálok meghalnak, ha legyőzöd őket.

Az áldozatok nem támadhatnak. Az áldozatok nem sebeznek, ha sikertelen támadást végez ellenük valaki.

## Ha nyertél ...

*Az utolsó emberevő kannibál teste előtted hever, aprókat rándulva a saját vérének és nyálának egyre terebélyesedő tócsájában. Nyertél, de ... ugh.*

Az áldozatok képességei:  
sebesség 2, erő 3, józanság 3

## 47 – Az önmaga farkába harapó féreg

*Barátod megrázkódik és a földre rogy. Véres hab tör elő üvöltésre nyitott szájából. Hirtelen kettéválk a teste, mintha fejétől a lábujjáig egy óriási cipzárral nyitották volna szét.*

*Az önmaga farkába harapó féreg, az óriási kígyó, mely a világ körforgását irányítja, a halott barátod testén keresztül behatolt a mi világunk valóságába.*

### Mit tudunk a rossziúkról?

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

### Akkor nyersz, ha ...

... az önmaga farkába harapó féreg elpusztul.

### Hogyan öljem meg a férget?

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

1. Vedd fel a koponyát onnan, ahol azt az áruló elejtette.
2. Vidd a koponyát egy olyan szobába, ahol a féreg egyik feje van. A koponya birtokosa a fordulója során egyszer megkísérelhet egy 5+os józanság dobást, hogy egy gyengítő varázslatot olvasson az egyik fejre. Ha sikerül, akkor

lecsökkented a féreg erejét 5-re, így a játék végéig sebezhetővé válik normál támadások célpontjaként. Addig nem támadhatod meg a fejet, míg el nem mondtad a varázslatot.

3. Miután sikeresen ráolvastad a varázslatot a féreg egyik fejére, onnantól kezdve minden alkalommal egy pontnyit sebződik mikor legyőzöd. Mindkét fejet annyiszor kell megütni, ahány a játékosok számának a fele (felfelé kerekítve). Ha ez megtörtént, akkor a féreg meghal. Az áruló tartja számon a találatok számát a forduló/sérülés jelzősávon.

### Speciális támadási szabályok

A féreg fejei és a teste akadályozza a felfedezők mozgását a szabálykönyv 12. oldalán leírtaknak megfelelően.

A revolver és más sebesség támadások nem hatnak a féregre.

### Ha nyertél ...

*A nagy féreg vonaglik és tör-zúz haldoklás közben. Letörlöd a vért az arcodról és a földre roskadsz. Megölted. Halott.*

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

## 48 -- Mint egy halom tűzifa

*Az öreg házhoz vezető kocsúton egyik társad a brutális gyilkosság-sorozatáról mesél nektek, ami öt évvel ezelőtt történt ezen a helyen. Egy csapat tinédzser kiszökött a nyári tábor biztonságából, hogy felfedezzék a hegyen álló öreg házat. Talán egy romantikus kalandra vágytak ... de egy őrült egyenként lemészárolta őket. A társad szerint a gyilkost nem lehet megölni és mindig visszatér, hogy újra ölhessen.*

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

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

### **Mit tudunk a rossziúkról?**

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

### **Akkor nyersz, ha ...**

... megtalálod az elátkozott fegyvert és megölöd vele Vörös Jack-et.

### **Hogyan találjam meg az elátkozott fegyvert?**

Tudod, hogy egy elátkozott fegyver van valahol a házban elrejtve. Ez a fegyver vagy egy fejsze, vagy egy lándzsa, vagy pedig a véres tör (a te választásod).

Ha a hősök nem rendelkeznek még az elátkozott fegyverrel, akkor meg kell keresniük azt. A fegyver lehet a könyvtárban, a kápolnában, a

páncélteremben vagy a padláson. A fordulód során egyszer megkísérelhetsz egy 3+os tudás dobást a fenti szobák egyikében (a páncélteremnek nyitva kell lennie) a fegyver felkutatásához. Ha sikerült, válogasd át a tárgyak lapkáit és válaszd ki a neked tetsző elátkozott fegyvert a felsorolt lehetséges fegyverek közül, vedd magadhoz, majd keverd újra a tárgy paklit.

A hősöknek ezután ki kell találniuk, hogyan kell az elátkozott fegyvert felhasználni Vörös Jack ellen. Az elátkozott fegyverrel egy szobában álló hős megkísérelhet egy 5+os tudás-, vagy erő dobást a fegyver tanulmányozásához. Minden alkalommal, ha egy hős sikerrel jár, rakj egy erő-, vagy tudás dobás jelzőt (amelyiket használtad) annak a hősnek a karakterlapjára. Ha a hősök összegyűjtenek annyi dobás jelzőt, ahány játékos van, akkor megértették, hogy hogyan kell a fegyvert felhasználni Vörös Jack megölésére.

Ezek után, ha bármely hős legyőzi Vörös Jack-et az elátkozott fegyverrel, akkor Jack végleg meghal.

### **Kötelező lépések a fordulód során**

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

### **Ha nyertél ...**

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

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

# 49 -- Jól áll neked

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

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

## Azonnali cselekedetek

Borítsd oldalára a karakter figurád; most eszméletlen vagy. Rakj egy lélek jelzőt (halvány zöld) a szobádba. A jelző jelképezi a testedtől elszakított lelkedet.

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

Ha jelenleg még nem vezet felfedezett út a pince és a ház többi része között, akkor keresd ki a szoba lapkák közül a pincébe vezető lépcső lapkát és helyezd le.

## Mit tudunk a rosszfiúkról?

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

## Akkor nyersz, ha ...

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

## Hogyan öljem meg az asztrál szellemet?

A hősök tudás- és józanság támadásokat végezhetnek az asztrál szellem ellen. Minden alkalommal, ha egy támadás sikeres, rakj egy tudás dobás vagy józanság dobás jelzőt (amelyiket végezted) a támadást végző karakterlapjára. Ha a hősök annyi jelzőt összegyűjtenek, ahány játékos van, akkor az asztrál szellem megsemmisül.

## A lelkek

Testen kívülre került lélekként:

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

## Speciális támadási szabályok

Ha megtámadod a szellemet és veszítesz, akkor nem sebződsz.

Ha mentális támadást végzel az áruló ellen és legyőzöd, akkor az áruló elkábul.

Nem védekezhetsz az áruló ellen, ha az az eszméletlen testedet támadja meg. Ha az áruló megtámadja a tested, akkor két kockadobásnyi mentális sérülést szenvedsz el.

## Ha nyertél ...

*Társad egy elsőprő erejű mentális csapást mér az asztrál szellemre. A levegő vibrál és úgy érzed, feloldódsz a vibrálásban.*

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

## 50 -- Kis éji gyilkosság

*Órákkal ezelőtt holtan találtátok az öreg Presticott-ot a nagy lépcső aljában és azóta már a végakarátát is felolvasták. Te és a barátaid megkapjátok az öreg teljes vagyonát, amint a nap felkel ... nos, mindannyian, kivéve egy elidegenedett családtagot. Az öreg mindig is utálta ezt a személyt.*

*Ahhoz, hogy megkapjátok a vagyon rátok eső részét, egyszerűen csak a házban kell maradnotok hajnalig. Sajnos az öreg Presticott halála leginkább gyilkosságnak tűnik. Nem tudod, hogy megbízhat-e a szolgálókban vagy az elidegenedett rokonban, ugyanis ha nem ti szerzitek meg a vagyont, akkor a gyanús rokon és a szolgálók fogják rátenni a kezüket.*

*Nehéz éjszaka elé néztek.*

### **Mit tudunk a rosszfiúkról?**

Az áruló megölte az öreg Presticott-ot. Tulajdonképpen összejátsszik a szolgálókkal.

Megpróbálnak majd megölni benneteket, még hajnalhasadás előtt — ez az egyetlen mód, hogy megszerezzék az örökséget. Ahogy az éjszaka előrehalad, a szolgálók egyre erősebbek lesznek, mivel egyre elkeseredettebbé válnak.

### **Akkor nyersz, ha ...**

... túlélisz a 10. fordulóig, amikor felkel a nap. Ha túléled az éjszakát a házban, akkor az örökség rád száll.

### **Ha nyertél ...**

*A reggeli nap fénye szűrődik be az ablakon, ahogy a földre rogyasz. Megcsináltad! Az egész éjszakát az öreg Presticott házában töltötted. Az összes vagyona most már a tied. Elsőként egy ingatlanügynökkel fogsz beszélni. Elegend volt az öreg kis játékaiból.*