

# Szóval elhatároztad, hogy végzel barátaiddal!

## A Kaland

...**felülír minden más szabályt.** Ez a lap is beletartozik – ha ellentét van, nézd meg a kísértést. Ez a lap csak azokra a szabályokra vonatkozik, ahol a kísértés esetleg homályosan fogalmaz..

...**határozza meg a nyerési feltételeket.** Ezek titkosak a másik fél előtt. Te tudod, hogy mi a te célod, de nem tudod, hogy mi a hősök célja. Meg akarod tudni a lényegét, hogy mit akarnak a hősök elérni, és meg akarod őket állítani mindenáron.

...**titkos a másik fél előtt.** Amikor csinálsz valamit, mert a kaland azt mondja, akkor azt mondod nekik, hogy ezt csinálod, mert csak (és ugyanez fordítva).

## Árulóként te...

...**lépsz utoljára.** A kaland kezdetekor a körsorrend a tőled balra ülő játékosnál kezdődik, lép minden hős, aztán te lépsz.

...**a terület szövetségese vagy.** Immúnis vagy a szobák fehér szövetségének minden negatív hatására, valamint, amikor Eseménykártyát húzol, elolvasás után választhatsz úgy, hogy figyelmen kívül hagyod, de még minden dobás előtt kell választanod.

...**korlátozod a hősök mozgását.** Amikor valaki elhagy egy lapkát, ahol ellenségek tartózkodnak, az ellenségenként egy további lépésbe kerül. Ez nem csökkenhet egy alá, legalább egyet mindenki mozoghat körönként.

...**lophatsz tárgyakat.** Ha megtámadsz egy hőst és 2 vagy több fizikai támadást beviszel, akkor dönthetsz úgy, hogy sérülés okozása helyett elveszel egy tárgyat a hőstől. (És a hősök is ugyanezt megtehetik veled.)

...**nem kell túlélned.** Hacsak a hősök nyerési feltételei másképp nem rendelkeznek, a halálosdaldal nem ér véget a játék. Tevékenységeidet a szörnyek, vagy maga a ház által végre tudod hajtani, és még így is nyerhetsz, ha teljesíted a nyerési feltételeket.

## A szörnyek...

...**utánad lépnek a körsorrendben.** Még ha meg is halsz, a szörnyeknek akkor is van egy önálló körük.

...**dobnak mozgásra.** A szörnyek minden körben dobhatnak a Sebesség értékükre, hogy lássuk, milyen messzire mozognak (minimum 1). Ha hasonló szörnyekből több is van, egyszer dobsz az egész csoportra.

...**a terület szövetségesei.** Immúnisak minden negatív hatástól, ami a lapkák fehér szövegében vannak.

...**korlátozzák a hősök mozgását.** Amikor bárki (hős, áruló vagy szörny) elhagy egy szobát, ahol ellenségek tartózkodnak, az ellenségenként egy további lépésbe kerül. Ez nem csökkenhet egy alá, legalább egyet mindenki mozoghat körönként.

...**ismeretlen tulajdonságértékekkel rendelkeznek.** A hősök nem tudják, milyen tulajdonságai vannak a szörnynek, amíg te nem dobsz rá. Néhány szörnynek nincs meg mind a négy tulajdonsága, ami azt jelenti, hogy azzal nem hajthatnak végre támadást, és nem támadhatnak rá.

...**megtámadják a hősöket.** Minden szörny körönként egyszer támad. Az alapértelmezett támadás (akár a szörny, akár a hős kezdeményezi) a szörny Erő értéke a hős Erő értékével szemben. Ha nyersz, a hős elszenvedti fizikai sérülésként a különbözetet. Ha vesztesz, a szörnyet legyőzték (lásd a következő pontot).

...**elkábulnak.** Amikor legyőznek egy szörnyet, az elkábul (fordítsd meg a token), ahelyett, hogy sérülne. Most már nem akadályozza a mozgást és a következő körében nem mozog, hanem csak felfordítja a tokenjét.

...**nem tehetnek meg mindent, amit a feldezők tehetnek.** Nem fedezhetnek fel új szobákat, nem szállíthatnak tárgyakat vagy ömöneket, és nem használhatják az értéknövelő szobákat.

...**nem eshetnek csapdába.**