

AGES 12+

BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL

A Strategy Game by Bruce Glasses - 2nd Edition

SZABÁLYKÖNYV

EGY KISÉRTETIES ÉLMÉNY III - VI KALANDORNAK

TARTALOMJEGYZÉK

Áttekintés	3
A játék elemei	3
A játék célja	3
A játék előkészítése	3
Hogyan játsszuk	5
Mozgás	6
Új szoba felfedezése	6
Esemény-, tárgy- és ómenkártyák húzása	10
Tárgy- és ómenkártyák használata	11
Kockadobások	12
Támadás végrehajtása	13
A kísértés	15
Kísértésdobás	15
A kísértés felfedése	15
A kísértés előkészítése	16
A kísértés lejátszása	16
Az áruló új hatalma	17
Hogyan működnek a szörnyek	18
A játék megnyerése	19
Szójegyzék	20
Széljegyzetek	
Tulajdonságok	5
Speciális szobák	7
Opcionális szabály: a kísértés előre kiválasztása	16
Mi van, ha erre nincs szabály?	23

A MÁSODIK KIADÁS KÉSZÍTŐI

Játéktervező: Bruce Glassco

Fejlesztés: Bruce Glassco és Bill McQuillan

Új kísértések: Bruce Glassco, Steve Darlington, Jeremy Lennert

További játéktesztelők: Amory Fischer, Rick, Sarah, Lisa és Elinor Glassco, Sylvia és Carolina Glauster, Jeremy Lennert, Matt Picioccio, John Warner

Szerkesztő: Jennifer Clarke Wilkes

Művészeti szerkesztő: Jon Schindehette és Ryan Sansaver

Grafikai tervezés: Hillary Husted, Mike Demaine, Ryan Sansaver

Produkciós management: Godot Gutierre és Raini Applin Rosta

Doboz illusztráció: Shelly Wan

Brand management: Brian Hart

Magyar változat: Bakk László

ÁTTEKINTÉS

A *Betrayal at House on the Hill* játékban minden játékos kiválaszt egy **felfedezőt**, hogy felderítsen egy rémisztő, öreg házat. Ahogyan bejárod a házat, új szobákat fedezel fel. Ahányszor belépsz egy új szobába, mindig találsz valamit... vagy valami rádtalál. A felfedezők változnak a játék folyamán (jobbá vagy rosszabbá), attól függően, hogy hogyan birkóznak meg a ház meglepetéseivel. A ház minden játék alkalmával más és más.

A játék egy véletlenszerű pontján egy felfedező kivált egy olyan helyzetet, amit **kísértésnek** nevezünk. Amikor felfedésre kerül a kísértés, egy felfedező **árulóvá** válik, aki a korábbi társai legyőzésére fenekedik. A többi felfedezők a **hősök**, akik a túlélésért küzdenek. Innentől a játék átváltozik az áruló és a hősök küzdelmévé - gyakran halálig.

Ez a játék ötven kísértést tartalmaz, és mindegyik más történetet mesél el. Mind a tiétek, hogy felfedezétek életre-halálra a dombtetőn álló házat.

A JÁTÉK ELEMEI

1 szabálykönyv

2 kísértéskönyv (*Árulók kötete és A túlélés titkai*)

44 szobalapka

1 Előszoba/Folyosó/Nagy lépcsőház lapka

6 műanyag felfedezőfigura

6 kétoldalú karakterlap

30 műanyag csipesz

8 kocka

1 forduló/sebzésszámláló sáv

13 ómenkártya

22 tárgykártya

45 eseménykártya

149 token, amiből

12 nagy kerek szörnytoken

91 kis kerek szörnytoken
(vörös, narancs, sárga, kék, lila, bíbor)

14 négyzet esemény- és szobatok

14 ötszögletű tárgytoken

18 háromszögletű tulajdonságdobás token

A JÁTÉK CÉLJA

Fedezd fel a házat és tápold fel a felfedeződet, amíg meg nem kezdődik a kísértés. Ezután az a célod, hogy teljesítsd a kapott szereped győzelmi feltételeit, legyen az áruló vagy hős.

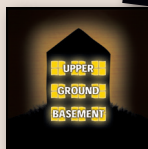
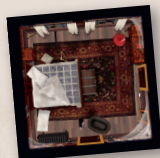
A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- **Tedd félre az Árulók kötetét és A túlélés titkai füzeteket.** Ezeket a kísértés felfedése után használd.
- **Minden játékos kiválaszt egy karakterkártyát.** Különböző felfedező van a karakterkártyák két oldalán. Válassz egyet.



- **Helyezz fel 4 műanyag csipeszt a felfedezőkártyádra.** Mindegyiknek a felfedező kezdőértékeire kell mutatnia az Erő, Sebesség, Tudás és Épelméjűség oldalon. A kezdőérték zölddel van jelölve.

- **Keverd meg** az ómenkártyákat és tedd a paklit lefordítva az asztalra egy olyan helyre, ahol mindenki kényelmesen elérheti. Ugyanezt tedd meg a tárgykártyákkal és az eseménykártyákkal is.
- **Keress meg** a **Basement Landing, Entrance Hall/Foyer/Grand Staircase** és az **Upper Landing** szobalapkákat. Ezeket tedd félre elérhető távolságra.



- **Keverd meg** a többi szobalapkát és tedd egy kupacba, lefordítva. (Ne törődj vele, hogy melyik szintet mutatják a hátlapok.)
- **Minden játékos a figuráját elhelyezi az Entrance Hall (Előszoba) lapkára.** (Minden figura színben passzol a karakterkártyán a portré színéhez.)
- **Tedd mindeki számára elérhető helyre a kockákat.** Ezekre az egész játék folyamán szükségetek lesz.
- **Állapítsátok meg, hogy ki kezd elsőnek.** Az a felfedező kezd, akinek a legközelebb lesz a születésnapja. (Keress a karakterkártyákon a születésnapokat.) Ezután az óramutató járásával egyező irányban megy a kör.

Az előkészületek után valahogy így néz ki az asztal:



HOGYAN JÁTSSZUK

A kezdőjátékkal kezdve, aztán balra haladva minden játékosra sor kerül, hogy felfedezze a házat.

Megjegyzés a szóhasználathoz: Az egyszerűség kedvéért amikor a szabályokban azt mondjuk, hogy „te”, azzal az általad irányított karakterre célzunk, legyen bár felfedező (amibe a hősök és az árulók is beletartoznak) vagy egy szörny. Ha a szabályok egy bizonyos karakterre vonatkoznak (például egy felfedező), akkor azt a kifejezést használjuk.

TULAJDONSÁGOK

Minden felfedezőnek négy tulajdonsága van, amit egymás mellé rakott számokkal jelölünk a karakterkártyán: **Erő, Sebesség, Tudás és Épelméjúség**. A Sebesség és Erő **fizikai** jellemzők, míg az Épelméjúség és Tudás **szellemi** tulajdonságok.

Sok kártya, lapka és más játékhatás fel és le módosítja majd az értékeidet. Amikor egy hatás növel vagy csökkent egy tulajdonságot, akkor csúsztasd odébb a csipeszt annyival, amennyit a hatás mond. Például Zoe Ingstrom kezdő Erő tulajdonsága 3. Ha egy hatás 2-vel növeli az Erő értékét, akkor 2-vel told el a maximum felé a csipeszt, így az Erő értéke 4-re növekszik. Minden tulajdonságnak van egy **maximum értéke**, amit nem lehet tovább növelni.



Minden tulajdonságnak van egy **koponya** szimbóluma a sorban a legkisebb szám mellett. Amikor a Kísértés megkezdődik, ha bármely értéked lecsökken a koponya szimbólumig, a felfedező meghal. A Kísértés kezdete előtt senki sem hal meg, vagyis egy érték sem csökken a legkisebb szám alá.

Zoe kezdő Épelméjúség értéke 5. Ha egy hatás 2-vel csökkenti az Épelméjúségét, 2 hellyel lejjebb csúsztatod a csipeszt a koponya felé, ami így 3-ra csökken. Ha az épelméjúsége 2-nél többet csökken, akkor Zoe meghal, hacsak még nem kezdődött meg a Kísértés.)



Sérülés: Sok kártya, lapka és más játékhatás okozhat sérülést a felfedezőnek. Amikor **fizikai sérülést** szenvedsz, azt szabadon eloszthatod az Erő és Sebesség értékeid között. Összesen annyival mozgatod a minimum felé a csipeszket, amekkora sérülést kaptál.

Az Épelméjúség vagy Tudás elleni támadások **szellemi sérülést** okoznak. Ez ugyanúgy működik, mint a fizikai sérülés, de most az Erő és Sebesség helyett a Tudás és Épelméjúség értékeid között osztod szét a sebzést.

A KÖRÖDBEN...

...a következő cselekedetek bármelyikét megteheted bármilyen sorrendben:

- **Mozgatsz.**
- **Felfedezel** egy új szobát.
- **Használ**sz egy tárgyat vagy ómenkártyát.
- **Dobsz kockával.**
- **Támadsz** (körönként egyszer, amint elkezdődött a Kísértés).

Mielőtt elkezdődne a Kísértés, köröd végén, ha Ómenkártyát húztál, tenned kell egy **kísértésdobást** (lásd „Kísértésdobás”, 15. oldal). A játékban lesz pár új csavar, miután elkezdődik a Kísértés (amint azt leírjuk a „Kísértés” részben a 15. oldalon).

Mozgás

A körödben annyi lépést tehetsz meg, amennyi a karaktered **Sebesség** értéke. Cselekedeteidet is végrehajthatsz (például tárgy használata vagy támadás) a mozgásod közben. Azonban ha valamilyen hatásnál fogva húznod kell egy kártyát, akkor a köröd további részében meg kell állnod a mozgással.



Példa mozgásra

Ebben a példában ha a felfedező **Sebessége 3**, akkor a **Bejárattól a Folyosóig** mozoghatsz, aztán a **Folyosóról a Konyhába**, végül a **Konyhából az Ebédlőbe**. Ha kalandvágó kedvedben vagy, megnyithatsz valamelyik ajtón az **Előszobában** vagy a **Folyosón**, és felfedezel egy új szobát. Ha az új szoba, amit találtál, nem kötelez kártyahúzásra, akkor tovább haladhatsz... de ha igen, akkor meg kell állnod.

Új szoba felfedezése

Amikor a felfedező belép egy ajtón, és a túloldalon nincs letéve egy szobalapka, akkor nézd meg a szobalapkák halmát. Ha azon szerepel annak a szintnek a neve, amin éppen tartózkodsz (földszint, emelet vagy pince), akkor fordítsd fel és tedd az éppen kinyitott ajtó mellé. Aztán mozogj a szobába. Ezzel felfedezted.

Minden új lapkát logikusan tegyél az előző mellé, így a szomszédos szobákat ajtók kötnék össze, ahol lehetséges. Ha nem lehet minden ajtót összekötni, akkor egy vak átjárót hozol létre, mint például egy eltorlaszolt ajtót vagy bedeszkázott ablakot (amik nem ritkák egy kísértetházban).

Lehetséges szintek



Speciális szobák

Néhány szobára rányomtattuk a szabályokat, amik összefoglalják a hatásait. A legtöbb ilyen szobának további magyarázata is van, amit ebben a részben foglalunk össze. Ezeknél a lapkánál a szobák neve mellé egy csillagot (*) nyomtattunk.

Chasm (szakadék), Catacombs (katakombák), Vault (páncélterem)

Ezek a szobák **akadályszobák**. Egy akadályszobának két része van, és megállíthatnak a szoba túlsó részére történő mozgásban. Egy akadályon történő átmozgáshoz egy olyan **tulajdonság megdobására** van szükség, ami rá van írva a lapkára (Erő, Sebesség, Épelméjűség vagy Tudás). A körödben egyszer kísérleheted meg ezt a dobást. Egy akadályon történő áthaladás nem számít egy helyiségnyi mozgásnak. Ha elbukod a dobást, a mozgásod megszakad. A következő körben újra próbálkozhatasz, vagy visszafordulhatasz, amerről jöttél.

A felfedezőök nem harcolhatnak vagy léphetnek kapcsolatba olyan felfedezővel, aki ugyanabban a helyiségben, de az akadály túloldalán van. A szörnyek mindig figyelmen kívül hagyják az akadályokat, de ha egy szörny a mozgását egy akadályszobában fejezi be, az árulónak el kell döntenie, hogy az akadály mely részén van.

Ha egy lapka vagy kártya azt okozza, hogy egy akadályszobába kerülsz, te döntöd el, melyik oldalára kerülsz. Ha az érzézés azt igényli, hogy egy négyzetes tokenet tegyél a szobára (mint ahogyan a Colapsed Room vagy Secret Passage esetében), akkor az a token véglegesen arra az oldalra kerül, amit kiválasztasz.

Entrance Hall, Foyer és Grand Staircase (Előcsarnok, Folyosó és Nagy lépcsőház)

Ezek a helyiségek egy lapkán szerepelnek, de három külön szobának számítanak. Az egyik szobából a másikba mozgás ezen a lapkán is 1 helyiségnyi mozgást jelent. A Nagy Lépcsőház és az Upper Landing (Felső előtér) két külön szoba.

Coal Chute (széncsúszda)

Amikor erre a lapkára lépsz, automatikusan a Basement Landing (pince előtér) lapkára kerülsz. A Széncsúszdára lépés és a Pince előtérbe mozgás 1 mozgásba kerül. Egy kör nem érhet véget úgy, hogy egy karakter a Széncsúszda lapkán áll.

Collapsed Room (leomlott szoba)

Csak a szobába először lépő felfedezőnek kell a lapkára nyomtatott Sebességdobást megtennie. Ezután bármely felfedező, aki a szobába lép, az vagy figyelmen kívül hagyja ezt a hatást, vagy szándékosan használja, hogy a pincébe jusson. A pincébe esés nem számít mozgásnak, de a felfedező akkor is elszenvedi a sérülést.

Aki leesik a Leomlott szobából, csak az első felfedező húz és helyez le pincelapkát. Tedd a négyzet alakú „Below Collapsed Room” („A leomlott szoba alatt”) tokenet erre a szobára, ahol földet ért. Az új pincelapkát tedd bármely játékban lévő pinceszoba mellé. Ha nincs ilyen, akkor a Basement Landing (Pince előszoba) mellé tedd. Ha már minden pincelapka játékban van, akkor válassz egy szobát, és ott érsz földet.

Ha az első karakter, aki a Leomlott szobába lép, egy szörny, akkor új lapka húzása helyett válassz egy meglévő pinceszobát, és tedd oda a szörny tokenjét.

Junk Room (lomtár)

Ha ez a szoba lecsökkenti a sebességedet, ahogy kilépsz innen, és az új sebességed nem tenné lehetővé a távozást, akkor is kijutsz. Akkor a Lomtárral szomszédos szobában fejezed be a mozgásodat.

Mystic Elevator (misztikus felvonó)

Ez a lapka abban a pillanatban elmozdul, ahogy rálépsz. Dobj 2 kockával, és tedd egy kapcsolódó ajtóhoz a megfelelő szinten.

Speciális szobák (folytatás)

(Ha senki nincs ott, hagyj a helyén a szobát.)
Ha a Misztikus felvonónál a kockákkal ugyanazt a szintet dobod ki, akkor ezen a szinten egy másik szobához mozgatható egy kapcsolódó ajtóval a szobát. A felvonót körönként csak egyszer használható.

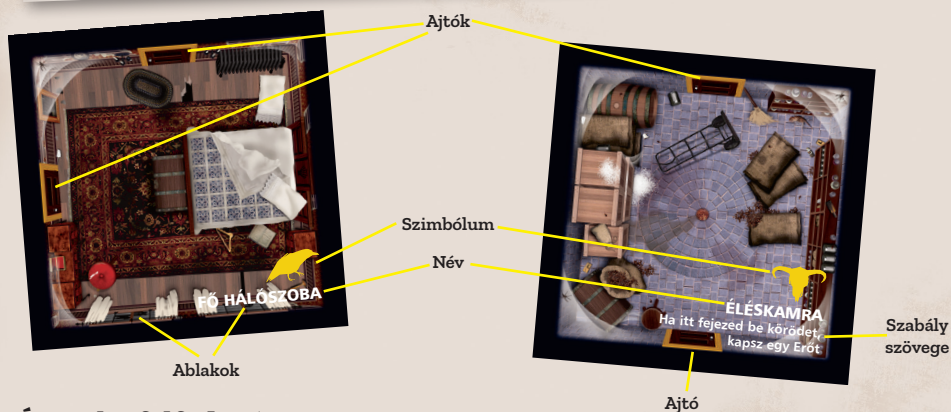
Szörnyek és az áruló úgy használhatják a Misztikus felvonót, hogy nem dobnak, és oda megy a szoba, ahová akarják. Azonban a lapka az áruló/szörny egész köre alatt mozog, attól a pillanattól kezdve, amikor belépett a szobába. Ez azt jelenti, hogy ha az áruló belépett a saját körében a Misztikus felvonóba, akkor a felvonó nem működik, ha a szörny lép be következőnek a saját fázisában. Egy hősnek minden körben dobnia kell a Misztikus felvonóra, ahányszor belelép, vagy úgy is dönthet, hogy az egész körét ott várakozva tölti, mozgás nélkül.

Ha egy vagy több felfedező van már a Misztikus felvonóban, és belép egy újabb felfedező és o-t dob, akkor minden ott tartózkodó felfedező megsérül.

Ha egy hatás vagy másik lapka vagy kártya a Misztikus felvonóhoz vezet (mint a Leomlott szoba vagy Titkos átjáró), az odahelyezett token a Misztikus felvonón marad, akkor is, ha az elmozdul.

Vault (páncéltérlem)

Ha egy lapka vagy kártya (mint a Leomlott szoba) miatt ebben a szobában érsz földet, akkor a lezárt ajtón kívülre érkezel. Amikor a páncélajtót kinyitották, tedd rá a négyzetleges Vault Empty (üres széf) token. Az áruló nem nyitja ki automatikusan a páncélajtót: neki is ugyanúgy dobnia kell a kinyitására.



Új szoba felfedezése folytatás

Nem tudsz átfalakon átmozogni. Vakablakok nem számítanak ablaknak semmilyen hatás vagy kísértés szempontjából, hacsak a kísértés másképp nem írja.

Ha a halom tetején lévő lapka nem ahhoz a szinthez tartozik, amelyen állsz, akkor csak tedd félre egy dobóhalomba. Addig tedd félre a lapkákat, amíg nem találsz egy olyat, amit a szintedhez használhatsz. (Néhány lapka több mint egy szinthez is illik.)

Keresztülhaladhatsz egy ajtón, ha az egy másik szoba ajtajához kapcsolódik. Az egyetlen kivétel a **bejárati ajtó**. Az mindig zárva van. Nem hagyható el a házat, és nem használható a bejárati ajtót, hacsak a kísértés másképp nem rendelkezik. („Külső” szobák, mint a Patio (zárt udvar) szintén a ház részét képezik.)

Lépcsők kötik össze a szinteket. A **Grand Staircase** (Nagy lépcsőház) mindig az **Upper Landinggel** (Felső előszoba) áll kapcsolatban. A **Stairs from Basement** (Lépcsők a pincéből) mindig a **Folyosóra** vezet egy titkosajtón keresztül. (Nem használható a Lépcsők a pincéből szobát, amíg fel nem fedezed a pincében.)

Lezárhatok egy szintet egy lapka elhelyezésével?

Nem helyezhetsz le úgy lapkát, hogy az lezárjon egy szintet (ami azt jelenti, hogy más szobák nem kapcsolódhatnak ahhoz a szinthez). Ha egy lapka elhelyezésének egyetlen lehetősége lezárna egy szintet, akkor azt dobd el és húzz másikat, amíg nem lesz egy másik szabad ajtód. Ha egy szint összes húzható lapkája lezárna a szintet, akkor a húzó személy rendezze át a szintet úgy, hogy maradjanak szabad ajtók.

A Misztikus felvonó mozgása képes lenne lezárni egy szintet, még ha később el is megy arról a szintről. Ezért ha a Misztikus felvonó a dobás szerint elzárna egy szintet, akkor a lapka nem mozdul.




Néhány szobalapkán szimbólumok szerepelnek, amik egy-egy Ómen-, Tárgy- vagy Eseménykártyát jelentenek (lásd a következő oldalon az Esemény-, tárgy- és ómenkártyák húzását). A szobalapkákon szabályszövegek is szerepelhetnek, amik mindig érvénybe lépnek, ha egy felfedező rálép (vagy néhány esetben a távozásakor). Ha egy szobán egyszerre szerepel szimbólum és szabályszöveg, akkor előbb a szimbólum kártyáját húzd fel és hajtsd végre. Aztán kövesd a lapka utasításait.


Néhány szoba befolyásolja a mozgást. Sok szobán szerepelnek további szabályok, amiket a 7-8. oldalon tisztáztunk a "Speciális szobák" résznél.


Mi történik, ha a végére érünk a szobalapkák kupacának?


Ha felhúztátok az összes szobalapkát, akkor a féltett dobópakli lapkáit keverjétek újra és azokkal kezdjétek új halmot, és folytassátok a húzást. Ha egy szint minden lapját letettétek (földszint, pince és emelet), akkor azon a szinten nem fedezhettek fel több szobát – mindet megtaláltátok.

Esemény-, Tárgy- és Ómenkártyák húzása

Bizonyos szobákra szimbólumokat nyomtattunk, amik megegyeznek a kártyák hátára nyomtatott szimbólumokkal   . Amikor először felfedezel egy ilyen szimbólumos szobát, itt be kell fejezned a mozgásodat, és húznod kell a megfelelő pakliból. Csak az első játékos húz kártyát, aki odalép (és itt be is fejezi mozgását).

Ha a szobán **esemény** szimbólum van (egy spirál ) , húzz egy eseménykártyát. Olvasd fel hangosan. Kövesd az utasításait, ami azt is igényelheti, hogy dobj a kockákkal. Aztán tedd a dobott lapok közé a kártyát, hacsak másképp nem rendelkezik a szövege, vagy nincs hosszan tartó hatása.

Ha a szobán egy **tárgy** szimbólum van (egy bika feje ) , húzz egy tárgykártyát. Olvasd fel hangosan. Tedd magad elé felfordítva; mostantól a te birtokodban van ez a tárgy. (Hordozod vagy viseled.) A tárgyat azonnal felhasználhatod, és körönként egyszer, hacsak a kártya másképp nem írja.

Ha a szobán **ómen** szimbólum van (egy holló ) , húzz egy ómenkártyát. Olvasd fel hangosan. Rakd magad elé képpel felfelé; most már a te tulajdonodban van. Lehet, hogy azonnal el kell végezned valamit. A fordulód végén, **dobnod kell Kísértésre**. (Lásd "Kísértésdobás elvégzése.")

Ha egy lapka vagy kártya hatása miatt fedezel fel egy szobát, és az új szobán szerepel egy szimbólum, akkor húzd fel a szobának megfelelő kártyát. Ha egy szobát másképp adunk hozzá (például egy Kísértés utasításai alapján), akkor az első játékos, aki belép, az nem húz kártyát.

Bár a mozgásod véget ér, amikor kártyát húzol, de más cselekedeted még lehet a körben (például egy tárgy használata).



Tárgy- és Ómenkártyák használata

Minden felfedező használhat tárgyakat. Néhány szörny is. Egy tárgyat körönként egyszer használhatsz, annak bármely fázisában. **A legtöbb ómenkártya tárgynak tekinthető:** magad előtt tartod, és tárgyként használod. Nincs korlátja a nálad lévő tárgyak számának.

Egyszer a körödben a felfedező (vagy szörny, amely képes tárgyakat hordozni) a következők mindegyikét megteheted:

- **Átadsz egy tárgyat** egy másik felfedezőnek, aki ugyanabban a szobában van (feltéve ha ő is elfogadja).
- **Eldobsz bármennyi tárgyat.** Ha ezt teszed, akkor helyezz egy ötszögletű Tárgyhalom tokenet a szobára. Egy másik felfedező (vagy akár te) később felvehet akármennyi tárgyat ebből a halomból.
- **Egy vagy több tárgy felvétele** egy tárgyhalomból. Vedd le a tábláról a Tárgyhalom tokenet, ha nem maradt ott egy tárgy sem.

Néhány tárgy nem adható át (és nem lopható el), de azokat el lehet dobni és felvenni. A tárgykártyák szövege tartalmazza, hogy mit lehet azzal a tárggyal csinálni és mit nem.

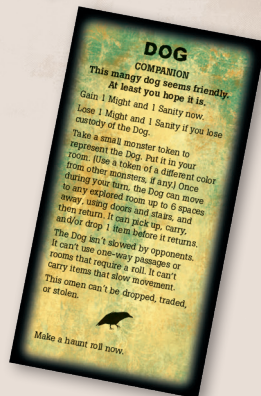
A Harapás, Kutya, Lány és Örült nem tárgynak számítanak, ezért ezeket nem lehet eldobni, ellopni vagy átadni (ez szerepel a kártyákon).

Minden tárggyal a felfedező (vagy szörny, amely tárgyakat hordozhat) a következő cselekedek **egyikét** hajthatja végre a saját körében:

- **Használja** a tárgyat.
- **Átadja** a tárgyat másik felfedezőnek.
- **Eldobja** a tárgyat.
- **Elloppja** a tárgyat (lásd a "Speciális támadások" részt a 13. oldalon)
- **Felveszi** a tárgyat.

A tárgy használata azt jelenti, hogy támadást hajtunk vele végre, dobunk kockával a használatára, vagy bármilyen más cselekedet végrehajtunk vele. Például egy felfedező nem támadhat a Lándzsával, hogy aztán ugyanabban a körben odaadja egy másik felfedezőnek.

Ha egy tárgy úgy módosítja valamely tulajdonságodat, hogy a maximum fölé menne, mint ami a karakterkártyádra van nyomtatva, akkor jegyezd meg, hogy hány ponttal haladod meg a maximumot. Amikor elveszted a tárgyat, akkor ezt a csúcson túli pontot vesztéd el, és nem az értékekből vesztés. Például ha egy tárgy 2-t ad az Erődhöz, de csak 1 pont hiányzik a maximumodhoz, akkor a tárgy elvesztése az 1 extra pont és 1 Erő pont elvesztésével jár.



Tárgytokenek

Sok Kísértés egy vagy több **tárgytoken** tesz a házba, amiknek a használatára egyedi szabályok vonatkoznak. Hacsak a Kísértés másképp nem rendelkezik, a tárgytokenek elcserélhetők, eldobhatók vagy ellophatók, akárcsak a tárgyak és ómenek.

Fegyverek: az Axe (Fejsze), Blood Dagger (Vértőr), Revolver, Spear (Lándzsa) és Sacrificial Dagger (Áldozati tőr) fegyvernek számítanak. A fegyvereket csak támadásra lehet használni, védekezésre nem (lásd a "Támadás végrehajtása" részt a 13. oldalon). Támadásonként csak egy fegyvert használhatsz, de több mint egy fegyver is lehet nálad. Egy támadásban a fegyver használata opcionális.

Követők: a Kutya, Lány és Őrült ómenkártyák olyan társak, akik követik a felfedezőt, aki a **felügyeletükért** felelős. A követő ómenek nem rendelkeznek fizikai vagy szellemi tulajdonságokkal.

Mi történik, ha a szabálykönyvben található szabályok és a kártya szabályai ellentmondásosak?

Ha ez történik, akkor a kártya szövege számít.

Kockadobások

A játék folyamán sokszor szükség lesz rá, hogy dobj egy vagy több kockával. Minden kockának 0, 1 és 2 pontos oldalai vannak, amint alább is látszik.

Nincs korlátja annak, hogy egy körben hány kockadobást tehetsz. Például lehet, hogy dobnod kell egy kártyára, amit éppen húztál azzal, hogy új szobába léptél, ami szintén igényelhet egy kockadobást. Azonban ugyanazt a próbát nem kísérelheted meg a körben többször. Például a Páncélteremben nem dobálhatsz addig egy körben, amíg sikeres nem lesz a próbád.

Ha egy kártya, lapka vagy más játékelem arra utasít, hogy dobj bizonyos számú kockával, akkor dobsz az adott számú kockával, és összeszámolod a pontokat. Aztán ellenőrzöd, hogy a dobás értéke milyen hatással járt.

Sebzésdobások: Ha egy hatás azt mondja, hogy "1 kockányi fizikai sérülést kapsz", akkor dobsz egy kockával. Akkora sebzést kapsz az Erődre és/vagy Sebességedre, ami a dobott kockán látható. Azoknál a hatásoknál, amik egynél több kockányi sérülést okoznak, egyszerűen összeadod a dobott kockák pontjait. Szellemi sérülés ugyanígy működik, kivéve, hogy a sérülést a Tudás és Épelméjűség tulajdonságaid között osztod szét tetszőlegesen.



Tulajdonságdobások: Néha egy kártya, szobalapka vagy Kísértés arra utasít, hogy hajts végre egy próbát a felfedeződ valamely tulajdonságára (Erő, Sebesség, Tudás vagy Épelméjűség). Ilyenkor dobj annyi kockával, amekkora a tulajdonságod *jelenlegi* értéke. Például ha a felfedeződnek Épelméjűségpróbát kell tennie, és a jelenlegi Épelméjűsége 4, akkor dobj 4 kockával és add össze a kockákon a pontokat. Akár sikerrel jársz vagy kudarcot vallasz, a kártya vagy lapka szövege elmondja, mivel jár a dobásod eredménye. Egy támadásdobás nem tulajdonságpróba, még ha bele is számít az Erő vagy valamely más tulajdonságod értéke (támadásdobást lásd alább).

Cselekedetdobások: Néhány Kísértés megköveteli, hogy dobj arra, hogy sikerrel jár-e egy cselekedeted (például exorcizmus). Ilyen dobásokat körönként egyszer kísérlelhetsz meg.

Támadás végrehajtása

Nem támadhatsz senkire, amíg meg nem kezdődik a Kísértés.

A körödben egyszer megtámadhatsz egy **ellenfelet**, aki ugyanabban a szobában tartózkodik, mint te. Ellenfél lehet egy felfedező vagy szörny, aki fel akar téged tartóztatni a mozgásban, vagy összeütközésbe kerül veled. Amikor támadsz, dobj annyi kockával, amennyi az Erő tulajdonságod. Az ellenfeled is ugyanezt teszi. Akinek nagyobb a dobott értéke, az legyőzi az ellenfelet és **fizikai sérülést** okoz a másik felfedezőnek vagy szörnynek. A sérülés mértéke megegyezik a két dobás különbözetével. Például ha te 6-ot dobtál és az ellenfeled 5-öt, akkor 1 pontnyi fizikai sérülést okozol. Egyenlőség esetén senki sem sérül meg.

Néha egy hatás lehetővé teszi, hogy Erő helyett más tulajdonságoddal támadj. Ekkor ugyanúgy dobsz, mint az Erő alapú támadásnál, azzal a különbséggel, hogy te és az ellenfeled más tulajdonságot használtok. Például ha egy Sebesség alapú támadást hajtasz végre, akkor te és az ellenfeled Sebességpróbát vesztek. Sebesség alapú támadások is fizikai sérüléssel járnak.

Amikor egy hatás lehetővé teszi számodra, hogy Épelméjűség vagy Tudás értékeddel támadj, akkor **szellemi sérülést** okozol.

Nem használhatsz olyan tulajdonságot egy ellenfél megtámadására, aki nem rendelkezik azzal a Tulajdonsággal. Például ha egy szörnynek nincs Épelméjűség tulajdonsága, akkor nem hajthatsz végre Épelméjűség alapú támadást.

Néha, amikor legyőzöl egy ellenfelet, mást is csinálsz a sebzés okozásán kívül. Például lehetővé válik, hogy ellopj egy tárgyat (lásd alább a "Speciális támadások" részt).

A szörnyek csak **elkábulnak**, ha legyőzöd őket, és nem hálnak meg, hacsak a Kísértés másképp nem írja (lásd "Hogyan működnek a szörnyek" a 18. oldalon). Megtámadhatsz egy kábult szörnyet, ha egyéb haszna is van (például elvenni tőle egy tárgyat, vagy megölni egy speciális tárggyal). Kábult szörnyek továbbra is dobnak védekezésre, de ha ők dobják a nagyobb értéket, akkor nem sebzik meg támadójukat.

A körödben egyszerre végezhetesz egy **kísértés-specifikus cselekedetet** és támadást.

Speciális támadások

Távolsági támadások: A Revolver képessége például a távolsági támadás. Lehetővé teszi számodra, hogy bárkire rátámadj egy másik szobában a **látóteredben** – azaz köztetek egy zavartalan, egyenes vonalat lehet rajzolni az ajtókon keresztül. Nem szenvedsz sérülést, ha a távolsági támadás célpontja legyőz a kockadobásnál. Néhány szörny is képes távolsági támadásra.

Tárgy ellopása: Ha megtámadsz valakit és 2 vagy több pont fizikai sérülést okozol neki, akkor a sebzés okozása helyett **elophatsz** tőle egy elcserélhető tárgyat vagy öment. (A tárgy vagy ömen leírásában szerepel, ha nem cserélhet gazdát.) Távolsági támadás esetén ezt nem teheted meg.

Néhány Kísértés speciális szabályokkal rendelkezik a lopásra.



Példaharc

Mondjuk, hogy a felfedező Jenny LeClerc, aki éppen rátámad egy vérfarkasra. Az Erő tulajdonsága 4, így 4 kockával dob támadásra. A támadásdobásod 5 lett. Az áruló 8-at dob a vérfarkasnak! Jenny 3 pontnyi fizikai sérülést szenved. Úgy döntesz, hogy 2-vel csökkented az Erőt (3-ra), és a Sebességét 1-gyel (marad 4), és az új helyekre csúsztatod a csipeszeket. Jenny életben marad, de megsérült.

A KÍSÉRTÉS

Amint megkezdődik a Kísértés, a játék drámaian megváltozik. Most már elszánt küzdelem azért, hogy te nyerj és ne az ellenfeled.

Kísértésdobás

Mielőtt megkezdődik a Kísértés, dobj 6 kockával minden kör végén, amikor húztál egy ómenkártyát. Ezt nevezzük **kísértésdobásnak**. Ha kevesebbet dobsz, mint ahány ómenkártyával rendelkezik az összes játékos, elkezdődik a Kísértés. Azt a játékos, aki ezzel a dobással megkezdí a Kísértést, **kísértésfelfedőnek** nevezzük.

Például ha húzol egy ómenkártyát a körödben, és ez az ötödik ómenkártya, amit a játék során húzol, akkor 4-et vagy kevesebbet kell dobnod ahhoz, hogy elkezdődjön a Kísértés.

Miután megkezdődik a Kísértés, és felfedezel egy olyan szobát, amin ómenszimbólum szerepel, továbbra is felhúzod az ómenkártyát, de már nem kell ómendobást tenned.

A Kísértés felfedése

Amikor egy játékos kísértésdobást tesz és elkezdí a Kísértést, az a játékos (a kísértésfelfedő) megnézi az Áruló kötetének első két oldalán található **kísértéstáblázatot**. A táblázat megmutatja, hogy melyik kísértés került felfedésre – és ki is az áruló.

Room	Bite	Book	Crystal Ball	Dog	Girl
Abandoned Room	18	7	12	38	1
Balcony	24	7	32	5	16
Catacombs	4	7	23	46	1
Charred Room	24	33	23	38	30

Ebben a példában a kísértésfelfedőnél volt a Girl (Lány) ómenkártya, és a felfedezője a Katakombákban volt. Az 1. Kísértést fogjátok játszani: "Felkel a múmia".


A táblázat felsorolja a tetején az ómenkártyákat és bal oldalt a szobákat. Nézd meg, hogy mely ómenkártyát húztad fel, amire dobtad az ómendobást, és ezt mely szobában tetted meg. Nézd meg az ezeknek megfelelő kísértésszámot. Ezt a Kísértést fogjátok játszani.

A táblázat alatt található leírás a Kísértésről meghatározza, hogy ki lesz az áruló. Add ennek a játékosnak az Áruló kötetét. A kísértésfelfedő nem feltétlenül lesz áruló.

Speciális esetek: Ha két vagy több ember is lehet áruló, és egyikük a kísértésfelfedő, akkor ő lesz az áruló. Ha egyikük sem azonos a kísértésfelfedővel, akkor a kísértésfelfedő játékos-tól balra haladva számított közelebbi személy lesz az áruló a jelőtek közül.

Opcionális szabály:

A Kísértés kiválasztása

Ha a táblázat olyan Kísértést eredményez, amit már lejátszottatok, és nem akarjátok újra megpróbálni, keressétek meg azt az ómenjeles  szobát, ami legközelebb van a kísértés felfedőjéhez. Ennek a szobának a felhasználásával (ugyanazzal az ómennel) keressetek egy új kísértésszámot a táblázatban. Így haladjatok szobáról-szobára, amíg olyan kísértést nem találtok, amit eddig még nem fedtetek fel. Ha már minden szobát megnéztetek, akkor az ómenekkel kell ugyanezt végigpróbálni. Ez az opcionális szabály segít elkerülni az ismételten lejátszott szellemjárásokat.

A Kísértés előkészítése

A Kísértés kezdetekor az alábbiakat kell elvégezni:

- Az áruló magához veszi az *Áruló* kötetét és elhagyja a szobát. Az árulónak csak a most induló Kísértést szabad a könyvben megnéznie. A játékosnak egyben ismernie kell "Az áruló új hatalma" (17. oldal) és a "Hogyan működnek a szörnyek" (18. oldal) részeket.
- A többi játékosból **hősök** lesznek. Megnézik az adott számhoz tartozó Kísértést a *Túlélés* titkai füzetben és együtt elolvassák. (A hősöknek meg kell beszélniük a túlélési tervüket is.)
- Amikor mindenki elkészült (beleértve az árulót is), az áruló visszatér a szobába. Mindkét fél (a hősök és az áruló) elvégzi azt, amit a Kísértés előír számára az "Azonnali cselekedetek" szekcióban. (Pl. néha jelzőket kell lerakniuk a házban vagy kártyákat kell húzniuk.)

Hősök és titkok

*Ne mondjátok el az árulónak, hogy mi a célotok, hacsak nem vagytok benne biztosak, hogy úgyis tudja, vagy olyasmit tesztek, amit megkövetel a Kísértés. Néha jobb helyzetben vagytok, mint az áruló, mert az a játékos nem tudja, hogy mire készültök. Újra és újra lejátszhatjátok a Kísértéseket, miután megtudtátok, hogy kinek mi a célja, de addig a hősöknek nem szabad elkotyogniuk a *Túlélés* titkait a Kísértés folyamán.*

A forduló sorrendje Kísértés alatt

Az első forduló mindig az árulótól balra ülő játékoskal kezdődik és óramutató járása szerinti irányba halad (az árulótól távolodva). Minden hős elvégez egy **hős fordulót**. Miután minden hős elvégezte a fordulóját, az áruló is elvégzi az **áruló fordulóját**. Az áruló fordulója után következnek az áruló által irányított **szörnyek fordulója**. (Így az egyik játékos két fordulót irányít: egy áruló-, és egy szörny fordulót.) Ezt követően újra az áruló mellett balra ülő játékos jön, és így tovább.

A hősök és az áruló továbbra is felfedezők maradnak. Ugyanazokat a dolgokat tehetik meg, mint mielőtt a Kísértést felfedték volna, kivéve, hogy nem végeznek már több Kísértésdobást (még ha egyikük ómen kártyát húz is). Az árulónak meg kell mondania, hogy az adott fordulóban mint csinál, de azt nem, hogy miért; ugyanez érvényes a hősökre is.

Miután elkezdődött a Kísértés, a felfedezők már meghalhatnak. Ha a felfedező 4 képességének egyike lecsökken a koponya mezőre, akkor az a felfedező meghal. Némely Kísértés során egy hős akkor válik árulóvá, amikor meghal. Bizonyos Kísértések azt is igényelhetik, hogy a felfedezők valamit annyszor tegyenek meg, ahányan vannak. Ez a szám az elhunytakat is tartalmazza.

Mi történik ha a szabálykönyv és a Kísértés szabályai ütköznek?

Ha ilyen fordulna elő, akkor a Kísértés szabályait alkalmazd. Minden szabály érvényben van, hacsak a Kísértés máshogy nem rendelkezik.

Néha az áruló átalakul vagy más módon szabadulnak meg tőle a Kísértés elején, de továbbra is végezhet egy fordulót a hősök fordulói után. Még ha az áruló meg is hal, mindaddig amíg a szörnyek teljesíthetik a Kísértés céljait, a szörnyek elvégezhetik a fordulójukat (és az áruló irányítja őket).

Egy Kísértés alatt ha valaki a házban végez egy Tudás dobást, hogy megtudjon valamit, és sikerrel jár, akkor a többi hős is megtudja ezt az információt.

Mozgás ellenfelek jelenlétében

A Kísértés alatt **minden** veled egy szobában levő ellenfél után a felfedeződnak egy extra mozgáspontra van szüksége a szoba elhagyásához. (A hősök lelassítják az árulót és a szörnyeket, valamint fordítva is.)

Függetlenül az adott fordulóra érvényes mozgási többletköltségektől, mindig mozoghatsz legalább egy mezőnyit. Ez egy olyan szörnyre is igaz, aki 0-t dobott mozgásra (lásd "Hogyan működnek a szörnyek", 18. oldal).

Az elkábitott szörnyek nem lassítják a felfedező mozgását.

Az áruló új hatalma

Amikor a felfedező árulóvá válik, és éppen visszatartott egy előzőleg húzott eseménykártya (például Szeméthegy vagy Pókhálók), akkor felszabadulsz a hatásuk alól. Továbbá a következő képességeket használhatod (hacsak a Kísértés máshogy nem rendeli):

- **Egy szobalapka leírásának használhatod az áldásos részeit, míg figyelmen kívül hagyhatod az ártalmas részeket.** Átmehetsz a szakadékon, eldöntheted, hogy hová mozog a misztikus lift, elhagyhatod a lomos szobát dobás nélkül, stb.
- **Eldöntheted, hogy egy eseménykártya vagy a Harapás ómenkártya hatással van-e rád vagy sem.** Ha a kártya elolvasása után úgy döntesz hogy az hatással van rád, akkor el kell végezned a kapcsolódó dobásokat és a büntetések is érintenek.
- **A fordulód vége után mozogsz és támadsz a szörnyekkel (ha van ilyen).** Ha az áruló meg is hal, a szörnyeket továbbra is ő irányítja. (Némely Kísértés során a szörnyek képesek elvégezni a kijelölt célokat az áruló halála után is.)

Kísértések rejtett árulóval

Néhány Kísértésben megjelenik a **rejtett áruló**, akinek kiléte rejtett a többi játékos elől. Amikor rejtett árulót kíván egy Kísértetjárás, vegyetek elő egyszínű szörnytokeneket, 1-től a játékosok számáig sorszámozva. Keverjétek meg és rejtve húzzon mindenki egyet. Aki az 1-es számot kihúzza, az lesz az áruló. A játék a kísértésfeldetől megy tovább az óramutató járásának megfelelő irányban.

A rejtett árulós Kísértések nem jelennek meg az **Árulók kötetében**. Ehelyett a cél és a képességek a **Túlélés titkai** füzetben szerepelnek, amiket mindenki elolvashat.

Hacsak a Kísértés másképp nem mondja, a rejtett áruló bármikor felfedheti magát a többiek előtt úgy, hogy megmutatja az 1-es számú tokenjét. Például az áruló egy csapda vagy hatás miatt is megteheti ezt, hogy megakadályozza a sérülését, és onnantól az árulók szabályai vonatkoznak rá.)

Amikor egy felfedező meghal, az a játékos felfordítja a tokenjét, hogy felfedje kilétét. Az árulón kívül egyetlen játékos sem teheti meg, hogy játék közben felfedi a szerepét. Mondhatod magadról, hogy nem vagy áruló, de a többieknek csak a szavadat adhatod.

Hacsak a Kísértés másképp nem mondja, egy felfedező bármikor megtámadhat egy másikat valós vagy vélt gyanú miatt, hogy esetleg a másik az áruló. Természetesen az árulónak jó, ha elhinti a többi játékos között a gyanakvás és bizalmatlanság magvait.

Hacsak a Kísértés másképp nem mondja, mindenkinek az asztal körül kell beszélgetnie, hogy a többiek is hallják őt. Nem vonulhatnak el kisebb csoportok máshová tárgyalni.

Hogyan működnek a szörnyek

A szörnyek kicsit másképp működnek, mint a felfedezők. Az alábbi szabályok hatályban vannak, hacsak a Kísértés máshogy nem rendelkezik. Minden szörny mozog és cselekszik, mielőtt a másik következik.

- **A szörnyek máshogy mozognak.** A szörny forduló elején dobj annyi kockával, mint a szörny sebessége. A dobott érték egyenlő a szörnyek mozgáspontjával, arra a fordulóra. Azonos típusú szörnyek csoportja esetén (pl. denevérek vagy zombik), az egész csoportra érvényes a dobás. Minden azonos típusú szörny ugyanannyit lép fordulónként.
- **A legtöbb szörnyet nem lehet megölni.** Ha a szörny sérülne, akkor elkábul és kihagyja a következő fordulóját. Mikor egy szörny elkábul, fordítsuk meg a tokenjét az "S"-sel jelölt oldalára. A szörnyek következő fordulójának végén fordítsuk vissza a jelzót. Az elkábult szörnyek nem akadályozzák a felfedezők mozgását. Még ha a Kísértés szerint a szörnyek nem kábulnak el, amikor sérülnek, akkor egyéb hatások miatt még elkábulhatnak.
- **A felfedezőkhöz hasonlóan a szörnyek is csak egyszer támadhatnak fordulónként.** A szörnyek gyakran az erőn kívül más képességüket is használhatják támadásra. Nem végezhetnek a 13. oldalon leírt speciális támadásokat (hacsak a Kísértés máshogy nem mondja).



- Az árulóhoz hasonlóan a **szörnyek is figyelmen kívül hagyhatják a szobák ártalmas hatásait**. Egy szörny továbbra is lecsúszik a Széncsúszdán a Pinceelőterbe, ha rálép. Dobás nélkül áthaladhat a Forgóajtón. Szabadon felmehetnek a Széncsúszdára és a Leomlott szobába, és felmászhathatnak a Galériába. Azonban a szörnyek nem részesülnek a szoba olyan jótékony hatásaiból, amik egy tulajdonságot növelnek.
- **A szörnyek használhatják a kártyákon feltüntetett speciális mozgásokat** (mint a Titkos lépcső és Titkos átjáró).
- **A szörnyek nem tudnak új szobát felfedezni**.
- **A szörnyek nem vihetnek tárgyakat magukkal** (hacsak a Kísértés máshogy nem rendelkezik). Ha egy szörny, ami vihet tárgyat elkábul, eldobja az összes tárgyat; tegyél egy tárgyhalom jelzót abba a szobába. A szörny nem vehet fel tárgyakat, amíg nincs egy olyan fordulója, amikor nem kábult.
- Ha egy szörny beszorul a pincébe és nem tudja sehogy sem elérni a hősöket, az áruló a saját körében kikeresheti a Stairs from Basement (Lépcsők a pincéből) lapkát és elhelyezheti egy nyitott pinceajtóhoz. Ezután keverd meg a szobapaklit. Ez a szabály nem használható, ha a Kísértés lehetővé teszi a szörnyeknek, hogy új szobákat fedezzenek fel.

Mi történik a holmimmal ha meghalok?

Ha meghalsz és van követőd (a Kutya, a Kislány, vagy az Őrült), akkor a jelzője azon a szobán marad, ahol meghaltál. Rakd félre a hozzá tartozó ómenkártyát. Ha egy másik felfedező lép be a szobába, birtokba veheti a követőt (és elveszi az ómenkártyát is). Minden más tárgyad eldobod. Rakj abba a szobába egy tárgyhalom jelzót, és rakd félre a tárgy-, és ómenkártyáid. Más játékosok bemehetnek az adott szobába és felvehetik a tárgyaid (és elveszik azokat a kártyákat).

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Az a fél (áruló vagy a hősök), amelyik előbb éri el a Kísértés neki kijelölt céljait, megnyeri a játékot. A Kísértés célja le van írva a "Te nyersz, ha..." részben, és nem feltétlenül szükséges hozzá a másik fél elpusztítása.

Legalább egy hősnek túl kell élnie a kalandot ahhoz, hogy a hősök nyerjenek. Azonban, néhány Kísértés lehetővé teszi, hogy az áruló akár a halála után is nyerjen. Például, az áruló által irányított szörnyek megnyerhetik a játékot az áruló felfedező közreműködése nélkül is.

A játék véget ér, ha az egyik fél végrehajtja a céljait (amiket a Kísértés „Akkor nyersz, ha...” szekciójában részletez). Ha ez történik, akkor valaki a nyertesek közül hangosan felolvassa ezt a szekciót a Kísértés megfelelő könyvéből.

SZÓJEGYZÉK

Ez a rész meghatároz bizonyos játékbeli kifejezéseket, amik ebben a szabálykönyvben, a Kísértés füzetekben és a különféle kártyákon, lapkákon előfordulnak.

Ablak: Néhány szobának egy vagy több oldalán ablakok is szerepelnek az ajtók mellett. Rendes esetben nem haladhatsz át az ablakokon, de néhány Kísértésben külön szabályok vonatkoznak rájuk.

Ajtó: Ajtók kötik össze a szobákat. Akkor mozoghatsz át egy ajtón, ha a szomszédos helyiség ajtajához kötődik. A házban az ajtók mindig nyitva vannak.

Bejárati ajtó: Más ajtóktól eltérően a bejárati ajtó (az Előcsarnokban) mindig be van zárva. Nem hagyhatod el a házat és nem használhatod a bejárati ajtót, hacsak a Kísértés másképp nem mondja.

Ellenfél: Ellenfél lehet egy felfedező vagy szörny, aki meg akar állítani a mozgásodban, vagy a Kísértés folyamán összetűzésbe kerültek. A szörnyek és az áruló a hősök ellenfelei és fordítva. Minden ellenfél után, aki a szobában tartózkodik, a felderítőnek vagy szörnynek 1-gyel több mozgáspontjába kerül elhagyni a szobát.

Felfedezés: Amikor egy karakter áthalad egy ajtón, és a szobához nem kötődik másik szoba ezen az oldalon, akkor a halom tetejéről húzz egy szobát és helyezd el oda, ahová mozog. Ekkor a felfedező az új szobába mozog és felfedezi. Lásd „Új szoba felfedezése” a 6. oldalon.

Felfedező: Minden játékos irányít egy karaktert, akit felfedezőnek nevezünk. A felfedezőbe beletartozik az áruló és a hősök is, miután megkezdődött a Kísértés.

Figura: Minden karakterkártyához tartozik egy műanyag figura, aminek a színe megegyezik az arckép hátterszínével, és ez jelképezi a játékosban a felfedezőt.

Karakter: Felfedezők, szörnyek és kísértésspecifikus tárgyak (pl. Drakula) mind karakternek számítanak.


Karakterkártya: Hat karakterkártya van a játékban, mindegyiken két különböző felfedező (a két oldalon egy-egy). A karakterkártyán található a karakter neve, arcképe, tulajdonságai és egyéb információk.

Kábult: Hacsak a Kísértés másképp nem rendelkezik, a szörnyeket nem lehet megölni, amikor legyőzik őket. Ha egy szörny bármennyi sérülést is szenved, akkor csak elkábul, és kihagyja a következő körét. Kábult szörnyek nem lassíthatják le az ellenfél mozgását.

Kísértés: Egy felfedező indítja el a Kísértés szakaszt egy sikeres kísértésdobásra. Egy Kísértés leírja, hogyan lehet megnyerni a játékot, új szabályokat tartalmaz, többek között szörnyeket. A Kísértés alatt a felfedezők meghalhatnak. Lásd „A Kísértés” részt a 15. oldalon.

Áruló: Miután elkezdődött a Kísértés, az egyik felfedező árulóvá válik, aki a korábbi társai ellen fordul. Néhány Kísértésben rejtett áruló van, akinek a kiléte titkos a többi játékos előtt (lásd „Kísértések rejtett árulóval” a 17. oldalon).

Hős: Miután elkezdődött a Kísértés, az árulón kívül minden felfedező hőssé válik, aki azért küzd, hogy túlélje a ház veszedelmeit és az áruló terveit.

Kísértésdobás: Mielőtt elkezdődik a Kísértés, tenned kell egy kísértésdobást minden köröd végén, amikor felfedeztetl egy új szobát ómen szimbólummal  . Dobj annyi kockával, ahány ómenkártya a játékban van. Ha az eredmény kisebb, mint ez a célszám, akkor elkezdődik a Kísértés.

Kísértésfelfedő: A játékos, akinek az ómendobása kiváltotta a Kísértést, azt kísértésfelfedőnek nevezzük. A kísértésfelfedő nézi meg a Kísértéstáblázaton, hogy melyik Kísértést kell játszani és ki az áruló.

Kísértésspecifikus cselekedet: Sok Kísértés azt kívánja a felfedezőktől, hogy tegyenek

meg bizonyos dolgokat, mint például dobjanak exorcizmusra vagy semmisítsenek meg egy tárgyat. Egy körben tehetsz egy kísérétspecifikus cselekedetet és támadhatsz is.


Kockadobás: Sok kártya, szoba és Kísértésszabály arra kötelezi a játékost, hogy tegyen egy X+ dobást a felfedezőjének, ahol „X” egy változó szám. (Például tenned kell egy Tudás 4+ dobást). Hogy hányszor dobsz kockákkal, annak nincs körönkénti korlátja, de ugyanazt a dobást nem teheted meg a körödben egynél többször. Minden kockán 0, 1 vagy 2 pont szerepel. Dobj a meghatározott számú kockával és add össze a dobás eredményének pontjait. Ha az eredmény nagyobb vagy egyenlő a próba számával, akkor a dobás sikeres volt. Bővebben lásd a 11. oldalon.


Tulajdonságdobás: Ezek a dobások a felfedező (vagy szörny) tulajdonságain alapulnak: Erő, Sebesség, Épelméjűség és Tudás. Dobj annyi kockával, amennyi a karaktered tulajdonságának aktuális értéke (nem a kezdőérték, ha az a játék folyamán megváltozott).


Feladatdobás: Néhány Kísértés megköveteli, hogy tégy egy dobást egy bizonyos feladat elvégzéséhez (pl. exorcizmus). Csak egy ilyen dobást tehetsz körönként.

Követő: A Dog, Girl és Madman (Kutya, Lány és Őrült) ómenkártyák követőnek számítanak, akik követik a felfedezőt, akinek a felügyelete alatt állnak. A követő ómeneknek nincsenek tulajdonságértékeik.

Kártya: Három különféle kártyatípus van: tárgy, esemény és ómen. A felfedezők az új szobák felfedezésekor kapnak kártyákat. Amikor kártyát húzol, olvasd fel hangosan a szövegét, s kövesd az utasításait.

Eseménykártya: az eseménykártyákon egy spirál szimbólum van . Miután követted az utasításait, dobd el ezt a kártyát, hacsak nincs valami hosszantartó hatása, vagy másképp nem rendelkezik.

Tárgykártya: a tárgykártyán egy bikafej szimbólum látható . Ezt helyezd magad elé - most a te birtokodban van ez a tárgy. Lásd „Tárgy- és Ómenkártyák használata” a 11. oldalon.

Ómenkártya: Az Ómenkártyákon holló szimbólum van . Ezt tedd magad elé – most a te birtokodban van az ómenkártya. Lehet, hogy azonnal fel kell használnod. A köröd végén, ha még nem kezdődött meg a Kísértés, tégy egy kísértésdobást. A legtöbb ómenkártya tárgyként viselkedik.

Kör: Fordulóként is hivatkozunk rá. Mielőtt a Kísértés elkezdődik, minden játékos sorra jön a körében, kezdve azzal, akinek a felfedezőjének a legközelebb lesz születésnapja, és balra haladva. Egy kör alatt mozoghatsz, felfedezhetsz új szobákat, tárgyakat használhatsz és kockával dobhatsz. Miután megkezdődött a Kísértés, körönként egyszer még támadhatsz is.

Miután megkezdődött a Kísértés, az első kör az árulótól balra ülő játékoskal kezdődik, és onnan balra halad. A hősök közül mindenki megteszi a hősi körét. Miután minden hős megtette a körét, az áruló megteszi az áruló körét. Az áruló köre után az áruló által irányított szörnyek kapnak egy szörnyek körét.

Látómező: Ha egy ellenfélhez megszakítás nélkül tudsz húzni egy egyenest a nyitott ajtókon keresztül egy másik szobába, akkor az ellenfeled a látómeződben van.

Lopás: Ha megtámadsz egy ellenfelet, és 2 vagy több pontot szelbel bele, akkor a sebzés kiosztása helyett ellophatsz tőle egy áruházzható tárgyat vagy ómenkártyát (lásd „Speciális támadások” a 13. oldalon).




Mozgás: A felfedezők és szörnyek minden körben mozognak a házban. Egy karakter annyi helyet (szobát) tud mozogni, amennyi a jelenlegi Sebessége. Szörnyek annyi kockával dobnak, amennyi a Sebességük, és annyit mozognak, amennyit dobtak. Cselekedeteket is hajthatsz végre (pl. tárgy használata vagy támadás) a mozgásod közben.

Pakli: A játékkártyák és szobalapok halmait megkeverjük és lefelé fordított húzópakliba tornyozzuk azokat. Az egyszerű használatos lapokat a melljük tett dobópakliba helyezzük.

Sebzés: Alulmaradsz egy támadásban, és még sok kártya, lapka és kísértéshatás okozhat sérülést egy felfedezőnek. A sebzés lehet fizikai vagy szellemi. Minden pont, amit kapsz, csökkenti a megfelelő tulajdonságot, vagy tulajdonságkombinációt, és annnyival lejjebb kell lépni a skálákon.

Fizikai sérülés: Az Erő és Sebesség fizikai tulajdonságok. A fizikai sebzést e két érték között oszd el.

Szelemi sérülés: A Tudás és Épelméjűség szellemi tulajdonságok. Oszd el e két érték között a sérülést.

Szimbólum: Minden kártyán szerepel egy szimbólum. A holló körvonala  óment jelent, a bikafej  tárgyat jelent, a spirál  pedig eseményt jelent. Néhány szobalapkán szimbólumok is szerepelnek, amik megfelelnek a kártyák szimbólumainak. Az ilyen szobába lépő első felfedező megáll a mozgásában és felhúzza a megfelelő kártyát.

Szoba: A ház a kísértetehyegen számos szobából áll, amit felfedezhetsz, és mozoghatsz köztük. Minden szoba 1 helyiségnyi mozgásnak számít. Az átjárók (pl. Poros folyosó) és külső területek (mint a Patio - Belső udvar) szintén szobának számítanak.

Minden szobalapka hátulján szerepel egy vagy több szint neve: földszint, pince vagy emelet. A lapka bármely érvényes szintre beépíthető.

Néhány szobalapka tartalmaz olyan szabályszoveget, ami akkor lép érvénybe, amikor valaki odalép, kilép onnan, vagy valami meghatározott cselekedet hajt végre. Sok szobalapkán szerepel egy vagy több szimbólum, ami a kártyaszimbólumoknak felel meg. Csak a szobát először felfedő felfedezőre vannak hatással a szimbólumok.

Akadályszobák: Egy akadályszoba két részből áll, és megállíthat a mozgásban, hogy egyik részből a másikba mozogj. Például a Szakadék.

Szomszédos: A szobák akkor szomszédosak, ha van egy közös oldaluk. Az átlós nem szomszéd.

Támadás: A felfedező (és szörnyek) nem támadhatnak, amíg meg nem kezdődik a Kísértés. A Kísértés alatt körödben egyszer megtámadhatsz egy ellenfelet.

Támadási dobás: Te és az ellenfeled mindketten dobtok annyi kockával, amennyi az Erő értéketek. Aki nagyobb eredményt kap, az a különbözetet kiosztja ellenfelének sebzésként. Egyenlőség esetén nincs sérülés. Lásd „Támadás végrehajtása” 13. oldal.

Távolsági támadás: Néhány fegyver vagy speciális tárgy lehetővé teszi, hogy megtámadj egy másik szobában tartózkodó ellenfelet a látómeződben (lásd a 22. oldalon). Nem sebződsz, ha kisebb a dobásod az ellenfélnél.

Tárgy: A felfedező szállításra és használhatók tárgykártyákat, valamint ómenkártyákat. A tárgyakat fel lehet venni, el lehet dobni, oda lehet adni vagy el lehet lopni. Lásd „Tárgy- és Ómenkártyák használata” a 11. oldalon.

Fegyver: A Balta, Vértőr, Revolver és Áldozati tör tárgykártyák és a Lándzsa ómenkártya fegyvernek minősül. Csak akkor használható a fegyvereket, amikor támadsz, és nem védekezésképp. (Lásd: „Támadás végrehajtása” a 13. oldalon). Csak egy fegyvert használhatsz egyszerre támadásra, de több is lehet nálad. Egy támadásnál a fegyverek használata nem kötelező.

Tárgytoken: Sok Kísértés egy vagy több ötszögletű tárgytokenet helyez el a házban, amiknek a használatára speciális szabályok vonatkoznak. Hacsak a Kísértés másképp nem mondja, a tárgytokeneket ugyanúgy lehet adni-venni, eldobni, felvenni vagy eldobni, mint a tárgy- és ómenkártyákat.



Tárgyhasználat: Minden felfedező használhat tárgyakat (és sok óment), valamint néhány szörny is. Egy tárgy használata jelenthet támadást, kockadobást, vagy bármilyen más cselekedetet, amiben a tárgy is szerepel valamilyen módon. Egy tárgyat körönként egyszer használhatsz köröd bármely részében.

Token: A tokenek olyan kartondarabok, amik speciális tárgya vagy elemeket jelölnek.

A szörnytokenek hétféle színben vannak; a könnyű nyilvántartás kedvéért be is vannak számozva. A speciális szörnye nagy kör alakú tokenek, amikre a szörny neve is rá van nyomtatva.

A tárgytokenek ötszögletűek és szintén számozottak.

A tulajdonságdobás tokenek háromszögletűek. Ezekkel lehet nyilvántartani a Kísértések alatti speciális cselekedetek dobásait.

Az esemény/szobatokenek négyszögletesek. Ezek a kártyák vagy szobalapkák által létrehozott speciális elemeket jelölnek, mint pl. a Rejtett lépcsők vagy Misztikus csúszda.

Tulajdonság: Minden felfedezőnek négy tulajdonsága van, amiket a karakterkártyákon egy számsor jelöl: Erő, Sebesség, Tudás és Épelméjűség. Minden tulajdonságnak van egy kezdőértéke, ami ki van emelve, és egy maximum értéke. Lásd a „Tulajdonság” részt a 4. oldalon.

Fizikai tulajdonságok: A Sebesség és Erő fizikai tulajdonságok

Szellemi tulajdonságok: Az Épelméjűség és Tudás szellemi tulajdonságok.

Vakajtó, vakablak: Néha nem lehetséges a szomszédos szobák ajtajainak és ablakainak összeillesztése. Ilyen esetekben vakajtókat hozol létre. Vakajtókon keresztül nem lehetséges a mozgás. Vakablakok nem számítanak ablaknak.

Mi van ha nem találok szabályt egy adott dologra?

Számos órányi tesztelésen átesett a játék, de előfordulhatnak olyan szituációk, amikre vonatkozóan sem a szabály, sem a segédletek nem tartalmaznak iránymutatást. Ne hagyj, hogy ez lelassítson! Ilyen esetekben a játékosok egyezzenek meg a legkézenfekvőbb megoldásban. (Ha ez sem működik, akkor pénzfeldobással döntsetek.) Ezután folytassátok a kalandotokat.

