**WIDOW’S WALK**

***ÁRULÓK KÖTETE***

**51 - Rendezői változat**

(Director’s Cut)

*„Csapó!” üvölti a háborodott rendező. „Csapó! Csapó! Csapó! Kubrick szerelmére, ti vagytok a LEGROSSZABB színészek! Elképzelni sem tudom, hogyan vehetett fel titeket a kamara, de egy hajszál választ el tőle, hogy az utcára kerüljetek! Reggelre, legfeljebb egyikőtök maradhat meg a filmben! Nem érdekel, melyik lesz az!”*

*Áldás lenne megszabadulni ebből az hulladékfilmből, de az ügynököd szerint szükség van rá az IMDB oldaladhoz. Így hát, ha csak egyvalaki marad csak ebben a gőzölgő rakás katyvaszban, akkor az te leszel.*

**MOST**

* A felfedezők játékban maradnak, de árulóvá váltak.
* Minden felfedező eldobja az összes fegyver kártyáját (tárgy és ómen), majd ugyanannyi nem-fegyver tárgykártyát húz.

**AMIT A HŐSRŐL TUDTOK**

A hős a *Kísértés a Pokol Hotelben* című film rendezője. A film maga borzalmas, de a rendező azt képzeli, legalább olyan, mint a *Ház az erdő mélyén.* Mind feltörekvő színészek vagytok és a rendező kirohanása szerint végeznetek kell egymással.

Ugyanakkor minden fegyver, amit eddig találtatok, haszontalan kellék csupán.

A rendező birtokában van egy ómen kártya, ami a film vízióját rejti. Ha megszerzitek ezt az arccal lefelé fordított esemény-kártyát, lehet, hogy sikerül jó benyomást tenni a rendezőre és megtartani a munkátokat.

A rendezőnek produkciós asszisztensei vannak, akik szintén az ellenfeleitek; ha megtámadnátok a rendezőt, egy produkciós asszisztens közbelép, a tudását használva a védekezéshez.

**AKKOR GYŐZTÖK, HA…**

… az egyikőtök birtokában van a Rendező Víziója a színházteremben (Theater) úgy, hogy más színész nincs jelen. Ekkor a rendező bizonyos utasítást fog adni, ami hozzásegíthet a győzelemhez. A többiek veszítenek.

Ha megölitek a rendezőt, veszítetek, a rendező pedig poszthumusz díjat kap.

**KÜLÖNLEGES TÁRGY ÉS ÓMEN SZABÁLYOK**

Ha fegyvert húztok a tárgy vagy ómen pakliból, dobjátok el és húzzatok még egy kártyát, ugyanabból a pakliból.

**HOGY MŰKÖDNEK A TÁRGY TOKENEK**

A kellékesek kellékeket (ötszögletű tárgy tokenek) hagytak némely szobában. Amikor beléptek egy tárgy tokennel rendelkező szobába, nézzétek meg a számát és tegyétek számmal lefelé magatok elé. Egyszerre csak egy lehet nálatok, ha újat vesztek fel, a másikat hagyjátok a szobában, számmal lefelé.

A szám fogja elárulni, mit találtatok. Fedjétek fel a tárgy számát a többi felfedezőnek, mikor használjátok azt.**Tárgy tokenek**

1. **Gyenge láncfűrész –** 2 kockányi fizikai sebzést okozol egy másik felfedezőnek és 1 kockányi fizikai sebzést magadnak, majd a köröd véget ér.
2. **Lefűrészelt csövű sörétes puska –** Nincs megtöltve, de el lehet vele gáncsolni a másikat. Hajts végre egy sebesség támadást. A győztes annyi fizikai sérülést szenved, amennyi a dobások különbözete.
3. **Villanópor –** Hajts végre egy tudás támadást. Ez nem okoz sebzést. Ha nyersz, a másik felfedező eldobja az összes tárgy tokenjét és tárgy kártyáját. Ezeket megnézheted és egyet felvehetsz.
4. **Ködgép –** Hajts végre egy tudás támadást. Ez nem okoz sebzést. Ha nyersz, menj át egy szomszédos szobába és tedd le a füst (Smoke) tokent. A szoba elhagyásához sikeres épelméjűség (5+) dobás kell.
5. **Kampókéz –** Hajts végre egy erő támadást. Adj egy kockát a dobáshoz majd dobj el egy tárgy kártyát, tárgy tokent vagy ómen kártyát.
6. **Műanyag csontváz –** Hajts végre egy erő támadást egy szomszédos szobában álló felfedező ellen. A felfedezőnek a következő körében a szoba elhagyásához sikeres sebesség (5+) dobásra van szüksége.
7. **Nyikorgó hegedű –** Két kockányi épelméjűség sebzést okoz egy másik felfedezőnek és egy kockányi épelméjűség sebzést magadnak.
8. **Film csapó –** húzz egy esemény kártyát, aztán tartsd meg vagy add oda egy másik felfedezőnek. A körödben ezt egyszer teheted meg.
9. **Galambidéző patronos pisztolyok –** nincsenek megtöltve. Hajts végre egy sebesség támadást. Ez nem okoz sebzést. Ha nyersz, mozgasd a megtámadott felfedezőt egy legfeljebb három szobányira levő, már felderített szobába.
10. **A terv –** Ha a rendezővel ugyanabban a szobában tartózkodsz, vedd el a kísértést elindító ómen kártyát, valamint a lefelé fordított kártyát is alóla anélkül, hogy megnéznéd azt.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* A rendező kísérete több produkciós asszisztensből áll. Végrehajthatsz tudás támadást egy produkciós asszisztens ellen, amikor egyazon szobában tartózkodtok. Nem támadhatod meg a rendezőt, ha van vele produkciós asszisztens. Ha megbénítasz egy produkciós asszisztenst, elküldheted az emelet bármely szobájába, ahol nincs felfedező. Ha veszítesz, a rendező hasonlóképpen mozgathat téged.
* Ha egy támadás legalább két sebzést okoz egy színésznek vagy a rendezőnek, és van nála tárgy token vagy az ómen a lefelé fordított kártyával, sebzés helyett elveheted azt, a saját tárgy tokened pedig ledobod. Ne nézd meg az esemény kártyát.

**HA GYŐZÖL…**

*Sikerült meggyőznöd ezt az őrültet, hogy te vagy a mester régóta várt múzsája. Talán így már kialkudhatod azt a kézmosószappan reklámot, amiben oly rég óta szerepelni akartál.*

*Az is fizet rendesen.*

**52 - Prizma**

(Prism)

*A csapóajtó becsukódik feletted. Az irányítóterem képernyőinek finom, elektronikus fénye fogad. A 22B csoport papírmunkája az asztalon várakozik. Igazán jó érzéseid vannak a csoporttal kapcsolatban. Beleülsz a kedvenc forgószékedbe és rákattintasz a „Kísérlet indítása” gombra.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált és már nem tartózkodik a házban. Vedd le a figurádat a házról és dobd el a kártyáidat. Már a prizma mestere vagy, aki a szövevényes csapdarendszert irányítja.
* Dobj két kockával, hogy kapj egy sorozatot a „Matematikai sorozatok” táblázatból. Ne mutasd meg a dobást a hősöknek.
* Tedd a 24 akadály (obstacle) tokent (ezek lesznek a csapdák) arccal felfelé a táblára, minden nem „landing” szobára egyet. Ha nincs elég szoba, a maradék tokent tedd félre.
* Fogj egy darab papírt. Válassz egy szobát, ami a sorozatban szerepel, ez lesz a kijárat. Írd le a számát a papírra és rejtsd el az asztalon.
* Vedd fel a szobákat, ahol a hősök tartózkodnak és mozgasd őket új helyre a házban. Ha egy hős a kijáraton áll, ne mozgasd el azt a szobát. Az új helyük bármelyik emeleten lehet, de az ajtóknak kapcsolódniuk kell és muszáj, hogy legyen összefüggő útvonal az emeleten található „landing” és a kijárat között.
* Állítsd be a kör/sérülés jelzőt 6-ra. Ez fogja mérni az időt.

**MATEMATIKAI SOROZATOK**

Dobj két kockával és használd a megfelelő sorozatot.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 0 | Hármasok | 3,6,9,12,15,18,21,24 |
| 1 | Fibonaccik | 1,2,3,5,8,13,21 |
| 2 | Négyesek | 4,8,12,16,20,24 |
| 3 | Prímek | 2,3,5,7,11,13,17,19,23 |
| 4 | Kettő hatványai | 1,2,4,8,16 |

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

A hősök megtesznek mindent, hogy felfedezzék a kijáratot és odajussanak, mielőtt kifutnak az időből. Ha a kísérlet végén bármelyik hős a kijáraton áll, a hősök győznek.

**AKKOR GYŐZÖL, HA…**

… minden hős halott, az ördögi börtön áldozatává válik. Vagy, ha a kijárat megtalálása előtt kifutnak az időből, ezáltal a kísérletnek vége szakad.

**A KÖRÖDBEN**

Csökkentsd a kör/sérülés jelzőt 1-gyel. Amikor 0-ra ér, a kísértésnek vége.

Csökkentés után vedd fel a szobákat, ahol a hősök tartózkodnak és mozgasd őket új helyre a házban. Ha egy hős a kijáraton áll, ne mozgasd el azt a szobát. Az új helyük bármelyik emeleten lehet, de az ajtóknak kapcsolódniuk kell és muszáj, hogy legyen összefüggő útvonal az emeleten található „landing” és a kijárat között.

**CSAPDÁK AKTIVÁLÁSA**

Mikor egy hős olyan szobába lép, ahol csapda token található, meg kell határozni, hogy a csapda éles-e vagy sem. Ha a token száma szerepel a sorozatban, a szoba biztonságos és a tokent a számozatlan oldalára kell fordítani. Ellenkező esetben vedd le a csapda tokent a házból és dobj egy kockával; a támadások a képességeid ellen szólnak, annak ellenére, hogy nem vagy megtámadva.

Ha az eredmény:

0 – A hős tudás támadást hajt végre. Ha győzöl, a hős 1 pont mentális sérülést szenved és befejezi a mozgást.

1 – A hős sebesség támadást hajt végre. Ha győzöl, a hős egy általa választott képessége 1 pontot sérül és befejezi a mozgást.

2 – A hős erő támadást hajt végre, de nem használhat fegyvert a dobáshoz. Ha győzöl, a hős 1 pont fizikai sérülést szenved és befejezni a mozgást.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Nem szenvedhetsz el sérülést.

**A MOZGÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Ha a kísértés kezdetén félretettél akadály (obstacle) tokeneket, tegyél egyet minden újonnan felderített szobába.

**HA GYŐZÖL…**

*Őszinte elégedettséggel rákattintasz az irányítófelület alján található „takarítás” gombra. A házat elönti a szétterülő gáz megnyugtató sziszegése. Úgy gondolod, a gomb jobban mutatna piros színben. Na majd legközelebb.*

**53 - Hajnalhasadtáig**

(Till Morning Light)

*Milyen különös kulcsot találtál! Lehet, hogy valamelyik külső ajtót nyitja.*

*„Engedjetek be!” – kiáltják a hangok.*

*„Engedjetek be! Csak végezni akarunk veletek!”*

*Mi van, ha más módon jutnak be? Nem lenne túl jó, hacsak… ha beengeded őket, bizonyára csak a többieket ölik meg! Végülis a Tisztogatás alatt, egész éjszaka bárkit legálisan meg lehet ölni, talán jó néven veszik, ha minél több embert kerítesz a kezükre. Ki tudja, még lehet, hogy be is vonnak a mókába.*

*Ideje kinyitni az ajtókat…*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Tedd félre a kis kék szörny tokeneket (Tisztogatók) 1-9 – ig.

**AKKOR GYŐZÖL, HA…**

…az összes hős halott.

**HOGYAN ENGEDD BE A TISZTOGATÓKAT**

A körödben, bármely földszinti szobában, ahol egy ajtó nem kapcsolódik szobához, dobhatsz 3 kockával, eggyel kevesebbet minden jelenlévő hős után. Ha 3+ dobsz, tegyél egy Tisztogatót a szobába. Ha az előszobában (Entrance Hall) vagy és nálad van a kulcs (Key), automatikusan lerakhatod a szobába a Tisztogató tokent.

**A SZÖRNYEK KÖRÉBEN**

A szörnyek körének végén, növeld a kör/sérülés jelzőt 1-el. Ha eléri az 5-öt, a kísértés véget ér.

**TISZTOGATÓK**

**Sebesség – 3 Erő – 6\* Épelméjűség – 3 Tudás – 3**

\*A Tisztogatók már dolgoztak együtt azelőtt. Egy Tisztogató +1 erőt kap a támadásához minden, a szobában jelen levő másik Tisztogató után (max 8 kockáig)

**A MOZGÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* A Tisztogatók nem kelhetnek át egy záron (lock), hacsak nincs összesen 3 Tisztogató a zár két oldalán. Ez esetben vedd le a zárat az ajtóról.
* A Tisztogatók nem használhatják az étellifteket.

**HA GYŐZÖL…**

*Újdonsült „barátaid” annyira jó fejek, hogy életben hagytak!*

*„Jövőre ismételjük meg”, mondja az egyikük…*

**54 - Szörnyroham**

(Monster Mash)

*Egy este sokáig dolgoztál a laborban…*

*Már hónapok óta szervezted ezt a bulit – meghívtad az összes barátodat, lefoglaltad a kedvenc együttesed, az Öt Kriptazúzót, elrendezted, hogy a ház tele legyen egy lerobbant távolsági busz utasaival, hogy legyen, aki szórakoztat…*

*Valószínűleg rossz áldozatokat választottál. Sikoltozniuk és menekülniük kellene, nem pedig felvenni a harcot!*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Ha a bálterem (Ballroom) még nincs játékban, keres meg és tedd be a házba, majd keverd meg a lapkákat.
* Minden, a vendéglistában szereplő és játékban levő szobába tedd be a megjelölt kör alakú szörny tokent.
* Ha kevesebb, mint három szörny van játékban, keress és hozz játékba szobákat, ahová szörnyet lehet lehelyezni, míg három szörny nem lesz, majd keverd meg a lapkákat.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

A hősök úgy vélik, egyes tárgyak a házban elpusztíthatják a vendégeidet. Neked hamarabb végezned kell velük.

**AKKOR GYŐZÖL, HA…**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **VENDÉGLISTA** |  |  | |  |  |  |
| **SZOBA** | **SZÖRNY** | **SEBESSÉG** | **ERŐ** | | **ÉPELMÉJŰSÉG** | **SPECIÁLIS** |
| Bloody Room | Crimson Jack | 3 | 7 | | 2 | Ha elkábult, az előszobába (Entrance Hall) mozog. |
| Chasm | Banshee | 4 | 7 | | 5 | Mindig épelméjűséggel támad. |
| Crypt | Dracula | 3 | 6 | | 4 | A hősök, akik Drakulával egy mezőn kezdik a körüket, egy extra mozgáspontot kell, hogy költsenek, ha ki akarnak menni a szobából. |
| Graveyard | Zombie Lord | 2 | 6 | | 4 | A Zombie Lord által legyőzött, de meg nem ölt hősök árulóvá válnak. |
| Library | Mummy | 2 | 6 | | 5 | Ha megsérül egy támadás során, 1 pontnyi fizikai sebzést sebez vissza. |
| Operating  Laboratory | Frankenstein’s  Monster | 2 | 8 | | 3 | Immunis a sebesség támadásokra. |
| Pentagram  Chamber | Demon Lord | 3 | 6 | | 4 | Támadás közben nem sérülhet. Szomszédos szobából is támadhat. |
| Widow’s Walk | Witch | 3 | 5 | | 5 | Csak erő vagy épelméjűség támadást használhat. |

…az összes hős halott, vagy legalább négy szörny van a bálteremben (Ballroom). Kezdődjék a buli!**A KÖRÖDBEN**

Amikor felderítesz egy új szobát, húzz öt lapkát a megfelelő szintről, válassz egyet és tedd a maradék négyet a pakli aljára, bármilyen sorrendben.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Nem támadhatnak rád.

**A MOZGÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Mikor felderítenek egy, a vendéglistában szereplő szobát, tedd a megjelölt szörny tokenjét a szobába.
* Amikor mozgatsz egy szörnyet, ha a szörnynek van rálátása bármelyik hősre, akkor felé kell mozognia.
* Ha a szörnynek nincs rálátása egy hősre, akkor a lehető legrövidebb úton a bálterem (Ballroom) felé kell mozgatni, a széncsúszdát (Coal Chute), ételliftet stb. beleértve. Ha mozgás közben rálát egy hősre, akkor irányt változtat a hős felé. Ha egy szörny beér a bálterembe, akkor a játék végéig ott is marad.

**HA GYŐZÖL…**

*Most, hogy megtettük, amit meg kellett tenni, elindulhat az igazi buli!*

**55 – Nincs lenyűgözve**

(She Is Not Amused)

*„Ébredj, húgom!” – hallod a hangokat kórusban zengeni. „Testvéreid, Stheno és Euryale parancsolják, hogy rázd le magadról e halandó terhet és szerezd vissza Görögország dicsőségét!”*

*Lehúzod a csuklyádat és évezredek óta először, a kígyók előtörnek a hajadból. A szemeid kéken lángolnak. E különös lakhelyen halandók zsibongását hallod, valószínűleg a bajkeverő Perszeusz leszármazottjai. Örök, kőbe fagyott társaiddá fogod változtatni őket.*

*„Ébredj, Medúza!” – kiáltják a hangok. „Ébredj és vess véget az emberek uralmának!”*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Ha a szoborfolyosó (Statuary Corridor) még nincs játékban, keresd meg és helyezd el a házban, majd keverd meg a használt paklit.
* Tedd a karaktered a szoborfolyosóra.
* Tegyél egy kis narancssárga szörny tokent (Szobrok) arccal lefelé minden szobába, amin tárgy vagy ómen szimbólum van.
* Ha a páncél (Armor) kártya még nincs játékban, keresd ki a tárgyak közül és vedd magadhoz. Ez után keverd meg a tárgyak húzó- és dobópakliját.
* Kapsz 2 erőt és 1 sebességet
* Tegyél félre a hősök számával megegyező, háromszögletű erő dobás (Might Roll) tokent.
* Tegyél félre a hősök számával megegyező, háromszögletű épelméjűség dobás (Sanity Roll) tokent.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Ők Perszeusz leszármazottjai és kővé kell változtatni őket.

**AKKOR GYŐZÖL, HA…**

…minden hős halott, vagy kővé vált.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Ha fizikai sebzést okoz a támadásod, a felfedező kap egy háromszögletű erő dobás tokent. Ez a felfedező minden köre végén 1 erőt veszít, kivéve amikor kővé vált.
* A körödben, ha nincs felfedező a szobádban, használhatod a pillantásod. Válassz egy kijáratot a szobádban és azon keresztül minden hősnek, akire rálátsz, sikerrel kell épelméjűségre dobnia (4+), különben kővé válik. Ezeknek a felfedezőknek adj egy háromszögletű épelméjűség dobás tokent. Ez a felfedező nem mozoghat, nem hajthat végre akciót, amíg kővé van válva.
* Nem támadhatsz és nem használhatod a pillantásod ugyanabban a körben.
* Nem támadhatsz meg kővé vált hőst, vagy olyan szobrot, ami még nem változott hoplitává.

**HOGYAN GYÓGYULHATSZ**

A köröd végén, ha az erőd kisebb, mint a kezdeti értéke és nem szenvedtél fizikai sérülést olyan nyomozótól, akinél tükör (Mirror) van, kapsz 1 erőt.

**HA GYŐZÖL…**

*„Dícsértessék Hádész!” kiáltod. „Perszeusz leszármazottjainak végük! Már senki sem állhat az utamba és akadályozhatja meg a pusztítást, amit e felfordult korszak lakói közt végzek.”*

*Körülnézel és észreveszed, hogy rengeteg tükröződő felület van a házban, amit még el kell pusztítani. Ez arra utal, hogy a házon kívül is számtalan van belőlük.*

*„Átok rájuk!” kiáltod. „Hát nincs hely Medúza számára e világon?”*

*A házban néma csend honol, de a szobraid arcából egyértelmű a válasz.*

**56 – Tegyük semmissé Amerikát!**

(Make America Disintegrate Again)

*Volt valami kimondhatatlan romlottság vele kapcsolatban. Valami, ami túlmutat azon, ami eddig a politikusokat jellemezte. Hallottad, menyire háborodottan viselkedtek a támogatói az országjárás során, milyen leírhatatlan dolgokat műveltek. Érezni lehet, hogy valami iszonyatos dolog történt itt, a kampányfőhadiszálláson. Valami, ami ellen muszáj fellépni.*

*Azonban, amint hirtelen mögötted termett, és dermesztő szavait a füledbe suttogta, ráeszméltél, hogy sok mindenben igaza van. A korábbi borzasztó megnyilatkozásai, amik ellen zsigerből ellenkeztél, valójában pusztán a többség gondolatait tükrözik, amit félnek kimondani. Az arc, amit viaszosnak, visszataszítónak találtál, egész megnyerő az itteni megvilágításban, még akár sörözni is leülnél vele. Ugyan, kit izgat, hogy már kezd lehámlani a koponyájáról, felfedve a férgeket és a tátongó szemgödreit?*

*Már világosan látod a dolgokat. Ő fogja ismét naggyá tenni az országot, amint befejezi felemelkedését, mind az elnöki hivatalba, mind pedig az egész világ élére. Győzelme elkerülhetetlen, a barátaidnak is látniuk kell az igazságot!*

*Majd te megmutatod nekik.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Egy Lich kampánymenedzsere vagy, aki az USA elnöki székéért indul. Tedd félre az őrültet (Madman), (aki a Lich-et jelképezi), és tegyél rá egy akadály (obstacle) tokent (ami a hatalmát jelképezi).
* Tegyél 3 ötszögletű tárgy tokent (a Lich ereklyéi) bárhová a házba.
* Mostantól csak ütős politikai kampánymondatokban beszélhetsz.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Megpróbálják megakadályozni a felemelkedés rituáléját.

**AKKOR GYŐZÖL, HA…**

…minden hős halott, árulóvá vált, vagy húsz hatalom token van az őrült kártyáján, aki ezáltal befejezte a felemelkedést.

**A KÖRÖDBEN**

Az eredeti áruló minden körének végén adj egy hatalom tokent az őrült kártyájára, minden még életben levő áruló után, magadat is beleértve.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Az árulók kizárólag az épelméjűséget tudják sebezni. Ha egy hős épelméjűsége 0, a hős árulóvá válik (nem hal meg), minden értéke a kezdeti állapotra áll vissza. Az árulók csak üres mondatokban beszélhetnek, hozzád hasonlóan.
* Támadáskor, egy áruló felajánlhatja a Választást: a sérülést a megcélzott hős szenvedi el, vagy inkább az összes többi hős között osztják szét (felfelé kerekítve). Például, három hős esetén, ha 2 épelméjűség sebzést okoznál, felajánlhatod a Választást, hogy a hős inkább a két másik hősre hárít 1-1 épelméjűség sebzést. Amennyiben a Választást elfogadják, kapsz 1 épelméjűséget.
* Sebzés helyett kényszerítheted a felfedezőt, hogy annyi szobával távolodjon el jelenlegi helyzetétől, amennyi sérülést okoztál volna neki. Te döntöd el, merre mozog.

**HA AZ ÉPELMÉJŰSÉGED NULLÁRA CSÖKKENNE…**

Az épelméjűséged 1 ponttal mindig a „koponya” értéke felett marad.

**HA GYŐZÖL…**

*Sötét energia tör fel a házból, kitakarva a csillagok fényét. Teljes káosz lesz úrrá az országon, miután első hivatali rendelkezése, hogy beolvasztja az USA-t a pokol hetedik bugyrába. A szó szoros értelmében vaskézzel uralkodik, páncélkesztyűvel takarva rothadó húsát. A bűnesetek száma sosem volt ilyen alacsony, tekintve, hogy minden bűntett legálissá vált, a külpolitikának pedig áldásos hatása van a szenvedésalapú gazdaságra, mióta a „törjük meg a világ vezetőinek elméjét” irányelvet követi. Te lennél az első, aki felajánlaná segítségét a négy év múlva esedékes újraválasztási kampányban, ha az egyik kampányígérete nem az lenne, hogy a nap felrobbantásával a Földet egyenesen az univerzum közepén lakozó gonosz, idegen istenség felé repíti, aki a halott bolygókon csemegézik.*

*Micsoda egy fickó!*

**57 – A közelgő vihar**

(The Gathering Storm)

Ebben a kísértésben nincsen áruló – csak hősök. Mind megpróbáltok kimenekülni a házból. A kísértés többi szabályát a *Túlélés Titkai*ban találjátok.

**58 – Aki bújt, aki nem**

(Olly Olly Oxen Free)

*Egy kislány szellemével találod szembe magad, aki kacagva veti magát a testedbe. Azonnal fiatalnak, játékosnak és… bosszúszomjasnak érzed magad. Egy bújócska emlékei özönlenek az elmédbe, mikor csak vártad és vártad, hogy végre rád találjanak, de aki végül rád bukkant, az a halál volt. Ebben az új testben végre befejezheted a játékot…*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Tegyél félre a felfedezők számával megegyező, ötszögletű tárgy tokent (játékbabák). Ők az egyedüli barátaid, akikkel ezidáig játszani tudtál.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Most a te játékodat játsszák, akár tetszik nekik, akár nem. Megpróbálnak elrejtőzni előled, ám ha megtalálod őket, hunyóvá válnak.

**AKKOR GYŐZÖL, HA…**

…minden hőst megtaláltál és hunyóvá váltak.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* A hősök mindig rejtőzködnek, amikor egy szobában tartózkodnak. Hogy megtaláld őket, tudás támadást kell végrehajtanod ellenük. Ha így legyőzöd őket, rájuk találtál és hunyóvá válnak. Árulók lesznek, és a többi hős kezdik el keresni.
* A hunyóvá vált hősnek el kell dobnia a játékbabákat (ha a birtokában voltak) és el kell olvasnia az *Árulók kötetét*.
* A hősök nem okozhatnak sérülést az árulóknak.

**KERESÉS**

A hősök folyamatosan keresnek! Mikor egy hős megtalál egy játékbabát, kap egy tárgy tokent. Remélhetőleg semmilyen gonoszságot nem fognak művelni a kis barátoddal. Nem vehetsz fel, vagy lophatsz el játékbabát, hiszen az csalás!

**HA GYŐZÖL…**

„*Nyertem, nyertem!” kiáltja a hang, mely mintha a ház minden szegletéből szólna. Egy pillanatra kiesel a kislány varázslata alól és végignézel a többi felfedezőn, a tekintetüket elhomályosítja a bűbáj. A transz lassan ismét felülkerekedik rajtad és ahogy a hatása alá kerülsz, meghallod a jókedvű kacagást, „most már új barátaim vannak, akikkel örökké játszhatok…”*

**59 – A hússzülemény alkímikus megbízatása**

(The Fleshchild’s Alchemical Mandate)

*Azonnal felismered, bár biztosan tudod, hogy sosem láttad azelőtt. A bölcsek köve, az ősi ereklye, mit az alkotód a mellkasodba helyezett, mikor életet adott neked. Az alkotód? Úgy bizony, így van. Az ősi és tiszteletreméltó Zosimus Alchemista. Ő teremtett és bízott meg, hogy még több mintát szerezz a kutatásaihoz. Elfeledted, hogy ki is vagy valójában… de a kezdetektől ez volt a terv. Nem számít. Most, hogy már emlékszel önmagadra, visszatérhetsz a feladatodhoz. A mester teremtménye vagy. Az ő hússzüleménye.*

**MOST**

A felfedeződ már nincs játékban, de valaki hozzá hasonló igen. Fordítsd meg a karakterlapod, állítsd a képességeid a kezdeti értékükre és növeld meg mindegyik értéket a hősök számával.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Ismerik a Zosimus Alchemista hússzüleményeiről szóló legendákat és pletykákat és most, hogy valódi kilétedre fény derült, kétségük sem fér ahhoz, hogy ki – vagy mi is vagy valójában. Mindegyikükből mintát kell szerezned, hogy a teremtőd folytathassa a munkát.

**AKKOR GYŐZÖL, HA…**

… minden hús a karakterlapodon van, vagy ha az összes hős halott.

**HOGYAN SZEREZZ HÚST**

* Minden hős karakterlapján van egy kis narancssárga szörny token (egy darab hús)
* Amikor egy olyan szobában kezded a köröd, ahol több hús található, az egyiket felveheted és a karakterlapodra teheted.
* A hús tárgynak számít, el lehet ejteni, vagy ellopni, de átadni nem.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Amikor legyőzöl egy hőst, akinek van hús a karakterlapján, növeld az ellene okozott sebzést 1-el.

**A MOZGÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Mikor húst teszel a karakterlapodra, azonnal mozoghatsz annyi mezőt, amennyi a sebességed.
* Amikor a körödet egy olyan szobában kezded, ahol van narancssárga szörny token, felvehetsz egy darab húst és rárakhatod a karakterlapodra.

**HA GYŐZÖL…**

*Jó szolga vagy. De persze ilyennek teremtett a mestered. Eleresztesz egy mosolyt, ahogy egy kövér mintadarabot tépsz ki egykori „barátodból”. Úgy ám, a mester elégedett lesz. Lehet, hogy ezekből a darabokból új barátokat épít neked. Az tetszene. Barátokból sosem elég.*

**60 - Cicóra**

(Cat O’Clock)

*Ahogy belépsz a kényelmes szobába, álmos nyávogás üti meg a füled. Megfordulsz és látod, ahogy a padlón egy nagy, színes macska heverészik. A cica ásít egy nagyot és megfordul, hogy rád nézzen. Az idő lelassulni látszik, ahogy belenézel a macska mély, kifejező szemeibe. Egyre szélesedik a mosolyod, ahogy a macska dorombolni kezd. Rájössz, hogy bármit megtennél a Cicának. Bármit.*

*Látszik, hogy a Cica egy végtelen álomból ébredt és most bezárva találta magát a házban. Azt szeretné, hogy beengedd a többi kiscicát. Az összeset. Csak ezután tudja átvenni az uralmat a világ felett.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* A fizikai képességeid növeld meg 2-vel, a szellemi képességeid pedig csökkentsd 2-vel. Ha ez a koponya szimbólum alá vinné az értéket, tartsd a koponya feletti legalacsonyabb értéken.
* Tegyél félre hat háromszögletű épelméjűség dobás (Sanity roll) tokent.
* Tedd a nagy, kör alakú macska (Cat) tokent a szobába, ahol a kísértés elkezdődött.
* Tegyél kis piros szörny tokeneket (kiscicák) különböző szobákba. Két cicát, ha kettő vagy három hős van, három cicát, ha négy vagy öt hős játszik.
* Dobj két kockával kétszer és nézd meg a „Cica neve” táblát, hogy elnevezd a Cicát. Mostantól csak ezen a néven hivatkozhatsz rá.

**CICA NEVE**

Dobj két kockával, egyszer a keresztnevére, utána a vezetéknevére.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 0 | Dorothy | 0 | Buttons |
| 1 | J Johnny | 1 | Cuddles |
| 2 | Mittens | 2 | Mittens |
| 3 | Precious | 3 | Tubbsman |
| 4 | Barnaby | 4 | Fuzz-Fuzz |

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

A hősök megpróbálják megnyugtatni a kiscicákat és elfeledtetni velük a világuralmi terveket.

**AKKOR GYŐZÖL, HA…**

…minden hős halott, vagy a Cica elhagyja a házat az előszobán (Entrance Hall) keresztül.

**A KÖRÖDBEN**

A Cica hatalma alatt állsz, aki elküldött, hogy engedd be a többi kiscicát a házba. A körödben elkölthetsz 1 mozgáspontot, hogy megpróbálj egy erő dobással (3+), kinyitni egy ablakot, vagy fiókot a szobádban. Ha sikerül, tegyél egy épelméjűség dobás (Sanity roll) tokent a szobába, jelezve, hogy itt már nyitottál ki ablakot vagy fiókot, majd tegyél le egy kiscicát a szobába. Ha már mind a hat épelméjűség dobás token le van rakva, válassz egyet és mozgasd azt a jelenlegi szobádba.

**AZ ÚJ SZŐRÖS BARÁTAID**

A kiscicák nem akadályozzák a hősök mozgását, mint a rendes szörnyek, e helyett 1 pontnyi fizikai sebzést okoznak minden hősnek, aki belép a szobájukba. A megnyugtatott kiscicák nem okoznak sebzést.

A szörnyek körében, minden kiscica 4 mezőt mozoghat a házban, de nem lehetnek többen ugyanabban a szobában. Ha egy kiscica egy hős mellé lép, 1 pontnyi fizikai sebzést okoz neki.

A Cica annál erősebbé válik, minél több kiscica lép be a házba. A Cica körének kezdetén, számold meg a meg nem nyugtatott kiscicákat a házban és oszd el kettővel (lefelé kerekítve). A kör végéig a Cica sebessége és ereje ennyivel nő.

Hogy kinyissa a bejárati ajtót és elszökjön a házból, a Cicának sikeres erő dobást kell végeznie (6+). A Cica minden körében egyszer próbálhatja meg a dobást.

**A CICA**

**Sebesség – 0 Erő – 3 Épelméjűség – 6 Tudás – 6**

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Ha megtámadnak, lerakhatsz egy kiscicát bármelyik szobába, ahol még nincs kiscica.

**HA GYŐZÖL…**

*A Cica végre kiszabadult ebből a gonosz házból. Magasra tartott fejjel tekint végig az alant elterülő völgyön. A kiscicák egyszerre nyávogni kezdnek, hangjuk visszhangzik a közeli álmos kisvárosban. A Cica megrebbenti a fülét, te pedig csatlakozol hozzájuk, emberi kiáltásaid egybeolvadnak az új társaid hangjával. A Cica és a többiek lassan lesétálnak a hegyről. A hold eközben magasról süt le rájuk, ez a macskák órája. Eljött a vacsoraidő.*

**61 – Fullánk kapitány bosszúja**

(Captain Sting’s Revenge)

*Végre odaértél a helyszínre, amit a kincsestérkép mutat. A tenger ketté válik és egy portál nyílik meg. A Földalatti Tengeren találod magad, hatalmas éljenzés közepette odakiáltod a kalózlegénységnek: „Készüljetek, mert magunkévá tesszük e fődet és minden kincsét amit találunk!” Az első amit teszel, hogy levágod azt, aki felnyitotta az oly régóta keresett kincsesládádat.*

**MOST**

* A felfedeződ halott. Vedd le a figurát a házból és dobd el a kártyáidat. Tedd a nagy, kör alakú Kalózkirálynő (Pirate Queen) tokent (Fullánk Kapitány) a szobába, ahol álltál.
* Ha a földalatti tó (Underground Lake) még nincs játékban, keresd meg és tedd le a pincébe. Utána keverd meg a paklit.
* Tedd a dobozt (Box) (ez lesz a kincsesláda) a földalatti tóba.
* Tegyél a hősök számával megegyező, kis, magenta színű szörny tokent (kalózok) a földalatti tóba.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Szárazföldi patkányok! Akkor győznek, ha a kincsesláda elpusztul a földalatti tóban!

**AKKOR GYŐZÖL, HA…**

…minden hős halott, vagy megszereztél a hősök számával megegyező zsákmányt és visszavitted a kincsesládába.

**A KÖRÖDBEN**

Ha te vagy egy kalóz zsákmányt visz a kincsesládához, dobj egy kockával. Ha 1-et vagy nagyobbat dobsz, berakhatod a zsákmányt a kincsesládába.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Fullánk kapitány bármely támadása során ellophat egy tárgy kártyát, akár győz, akár veszít. Nem számít, hogy ki kezdeményezte a támadást.
* A kalózoknak csak 1 pontnyi sebzést kell okozniuk, hogy lophassanak.

**A MOZGÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Fullánk kapitány a sebességét használja a mozgáshoz, nem szükséges dobnia.
* A kalózok (Fullánk kapitányt is beleértve) egyszerre csak egy zsákmányt vihetnek magukkal. Amikor zsákmány van nálunk, a körükben 1 mezővel kevesebbet tudnak mozogni.

**FULLÁNK KAPITÁNY**

**Sebesség – 5 Erő – 8 Épelméjűség – 5 Tudás – 4**

**KALÓZOK**

**Sebesség – 4 Erő – 3 Épelméjűség – 4 Tudás – 2**

**HA GYŐZÖL**

*Végignézed amint a legénység a hajóra cipeli a túlpakolt kincsesládát, ez a legutóbbi kalandod nem is tölthetne el ennél nagyobb örömmel. Felmész a fedélzetre, megragadod a kormánykereket, készen állsz, hogy az orrodban érezd az óceán friss illatát és arcodon a tengeri fuvallatot. Irány a következő kaland!*

**62 – Rosencrantz és ti is halottak vagytok**

(Rosencrantz And All Of You Are Dead)

*Mágikus energia hullámai söpörnek végig rajtad. Mikor kitisztul a fejed, Erzsébet-kori öltözékben találod magad, királyi koronával a fejeden. A neved mostantól már Hamlet és igen hangosan szeretsz magadban beszélni.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Minden, a sebességednél alacsonyabban álló képességed növeld meg, a sebességed szintjéig.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Azok a szemetek meggyilkolták atyádat, Dánia királyát, Hamletet. Ettől teljesen kikészültél, de tudod, hogy bosszút fogsz állni, utána pedig elképesztő halált halhatsz. Feltéve, ha nem rohannak keresztül mind az öt felvonáson, a nagy pillanatod előtt. Jó eséllyel még a szövegüket sem tudják kellő átéléssel előadni. Ugye? Szemét egy banda.

**AKKOR GYŐZÖL, HA…**

…felmondod a szöveged és belehalsz egy párbajba, vagy ha minden más hős halott.

**HOGYAN HALHATSZ MEG**

Valamelyik másik felfedező meg kell, hogy öljön. De először, fel kell, hogy mondd a híres sorokat. Három dolgot kell megtenned, sorrendben:

* Először menj a szobába, ahol az ötszögletű, 1-es tárgy token található (Tükör) és mondd ki hangosan:

**„Ó, hogy nem olvad, nem higul s enyész**

**Harmattá e nagyon, nagyon merő hús!”**

* Ezután menj a szobába, ahol az ötszögletű, 2-es tárgy token található (Tőr) és mondd ki hangosan:

**„Lenni vagy nem lenni: az itt a kérdés!”**

* Végül, megöletheted magad az egyik felfedezővel:

**„Ó! meghalok, Horatio! … A többi, néma csend.”**

Ha ezt kimondod, miközben meghalsz, megnyerted a játékot, bátran dicsekedj is vele!

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Miután megtámadtál egy hőst és nem halt bele, azonnal visszatámad. Ez megnöveli a halálod esélyét, csak el ne felejtsd elmondani a szövegedet.
* Csak támadás következtében halhatsz meg (ha te támadsz vagy téged támadnak meg), bármely más esetben csak a koponya feletti legalacsonyabb értékig csökkentheted a képességeidet.

**A MOZGÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Nem kell figyelmen kívül hagynod a szobák negatív hatásait. Ez nem szabályváltozás, pusztán figyelemfelhívás.

**A RÍMELÉS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Hamletként, a költészet hatalmával rendelkezel. Mikor akciót hajtasz végre, ha rímelve mondod el, mit teszel, +2-t kapsz a dobásodhoz, vagy +2-t az aktuális képességedhez. Ez a képesség körönként csak egyszer használható. Például: „Most mérgezett tőrt döfök beléd, halálod gyors lesz, az nekem elég.”

**HA GYŐZÖL…**

*Megbosszultad atyád halálát és halhatatlanná váltál a világ szemében! Legyőzted az ellenséged, a harc úgy végződött, ahogy tetszik. A hősök vihara sok hűhó volt semmiért és bár halott vagy, minden jó, ha a vége jó.*

**63 - Psszt**

(Shush)

*Lehúzod emberi maszkod, felfedve igazi valódat, a gonosz tündért, aki az emberek szívéből táplálkozik. Eljött a szüretelés ideje. Alaposan hallgatódzol. Madár szárnycsapása, egér neszezése, padló nyikorgása. Mind szívesen fogadott hangok. A felfedezők? Némák. Mindörökké némák. Lerakod a dobozt és nekilátsz a feladatnak. Ideje enni. Most senki sem fogja hallani a sikolyukat.*

**MOST**

* Tedd le a doboz (Box) kártyát (Hangdoboz) a szobád mellé.
* Válassz egy számot 1 és 6 között. Ennyi feloldozott varázskönyvet kell a hősöknek begyűjtenie, hogy megsebezhessenek és elpusztíthassák a dobozt. A választott számot vonjad ki 6-ból, ennyi pontot oszthatsz szét a képességeid között. Például: Ha 4-et választasz, a felfedezőknek négy feloldozott varázskönyvet kell összegyűjteniük, két általad választott varázskönyv átkozottá válik, végül növelheted két képességed 1-1-el vagy egy képességed 2-vel.
* Tegyél hat ötszögletű tárgy tokent (Varázskönyvek) arccal lefelé különböző szobákba.
* Vegyél egy darab papírt és írd le, mely tokenek a megátkozott varázskönyvek.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

A hősöknek győzniük kell, de nem tudják, hogyan. Nálad van a győzelmük kulcsa, melyet ki kell, hogy érdemeljenek.

**AKKOR GYŐZÖL, HA…**

…az összes hős halott.

**A HŐSÖK MEGKÖTÉSEI**

A hősök nem beszélhetnek egymással, míg vissza nem szerzik a hangjukat (lásd alább). Mikor folytatjátok a játékot, minden alkalommal, amikor egy hős hangosan megszólal, 1 kockányit sérül egy általa választott képességben. A kuncogás, kacagás természetesen kivételt képez, hát nem vagyunk mi szörnyetegek!

**MIKOR EGY HŐS MEGSZEREZ EGY VARÁZSKÖNYVET**

Ellenőrizd le a tárgy tokenen levő számot.

* Ha a szám megegyezik egy elátkozott varázskönyvével, az felrobban. A hős 1 kockányi fizikai sérülést szenved, és kiveszi a tárgyat a játékból.
* Ha a szám megegyezik egy feloldozott varázskönyvével, a hős megtarthatja a tárgy tokent.
* Mikor a hősök összegyűjtötték a megfelelő számú varázskönyvet, közöld velük, hogy egy hős felveheti és kinyithatja a hangdobozt.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Ha egy hős megtámad téged, mielőtt összegyűjtötték volna a szükséges számú varázskönyvet, játsszátok le a támadást, de mondd meg a hősnek, hogy nem szenvedtél el sérülést (te viszont megsebezheted őt).

**A HANGDOBOZ HASZNÁLATA**

Amíg a hősök össze nem gyűjtötték a megfelelő számú varázskönyvet, senki (te sem) veheti fel, vagy nyithatja ki a hangdobozt.

Amint a hangdobozt kinyitották, vedd ki a doboz kártyáját a játékból, majd közöld a hősökkel, hogy visszatért a hangjuk. Egy kockányit sérülsz minden képességedből. Ezután a hősök már képesek téged megsebezni, de ezt nem szükséges közölnöd velük.

**HA GYŐZÖL…**

*Az utolsó felfedező néma sikolya az arcára fagyott. Magadba szívod a rémületet a szeméből. Fura. Még mindig éhes vagy. Aztán a távolból meghallod. Nevetés. Borzalmas, szörnyű nevetés. A hang sérti a füled. Felkapod a dobozt és kilebegsz a bejárati ajtón…*

**64 – Az igazgatóság elnöke**

(Chairman Of The Board)

*Ahogy mindannyiótok oly sok évvel ezelőtt, az új vendég is gyanútlanul érkezett. Úgy gondolta, hogy hozzá hasonlóan pusztán kíváncsi polgárok vagytok, akik unalomból elindultak felfedezni az öreg házat. Nem is sejtette, hogy ti mindannyian kísértetek vagytok, eme vénséges épület örökös lakói, kik egyre újabb és újabb szellemekkel akarják bővíteni soraikat.*

*Mégis miféle házigazdák lennétek, ha nem gondoskodnátok a vendégetek kényelméről? Üresedés van, amit fel kell, hogy töltsetek, mégpedig véglegesen. Lehet az lenne a legjobb, ha a vendégetek nem hagyná el a helyszínt, mielőtt bebiztosítjátok örökös lakhelyét?*

**MOST**

* A felfedezőitek még játékban vannak, de árulóvá váltak. A figurák a házban maradnak, mint kísértetek.
* Tedd a hős figuráját bármely pince vagy padlásszobába, ami kapcsolódik a ház többi részéhez. Ha a szobában már van kísértet, tedd át a figuráját oda, ahol a hős volt eredetileg.
* Készíts elő néhány papírlapot.
* Nézd meg alaposan minden szobalapka részleteit.

**AMIT A HŐSRŐL TUDSZ**

A hős megpróbál elmenekülni, amit nem engedhetsz. Ha a hős kijut a bejárati ajtón az előszobából (Entrance Hall), elvesztitek a lehetőséget, hogy csatlakozzon a kísértetek közé.

**AKKOR GYŐZTÖK, HA…**

…a hős meghal.

**A MOZGÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Most, hogy felfedtétek szellem mivoltotokat, átmozoghattok a falakon, mintha azok kapcsolódó ajtók lennének, de a padlón és mennyezeten továbbra sem lehet átmenni. Szabadon tudtok felfelé és lefelé mozogni a széncsúszdán (Coal Chute), az összedőlt szobán (Collapsed Room) és a galérián (Gallery). Nem hat rátok azon szobák tulajdonsága, ami fizikai képességet vagy sebzést említ. Nem fedezhettek fel új szobákat, nem használhatjátok a misztikus liftet (Mystic Elevator) sem az étellifteket.
* Használhatjátok a tárgy és az ómen kártyákat, de nem adhatjátok át más felfedezőnek. Nem vehettek fel, vagy szerezhettek meg új tárgyakat vagy új óment, semmilyen módon.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Nem hajthattok végre rendes támadást. E helyett a hős szobájában kell befejeznetek a mozgást, majd hozzá kell vágnotok valamit a szobából.
* Ehhez nézzétek meg a szobát és írjátok le egy, a szoba lapkáján látható tárgy nevét. (pl.: HŰTŐSZEKRÉNY). Egy-vagy két szóból álló tárgy, legalább hat betűből kell álljon, de nem szabad trükközni. (például a konyhában található HŰTŐSZEKRÉNY helyett ne írjatok FRIDZSIDER-t). A hős ne lássa a leírt szót.
* Utána hajtsatok végre egy épelméjűség támadást. A hős a *Túlélés Titkai*-ban leírt módon fog védekezni. Mikor ez után kérdést tesz fel, az igazat kell rá válaszolni. Jobb, ha olyan szobában támadtok, ahol sok minden található, hiszen például a nyikorgó folyosón (Creaky Hallway) a padlólapon kívül nem sok minden van.
* Ha sikerül sérülést okozni, sebzés helyett elmozgathatjátok a hőst annyi lépéssel, amennyi sebzést okoztatok volna. Ennek a mozgásnak a normál szabályok szerint kell történnie.
* Mikor védekeztek, csak az épelméjűséget vagy a tudást használhatjátok. Bármi, ami fizikai sérülést okozna, mentális sérülést okoz nektek.

**A HALÁL KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Nem igazán lehet végezni veletek, még akkor sem, ha ördögűzés áldozatává váltok. Ha meghaltok, vegyétek le a figurátokat a házról a szokott módon és dobjátok el az összes tárgykártyát. A következő körötök elején tegyétek le a figurátokat a tömlöcbe (Dungeon), a varjútanyára (Rookery), a dolgozószobára (Study), vagy a színházterembe (Theater) és állítsátok a képességeiteket a kezdeti értékükre. Ebben a körben még nem mozoghattok.

**HA GYŐZTÖK**

*Szellemtársaitokkal körbeülitek az omladozó ebédlőasztalt, hátborzongató tükörképe ez az itt egykoron tartott fényes lakomáknak. Mind legújabb szomszédotok köszöntésére emelitek átlátszó poharaitokat, aki az asztalfőn foglalt helyet. Betöltöttétek az új kísértet számára fenntartott helyet otthonotokban, de tudjátok, hogy az elégedettség érzése hamar elillan. Nemsokára ismét érezni fogjátok a késztetést, hogy egy újabb üresedést töltsetek fel, majd még egyet és még egyet, míg az egész ház kényelmesen meg nem telik szellemekkel.*

**65 – Sushi est**

(Sushi Night)

*A pincében állsz, mikor kántálást hallasz odafentről. Felismered a nyelvet, de nem igazán tudod hova tenni. A kántálást lassan elnyomja egy morajló hang, majd hirtelen víz kezd el kitörni a falakból.*

*Égető, kínzó fájdalmat érzel a lábaidban, ahogy a víz elkezdi feltölteni a szobát. Kétségbeesésedben a lándzsáért nyúlsz, miközben a lábaid kicsúsznak alólad. A fájdalom enyhül. Ekkor eszmélsz rá, hogy az uszonyaid visszatértek, akár tetszik, akár nem.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált. Legalábbis gyakorlatilag. Sellő vagy, akik általánosságban békeszeretőek, nem véletlenül kapta a Csendes-óceán a nevét.
* Növeld a sebességed a legnagyobb értékre.
* Tedd félre a három felfedező (explorer) tokenedet.
* Tedd a szökőkút (Fountain) tokent bármely, a pincében levő szobába. Tedd a figurádat ugyanabba a szobába.
* A szökőkút szobájával kezdve tegyél lefelé fordított kis szörny tokeneket (Áradás) annyi szobába, ahány felfedező van, szobánkként egyet. Miután egy emeleten minden szoba el van árasztva, a következő áradás tokent már az eggyel fentebbi emeletre teheted.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Vadásznak rád. Éhesek.

**AKKOR GYŐZÖL, HA…**

… az egész házat elöntötte a víz és elmenekülhetsz az óceánba. Vagy, ha visszaváltozol emberré és már nem lesz okuk vadászni rád. Végtére is nem kannibálok.

**MINDEN EGYES FELFEDEZŐ KÖRE UTÁN**

Minden egyes felfedező köre után tegyél egy áradás tokent egy el nem árasztott szobára. A tőled jobbra ülő felfedező köre után három tokent tegyél fel egy helyett. A szobákat alulról felfelé kell elárasztani, azaz mindig a legalacsonyabban fekvő (pince🡪földszint🡪padlás), még teljesen el nem árasztott szintre lehet letenni a tokeneket. Ha egy körben egy emeletet teljesen elárasztasz, de még maradt lehelyezhető tokened, egy emelettel feljebb folytathatod.

**A MOZGÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Ha belépsz egy szobába, ahol még nincs áradás token, abbahagyod a mozgást.
* Ha úgy fejezed be a körödet, hogy az adott körben nem jártál elárasztott (ahol áradás token van) szobában, tegyél egy felfedező tokent a karakterlapodra. Ha három token összegyűlik, az uszonyaid eléggé megszáradtak ahhoz, hogy ismét lábakká váljanak, tehát emberré változol.
* Ha egy emeletet teljesen el van árasztva, bármely újonnan felfedezett szoba automatikusan elárasztottá válik.

**HA GYŐZÖL…**

*Az óceáni levegő só, szabadság és veszély illatát hordozza. Az emberek veszélyesek. De nem annyira veszélyesek, mint egy sellő, akit elárultak. Bár sokkal jobban szereted a békét a háborúnál, legközelebb mindenképpen te csapsz le először. Hamarosan megtudják, miért is vagy te az óceán legjobb vadásza.*

**66 – A kardinális bűnök**

(The Cardinal Sins)

*Felöltöd fejedelmi, vörös fejfedődet és kijelented: „A mai napon, ha minden jól alakul, pápává választanak! Hogy ezt bebiztosítsam, a bűnösök vérében kell megfürdetnem e házat!”*

*Az elektoroknak tisztában kell lenniük vele, hogy Bühn bíboroson kívül senki más nem méltó a pápai tisztségre!*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Növeld meg összesen 5 ponttal a képességeid (pl.: 2-vel az épelméjűséged, 3-al a tudásod)
* Tedd bármely emelet kezdő szobájára (landing) a karaktered.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Megpróbálják megakadályozni pápává választásod. A házban elektorok vannak (kis szörny tokenek), akiknek egy-egy szavazat jut a választáskor. Bizonytanod kell magad előttük azáltal, hogy a hősöket bűneikhez méltó büntetésben részesíted.

**AKKOR GYŐZÖL, HA…**

…minden hős halott. Vagy, ha a tetőn vagy, hogy felengedhesd a fehér füstöt és van legalább négy elektor a karakterlapodon.

**HOGYAN ÍTÉLD EL A BŰNÖKET**

A körödben egyszer, mikor egy elektor szobájában tartózkodsz, támadás helyett elítélheted az elektor színének megfelelő bűnt. Az alábbi lépéseket hajtsd végre:

* Ítéld el a hozzád legközelebb eső hőst (döntetlen esetén válassz) a legszentebb, legharsogóbb hanghordozással: „Kitagadlak, mert bűnösnek találtalak [*az adott bűn neve*] vétségében!
* Hajts végre egy támadást az elektori tábla alapján, a bűn mellett meghatározott módon.
* Ha sikerül sérülést okoznod a hősnek, ráadásként ellophatsz egy véletlenszerű tárgyat tőle.
* Ha sikerül sérülést okoznod a hősnek, tedd az elektort a karakterlapodra.
* Ha nálad van az ünnepi köpeny (Ceremonial Robe), kiválaszthatod a két legközelebbi hőst, és egyszerre támadhatod őket, egyazon módon, azonban még ha mindkettőjüknek sérülést is okozol, akkor is csak egy elektort tehetsz a karakterlapodra.

**ELEKTORI TÁBLA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ELEKTOR** | **BŰN** | **A TÁMADÁSHOZ HASZNÁLD** |
| Piros | Harag | Erő |
| Narancs | Torkosság | Épelméjűség |
| Sárga | Jóra való restség | Sebesség |
| Zöld | Irigység | A hős legalacsonyabb képessége |
| Kék | Fösvénység | A hős legmagasabb képessége |
| Lila | Kevélység | Tudás |
| Magenta | Bujaság | A legmagasabb képességed |

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Amíg nincs négy elektorod, nem szenvedhetsz el mentális vagy fizikai sérülést. Ellenben, mikor egy hős két vagy több pontnyi fizikai sérülést okozna neked egy támadással, ellophat tőled egy tárgy kártyát.

**HA GYŐZÖL…**

*Meggyújtod a parázstartót a tetőn és fehér füst ered az ég felé. „Hurrá! Az új pápát megválasztották!” zengi odalent a tömeg. „Viva il Papa! Éljen soká Bühn Pápa!”*

*Ennél szebb szavakat még sosem hallottál.*

**67 - Gyiloklabda**

(Murderball)

*A követ, amit találtál régi, rászáradt vér piszkítja be. Ahogy megérinted a követ, kuncogást hallasz és éles fájdalmat érzel a bal füled mögött.*

*Egy fiú szelleme jeleni meg mögötted, ruhái szakadtak, kezében egy csúzlit szorongat, mintha éppen csak az imént lőtt volna meg vele. Vidáman felkiált „Megvagy! Ami tapad, az ragad!” A szemed láttára semmivé foszlik, a csúzli és a vérkő pedig megjelenik a kezedben.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Ha egy hős birtokában van a vérkő (Bloodstone) kártya, vedd el tőle.
* Ha a gyerekszoba (Nursery) nincs még játékban, keresd meg és helyezd el a házban. Ez után keverd meg a paklit, ahonnan elvetted.
* Tegyél félre a hősök számának duplájával megegyező kis piros szörny tokent (ezek lesznek az ölések).

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Több célpontod is van, mind szépen tudnak vérezni, ha eltalálod őket!

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

... van három ölésed, vagy összesítve kiosztásra került a hősök számának duplájával megegyező ölés. Utóbbi esetben minden felfedező, akinek van ölése, győz, hiszen „úgy játszott, ahogy kell”. Az a felfedező, akinek a legtöbb ölése van, a legnagyobb győztes!

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* A hősöket a vérkővel kell támadnod, amit a fantomcsúzlidból lősz ki. Ehhez hajts végre sebesség támadást bárki ellen, akire rálátsz. Nem kell csökkentened a képességeidet amikor használod a vérkövet, szóval használd minden alkalommal.
* Ha legyőznek, nem szenvedsz el sérülést a sikertelen támadás miatt. E helyet a téged szekáló szellem 1 pontnyi mentális sérülést okoz, amiért ekkora egy lúzer vagy.
* Ha megölöd a célpontod, a szekáló szellem felkiált „Nyertünk!”. Megtarthatod a vérkövet és még egy körön át áruló maradhatsz.
* Ha nem ölted meg a célpontod, add át neki a vérkövet és az *Árulók kötetét*. Nem vagy többé áruló, de a körödet befejezheted. A célpontos árulóvá válik, de nem támadhat meg téged a következő körében. („Ami tapad az ragad”)
* Ha nem támadtál a körödben, a szekáló szellem 2 pontnyi mentális sérülést okoz neked, amiért „nem játszol rendesen”. Utána dobj egy kockával és add át a vérkövet a tőled ennyivel balra ülő felfedezőnek, (ha üreset dobsz, tartsd meg) aki ekkor árulóvá válik (te nem vagy többé áruló). Add át neki az *Árulók kötetét*.
* Ha megöl egy hős vagy elveszi tőled a vérkövet, ő válik az új árulóvá. Add át neki az *Árulók kötetét*, te pedig hőssé válsz (lásd a *Túlélés titkait*).
* Mikor **bármely** felfedező megöl egy másik felfedezőt, kap egy ölést.

**A TÁRGYAK ÉS ÓMENEK KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Nem vehetsz fel, sem nem használhatsz fegyvereket amikor áruló vagy.
* Nem sérülsz a vérkő használatától. Nem dobhatod el a vérkövet.

**HA GYŐZÖL...**

*A vér szuperjó mintázatban fröccsen a falra, újra akarsz játszani! Valaki mindenféle király fegyvereket hagyott szerteszét és egészen biztos vagy benne, hogy még rengeteg ember van a házon kívül, akikkel tudnál játszani. A játékosok közül biztos volt olyan, akinek van családja is...*

**HA TE VAGY A LEGNAGYOBB GYŐZTES...**

*A szellemed felszáll a holttestedből, hogy ismét találkozhass a fiúval, miközben őrülten vigyorogsz. Odaszólsz azokhoz, akik megöltek másokat a játék közben. „Jók voltatok! Nem úgy mint azok a nyomik, akiket kicsináltunk. Gyertek, találjunk még embereket, hogy tudjunk tovább játszani!”*

**68 – Akit nem szabad olvasni**

(He Who Must Not Be Read)

*Ahogy kinyitod a könyvet, eszedbe ötlik a története. Valójában emlékszel rá, hogy te írtad ezt a történetet oly sok évvel ezelőtt. Mikor száműztek e világból, a visszatérésedhez szükséges varázsigét ennek a könyvnek a példányaiban rejtetted el. Minél többen olvassák, annál hatalmasabb leszek visszatérésedkor. És most valóban nagyon erős lettél. Most, hogy az eredeti könyvet elolvasták, és az olvasó porhüvelye lett az új tested, a varázslat beteljesedett. Természetesen óvnod kell az elrejtett lelkedet, kezdve azzal, hogy végzel ezekkel a betolakodókkal, akik meggyalázzák a házadat!*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Növeld meg minden képességed 2-vel a kezdeti értéke fölé, ha még nem tart ott.
* Tegyél félre ötszögletű tárgy tokeneket 1 – 5 – ig. (Soulcruxok) Ezek tárolják a lelkedet.
* Tedd az 1-es tárgyat (Láda) egy általad választott szobába. A többi tárgyat tartsd kéznél.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Azt tervezik, hogy megkeresik és elpusztítják az elrejtett lelkedet.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...minden hős halott.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Nem szenvedhetsz el sérülést. Ettől még megtámadhatod a hősöket, ők pedig lophatnak tőled.
* Erővel és épelméjűséggel egyaránt támadhatsz. Az erő támadásod fizikai sebzést, az épelméjűség támadásod mentális sebzést okoz.
* Ha egy hős meghal, kísértetté válik és csatlakozik hozzád, képességei a karaktere eredeti szintjére állnak vissza. Egy kísértet nem húzhat, hordozhat vagy használhat kártyákat. A elkábított (*stunned)* kísértet kikerül a játékból.
* Ha a hősnek volt társa (macska, kutya, kislány, vagy az őrült *<cat, dog, girl, madman>*), mikor kísértetté vált, fordítsd őket arccal lefelé – minden arccal lefelé fordított kártya 1 kockát ad a kísértet képesség dobásaihoz.
* Miután minden utasítást elolvastatok, ha bármely hős megemlíti a nevedet (*MALDOVO)*, épelméjűség támadást hajthatsz végre az adott hős ellen. Nem kell megmagyaráznod, miért támadsz így, elég azt tudniuk, hogy támadsz és kész.

**A MOZGÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Átmehetsz, de nem fejezheted be a körödet a soulcruxot tartalmazó szobákban. (Ennyire félsz attól, hogy a saját lelkedben kárt teszel.) A kísértetekre ez nem vonatkozik.
* Te, a kísértetek, valamint az alább felsorolt különleges tárgyak mind felfedezhetnek új szobákat, használhatják a misztikus liftet (Mystic Elevator), és nem kell speciális dobást végrehajtaniuk, ha be vagy ki akarnak menni bizonyos szobákba.

**A KÜLÖNLEGES TÁRGYAK SZABÁLYAI**

Amikor egy hős belép a ládát tartalmazó szobába, jelentsd be az eseményt és játszd ki az alábbiak szerint:

* *Amikor a ládát megtalálják:* A láda zárva van. Egy hős megpróbálhatja leverni a lakatot egy erő (4+) dobással, vagy automatikusan kinyithatja azt a kulccsal (Key).
* *Amikor a ládát kinyitják:* A ládában volt egy nyúl, ami elszaladt (cseréld le az 1-es tárgyat a 2-esre). A nyúl köre mostantól a ládát kinyitó hős után következik, 4-es sebességű szörnyként próbál a hősök elől menekülni. Egy hős megpróbálhatja megölni, sebesség (3+) dobással.
* *Amikor a nyulat megölik:* Kirepül belőle egy kacsa (cseréld le a 2-es tárgyat a 3-asra). A kacsa köre mostantól a nyulat leölő hős után következik, 5-ös sebességű szörnyként próbál a hősök elől menekülni. Egy hős megpróbálhatja megölni, erő (4+) dobással.
* *Amikor a kacsát megölik:* Kiguru belőle egy tojás (cseréld le a 3-as tárgyat a 4-esre). A tojás köre a kacsát leölő hős után következik, 1-es sebességű szörnyként próbál a hősök elől menekülni. Egy hős megpróbálhatja összetörni, tudás (5+) dobással.
* *Amikor a tojás összetört:* Benne van a lelked, egy írótoll formájában (cseréld le a 4-es tárgyat az 5-ösre). Egy hős megpróbálhatja elpusztítani, épelméjűség (6+) dobással.

Egy soulcrux elpusztítása azonnal befejezi az adott hős körét.

**HA GYŐZÖL...**

*A lelked egyelőre biztonságban van. Eljött az idő, hogy a világ ismét megismerjen téged – a nevedet már úgyis tudják a könyvből, amit oly ügyesen elrejtettél közöttük. Most mindenki, aki olvasta és akaratlanul is megidézett, megtapasztalja az uralmadat. Felfeded magad, mint a sötét mágia mestere!*

**69 – Jó hír, ha nincs akasztás**

(No Noose Is Good News)

*Egy pillanatra elájulsz. Amikor magadhoz térsz, egy akasztóhurkot tartasz a kezedben. Valaki más emlékei és érzései öntenek el, és elsöprő késztetést érzel, hogy végrehajtsd a kivégzőparancsokat a listáról, amit a zsebedben találtál... egy 1800-as évekbeli vadnyugati öltözék zsebében, ami még nem volt rajtad, amikor először beléptél a házba. Ahogy végignézel a listán, a betűknek először csak a helyét látod, a betűk maguk szép lassan jelennek meg egymás után, valahogy úgy, mint az akasztófa nevű játékban. Hát akkor így fogod eldönteni, kinek kell lógnia...*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Vegyél annyi papírdarabot, ahány hős van a játékban. Mindegyikre vázolj fel egy akasztófát (mint az „akasztófa” játékban)
* Válassz egy témát a kitalálandó szavaknak vagy kifejezéseknek. Lehetnek címek, nevek, egyszerű szavak és kifejezések, de ezt tisztázni kell minden játékossal. Például egy lehetséges téma a „Filmcímek”.
* Titokban, írj le egy-egy szót vagy kifejezést, ami a témába vág, minden hős számára. Legfeljebb négy szóból és tizenkét betűből állhat.
* Az akasztófák alá jelöld be a betűknek szánt helyet, minden betűnek egyet, köztük jól látható szünettel. (pl.: \_ \_ \_ \_ vagy . . . .)
* Beszélj vadnyugati hanghordozással a játék hátralevő részében.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Mindannyian szerepelnek a listádon és az akasztófa játékkal próbálják menteni az életüket.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...minden hős halott.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Támadás helyett, megpróbálhatsz felkötni egy hőst. Hajts végre egy erő támadást bármely hős ellen, aki veled egy szobában tartózkodik, de egyikőtök sem szenvedhet el sérülést a támadástól. Ha győzöl, hurkot raksz a hős nyaka köré, aki nem tippelhet betűt és 2-vel kevesebb kockával dob a támadások ellen, amíg ki nem szabadul.
* Ha a padlásfeljáróban (Roof Landing), az emeleti folyosón (Upper Landing) vagy az előcsarnokban (Foyer) vagy, végrehajthatsz egy sebesség támadást az alattad levő emeleten tartózkodó hős ellen. Kövesd le az útvonalat a szobádtól a hős szobájáig, a szintek átvezető mezőit (landing) figyelembevételével. Minden köztetek levő szoba után (a saját és a hős szobáját nem számolva) 1-el kevesebb kockával dobsz. Természetesen az útvonalnak megszakítás nélkül, nyitott ajtókon át kell vezetnie. Például, ha a padlásfeljáróban állsz (Roof Landing), a hős pedig egy, az emelti folyosóhoz (Upper Landing) kapcsolódó szobában, 1-el kevesebb kockával dobsz az emeleti folyosó miatt, mivel egyedül az az egy szoba van a szobáitok között.

**HOGYAN JÁTSZD AZ AKASZTÓFÁT**

* Minden körében egyszer, egy hős megtippelhet egy betűt a saját szavára / kifejezésére vonatkozóan. Ha jól tippelt, írd be a betűt az üres mezőre. Ha rosszul, rajzolj meg egy testrészt, ami az akasztófáról lóg, ebben a sorrendben: fej, test, bal kéz, jobb kéz, bal láb, jobb láb. Minden alkalommal, mikor berajzolsz egy testrészt, a hős 1 kockányi fizikai sérülést szenved el.
* Ha egy hős akasztófáját teljesen megrajzolod (hat rossz tipp után), a hős azonnal meghal, amint rálátásod lesz rá.

**HA GYŐZÖL...**

*„Végeztem.” sóhajtasz fel megkönnyebbülten. Ideje indulni a következő városba, ahol még több elkárhozott lélek jut a huroknak. Ártatlan? Bűnös? Nem számít. Végül mind kötélre jut.*

**70 – Elérni a kozmoszt**

(To Reach The Cosmos)

*Felnyitod az ősi üveget és érzed, ahogy a tüdődet megtölti a sápadt, kék füst. Minden gondod elillan. Már mindent tisztán látsz! A csillagok odafent oly távolinak tűnnek, de valójában magad is elérheted őket. Pusztán magasabb szintre kell emelni a gondolataidat. De hogyan? Természetesen a barátaid segítségével. Mindenre képesek vagytok - még a kozmoszt is elérhetitek -, ha összeteszitek a fejeteket.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Tedd félre az összes kis zöld szörny tokent (Agyszívók).
* Tegyél egy agyszívót a szobádba és egy legfeljebb 3 távolságra levő szomszédos szobába, ahol nem tartózkodik hős. Ha nincs megfelelő üres szoba, a sajátodba is leteheted a második agyszívót.
* Vegyél annyi papírdarabot, ahány hős van. Írj minden hőshöz egy-egy „gondolatot”. Ez szólhat arról, mit tervezel, miután felemelkedsz a kozmoszba, vagy egy korábbi, játékbeli esemény, vagy akár csak a legelső dolog, ami eszedbe jut. Hajtsd össze a papírokat, hogy senki más ne lássa.
* Írj fel egy-egy képességet a lapok hátuljára, (pl.: „Tudás”) de nem írhatod fel ugyanazt kettőnél többször. Minden gondolathoz így rendelt képességed növeld meg 1-el.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Nem akarják segíteni a felemelkedésed. Igazából megpróbálják elpusztítani az agyszívóid, sőt, még a saját gondolataid is megpróbálják ellopni!

**AKKOR GYŐZÖL, HA…**

…a köröd végén minden, még életben levő hős gondolatát megszerezted.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* A fizikai támadásod helyett épelméjűséggel támadod a szobádban álló hőst.
* Egy agyszívó megpróbálhatja egy hős véletlenszerűen választott gondolatát, egy sikeres épelméjűség támadással. Az agyszívó ezután befejezi a mozgását és egy új agyszívót teremt a szobában.
* Ha egy agyszívót legyőznek bármely támadással egy hős körében, az elkábul (stunned) és visszavonul. Tedd át az agyszívót a szobádba.
* Mikor egy hős legyőz téged mentális támadással, hogy ellophassa egy gondolatod, ha van a birtokodban más felfedező gondolata, átadhatod azt a hősnek a sajátod helyett.

**GONDOLATOK MEGSZERZÉSE ÉS ELVESZTÉSE**

* Ha elveszítesz egy gondolatot, csökkentsd 1-el a gondolathoz rendelt képességed.
* Ha megszerzel egy gondolatot, növeld 1-el a gondolathoz rendelt képességed és olvas fel hangosan magát a gondolatot.

**AGYSZÍVÓ**

**Sebesség – 3 Erő – 5 Épelméjűség – 5 Tudás – 5**

Ha egy agyszívó belép a misztikus liftbe (Mystic Elevator), a lift működésképtelenné válik, amíg az agyszívó azt el nem hagyja.

**HA GYŐZÖL…**

*Annyira gyönyörű! Ez egy egészen új világ, amit még soha, senki sem látott, mindezt a barátaidnak köszönheted. Szerencsére, rajtad keresztül ők is megtapasztalhatják. Egyszerre érzed barátaid leboldogabb emlékeit. Csodálatos, színtiszta boldogságot érzel, egy olyan világban, ahol az általad ismert valóság és a fizika megszokott törvényei már nem állják meg a helyüket.*

**71 – A másik oldal**

(The Other Side)

*Eltartott egy darabig, de végül sikerült felvenned a kapcsolatot a házban lakozó szellemekkel. Nem barátságosak. Nem csoda ezek után, hogy már háromszor nem sikerült eladni a házat.*

*Az ingatlanügynök teljesen elkeseredettnek tűnt a telefonban. „Nevetséges babona” mondta. „Néhányan felkötik magukat egy házban és az emberek már egyből azt feltételezik, hogy kísértetjárta.” A fizetés elég jónak tűnt, amikor elfogadtad a feladatod. És most, itt állsz egy lezárt házban, ami tele van megtestesült kísértetekkel, akik pont annyira veszélyesek, mint amennyire őrültek. Kizárt, hogy ezért eleget fizetnek.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Tegyél félre minden hősnek egy-egy megfelelő felfedező tokent (négy vagy öt hős esetén), két-két tokent három hős esetén és hármat-hármat, ha csak két hős játszik.
* Növeld az épelméjűséged és tudásod a legnagyobb értékre.
* Van némi szellemvadász felszerelésed. Minden hős után kutasd át a tárgyak húzó és dobópakliját, ebben a sorrendben: kréta (Chalk), készülék (Device), ünnepi köpeny (Ceremonial Robes), medál (Locket), tervrajz (Blueprint). Ha egy hősnél van a keresett tárgy, vedd el tőle. Ezután keverd össze a tárgyak húzó és dobópakliját.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

A ház szellemei nyugtalanok. Kimondottan dühösek. Megpróbálnak bántani téged. Nem fogják engedni, hogy elhagyd a házat. Csak úgy úszhatod meg élve, ha megnyugtatod a holtak szellemeit, akik a házat irányítják.

**AKKOR GYŐZÖL, HA…**

…minden szellemet megnyugtattál.

**HOGYAN NYUGTASS MEG EGY SZELLEMET**

* Hogy megnyugtasd a szellemeket, mindegyiküktől el kell venned valami értékeset és elvinni egy olyan szobába, ahol ómen szimbólum található. Ezt legalább négyszer meg kell tenned, és legalább egyszer minden szellemmel.
* Mikor ellopsz egy tárgyat, ami egy szellemhez tartozik, tedd a hős felfedező tokenjét a tárgy kártyára. A körödben elviheted a tárgyat egy olyan szobába ahol ómen szimbólum található. Tedd a szellem felfedező tokenjét a szobába, ezzel jelezve, hogy abban a szobában lett megnyugtatva. Az adott szellem ekkor a legalacsonyabb értékre kell, hogy állítsa a képességeit. Olyan szobában, ahol már van felfedező token, nem nyugtathatsz meg másik szellemet.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* A szellemeket csak épelméjűséggel vagy tudással támadhatod. A körödben megtámadhatod a szobádban álló szellemeket, de mindegyiket csak egyszer. Függetlenül attól, hogy melyik képességeddel támadsz, a szellem csak az épelméjűségéből sérülhet a támadásod által.
* Mikor legyőzöl egy szellemet, kaphatsz 1 épelméjűséget, vagy 1 tudást, és elveheted az egyik tárgyát. Ez lehet olyan tárgy is, amit egyébként nem lehet elveszteni, eldobni vagy ellopni.
* Ha egy szellem sebességgel, erővel vagy tudással támad meg és győz, nem szenvedsz el sérülést, ha az épelméjűséged a legalacsonyabb értéke felett van.

**HA GYŐZÖL…**

*A ház sokkal világosabb, mintha az ablakok több fényt engednének be. Összepakolod a kötelet, amivel a korábbi lakók felakasztották magukat, valamint a többi eszközödet. Jó lesz végre, ha egy kis új élet jut ebbe a házba. Persze egy festés sem árt.*

**72 – Az ember legrosszabb ellensége**

(Man’s Worst Enemy)

*A kiskutya volt az utolsó dolog, amire számítottál ebben a házban. Ki tudja, mióta raboskodott ebben a düledező kúriában ez a szerencsétlen kis állat? Öledbe kapod a kutyust, de nem veszed észre a porlepte pentagramot, aminek a közepén feküdt. Gondolataid elillannak, és mély, barna szemeibe nézel, mígnem elméd tökéletesen formázhatóvá nem válnak, imádnivaló új mestered által. Milyen jó fiú! Ő a legjobb barátod. Meg kell védened a barátodat…*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Dobd el a kutya (Dog) kártyát és tegyél egy kis piros szörny tokent (Bestia) a szobádba. Bármit megteszel, hogy megvédd a bestiát korábbi bajtársaidtól. Mikor harcolsz velük, mindenképp tudasd velük, milyen jó fiú az új mestered. A világ legjobb kutyusa!
* Állítsd a kör/sérülés jelzőt 6-ra. A megszálláshoz kapcsolódó időt fogod ezzel mérni.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

El akarják pusztítani a bestiát.

**AKKOR GYŐZÖL, HA…**

…minden hős halott, vagy a bestia irányítása alatt állnak.

**A KÖRÖDBEN**

Minden köröd végén csökkentsd a kör/sérülés jelzőt 1-el. Amikor eléri a 0-t, megszállhatsz egy hőst. Utána állítsd vissza a kör/sérülés jelzőt 6-ra.

**BESTIA**

**Sebesség – 4 Erő – 4 Épelméjűség – 6**

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* A bestia épelméjűség támadást hajt végre és mentális sérülést okoz. Mikor egy áldozata mentális képességét a koponyára csökkented, az e helyett a lehető legalacsonyabb értéken marad, és az áldozatot megszálltad. (lásd **MEGSZÁLLÁS**)
* A bestiát nem lehet szokványos módon megtámadni. A meggyőzőereje – a cuki kis pofikája – megakadályozza, hogy bárki szemtől-szemben rátámadjon.
* Te (és bármely más megszállt áldozat) támadhat, támadás áldozata lehet és szokványos módon használhat kártyákat. Ha bármelyik képességed a koponyára csökken, elveszted az eszméleted és kikerülsz a játékból.
* Ha egy hősnél van macska (Cat) kártya, a bestiának azt a hőst kell támadnia, amennyiben ez lehetséges.

**MEGSZÁLLÁS**

A bestiában lakozó vad szellemnek megvan a képessége, hogy megrontson és irányíthasson hősöket. Mikor egy hőst megszáll, a hős árulóvá válik. Ez kétféleképpen történhet meg.

* A bestia megszállhatja áldozatát mentális támadásával (lásd **A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**)
* Mikor a kör/sérülés jelző eléri a 0-t, a bestia automatikusan megszállhatja a legalacsonyabb épelméjűséggel rendelkező hőst. Döntetlen esetén, te döntöd el, melyik hőst szállja meg. Ha a legalacsonyabb épelméjűséggel rendelkező hős valamilyen okból védve van, a bestia a következő legalacsonyabb épelméjűségű hőst szállja meg. Akár megszállt valakit a bestia akár nem, állítsd vissza a kör/sérülés jelzőt 6-ra.

**HA GYŐZÖL…**

*A bestia ereje óráról órára növekszik. Hajnalra a hatalma már eléri a várost. Személyiséged aprócska maradéka beleborzong a gondolatba, ahogy elképzeled, mi vár a világra… a bestia korszaka!*

*Milyen jó fiú! Jobb, ha megkeresed a kedvenc labdáját.*

**73 – A létezés a lényeg**

(Existence Precedes Essence)

*Felveszed a koponyát, amit a régi, por lepte kő szökőkút alján találtál. Száraz, ajaktalan mosolya eszedbe juttatja, hogy milyen egy jelentéktelen vicc az életed a tér és idő letaglózó hatalmasságának szemszögéből. „Teljesen kikészítesz, te koponya!” A szökőkút tetején egy kőangyalka megbillenti a fejét irányodba és sötét, sűrű, csillagokkal teli kátrányt ereszt ki a szájából. Hangosan felkiáltasz „Ez folyékony univerzum!”*

*A csillagok behatolnak a szemedbe és átírják az elméd. Ösztönszerűen belenyomod a koponyát a masszába. Izmok, szemek, fogak és hús törnek elő belőle és borítják be, gyors, szörcsögő hanggal. A koponya élő fejjé változott! megnyalja az ajkát és így szól: „Mi … vagyok… én?”*

*Mélyen belenézel a kezedben tartott fej szemébe és azt motyogod: „Haver, te vagy az új legjobb barátom, együtt nem fogunk többé unatkozni!”*

*„Hurrá! Amúgy éhes vagyok.” mondja a fej.*

*Finoman megcirógatod a baba puhaságú haját és felnevetsz „Ne aggódj! A régi barátaim biztosan nem bánják, ha megrágod őket!”*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Csökkentsd az épelméjűséged a koponya feletti legalacsonyabb értékre.
* Tedd a szökőkút (Fountain) tokent és a nagy kör alakú fej (Head) tokent a szobába, ahol a kísértés megkezdődött.
* Tegyél félre minden hőshöz tartozó egy-egy felfedező tokent.
* Vegyél három darab papírcetlit és jegyezd fel:
  + *Támadd a legközelebbi hőst*
  + *Csatlakozz az árulóhoz*
  + *Újra csatlakozol a hősökhöz*

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Nem díjazzák újdonsült barátságodat a fejjel. Megpróbálják tönkre tenni a kapcsolatotokat!

**AKKOR GYŐZÖL, HA…**

…minden hőst megetettél a fejjel, vagy ha új barátokká változtattad őket\*.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Támadás helyett elhajíthatod a fejet, ha vele egy szobában tartózkodsz. Egyenes vonalban bármilyen messzire eldobhatod, beleértve felfelé és lefelé a lépcsőkön, széncsúszdán (Coal Chute), balkonon (Balcony) keresztül is. Dobj egy erő támadást egy hős ellen, aki a megcélzott szobában áll, miután odahajítottad a fejet.
* Ha a hős meghalt, cseréld le a figuráját a vele megegyező felfedező tokenre.
* Ha a fej megöl egy hőst, vagy találkozik egy hős felfedező tokenjével (a fej körében, vagy mikor eldobod), tedd a hős felfedező tokenjét a fejre. A tokenek a fejjel együtt mozognak, a hősök el tudják lopni őket.
* Amíg a fejen van felfedező token, nem támadhat a saját körében, csak védekezhet.
* Nem halhatsz meg, amíg barátod, a fej, meg nem hal. A fejet csak úgy lehet megölni, ha egyetlen támadásból kap 5 fizikai sérülést. Ekkor vedd ki a fejet a játékból, most már téged is a megszokott módon meg lehet ölni.

**FEJ**

**Sebesség – 5 Erő – 5**

**\*ÚJ BARÁTOK**

Ha a fej vagy bármely felfedező elviszi egy hős felfedező tokenjét a szökőkút életet adó vizébe, a víz a testét ugyan meggyógyítja, de borzasztóan el is torzítja. Szörnyetegként támad fel, akinek nincsenek emlékei a múltjáról. Állítsd vissza a szörny képességeit a kezdeti értékükre, add oda a neki a „Támadd” papírcetlit és tedd a szörnyeteg figuráját a legközelebbi hős szobájába.

Ha a hős, akit a szörny megtámadott, visszatámadja a szörnyet a következő körében, add oda a szörnynek a „Csatlakozz” papírcetlit – a szörnyeteg mostantól veled van. Ha a hős nem támadja meg a szörnyet, add oda a szörnynek az „Újra csatlakozol” papírcetlit – a szörnyeteg ismét hős lesz és az ő oldalukra áll.

Minden egyes lépés után kérd vissza a papírcetlit, hogy több szörnyet is fel lehessen támasztani.

**HA GYŐZÖL...**

*Miután a fej jóllakott és felöklendezte a régi barátaidat, összegyűjtöd megrágott maradványaikat és beleszórod őket a szökőkútba. A folyékony univerzum meggyógyítja és teljesen új lényekké formázza őket. Ránganak és hullámzanak a csillagfényes masszában. Amelyiknek van szája, felkiált: „Mi ... vagyok ... én?” Megnyugtatod őket a tényekkel: „Rendben vagytok, szeretlek titeket. Menjünk, együnk valamit, mert már én is éhes vagyok.” A lények ujjonganak! Óvatosan a ruhádba bugyolálod őket és elindultok az éjszakába.*

**74 - Bohóciszony**

(Coulrophobia)

*Egy kis kutya szalad oda hozzád, szájában az egyik cipőd. A hatalmas, vörös cipőd. Persze felveszed, miért ne tennéd?*

*Aztán... Heh. Hehehe. Ahogy belenézel a tükörbe, rájössz, hogy egész végig rosszul tekintettél erre a házra. Egyáltalán nem is rémisztő! Hanem óriási! Miért félhet bárki egy ártalmatlan háztól? Tudod, mi lenne a legmókásabb? Ha meggyilkolnál mindenkit, mintha a ház tényleg kísértetjárta lenne! Hahahaha! Zseniális lenne! De meg kell bizonyosodni, hogy igazán viccesen halnak meg. Vegyük csak fel ezt a piros orrot meg a többi mókás kelléket, hogy még viccesebb legyen!*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Mütyür vagy, a bohóc. Kopp-kopp vicceket mesélsz.
* Tedd a figurád az előszobába (Entrance Hall).
* Beállíthatod bármely képességed 1-el a kezdeti értéke fölé.
* Tegyél félre öt darab ötszögletű tárgy tokent 1-től 5-ig (vicces Kellékek)
* Vegyél öt papírdarabot, számozd meg 1-től 5-ig, és írd rá az alábbiakat, vagy valami mást, de hasonló szellemben!
  + *1. Savköpő szódásszifon*
  + *2. Robbanó pukizópárna*
  + *3. Nyaktörő banánhéj*
  + *4. Mérgezett sütemény*
  + *5. Fojtogató gumicsirke*
* Csukd be a szemed és mondd a hősöknek, hogy válasszanak egy papírdarabot és tegyék a zsebükbe. Ha több papírdarab van, mint ahány hős, a megmaradt papírokat tegyék vissza a dobozba, ahol nem láthatod.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Nincs humorérzékük.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

... megölsz két hőst, vagy ha már csak egyetlen hős maradt a házban és sikerül őt megölnöd.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Fogd a fent leírt tárgy tokeneket és készülj fel, hogy a megfelelően mókás módon végezz barátaiddal. Mindegyikük választott egy személyes viccet, amiért az életét adná! A körödben egyszer választhatsz egy kopp-kopp vicc, vagy egy gyilkos vicc között.

* **Kopp-kopp vicc:** Válassz egyet a megmaradt kellékeid közül és mesélj a hősöknek egy kopp-kopp viccet (lásd lent). Az emeleteden minden hősnek épelméjűség dobást kell végrehajtania. Ha az emeleten van hős, akinek a zsebében ugyanolyan számú tárgy van a papírcetlin, mint a választott kelléked, hangos, gonosz kacajt kell hallatnod, a hősnek pedig 5+ -t kell dobnia, a többi hősnek csak 2+ -t. Aki elbukja a dobást, 1 pontnyi mentális sérülést szenved el.
* **Gyilkos vicc:** Ha te, vagy a kutya (Dog) ugyanabban a szobában vagytok egy hőssel, használhatod az egyik kellékedet. A kellék megsemmisül. A hősnek sikeres erő vagy sebesség (5+) dobást kell végrehajtania, vagy 1 pontnyi fizikai és 1 pontnyi mentális sérülést szenved el. Ha olyan kelléket választottál, aminek a száma a hős zsebében levő papírcetlin szerepel, tegyétek a papírt arccal felfelé a hős elé. A hős következő körében elkezdi halálra röhögni magát. Minden köre végén a nevető hős 1 pontnyi fizikai és 1 pontnyi mentális sérülést szenved el. Ez a hős már nem indíthat támadást.

Amikor sérülést szenvednél el, elpusztíthatod az egyik kellékedet. Ha így teszel, nem fogsz sérülni.

Csodálatos Nudli kutyád a megszokott módon tud támadni, egyszerre egy kelléket vihet magával. Ha a kutyát (Dog) használod, hogy végrehajtsa a gyilkos viccet, akkor a nála levő kelléket kell, hogy használja. A kicsit sem vicces hősök lehet, hogy megpróbálnak imádnivaló kutyusodra támadni. A kutya nem sérülhet, de elkábulhat (stunned), vagy ellophatják tőle a kelléket.

**NUDLI KUTYA**

**Sebesség – 6 Erő – 3**

**MÜTYÜR KOPP-KOPP VICCEI**

Sajnos, elég szörnyűek a kopp-kopp vicceid. Általában így hangzanak:

*„Kopp-kopp.”*

*„Ki az?”*

*„Fojtogató gumicsirke.”*

*„Milyen fojtogató gumicsirke?”*

*<folytogatás zaja>*

**HA GYŐZÖL...**

*HAHAHAHAHA! Na, ki nevet utoljára?*

**75 – Legyen hó**

(Let It Glow)

*Felveszed a hógömböt és alaposan megnézed a téli tájat. Régi emlékek öntenek el, mintha egy előző életből származnának... egy másik világból. Ahogy a fagyos hóról szóló sötét emlékek elözönlik az elméd, jeges, ragyogó erő járja át a tested. Haragod kiolvadt, így a ház és lakói ellen fordul. Most mindenki érezni fogja a fagyot, ami a szívedet emésztette oly sok éven át...*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Állítsd be a kör/sérülés jelzőt 1-re. Ezzel fogod a hőmérsékletet jelölni. Minden egyes száma jelzőn -8°C-ot jelent.
* Tegyél félre tíz kis narancssárga szörny tokent (Hószörnyek).
* Kapsz két erőt és két tudást.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Nem szeretik a hideget és meg akarják akadályozni, hogy a ház megfagyjon.

**A KÖRÖDBEN**

Minden köröd végén növeld a kör/sérülés jelzőt 1-el, ami azt jelenti, hogy egyre hidegebb lesz a házban. Jelentsd be az aktuális hőmérsékletet.

Ha a kör/sérülés jelző 0-án van, egy kockányi fizikai sérülést szenvedsz el a köröd elején, hacsak nem vagy a balkonon (Balcony).

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...minden hős halott, vagy halálra fagyott. Amikor a kör/sérülés jelző eléri a **[ 9 –** *hősök száma a kísértés kezdetekor* **]** értéket,a ház teljesen befagyott, a hősök pedig halálra fagytak.

(Például, ha négy hős van, a hősök meghalnak, ha a kör/sérülés jelző eléri az 5-öt. [ 9 – 4 ] )

**HOGYAN TEREMTS HÓSZÖRNYEKET**

* A körödben egyszer létrehozhatsz egy hószörnyet egy ómen szimbólummal rendelkező szobában, sikeres tudás (5+) dobást követően.
* A hószörnyek erő és sebeség értékei megegyeznek a kör/sérülés jelző jelenlegi értékével (de legalább 1).
* Ha megtámadnak egy olyan szobában, ahol van hószörny, kényszerítheted a hőst, hogy a szörnyet támadja.

**A SZÖRNYEK KÖRÉBEN**

A hószörnyek körében, minden arccal felfelé helyezett hószörny után, aki nyitott termosztáttal rendelkező szobában áll, dobj egy kockával. Minden üres dobás után növeld a kör/sérülés jelzőt 1-el

**HA GYŐZÖL...**

*Mosolyogva nézel végig csillogó, jeges kastélyodon a gyönyörű, fehér hómező közepén. Azt gondolod: „Először a házamat, majd az egész világot fogja körbeölelni a jég!” Végre egyetlen élőlény sem fog ellened szegülni, zavarni, vagy az utadba állni. Egyes egyedül fogsz uralkodni a fagyott birodalmad felett.*

**76 – Vissza a múltba**

(Back To The Past)

*Minden a tervek szerint alakul. Egyesével átverted és meggyilkoltad barátaidat, te maradtál az egyedüli hős a társaságból. Itt az ideje, hogy véghez vidd a rituálét amiért e házba jöttél. Ha legalább osztoztak volna a víziódban, osztozhattak volna a hatalmadon is.*

*Ahogy letörölgeted a vért a tőrödről, a déja vu érzése lesz úrrá rajtad. Valami nem stimmel. Valaki megváltoztatta a múltat. Vagy a jövőt... nehéz megmondani. Nem baj, már semmi sem állíthat meg. Csak rejtve kell maradnod és minden rendben lesz. A hatalom a tiéd lesz és senki sem lesz képes rá, hogy megállítson.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Tegyél félre kilenc akadály (obstacle) tokent (Pentagramok). Tegyél félre hat kis szörny tokent, bármilyen színben (megfordított „landing” szobák).
* Vedd le a figurád a tábláról, mert a háttérből fogsz tevékenykedni.
* Válaszd ki bármelyik szobát, hogy elrejtőzz benne. Írd le a szoba nevét egy darab papírra és tartsd titokban.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Visszatekerik az időt, hogy megakadályozzák a halálukat. Le kell lassítanod őket azáltal, hogy elrejted a tartózkodási helyedet.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...befejezed a rituálét azáltal, hogy rejtve vagy, mikor a kör/sérülés jelző 0-ra ér.

**A KÖRSORREND KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Nincs saját köröd, de ne aggódj, bőven lesz tennivalód a hősök körében.

**A HŐSÖK KÖRÉBEN**

Minden körben, egy hős feltesz egy igaz-hamis kérdést a szobádról, hogy megállapítsa, hol rejtőzködsz. Az igazat kell válaszolnod. A kérdés csak egy konkrét szobáról, vagy a szoba egy jellemzőjéről szólhat. A kérdés csak a szoba nevére vagy egy-egy jellemzőjére irányulhat, de arra nem, hogy melyik emeleten van, vagy, hogy hogyan helyezkedik el más szobákhoz képest. Ezen felül nem tehetnek fel kérdést a szobán látható szimbólumról, vagy különleges feliratról (játékszabályról).

Miután válaszolsz, a hősök kizárhatnak egy vagy több szobát. Dobj két kockával, legfeljebb ennyi szobát fordíts meg (arccal lefelé), amikről válaszod alapján a hősök már tudhatják, hogy nem a jelenlegi rejtekhelyed. **A rejtekhelyed sose fordítsd meg.**

Példa 1: Megkérdezték, hogy olyan szobában vagy-e, aminek csak egy ajtaja van. Nemmel válaszoltál, így már tudják, hogy az összes szobát kizárhatják, aminek csak egy ajtaja van. Mikor dobsz kockával, megfordíthatsz annyi „egy ajtajú” szobát, amennyit dobtál.

Példa 2: Megkérdezték, hogy a szobádban van-e asztal, amire igenel feleltél. A dobásod után megfordíthatsz annyi asztal nélküli szobát, amennyit dobtál.

Mikor megfordítasz egy szobát, vedd le róla a figurákat és tokeneket, fordítsd meg a szobát arccal lefelé és tedd vissza a házba oda, ahonnan elvetted. Ezután tedd vissza a figurákat és a tokeneket.

Ha „landing” nevű szobát fordítasz meg, tegyél rá egy kis szörny jelzőt, hogy ezt jelezze. Továbbra is „landing”-ként kell kezelni ezt a szobát.

**A HŐSÖK LELASSÍTÁSA**

* Minden hős körének elején lerakhatod a kilenc pentagram egyikét bármely szobába hogy lelassítsd a hősök haladását. Egyel több mozgáspontba kerül belépni egy olyan szobába, ahol pentagram token van. Lehet arra használnod ezeket a tokeneket, hogy lelassítsd a hősök haladását a szobád felé, de akár el is terelheted a figyelmüket a rejtekhelyed felől. Tedd amit kell, hogy befejezhesd a rituálét!
* Amikor egy hős belép egy megfordított szobába, 1 kockányi mentális sérülést szenved el, szóval alaposan fontold meg, mely szobákat fordítod meg!

**HA GYŐZÖL...**

*„AH!” kiáltod. „A ház ereje már az enyém! Senki sem áll–” Hirtelen erős fájdalmat érzel a hasadban. „Jaj ne...” Megpróbálod elérni egykori barátaidat, amint a ház minden irányba húzni kezd téged.*

*Szó szerint.*

*Egy fali tükörben egy pillanatra látod ahogy hús, vér és csontok szakadnak ki a testedből, majd robbanva szétszóródnak, beterítve a falakat. A ház magába szívja a maradványokat, közben mindenki mással ugyanez történik. A bejárati ajtó nyikorogva kitárul. A ház felébredt.*

**77 – Mind engem üldöznek**

(They’re Always After Me)

*Találsz egy müzlis dobozt és kinyitod. Hirtelen mindenféle csillogó furcsaság vesz körbe: szívek, lóherék, csillagok és már különös formák. Egy fürge kis kobolddá, változtál. Leprikónná.*

*És bizony hősök is vannak itt! Hősök akik mindig a szerencsemütyürjeidet keresik.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Növeld meg a sebességed a legmagasabb értékre.
* Keverd be a medált (Medallion) (ez lesz a szerencsemütyüröd) az ómen pakliba.
* Használj bűnrossz ír tájszólást a játék végéig.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Az arannyal teli üstödet keresik, amit egy rejtett szivárvány lábánál rejtettél el. Nem szeretnéd, hogy megkaparintsák a szerencsemütyüröd, mert akkor megtudják, hol van a szivárvány.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...minden hős halott.

**A KÖRSORREND KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

*Minden egyes* hős köre után van egy köröd. Fürge vagy.

**A KÖRÖDBEN**

Ha ómen szimbólummal rendelkező szobában végzed a köröd, nézd meg az ómen pakli legfelső lapját, majd tedd vissza. Ezután, ha sikeresen dobsz tudásra (4+), megkeverheted a paklit.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Csak a szivárványnál használhatod az erődet a támadáshoz. Minden más esetben a sebességeddel támadsz úgy, hogy a dobáshoz használt kockák száma vagy a sebességeddel egyezik meg, vagy a támadásod előtt a jelenlegi emeleten érintett szobák számával (ahol áthaladtál), amelyik a kettő közül a kevesebb. Azaz, ha négy szobányira kezdtél ezen az emeleten és a sebességed 6, akkor 4 kockával fogsz dobni. Ha a sebességed csak 3 lenne, akkor 3 kockával dobnál. Nem támadhatsz senkire abban a szobában, ahol a körödet kezdted (kivéve a szivárványnál) és nem léphetsz be olyan szobába, amit a mostani körödben már elhagytál.
* Ha legyőznek, mikor támadsz, vagy védekezel, kiáltsd, hogy „Kedves fiacskám, kérlek engedj el!” A hős ekkor elmondja, mi fog történni.

**A SZIVÁRVÁNY**

Ha a hősök megtalálják a szivárványt, annak minden színe 1 lépésnek felel meg. Ha egy olyan színen fejezed be a mozgást, ahol már áll hős, vagy egy hős fejezi be a mozgását a te színeden, azonnal végrehajthatsz ellene egy erő támadást, hogy lelökd a szivárványról. Ha sikerül, a hős a halálába zuhan.

**HA GYŐZÖL...**

*Végeztél az üstnyi aranyadat fenyegető utolsó hőssel is. Vidáman reméled, hogy hamarosan új felfedezők érkeznek, akikkel elszórakozhatsz.*

*Addig a napig pedig egymagadban számolgatod az aranyadat s minden este álomba kacagod magad.*

**78 – Az ördög neve**

(The Devil’s Name)

*Gonoszságról és hódításról szóló látomások törlik el egy jelentéktelen élet emlékeit. Az emberi épelméjűség eredendő bűne lángol feldolgozhatatlan, pokoli tájképek közepette.*

*„Ez a test megteszi... egyelőre.” Ezek az utolsó szavak, amit önálló személyiségedtől hallasz. Aki valaha voltál, megszűnik létezni. Már valami sokkal többé váltál. Te vagy maga az Ördög.*

*Még megvan az esélye, hogy újdonsült szabadulásod csupán átmeneti. A kénköves tábla a közelben van. A felszínébe vésve ott a titok, mely valódi nevedet rejti, a valódi mivoltodat, ez az egyetlen dolog, ami visszazárhat egykori börtönödbe. Bár a neved nem nyilvánvaló, korán sincs biztonságban.*

*Magadban suttogod el a titkot, mit senki más nem ismerhet. A saját, valódi neved titkát.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Kapsz 5 tudást.
* Tegyél hat ötszögletű tárgy tokent 1-től 6-ig (a Tudás kötetei) különböző szobákba. Legalább egyet el kell helyezned minden emeletre, bár jelenlegi emeletedre csak egyet tehetsz.
* Ha nálad van a kréta (Chalk), add oda egy hősnek.
* Válassz egy számot 1-től 20-ig, hogy kiválassz egy nevet az Ördög Neve tábláról. Írd le egy papírra. Ne mutasd meg a hősöknek.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

A hősök megtalálták a kénköves táblát, egy ősi ereklyét, ami a nevedet rejti, ezáltal megvan a hatalma, hogy ismét bebörtönözzön. A kénköves tábla sok titkot rejt, a hősöknek meg kell találniuk a tudás köteteit, hogy megfejthessék a nevedet.

**HOGYAN MŰKÖDIK A NEVED**

* A tudás minden egyes kötete egy-egy betűt rejt a valódi nevedből. A betűt nem fedi fel, mígnem egy hős minden mozgáspontját el nem költi egy körben és sikeresen megfejti a kötetet. Ha a hős sikeresen megfejtette, fel kell fedned a neved egy még rejtett betűjét (bármelyiket, bármilyen sorrendben). Egy betű minden egyes előfordulása külön betűnek számít, még akkor is, ha a nevedben több is megtalálható belőle.
* Ha egy hős veled egy szobában tartózkodik és kimondja a valódi neved, ezzel bebörtönöz és ők győznek. Ha azonban rossz nevet mond, azonnal megszállhatod a hőst (lásd **A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAIT**)
* Egy hős kimondhatja egy nevet egy általad megszállt másik hősnek is. Ha a név helyes, a megszállásnak vége és nem kezdődhet újra. Ha téves, annyi pontnyi mentális sebzést okozol a tippelőnek, amennyi a téves betűk száma.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Végrehajthatsz egy tudás támadást a veled egy szobában tartózkodó hős ellen. Ha egy képességét ezáltal a koponya szimbólumra csökkented, halhatatlan lelked egy része megszállja a hőst. A megszállt hősök alapértékeire állítják vissza képességeiket és árulóvá válnak.
* Ha bármely képességed a koponyára csökkenne, a koponya feletti legalacsonyabb értéken kell tartanod.

**AZ ÖRDÖG NEVE**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | **B** | **A** | **L** | **A** | **M** |
| 2 | **M** | **A** | **T** | **I** | **R** |
| 3 | **L** | **I** | **L** | **I** | **M** |
| 4 | **O** | **R** | **M** | **I** | **S** |
| 5 | **V** | **O** | **T** | **H** | **R** |
| 6 | **L** | **O** | **L** | **T** | **H** |
| 7 | **B** | **O** | **T** | **I** | **S** |
| 8 | **M** | **I** | **M** | **U** | **M** |
| 9 | **V** | **E** | **C** | **U** | **R** |
| 10 | **O** | **R** | **P** | **A** | **K** |
| 11 | **M** | **E** | **C** | **U** | **H** |
| 12 | **B** | **A** | **P** | **H** | **M** |
| 13 | **V** | **I** | **C** | **T** | **H** |
| 14 | **O** | **R** | **C** | **U** | **S** |
| 15 | **L** | **E** | **T** | **H** | **K** |
| 16 | **O** | **I** | **C** | **A** | **K** |
| 17 | **B** | **E** | **L** | **T** | **H** |
| 18 | **M** | **O** | **L** | **A** | **K** |
| 19 | **L** | **A** | **M** | **A** | **S** |
| 20 | **V** | **E** | **P** | **A** | **R** |

**A TÁRGYAK KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Nem veheted fel a tudás köteteit vagy a krétát (Chalk). Ugyanakkor, a megszállt hősökre ez nem érvényes, ők felvehetik.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...minden hőst megszálltál, vagy meghaltak.

**HA GYŐZÖL...**

*Az utolsó halandó sem áll ellen többé.*

*Első feladata viszonylag egyszerű. Az undorító szavak kötetei könnyen lángra kapnak. A törékeny kődarabok porrá omlanak. A nevedet ölelő titok immáron újra csak a tiéd. Egyetlen halandó sem remélheti, hogy elűzzön téged.*

*Most már te leszel az uruk.*

**79 – Az ikrek**

(The Twins)

*Minden pontosan a csillagok szerint történt, kik már akkor megtervezték ezt a remek estét, mikor az élet elhagyta az ősi óceánokat, hogy lihegve a partra vonszolja magát. Itt van az ikertestvéred, ezt már tisztán látod a felismerés pillanata szikrázik köztetek, ezredévnyi szeretet és szenvedés tör a felszínre. De nem osztozhattok még a szereteten, mikor annyi teendő van. Az egykori távolság érzése emésztő tűzként lángol köztetek, melynek erejével fogjátok elpusztítani ezt a helyet, hogy a következőkben együtt lehessetek.*

**MOST**

* A felfedezőitek még játékban vannak, de áruló ikrekké váltak.
* Minden egyes képesség esetén az egyik ikerpár képességét csökkenthetitek, hogy ugyanannyival növeljétek a másikét.
* Tegyetek félre [6 – *a hősök száma*] akadály (Obstacle) tokent (Csomópontok). Azaz, ha például csak egy hős van, tegyetek félre ötöt.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDTOK**

Meg akarják akadályozni, hogy öltést hozzatok létre. Ez egy energiahullám, ami köztetek alakul ki, ha túl távol kerültök egymástól.

**AKKOR GYŐZTÖK, HA...**

...lehelyezitek az összes csomópontot, és le tudtok követni egy útvonalat egymás között, ami érinti az összes csomópontot és legalább húsz szobát. Ez bármilyen útvonal lehet, amit árulóként be tudtok járni, de minden ajtón vagy más kijáraton csak egyszer mehettek keresztül.

**HOGYAN SZŐJÉTEK AZ ÖLTÉST**

* A körötökben ledobhattok egy csomópontot (mintha tárgy lenne) egy ajtóra vagy bármely más, szobák vagy emeletek közt átvezető helyiségre/tárgyra. Ezen az útvonal már nem átjárható és nem is átlátható (nincs rálátás rajta keresztül) senki számára a házban, beleértve titeket is. Ha már leraktátok az összes csomópontot, vegyetek fel egyet a házból, mielőtt leraknátok az újat. Nem rakhattok csomópontot olyan szobába, ahol már van.
* Nem rakhattok le csomópontot, ha az elzárna egy vagy több szobát a ház többi részétől. Például, ha a fürdőszoba (Bathroom – egy ajtaja van) a fegyverraktár (Arsenal) mellett van (két ajtaja van), nem rakhattok a fegyverraktárra csomópontot, mert az elzárná a fürdőszobát.
* Ha nem mozogtok egy olyan körödben, amelyiket egy csomóponttal rendelkező szobában kezdtetek, megcsapolhatjátok a csomópont erejét, hogy az egyik képességetek a kezdeti értékére emeljétek.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Ha sérülést szenvedtek el, eloszthatod azt egymás között, de mindketten legalább 1 pontot kell, hogy sérüljetek az adott képességben.

**HA GYŐTÖK...**

*Utoljára látjátok egymást, amint az utolsó öltés köztetek kitör, és bekebelezi mindkettőtöket. Keveredtek és sisteregtek, mint eső a forró magmán, mígnem megnyúltok és összeomlotok. Már egyként léteztek, egy ötvözet, ami a következő univerzum magját fogja alakítani. Egyetlen szátok van. És az mosolyog.*

**80 – Én, a mutáns**

(I, Mutant)

*Nagyszerű nap ez a tudomány számára! Az Emberi Erőforrás Utánpótlási osztály remek munkatársai új majmokat küldtek a kísérleteidhez. Ezek a majmok annyira imádnivalóak, azt hiszik magukról, hogy emberek! Ha-ha! Drága kis majmok. A legjobb lesz, ha nyomban elindítod náluk a mutációt. Végtére is, te –*

*DURR!*

*Jaj ne! A majmok kiszöktek a ketrecükből!*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* A játék végéig „majmokként” hivatkozz a hősökre. Erről valószínűleg ők is értesülnek. Valószínűleg.
* Ha a kutatólabor (Research Laboratory) még nincs játékban, keresd meg és tedd le a házba. Utána keverd meg a pakliját.
* Minden majom után tegyél különböző színű, kis kör alakú szörny tokeneket (Asszisztensek) a kutatólaborba.
* Tegyél a felfedezők számával megegyező akadály (Obstacle) tokent (Elektronet – elektromos háló) a ház különböző szobáiba.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

A majmokból mutánsok lettek és mindent megtesznek, hogy tönkre tegyék a kísérletedet.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...sikeresen elfogtad az összes majmot.

**A KÖRÖDBEN**

A körödben letehetsz egy elektronetet a szobába, amit az adott körben elfoglaltál. Minden asszisztensed megteheti ugyanezt a szörnyek körében.

**HOGYAN FOGJ EL EGY MAJMOT**

Mikor egy majom belép egy szobába, ahol elektronet található, minden egyes elektronet után sikeres erő, sebesség vagy tudás (5+) próbát kell dobnia. Ha bármelyik dobás sikertelen, a majmot elfogták, fektesd el a figuráját a szobában. Minden sikeres dobás után vegyél le egy elektronetet a szobáról.

**HOGYAN IRÁNYÍTSD AZ ASSZISZTENSEID**

* Az asszisztensek nem dobnak a mozgásért, annyit mozoghatnak, amennyi a sebességük.
* Az asszisztensek mozgathatják az elfogott majmokat. Egy asszisztens aki egy szobában tartózkodik egy majommal és/vagy elektronettel, elkölthet 2 mozgáspontot, hogy átmozgassa azokat abba a szobába, ahol a körét befejezi.
* Ha egy asszisztenst legyőznek egy támadás során, a szokott módon elkábulnak (stunned). Azonban, mikor a bénultság elmúlik, cseréld le az asszisztenst egy másik színű asszisztensre.

**ASSZISZTENSEK**

Az asszisztensek a szörnyek körében jönnek. Mindegyikük különböző.

**PIROS**

**Sebesség – 3 Erő – 5 Épelméjűség – 2 Tudás – 2**

Ha a piros asszisztens legyőz egy majmot, átmozgathatja azt egy ajtón keresztül a szomszédos szobába.

**NARANCSSÁRGA**

**Sebesség – 5 Erő – 3 Épelméjűség – 2 Tudás – 2**

A narancssárga asszisztens átmehet a hamis (nem csatlakozó) ajtókon.

**SÁRGA**

**Sebesség – 2 Erő – 2 Épelméjűség – 2 Tudás – 5**

A sárga asszisztens támadhat vagy védekezhet a tudást használva. Ha sikeres, a helyett, hogy sérülést okozna a majomnak, letehet egy elektronetet a saját szobájába és elfoghatja az ott tartózkodó majmot.

**ZÖLD**

**Sebesség – 1 Erő – 3 Épelméjűség – 5 Tudás – 3**

Mozgás helyett a zöld asszisztens a ház bármely szobájába teleportálhatja magát.

**KÉK**

**Sebesség – 3 Erő – 4 Épelméjűség – 2 Tudás – 3**

Mikor a kék asszisztenst legyőzik egy támadás során, a majom annyi sérülést szenved el, amennyivel túldobta az asszisztens dobását.

**LILA**

**Sebesség – 3 Erő – 4 Épelméjűség – 2 Tudás – 3**

A lila asszisztens két plusz kockát ad a támadásához és a helyett, hogy sérülést okozna, ellop egy tárgy kártyát a hőstől, amennyiben lehetséges. Megkapod az így ellopott tárgyat.

**MAGENTA**

**Sebesség – 3 Erő – 4 Épelméjűség – 4 Tudás – 1**

A magenta asszisztenst nem lehet elkábítani (stunned).

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Véletlenül halhatatlanná tetted a majmokat! Ha megölnél egy majmot, bármely képessége, ami a koponyára csökkenne, a koponya feletti legalacsonyabb értéken marad. A majmot ezután automatikusan elfogod – tegyél egy elektronetet a szobájába és fogd el a majmot.

**A MOZGÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Egy elfogott majom nem számít ellenfélnek, az ellenfél melletti mozgás szabályai szempontjából.

**HA GYŐZÖL...**

*Muhahahahahahaha!*

**81 – A kanópusz átka**

(The Canpoic Curse)

*Végre rátaláltál a tartályra, amiben a papok fogjul ejtették Khasekhemui erejét, a fáraó halálakor. Gondolhattad volna, hogy egy kanópuszedény az. Habár nem tudod pontosan, melyik edény rejti az esszenciáját. Az a biztos, ha mindegyiket megszerzed, mielőtt a többiek rájönnek.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Mielőtt elhagynád a szobát, gyűjtsd össze az akadály (Obstacle) tokeneket (Átkok) 1-től 6-ig és vidd magaddal őket. Véletlenszerűen tedd le őket arccal lefelé.
* Mikor a hősök végeztek, hívd ki őket egyesével és adj mindegyiküknek egy-egy átkot. (lásd **ÁTKOK ÉS ÁRULÓK KIOSZTÁSA)**
* Vidd vissza magaddal az átok tokeneket. Tedd a nagy, kör alakú múmia (Mummy) tokent a pentagram terembe (Pentagram Chamber). Tegyél egy-véletlenszerű, arccal lefelé fordított átok tokent a múmia alá, a többit pedig tedd vissza a dobozba, hogy senki se lássa a rajtuk levő számokat.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Ők is megpróbálják megszerezni az edényeket, hogy megakadályozzanak az erő megszerzésében.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...a megfelelő edényt elviszed a pentagram terembe, egyesítve a múmiát az esszenciájával.

**ÁTKOK ÉS ÁRULÓK KIOSZTÁSA**

Miután kimentél a szobából, véletlenszerűen ossz ki minden hősnek egy-egy átok tokent. Nem minden hős fogja ugyanazt az átkot kapni. A 2-es és 5-ös átkok egyformának számítanak. Miután kiválasztottad az átkokat, hívd ki a szobából a hősöket egyesével és magyarázd el nekik, melyik átkot kapták.

Ha a hős a 2-es vagy 5-ös átkot kapja, titkon árulóvá válik. Elolvassa ezt az oldalt és választ egy másik átkot, amiről úgy tesz, mintha azt kapta volna. A hősnek a választott átok szerint kell cselekednie, amíg fel nem fedi a trükköt. Ez bármely hős körében megtörténhet, de legkésőbb akkor, mikor az utolsó edényt felveszik.

**ÁTKOK**

|  |  |
| --- | --- |
| **ÁTOK** | **HATÁS** |
| 1 | Nem vehetsz fel páros számú edényt. |
| 2 | Te is áruló vagy. Tettetheted, hogy egy másik átkot kaptál. A megfelelő edényt el kell vinned a pentagram terembe, az előszoba (Entrance Hall) helyett. |
| 3 | Ha nem tárgy vagy ómen szimbólummal rendelkező szobában fejezed be a körödet, 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz el. |
| 4 | Nem vehetsz fel edényt azon az emeleten, amelyiken az átok megszerzésekor tartózkodtál. |
| 5 | Te is áruló vagy. Tettetheted, hogy egy másik átkot kaptál. A megfelelő edényt el kell vinned a pentagram terembe, az előszoba (Entrance Hall) helyett. |
| 6 | Csak a jelenleg nem kézben levő, legmagasabb sorszámú edényt veheted fel. |

**HOGYAN SZERZEL EDÉNYT**

* Felvehetsz edényt a szobádból, a köröd végén.
* Nem mozoghatsz miután felvettél egy edényt, de átadhatod azt másik felfedezőnek.
* Nem vehetsz fel egynél több edényt a körödben.
* A körödben bármikor ledobhatsz egy edényt, de ugyanabban a körben nem veheted fel újra.

**HONNAN TUDOD KINÉL VAN A JÓ EDÉNY**

Mikor mind a hat edényt összeszedtél, fedd fel a múmia alatt levő átkot. Az ezzel megegyező számú edény lesz a helyes. Azonnal annak a felfedezőnek a köre kezdődik, akinél a helyes edény token található. Ha a felfedező áruló, a pentagram terem felé kell vennie az irányt.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

A felfedezők nem támadhatnak meg edényt hordozó felfedezőt, amíg a helyes edényre fény nem derül. Ez után már a szokott módon támadhatnak. Ha egy felfedező megsérül a támadástól, erő (4+) dobást kell végrehajtania, hogy megtarthassa az edényt. Sikertelen dobás esetén elejti, ami után már bármelyik felfedező felveheti azt.

**HA GYŐZÖL...**

*Összetöröd az edényt a pentagram terem közepén és érzed, ahogy a mumifikált fáraó ereje beléd áramlik. Már semmi sem állíthat meg. Az ősi Egyiptom ismét felemelkedik!*

**82 – Lövésük sincs**

(Get A Clue)

*„Ez az utolsó csepp” gondolod, ahogy Mr. Holt leszid, amiért a rossz desszertes porcelánt hoztad ki a vendégeinek. Húsz éve vagy komornyik a háznál és mindig az aranyozott szélű tányérokat hoztad a desszerthez. Most meg a virágmintás kell neki? Ami sok az sok.*

*Ahogy gyűlik a haragod, felkapod a kezed ügyébe eső első tárgyat – egy kötelet – és munkáltatód nyaka köré tekered. Még épp van ideje bekapcsolni a csendes riasztót, és felkiáltani egyet utoljára, hogy jelezze a vendégeknek, valami baj van. Mind az étkezőben (Dining Room) vannak, épp a desszertjüket fejezik be. Reméled, hogy lövésük sincs róla, mit tettél.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Kapsz 2 erőt.
* Állítsd be a kör/sérülés jelzőt a hősök számára. Ezzel fogod mérni az időt.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

A hősök tudják, hogy te vagy a gyilkos és készek ezt elmondnani a rendőrségnek, valamint azt is, hogy ők miért nem lehetnek a tettesek.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...minden hős halott, vagy ha a kötelet (Rope) ledobtad az étkezőbe (Dining Room) és a rendőrség az előtt érkezik meg, hogy az életben maradtaknak megvan az alibijük.

**A KÖRÖDBEN**

A körödben növeld a kör/sérülés jelzőt 1-el. Ha eléri a 12-őt, a rendőrség megérkezik.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Ha bármely képességed a koponyára csökkenne, a koponya feletti legalacsonyabb értéken marad.
* A ház bizonyos szobáiban a hősök megszerzik az alibijüket. Ezekben a szobákban nem sebezheted meg őket vagy lophatsz tőlük.

**A TÁRTYAK ÉS ÓMENEK KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Nem vehetsz fel tárgy kártyákat, tárgy tokeneket vagy ómeneket. De ellophatsz fegyvereket, illetve a kötelet (Rope) a hősöktől, fizikai támadás során.

**HA GYŐZÖL...**

*Magadban vigyorogsz, ahogy a rendőrség elhagyja a házat. Szabad vagy és tisztáztad magad, már nem szolgálsz senkit. Ahogy a látóhatár mögött eltűnik az utolsó kék és piros fény, azt gondolod magadban: „Ó, már emlékszem, hogy Mr. Holt tényleg a virágmintás porcelánt kérte.” Megvonod a vállad, ahogy belépsz a házba. Te vagy már itt az úr. Használhatod a jobbik tányérokat is.*

**83 – A részletekben**

(In The Details)

Ebben a történetben nincsen áruló – csak hősök. Mind megpróbáltok mentesülni a szerződés alól. A többi szabályt a *Túlélés Titkai*ban találjátok.

**84 – Felejts, hogy emlékezz**

(Forget To Remember)

*A sorozatgyilkos Richard Smith elméje túl erősnek bizonyult, hogy a hús börtöne korlátozza. Több volt egyszerű hús-vér lénynél, nem hagyja, hogy elfeledjék vagy semmibe vegyék. Folyamatosan gondolkodik és szövi a terveit – a saját elmédben.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Ha az épelméjűség és/vagy tudás értéked a kezdeti értéke alatt van, állítsd issza azokat a kezdeti értékükre.
* Titokban dobj egy kockával minden hős után és add össze az eredményeket.
* Kérj meg minden hőst, hogy dobjon egy kockával.
* Ha a dobásaik összege kisebb a tiednél, **nem vagy hű** hozzájuk és Richard Smith szelleme benned lakozik.
* Ha a dobásaik összege egyenlő vagy nagyobb a tiednél, barátságotok erős kapcsolata segít ellenállni Richard Smith szellemének és még mindig **hűséges** vagy barátaidhoz – sok sikert, hozzá, hogy meg tudd őket győzni. Még mindig árulónak számítasz és használhatod az árulók képességeit, ahogy az alapjáték szabálykönyvének 17. oldalán szerepel, hiszen rendelkezel egy leheletnyi spirituális erővel.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Nem értik. Richard Smith erőteljes és zseniális ember volt, folyamatosan a nárcizmus és önutálat között vergődött. Bepillantást nyertél az erejébe és ez örökre megváltoztatott. De a többiek nem fogják tudni, mit kell tenniük, ha te meg nem győzöd őket.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

**Ha nem vagy hű**, akkor győzöl, mikor az összes hős halott, vagy a Richard Smith szellemének szolgálatában álló szörnyekké változtak.

**Ha hűséges vagy,** te és a többi élő hős akkor győztök, amikor minden egyes életben maradt hős tudás értéke a koponya feletti legalacsonyabb értékre, vagy a koponyára csökkent. Ekkor ha a hősök elpusztítják a kristálygömböt (Crystal Ball), lecsökkentheted a tudásodat 1-re, hogy elfelejthesd Richard Smith-et, ezáltal megsemmisítve őt.

**A SZÖRNYEK KÖRÉBEN**

Akár hűséges vagy, akár nem, a szellemnek mentális támadást kell végrehajtania a hősök ellen. Ha egy hős birtokában van a kristálygömb, a szellem elsősorban őt támadja, egyébként pedig mindig a legmagasabb tudás értékkel rendelkező hőst. Ha a hős veszít a támadás során, a sérülést egyenlően kell szétosztania épelméjűsége és tudása között, a maradékot ő dönti el, honnan veszi el. A szellem téged sosem támad, akár hűséges vagy, akár nem.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Akár hűséges vagy akár nem, mentális támadást hajthatsz végre épelméjűség vagy tudás használatával, a szobádban álló bármely hős ellen. Ne feledd, hogy a célpontod dönti el, hogyan ossza el a sérülést, a te dolgod meggyőzni őt arról, hogy ezt a számodra kedvező módon tegye, akár hűséges vagy, akár nem.
* A szellem sosem szenved el sérülést a mentális támadásoktól.
* A hősök rájöttek, hogyan okozhatnak sérülést a szellemnek. Ha hűséges vagy, meg kell győznöd őket arról, hogy inkább a kristálygömböt vegyék célba.
* A hősnek sikeres támadást kell végrehajtania a szobában, ahol a kristálygömböt birtokló hős található, hogy elpusztítsák azt.
* Ha hűséges vagy és egy hős végez veled, meglátja a szemedben az ártatlanságot és veszít 2 épelméjűséget. Mivel sosem szállt meg Richard Smith, senki sem nyer.

**RICHARD SMITH SZELLEME**

**Épelméjűség – 6 Tudás – 6**

**HA GYŐZÖL ÉS HŰSÉGES VAGY...**

*Elméd tisztának és megújultnak érződik, frissnek, mint a reggeli köd és ropogósnak, mint egy darab papír. Halványan dereng, hogy elfelejtettél valamit, de valamiért ez igazán megnyugtatónak hat.*

**HA GYŐZÖL ÉS NEM VAGY HŰSÉGES...**

*Lehet, hogy nem értik sem a zsenialitásod, sem az erődet, de nem ez a lényeg. Sosem fognak elfelejteni, soha, így hát sosem halhatsz meg.*

**85 – Gyilkos a gépben**

(The Murderer In The Machine)

*A vén házban történő különös események annyira elvonták a figyelmedet, hogy szinte fel sem tűnt a telefonod jelzése. Előveszed és megnézed, egy ismerős szót látsz a kijelzőn:* ***Flitter****. Ez az a közösségi háló, ahol a barátaiddal szoktátok megbeszélni életetek fontos eseményeit.*

*Rápillantasz a telefonra és hatra hőkölsz. Egy fényképet látsz, a legjobb barátod holttestéről – 244 közös ismerősötök volt – akivel brutálisan végeztek.*

*Ismét jelez a telefonod.*

*Egy újabb kép. Egy másik barátod ... lemészárolva!*

*És még egy!*

*Ez egy nagyszerű módja, hogy letisztítsd az ismerőseid listáját.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Dobd el a gyűrűt (Ring).
* Vegyél magadhoz egy ötszögletű tárgy tokent (Okostelefon).
* Vedd le az épelméjűség jelzőt a karakterlapodról, mostantól nincs épelméjűség értéked. Jegyezd meg, hogy nem támadhatnak épelméjűséggel, nem veszíthetsz belőle, és nem is hajthatsz végre épelméjűség dobást ezen érték nélkül.
* Állítsd be a kör/sérülés jelzőt 1-re. Ezzel fogod mérni az időt.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Be vannak zárva a házba, ezért a telefonjukkal próbálnak meg odakintről segítséget szerezni, mielőtt „törölnéd” őket.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...minden hős megőrült és csatlakozott hozzád, vagy meghalt.

**A KÖRÖDBEN**

A köröd elején, növeld a kör/sérülés jelzőt 1-el. Csak akkor tegyél így, amikor az árulód karaktere következnek, akkor is, ha már halott. Ne tegyél így azon hősök esetében, akik megőrültek és csatlakoztak hozzád.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Az körödben egy új akciót hajthatsz végre: **Gyilkosságok megosztása a közösségi médiában**. *Ezt akkor is végrehajthatod, ha a karaktered halott.* A körödben egyszer, minden okostelefon (a földön levők is számítanak) után hajtsd végre az alábbit:

* Válassz egy hőst a szobában.
* Ha a szobában nincs térerő, az adott hősnek keresnie kell jelet (ő tudni fogja, hogyan). Ha a szoba árnyékolva van, (akadály tokennel) vagy a pincében van, ott ezt ne hajtsd végre.
* Áruld el a hősnek, hogy az okostelefon szörnyű fotókat mutatott a Flitter barátairól... *akiket valamilyen borzalmas módon lemészároltak a nagyvilágban!*
* Végül hajts végre egy épelméjűség támadást a hős ellen, annyi kockával, amennyi a jelenlegi kör/sérülés jelző + a szobában fogható jel erőssége (a kis szörnytokenek darabszáma), de legfeljebb nyolc kockával. A hős épelméjűséggel védekezik és épelméjűségből sérül, ha veszít.

**HOGYAN ADJ ÚJ ISMERŐSÖKET AHÁLÓZATODHOZ**

Ha egy hős épelméjűsége a koponyára csökkent, az ismerősöddé válik és már nem számít hősnek. Olvasd fel az alábbit új barátodnak:

* Nem vagy halott, csak az őrült barátom.
* Vedd le az épelméjűség jelzőt a karakterlapodról, nincs többé épelméjűség értéked.
* A szokott módon folytatódnak a körök, de a célod mostantól az, hogy megakadályozd, hogy a hősök elszökjenek, azaz lehet, hogy meg is kell ölnöd néhányat.

**AZ ELDOBOTT OKOSTELEFONOK**

Ha a hős olyan szobában végzi a körét, ahol nincs okostelefon, megpróbálkozhatsz egy tudás (5+) dobással, hogy egy elejtett okostelefont (ha elérhető), a szobájába mozgass.

**HA GYŐZÖL...**

*Lősz egy gyors szelfit az előszobában, majd kinyitod a bejárati ajtót. A gonosz erő, ami a Flitter hálózatot működteti, ma este újabb életeket tört össze és még több elmét szerzett magának. Pusztításának térképéhez kibővült veled ma este, mint nélkülözhetetlen csomóponttal.*

*-*

**86 – Erdő a viskóban**

(The Woods In The Cabin)

*Fa vagy. Száz éven keresztül éltél itt, az életet adó ég felé törve. Gyökereid mélyen a földbe hatolnak, föld alatti patakokból szívják fel a vizet. Ágaid között mókusok élnek a magasban. Örök éberséged folyamatos neszezésükkel töltik meg.*

*Milyen kár, hogy ezek a kopasz főemlősök összetévesztettek téged egy házzal.*

**MOST**

* Vedd le a figurádat a házból. Már nem önálló személy vagy, hanem a Fa élő megtestesülése.
* Írd le, hány szoba van most a házban.
* Dobd el az összes nálad levő kártyát, azokat is, amiket egyébként nem lehet eldobni. Ha fegyvert dobsz el, azokat keverd vissza a pakliba.
* Tedd a lombházat (Tree House) az előcsarnokra (Foyer). Ha a lombházban van most felfedező, vagy bármi más, mozgasd azokat is a szobával együtt. Ha a lombház még nincs játékban, keresd meg és tedd az előcsarnokra. Keverd meg utána a paklit, ahonnan kivetted.
* Ha kevesebb, mint öt szoba van a pincében, húzz új szobákat a pincébe, míg öt szoba nem lesz ott.
* Tegyél egy-egy növény (Plant) tokent (Oldalgyökerek) a pince valamely négy szobájába és kis zöld szörny tokeneket (Hajszálgyökerek) minden másik szobába. (Ha kifogysz belőlük, ne tegyél le többet.)
* Tegyél egy-egy kis narancssárga szörny tokent (Makkok) minden emeleti szobába.
* Tegyél a hősök számával megegyező kis piros szörny tokent (Mókusok) abba a szobába, amelyikben van növény token és kapcsolódik a lombházhoz.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Jelentéktelenek számodra. Amíg békén hagynak, te is békén hagyod őket. Tulajdonképpen azt sem tudod, hogy itt vannak. Fa vagy.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...minden hős halott, vagy tíz el nem pusztított szobával meghaladod eredeti méretedet.

**A KÖRÖDBEN**

Sorrendben hajtsd végre:

* Tegyél egy hajszálgyökeret a pincében egy olyan szobába, ahol nincs oldalgyökér.
* Tegyél egy makkot egy emeleti szobába.
* Tegyél a hősök számával megegyező mókust abba a szobába, amelyikben van növény token és kapcsolódik a lombházhoz.
* Fedezz fel egy új szobát a pincében, bármely nyitott ajtón keresztül.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* A szörnyek körében a mókusok megtámadhatják bármelyik hőst, akinek felfedező (explorer) token van a karakterlapján (azaz már megtámadott téged vagy a mókusokat). Más hőst nem támadhatnak.
* Ha egy hős megtámadja egy szobádat, a szobád ereje 4.
* Az ugyanazon szobában tartózkodó mókusok egyesíthetik erejüket (might) egy közös támadásba. Azonban ha a támadás sikertelen, minden egyes sérülés egy mókust levesz a szobáról.

**MÓKUS**

**Sebesség – 8 Erő – 1 Épelméjűség – 6 Tudás – 1**

A mókusok mindig a sebességükkel mozognak, nem dobnak hozzá kockával.

**HA GYŐZÖL...**

*Fa vagy. Egyetlen célod van: hogy növekedj. És növekedni is fogsz. Nemsokára eltakarod a napot is. Az emberiség elfonnyad és kihal. Te pedig az égig fogsz érni.*

**87 – Testvérharc**

(Sibling Rivalry)

*Úgy érzed, mintha két irányból húznának, az elméd önmagához beszél, szinte teljesen egyforma hangokon. „A játék elkezdődött”, gondolod. „Pókok vannak a pudingban!”*

*„Üveggolyók a lépcsőn! EZT tuti nem ússza meg!” monda egy másik hang.*

*„Az én csínyeim a legjobbak, az én csapdám a legjobb, megnyerem vele a játékot!*

*„Alig várom hogy legközelebb megint jól megtréfáljam azt a hülye igazgatónőt!” – mondod ki hangosan.*

*Ahogy rájössz, hogy ezek nem a saját hangjaid, hanem egy testvérpár szállt meg a téged, a tested hirtelen két emberré válik szét. Ez... mókás lesz.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* A testvéred a karakterlapod másik oldalán van. A képességeid jelzői ugyanott maradnak, de ez a két oldalon eltérő értékeket jelölhet. Az értékeid nem változhatnak, amíg az igazgatónő elő nem kerül.
* Tedd a felfedeződ tokenjét (a testvéred) a házba, olyan messze a figurádtól, amennyire ez lehetséges.
* Tedd a kör alakú doktor (Doctor) tokent (az igazgatónő) a pince bármelyik szobájába.
* Tegyél félre annyi akadály (obstacle) tokent (Csínyek), amennyi a felfedezők számának kétszerese.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

A hősök váratlan látogatók a kik folyton az igazgatónő ellen tervezett csínyeitek útjába kerülnek, de így már több ember van, akikkel játszadozhatsz. Bezártad az igazgatónőt (aki állandóan le akarja állítani a játékodat) a pincébe és nagyon reméled, hogy nem fogják kiengedni.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...a csínytevéseid az összes hős halálát okozták.

**A KÖRÖDBEN**

Minden körödben felváltva kell a testvérpárt mozgatnod. (Egyszer te, egyszer ő.) Az első körödet követően minden köröd elején fordítsd meg a karakterlapodat.

**A MOZGÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Ha a hősök elkapnak és legyőznek harcban, magukkal vonszolhatnak, hogy megbüntessenek. Ez nagyon nem jó! A köröd elején automatikusan eliszkolsz és szabadon mozoghatsz.

**A KÉPESSÉGEK KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

A képességeid nem változhatnak, amíg az igazgatónő szellemét ki nem engedték a pincéből.

**HOGY KÖVESS EL CSÍNYT**

Menj bármelyik szobába és dobj egy sikeresen épelméjűségre (3+), hogy egy csínyt helyezz el a szobában. Egyszerre csak annyi csíny lehet a házban, amennyi a hősök számának kétszerese. Amikor egy csíny aktiválódik, tedd vissza a többi akadály közé (az obstacle tokenekhez). Később egy másik szobában újra lerakhatod.

**A CSÍNYEK AKTIVÁLÁSA**

Mikor egy hős belép egy olyan szobába, ahol van csíny, dobj 2 kockával és magyarázd el, mi történt:

1. *Hasra!* A hősnek sikeresen kell sebességre dobnia (3+). Ha sikertelen, 1 pontnyi fizikai sérülést szenved el.
2. *Aú!* A hősnek sikeresen kell erőre dobnia (4+). Ha sikertelen, 1 pontnyi fizikai sérülést szenved el.
3. *Fúj!* A hősnek sikeresen kell épelméjűségre dobnia (3+). Ha sikertelen, befejezi a mozgást.
4. *Ez ragad!* A hősnek sikeresen kell tudásra dobnia (4+). Ha sikertelen, eldob egy véletlenszerű tárgyat vagy óment és a körben már nem is veheti fel azt.
5. *Mi a.*..? A hősnek sikeresen kell dobnia bármely képességére (5+). Ha sikertelen, 1 pontnyi mentális sérülést szenved el.

**HA GYŐZÖL...**

*„Senki sem ért meg úgy, mint a testvérem”, kiáltod. „Alig várom, hogy legközelebb megint játsszunk!”*

**88 – Zokogj, Babilon!**

(Cry, Babilon!)

*„Mindenki boruljon térdre és esküdjön hűséget nekem, mert én vagyok a hatalmas uralkodó, Nabukodonozor! Készítsétek fel magatok, mert áldozatként fogtok szolgálni Marduknak, a halál istenének! Zokogjatok, hogy ily dicsőségben részesítelek benneteket!” kiáltod. „Réges rég ejtettek e házban csapdába az elámiak, kik bosszúra szomjaztak, amiért szétzúztam seregeiket, porrá rontottam városaikat és szolgává tettem népüket!”*

*„De ma este megmenekülök innen és bosszúm állom mindazokon, kik megrontották földünket. Ma este a csillagok velünk vannak!”*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Állítsd vissza a képességeid a kezdeti értékükre és növeld meg mindegyiket a hősök számával.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Megpróbálják megállítani, hogy te, mint az újjászületett Nabukodonozor, teljes egészében manifesztálódj a babiloni Marduk istenségként.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...minden hős halott.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Amikor legyőznek, sérülés helyett csökkentheted az egyik fizikai képességed 1-el.
* Amikor megölsz egy hőst, növeld meg egyik képességed 1-el.

**A MOZGÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Mikor belépsz a Lamasszu szobájába, azonnal veszítesz 1-et minden képességedből. A Lamasszu elpusztul, de azonnal újra terem egy másik szobában, egy másik emeleten. Te döntöd el, melyik emeleten, de a hősök helyezik el. Legalább 3 szobára fogják helyezni bármelyik hőstől és „landing” szobától, ha ez lehetséges. Ellenkező esetben olyan messzire teszik a hősöktől, amennyire lehetséges.

**AZ ÓMENEK KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Nem lehet nálad a macska (Cat) kártya.

**HA GYŐZÖL...**

*Az ősi jóslat Marduk harmadik eljöveteléről beteljesedett. Babilon városa újjá fog születni, ez a ház lesz a főpalotája és te pedig az élő istensége.*

**89 – A mester ügyei**

(One Of The Master’s Affair)

*Elhajítod a köpenyed és felfeded magad, mint Romlott Ralph, a brilliáns és kissé tébolyodott Dr. Frank N. Sense görbült hátú szolgálója! A doktor a hívatlan vendégek testrészeit felhasználva szörnyeteget alkotott. Szöges csapdát helyezel el a közeli autóúton, hogy még többen érkezzenek a doktor házába.*

*Azonban a doktor nem tudja, hogy ennél jóval ördögibb tervet eszeltél ki. Ez a ház valójában egy űrhajó és terveid szerint hamarosan kilövöd, hogy hazavigyen a bolygódra, Tinselvania-ra. Mindenki veled fog tartani ezen az álomba illő utazáson!*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Állítsd a kör/sérülés jelzőt 10-re. Ez fogja jelölni a visszaszámlálást.
* Minden képességedhez kapsz 1-et.
* Ha a színházterem (Theater), torony (Tower) és a földalatti tó (Underground Lake) még nincsenek játékban, keresd meg őket és tedd be a házba. Keverd meg az átkutatott paklikat.
* Mikor az egyes szobák bekerültek a házba, helyezd el a szörnyeket a „lakók” tábla szerint: Dr. Frank N. Sense; teremtménye, Monty, a szörnyeteg; barátnője Cornucopia; Cornucopia pasija Hedley (bonyolult a dolog); és végül a szolgálólány Fuchsia.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Kísérletezni viszed őket a Tinselvania bolygóra. Azt hiszik, hogy a doktor szolgálója vagy, ám valójában ennél sokkal több.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...a kör/sérülés jelző eléri a 0-t és kilősz a csillagokba úgy, hogy még legalább egy hős a házban tartózkodik, vagy ha az összes hős halott.

**A HŐSÖK KÖRÉBEN**

A hősök mindenféle fura dolgot fognak csinálni a színházteremben, a toronyban és a földalatti tónál, hogy lefoglalják a ház lakóit. Minden hős körének végén, ha az adott hős nem járt sikerrel a feladatában vagy nem támadott meg szörnyet az adott körben, csökkentsd a kör/sérülés jelzőt 1-el.

**MIT CSINÁLNAK A HÁZ LAKÓI**

* Az egyes szörnyek összes képessége (mind a négy), a te egyik képességeddel azonos, a táblázat szerint. A szörnyek ezzel a képességgel támadnak, annak megfelelően okozva fizikai vagy mentális sérülést.
* A szörnyek nem dobnak a mozgásért.
* Ha bármelyik szörny elkábul (stunned), tedd vissza a kezdő szobájába. Nem tér magához, amíg a körödben be nem lépsz hozzá.
* Adj 1 kockát a képesség-dobásaidhoz minden egyes nem elkábult szörny után, aki veled egy szobában tartózkodik.
* Nem sérülhetsz, ha egy szobában tartózkodsz egy nem elkábult szörnnyel.

**HA GYŐZÖL...**

*Hát ez aztán észbontó! Romlott Ralph valóban csodás ajándékot adott a doktornak: teljes árulást. Míg Dr. Sense a Földön akart maradni, hogy szerencsétlen lakosaival játszadozzon, te kilőttél az űr mélyébe és még utasokat is vittél magaddal! Tinsevania tiszteletes tanácsa bizonyára értékelni fogja kimagasló szolgálataid. Ha meg nem, hát legalább van egy menő űrruhád.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **LAKÓK** |  |  |  |
| **TOKEN** | **SZÖRNY** | **KEZDŐ SZOBA** | **AZ ALÁBBI KÉPESSÉGED HASZNÁLJA** |
| Doctor | Dr. Frank N. Sense | Operating Laboratory | Tudás |
| Frankenstein’s Monster | Monty | Gymnasium | Erő |
| Pirate Queen | Cornucopia | Master Bedroom | Épelméjűség |
| Head | Hedley | Larder | a legalacsonyabb képességed |
| kis magenta szörny token | Fuchsia | Dusty Hallway | Sebesség |

**90 – Belső konfliktus**

(Internal Conflict)

*A főnök behívott az irodájába, úgy tűnik, a vég nélküli kávékészítés meghozza gyümölcsét. Üresen bámulod, amíg befejezi az üvöltést valakivel a vonal túlsó végén, néhány kósza nyálcsepp a ruhádon landol. A főnök végre leteszi a telefont és rád néz.*

*„Ide figyelj,” mondja „Tetszik a stílusod. Könyörtelen vagy. Magamra emlékeztetsz, mikor ugyanennyi idős voltam. Te leszel az vezető gyakornokom. Látni akarom, hogy megbirkózol a feladattal.*

*Átad egy fényes, ötszögletű jelvényt, ami kulcskártyaként is szolgál. Boldogan tűzöd a mellkasodra és széles vigyorral sétálsz ki az ajtón.*

*„Csak még egy dolog”, szól ki a nyitott ajtón keresztül. „A helyedben elgondolkodnék róla, hogy megszabaduljak a vetélytársaktól.”*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Vegyél egy ötszögletű tárgy tokent (a Jelvényed). Utasítgathatod a többi gyakornokot, amíg nálad van a jelvény.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Mivel jobban teljesítettél a többieknél, téged neveztek ki vezető gyakornokká, az összes korábbi barátod az irányításod alá került. Mind irigykednek rád, úgyhogy jobb, ha odafigyelsz a jelvényedre, mielőtt megpróbálnák ellopni. A gyakornokokhoz hasonlóan a főállású dolgozók sem kedvelnek túlságosan és különösen mogorvák, ha nincs nálad a kávéjuk. Talán kevésbé fognak utálni, ha a többi gyakornok folyton elfoglalt...

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...te vagy az utolsó életben maradt gyakornok!

**A KÖRÖDBEN**

Ha olyan szobát fedezel fel, ahol esemény szimbólum van, tegyél egy dolgozót (Employee) a szobába, mielőtt felhúzod az esemény kártyát.

**HOGYAN VIDD KI A KÁVÉT**

* Hogy kivihesd a kávét, egy dolgozóval ugyanabban a szobában kell befejezned a körödet. Vedd le a dolgozót a házról és tedd a karakterlapodra.
* Ha sikeresen kivitted a kávét, növeld a sebességed 1-el.
* Ha nem sikerül kivinned a kávét, csökkentsd az épelméjűségedet 1-el.

**A VERSENYTÁRSAK UTASÍTGATÁSA**

A köröd végén átmozgathatod a többi gyakornokot a házban. Minden gyakornok után, akit mozgatnál, dobj 1 kockával és hajtsd végre az alábbi akciókat a dobásnak megfelelően. Ha szoba lapkát kellene húznod, kezeld azt már felfedezettként.

1. *„Hozz irodaszert!”* Húzd fel a következő lapkát a szoba pakliból, tedd a házba és tedd oda a gyakornokot.
2. *„Vidd oda a jegyzeteket!”* Mozgasd a gyakornokot bármely szobába egy jelenleg felette vagy alatta levő emeleten.
3. *„A részvétel csak számodra kötelező!”* Mozgasd a gyakornokot egy már felfedezett szobára, legfeljebb annyi távolságra, amennyi a sebessége. Mozgás során a szobák hatását ne vedd figyelembe.

**HA GYŐZÖL...**

*Ahogy a többi gyakornokot elviszik kényszerzubbonyokban és hullazsákokban, önelégülten vigyorogsz a főállású dolgozókra, biztos vagy benne, hogy egy nap közéjük fogsz tartozni. Lassú bólintással jelzik, hogy elfogadtak téged, ami bőséges kárpótlás a sok megszégyenítésért, robotolásért és kávé okozta égési sérülésekért cserébe.*

*„Üdv a cégnél,” mondja a főnök. „Na indulás, hozz nekem egy kis kávét.”*

**91 – Égesd ki a sötétséget**

(Burn Out The Darkness)

*A sötétség mindenhol ott van, teljesen körbevesz téged. Milyen gyönyörű sötétség, ezt meg kell, hogy osszad a világgal. Először azokkal a kártékony tüzekkel kell kezdeni valamit és a sok ostobával, akik terjeszteni próbálják. Az ellenállásuk hasztalan. Végül úgyis az entrópia martalékai lesznek mind.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált. De az is lehet, hogy mások is. Ez esetben csapatostul vagytok árulók.
* Most már a sötétség vagy, így megtámadni sincs értelme téged. Vedd le a jelzőket a karakterlapodról. Ha képességre kellene dobnod, az eredményed mindig 5.
* Dobd el az összes kártyád.
* A sötétség csendes. Csak suttogva beszélhetsz a játék végéig.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

A sötétség megrémíti őket. Ugyanúgy próbálnak küzdeni a sötétség ellen ahogy az ostoba tömegek teszik oly régóta: tűzzel.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...minden tűz kialudt a körödben és van még legalább az árulók számával megegyező, arccal felfelé fordított szoba, vagy pedig ha az minden hős a sötétség részévé vált.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* A körödben egyszer megtámadhatsz egy hőst, akire rálátsz, lelkének sötétségét kihasználva. Támadj épelméjűséggel, az eredményed 5. Ha legyőzöd a hőst, mentális sérülést szenved el. Ha nem, akkor a körödnek vége.
* Amikor egy hős bármi okból kifolyólag meghalna, a sötétség részévé válik, áruló lesz, a „**MOST**” részlegben leírtak szerint.
* A szörnytokenek a tüzeket jelképezik és nincs saját körük.

**A MOZGÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Már nem fedezhetsz fel szobákat.
* A sötétség gyors, de kiszámíthatatlan. Hogy meghatározd, mennyit mozoghatsz egy körben, dobj annyi kockával, amennyi a sebesség értékedhez tartozó legmagasabb szám, majd vond ki belőle a szobádban levő tűz tokenek számát.
* Az arccal felfelé fordított tűz tokenek ellenségeknek számítanak a mozgás szempontjából.
* A körödben egyszer megpróbálhatod kioltani a tüzeket a szobádban. Minden token után, ami a szobádban van, dobj egy kockával. Ha az eredmény nem üres, vedd le a tokent, ha az arccal lefelé van, és ha arccal felfelé van, fordítsd azt át.
* Az arccal lefelé levő szobákat úgy kel kezelni, mintha minden oldalukon lenne ajtó és nem akadályozzák a rálátást. 1 mozgáspontba kerül átmenni a falaikon, mintha lenne ott kapcsolódó ajtó.

**HA GYŐZÖL...**

*Minden nagyon sötét. Ahogy lennie kell. Sosem pillantod már meg a fényt. Csak a sötétség létezhet.*

**92 – Szellem a célvonalon**

(Ghost At The Finish Line)

Ebben a kísértésben nincsen áruló – csak hősök. Mind megpróbáljátok megtalálni a ház utolsó szobáját. A kísértés többi szabályát a *Túlélés Titkai*ban találjátok.

**93 – A huhogó palota**

(Owl’s Moving Castle)

*Minden álmod és vágyad valóra válik. A házad elindult egy baglyok lakta csodálatos vidék felé. Az mellékes, hogy egy szikla szélén található. Nem számít. Bagoly vagy. Hamarosan mindenki az lesz. Egyszerűen elröppensz, a ház pedig lezuhan és összezúzza magát. Vicces lenne, ha magával vinne néhány embert is. Neked csak a tollas barátaidra van szükséged.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Ha bármelyik emelet több, mint két lapkányi távolságra van az asztal szélétől, mozgasd át úgy, hogy pontosan két lapkányi távolságra legyen tőle.
* Tedd a figurádat a jelenlegi emeleted bármely szobájába.
* Minden mondatodat hu-hu-huhogó hangokkal mondd. Végtére is bagoly vagy.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Hozzád hasonlóan ők is mind baglyok. Lehetnek emberek is és baglyok is, de valami furcsa okból kifolyólag nem akarnak baglyok lenni és azt sem akarják, hogy te az legyél.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...minden hős halott, vagy ha az élő hősöknek nincs felfedező token a karakterlapjukon vagy figuhurájukon és örökre baglyok maradnak... izé, figurájukon.

**HOGYAN VISELKEDJ BAGOLYKÉNT**

* Tudsz repülni. Ez azt jelenti, hogy rá tudsz lépni a felfordított szobákra, és át tudsz menni nem létező mezőkön a ház egyes részei között, az oldalsó szobák ablakait, vagy a kültéri helyszíneket használva a ki- és belépéshez. Minden „mező”, ahol szobának kellene lennie, 2 mozgáspontba kerül. Ugyanazon az emeleten kell, hogy maradj és a házon belül kell, hogy befejezd a körödet.
* A sebességed a karakterlapodon levő érték duplája. Legfeljebb 8 kockával dobsz, ha sebességre kell dobnod. Nem sérülsz a zuhanástól, pl.: az összedőlt szobában (Collapsed Room), a galérián (Gallery) vagy a misztikus liftben (Mystic Elevator).
* Nem használhatsz tárgy vagy ómen kártyákat.

**HOGYAN MOZGASD A HÁZAT**

Könnyű meggyőzni az embereket arról, hogy bagolynak lenni jó, ha megmutatod nekik, hogy a repülés mennyivel jobb a sétánál. A házat a szikla szélére akarod mozgatni és lecsökkentsd a helyet, ahol a hősök emberként sétálhatnak és olyan helyzeteket teremts, ahonnan bagolyként akarnak szállni tovább. Így tudod ezt elérni:

* A köröd végén dobj a hősök számával megegyező kockával. Ennyi szobát mozgathatsz az asztal széle felé. A nagy lépcsőház (Grand Staircase), az előcsarnok (Foyer) és előszoba (Entrance Hall) három szobának számítanak és egyszerre kell őket mozgatni.
* Hogy mozgass egy szobát, vedd le róla az összes tokent, fordítsd arccal lefelé és tedd egy másik szoba mellé az asztalon. Ha egy, az asztal szélén levő szoba mellé tennéd és ezáltal az áthelyezett szoba leesne az asztalról, akkor lezuhan a szikláról és megszűnik létezni. Tedd vissza a dobozba a lapkát.
* Nem mozgathatsz olyan szobát, amit négy oldalról más lapkák vesznek körül. csak olyan lapkákat mozgathatsz, amelyiknek legalább az egyik oldala mellett nincs semmi.
* Nem mozgathatsz szobát úgy, hogy ha ez elvágná a szoba egyik részét a másiktól, hacsak nincs mindkét elválasztott részen szoba szabadba nyíló ablakokkal, vagy kültéri helyszín. Az ablakos és kültéri szobák listáját ezen kiegészítő szabálykönyvében találod.
* Mozgathatsz olyan mezőt, amin hős áll. Ez azonnal bagollyá változtatja a hőst, ha még nem lenne az, de épelméjűséget nem veszít miatta. Azonban, ha ez a mező leesne az asztalról, a hős épelméjűsége a koponya feletti legalacsonyabb értékre csökken és bagolyként abba a szobába kerül, amelyik mellé az imént lezuhant szobát akartad elhelyezni.
* Mozgathatod a „landing” szobákat, de csak akkor, ha legalább az ajtóik fele nem kapcsolódik más szobákhoz. Ha egy „landing” leesik az asztalról, minden kártya vagy mező ami rá hivatkozik, helyette egy másik szobára fog utalni. Mindig az aktuálisan a körét töltő felfedező dönti el, hogy melyikre.
* Ha csak egyetlen szoba van egy emeleten, azt nem lehet mozgatni.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

A körödben egyszer, mikor bagoly vagy, meggyőzően ráhuhoghatsz a veled egy szobában tartózkodó hősökre. Minden hős ellen döntsd el, hogy erővel vagy épelméjűséggel támadsz. Ha győzöl, a hős szabadon eloszthatja a sérülést az ereje és épelméjűsége között. Ha ezáltal valamelyik képessége a koponyára csökkenne, a hős e helyett bagollyá változik (ha még nem az) és az épelméjűsége a koponya feletti legalacsonyabb értékre csökken.

**HA GYŐZÖL...**

*Minden barátod bagoly. Semmi sem lehetne ennél tökéletesebb egy ilyen szép friss őszi éjszakán. Ma este megtanítod őket vadászni. Idővel ugyanolyan bölcsek lesznek, mint te. És akkor végre felkészültél. Ha pedig nem tanulnak, hát keresel egy másik mozgó házat és őj, ügyesebb bagoly barátokat. Egy kis erőfeszítés sosem csípte a csőröd.*

**94 - Végmérkőzés**

(Last Will And Tournament)

*Valami nem stimmel ezzel a testtel, mint amikor a ruhád el van méretezve. Nem számít, nagyjából emlékszel, hogy már átestél ilyesmin. A gyűjteményed már kisegített korábban, most is biztosan ki fog. A halandók teste csak egyike azon dolgoknak, amiket gyűjtesz és messze nem a legérdekesebb.*

*Most van egy fontosabb dolog is: emberek vannak a házadban és szétszedik a gyűjteményed, amit oly sokáig tartott összeszedni. Ha van egy dolog amiben egészen biztos vagy, az ez: Nem bírod, ha mások összefogdossák a dolgaidat!*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Edwina nénikéd kapzsi szelleme szállt meg, és neked már csak a hagyatékod számít. Számold meg az összes átadható/ellopható ómen és tárgykártyáid. (Az olyan kártyák is számítanak, amiket át lehet adni, de ellopni nem vagy fordítva. pl.: a páncélzat (Armor) vagy a vér tőr (Blood Dagger) számít, de a harapás (Bite) nem.) Ezek a kártyák jelképezik a hagyatékod, ami változni fog ahogy kapsz és elveszítesz kártyákat a játék során.
* A hősök is megszámolták a hagyatékukat. Ha a tiéd kisebb, mint a legnagyobb hagyatékkal rendelkező hősé, (mert ellopták egy-két dolgod!) húzz tárgy kártyákat, míg a te hagyatékod nagyobb nem lesz.
* Ha bármely képességed a kezdeti értéke alatt van, növeld meg azt a kezdeti értékére. Ez után az egyik képességed növeld meg 1-el.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Úgy néz ki a (legutóbbi) tested halála elég indokot szolgáltatott nekik arra, hogy szétkapkodják a házadat és tönkre tegyék a gyűjteményed! Vissza kell venned, ami jog szerint a tiéd – és ha már ott tartasz, találhatsz is egy megfelelőbb testet...

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...a köröd végén az összes hagyaték kártya nálad van, vagy ha az összes többi felfedező halott.

**MINDEN HŐS KÖRÉNEK A VÉGÉN**

* Ha a hagyatékod egyenlő vagy kisebb, mint egy másik felfedezőé, minden felfedező dob annyi kockával, amennyi a hagyatéka (de legfeljebb 8, legkevesebb 1 kockával). Amelyik felfedező olyan szobában van, ahol tárgy szimbólum található, 1-et ad az eredményéhez. A legnagyobbat dobó felfedező lesz az új áruló, döntetlen esetén a tőled balra eső legközelebbi felfedező (aki a döntetlenben részt vesz) lesz az áruló.
* Mikor már nem vagy áruló, át kell adnod az egyik, véletlenszerűen választott hagyatékod az új árulónak, az *Árulók könyvével* együtt. Hőssé válsz és elolvashatod a *Túlélés Titkai* szövegét. Nem fedheted fel az *Árulók könyvében* olvasottakat a többi hősnek.
* Ha árulóként halsz meg, a többi hős a fentiekhez hasonlóan dob kockával, hogy meghatározzák, kit száll meg Edwina néni.

**A KÖRÖDBEN**

Ha a köröd kezdetén és végén is te vagy az áruló, megnövelheted valamelyik képességedet 1-el.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

A körödben egyszer megpróbálhatod visszavenni az ellopott hagyatékod a mocskos kis tolvajoktól egy támadással, amihez bármelyik képességed használhatod. Ha legyőzöd a másik felfedezőt, dobj a „Hagyaték elosztása” táblázat szerint. Ha nem győzöd le, a támadásod hatástalan.

**HAGYATÉK ELOSZTÁSA**

Dobj 1 kockával.

|  |  |
| --- | --- |
| 0 | A megtámadott felfedező véletlenszerűen eldob egy hagyatékot. |
| 1 | Lopj el egy véletlenszerű hagyatékot a megtámadott felfedezőtől. |
| 2 | Lopj el egy általad választott hagyatékot a megtámadott felfedezőtől. |

**A TÁRGYAK ÉS ÓMENEK KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Túlteng benned a kapzsiság, így önként nem adhatsz át vagy dobhatsz el sem tárgy sem ómen kártyákat. Ha bármikor a szobádban van eldobott tárgy vagy ómen kártya, fel kell venned mindet. Mikor meghalsz, dobd el az összes hagyatékod egy halomba (item pile). Minden hagyatékért, amit bármi okból eldobsz, dobj egy kockával. Ha üreset dobsz, a hagyaték a dobott pakliba kerül.

**HA GYŐZÖL...**

*Végre minden, még a mocskos kis tolvajok is ott vannak, ahol lenniük kell. Ennek így kell lennie. Most, hogy lenyugodtak a kedélyek, feltűnik, hogy a polcon pont van egy üres hely India Csillagának. Lehet, itt az ideje bővíteni a gyűjteményt...*

**95 – Nem hagyjuk a dadust**

(Nanny, Interrupted)

*Mind elhagynak téged, Marcie. Persze, most még kisbabák, de hamarosan fiatal felnőttekké válnak, akik próbálják megtalálni a helyüket a világban. Ezt nem engedheted. Áh, még csak az kéne. Nem kellene foglalkoznod azzal a félkegyelművel. Mindenkinek annyira sietős, hogy felnőjön, mutasd meg nekik, hogy erre nincs szükség, Marcie. Megmutathatod nekik, hogyan maradjanak fiatalok ... örökre.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Ha bármelyik képességed a kezdeti értéke alatt van, állítsd azt vissza a kezdeti értékére.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Ezek a neveletlen kölykök még nincsenek ágyban, vissza kell őket vinni a gyerekszobába (Nursery), hogy aludjanak egy nagyot. Mintha felnőttek volna, mióta utoljára láttad őket. De nemsokára megint gyerekméretűek lesznek. Persze, biztos megpróbálnak majd elmenekülni, de ha elkapod őket, rájönnek, hogy tudod mi a jó nekik. Végtére is, te vagy a dadusuk.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...minden hős a gyerekszobában van és mindegyikük visszaváltozott a kisbabává, ahogy az emlékeidben élnek. Soha többé nem veszed le vigyázó tekinteted róluk.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Nem támadhatsz a megszokott fizikai támadással. A körödben csak az alábbi támadásokat hajthatod végre, egyik sem okoz benned kárt.

* Egy, az emeleteden álló hőst, aki még nem kisbaba, **emlékeztethetsz a régmúlt időkről**. Dobj egy tudás támadást a hős ellen. Ha sikerül, mentális sebzést okozol neki. Ha a hős bármely képessége a koponyára csökken, a hős kisbabává válik.
* Mikor a körödben egy kisbaba van a szobádban, vagy egy kisbaba megpróbálja elhagyni a szobádat bárki körében, **felkaphatod a kisbabát a válladra.** Dobj egy sebesség támadást a hős ellen. Ez nem okoz sérülést. Ha győzöl, felveszed a hőst. Tedd a figuráját a karakterlapodra. Egyszerre több hőst is cipelhetsz.
* Mikor rálátsz egy kisbabára vagy cipelsz egyet, határozottan **kimondhatod a középső nevét.** Keményen mondd ki a hős teljes nevét a „nevek” táblázatból és tedd hozzá, hogy „Nyomás a szobádba!”, majd dobj egy épelméjűség támadást, 1 kockát adva a dobáshoz minden kisbaba után, akit éppen a válladon cipelsz. Ha győzöl, tedd a kisbabát a gyerekszobára.

**NEVEK**

|  |  |
| --- | --- |
| **SZÍN** | **TELJES NÉV** |
| Kék | Peneope Jean Zostra |
| Vivian Hortensia Lopez |
| Zöld | Brandon Rodney Jaspers |
| Peter Kenji Akimoto |
| Narancssárga | Melissa Mae Dubourde |
| Zoe Mackenzie Ingstrom |
| Lila | Geneviéve Charlotte LeClerc |
| Heather Madison Granville |
| Piros | Darrin Lawrence Williams |
| Mason D’Brickashaw Bellows |
| Fehér | Calvin Hobbes Longfellow |
| III. Reginald Edwin Rhinehardt |

**A SÉRÜLÉS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Ha sérülsz, el kell dobnod annyi tárgy kártyát, ómen kártyát, és/vagy hőst, amennyit sérültél, ha lehetséges.

**A MOZGÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* A gyerekek fölé tornyosulsz. Mozgás céljából adj 1 kockát a sebességedhez.
* Van kulcsod a főbejárathoz. Be- és kiléphetsz az előszobába (Entrance Hall) ezen az ajtón.
* Elhagyhatod a házat úgy, hogy 1 mozgáspontért kiugrasz egy ablakon, vagy kültéri helyszínről. Ha a tetőről ugrasz ki, 5 kockányi fizikai sérülést szenvedsz. Ha az emeletről, akkor 3 kockányit, ha a földszintről, akkor 1 kockányit. Nem sérülsz, ha van nálad kötél (Rope). Az ablakos és kültéri szobák listáját ezen kiegészítő szabálykönyvében találod.
* Ha a tetőről vagy emeletről ugrasz ki, tedd a felfedező tokened a földszinti főbejárathoz legközelebb eső szoba mellé, ugyanazon az oldalon, amelyikről kiugrottál.
* Ha elhagytad a házat, körbejárhatod kívülről a földszintet. Minden mező külső széle egy-egy szobának számít. 1 mozgáspontért beléphetsz a földszintre egy ablakon, vagy kültéri helyszínen keresztül. A rálátás biztosítva van a földszintre az ablakokon és kültéri helyszíneken keresztül, mintha a szélső területek szobák lennének.

**HA GYŐZÖL...**

*Leülsz a hintaszékbe a gyerekszoba sarkában, különböző, gyerekkorodból ismert dalocskákat dúdolva. Hallgatod a babák gügyögését, ahogy álomba szenderülnek. Lepillantasz és észreveszed, hogy az egész napos kergetőzés a gyerekek után, kilyukasztotta a kedvenc csíkos szoknyádat. Ez így nem mehet legközelebb. Nem, egészen biztosan nem mehet.*

**96 – Hátrahagyottak háza**

(House Of Leavings)

*Réges-régen, ez a ház magához csábított téged és barátaidat, majd végzett veletek. De most adott neked – csak neked! – egy esélyt, hogy elmenekülhess! Mindössze meg kell ölnöd a féleszűeket, akik ide tévedtek. Őrületbe kell, kergetned őket a legfélelmetesebb dologgal amit csak el tudsz – vagy el tudnak – képzelni!*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van, de árulóvá vált.
* Tedd a figurádat és a nagy, kör alakú Demon Lord (a Minótaurosz)) tokent a nagy lépcsőházba (Grand Staircase).
* Tegyél félre a felfedezők számával megegyező kis sárga szörny tokent (Karmolásnyomok).
* Csökkentsd a sebességed a koponya feletti legalacsonyabb értékre*.*

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Megpróbálnak kiutat találni a házból. A Minótaurosz veled van, hogy segítsen megállítani őket. Bár az is lehet, hogy mégsem. Ki tudja ezt egy ilyen őrült világban?

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...az összes hős halott.

**MINDEN HŐS KÖRÉBEN**

* Minden hős körének a végén, ha az adott hősnek nincs rálátása a Minótauroszra, 1 kockányi mentális sérülést szenved el.
* Miután a hős leellenőrizte, hogy van-e rálátása a Minótauroszra, mozgathatod a Minótauroszt bármely szobába, amelyikre **te** rálátsz. Letehetsz egy karmolásnyomot a szobába, amiből elmozgott. Csak néhány ilyen tokened van és ha már egyet letettél, nem mozdíthatod el.
* A Minótaurosz nem lép a szörnyek körében.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Te és a Minótaurosz nem támadhattok a hősökre.
* A hősök támadhatják épelméjűséggel a Minótauroszt, aki a te épelméjűség értékeddel fog védekezni. Ha legyőzi a hőst, a mellett, hogy mentális sérülést okoz, elmozgathatod a hőst bármely szobába, amire van rálátása.
* A képességeid nem csökkenhetnek a koponyára. Ha meghalnál azért, mert egy képességed a koponyára csökken, a koponya feletti legalacsonyabb értékre állítsd, majd mozogj az emeleti folyosóra (Upper Landing).

**AZ ÓMENEK KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

Nem veheted fel, lophatod el és más módon sem hordozhatod azt az óment, ami a kísértést elindította.

**HA GYŐZÖL...**

*Kilépsz a bejárati ajtón és hallod, ahogy nyikorogva bezárul mögötted. Nagyot szívsz az éjszakai levegőből. Szabad vagy! Egy pillanatig eltűnődsz, hogy vajon kiknek a testei lehettek ezek, mielőtt te és kísértet barátaid megszereztétek őket... de ez az érzés hamar elmúlik. Most már a ti testeitek!*

**97 – Áldozati bárányok**

(Lambs To The Slaughter)

Ez a kísértés a rejtett áruló szabályait használja, ahogy az az alapjáték szabálykönyvének 17. oldalán szerepel. A kísértés többi szabályát a *Túlélés Titkaiban* találjátok.

**98 – Csodálatos műanyag**

(Plastic Fantastic)

*A vakációd a rejtelmek völgyében álló házban töltötted. Magad sem tudod miért, de az elmédet magukba szívta a több tucat műanyag próbababa, a fő lakosztály hatalmas öltözőjében. Végre értelmet kapott – ha „életük” nem is, inkább „létezésük” a jó szó rá – és elkezdtek reagálni az őket körülvevő környezetre. Elindulnak az öltözőből és életet keresnek. Nem hiszed, hogy jól fognak reagálni, mikor megtalálják.*

**MOST**

* A felfedeződ még játékban van és nem vált árulóvá, de magukba szívták a próbababák. Vedd le a figurádat a házról és dobd el a kártyáidat.
* Tegyél bármilyen színű, kis szörny tokeneket a ház minden szobájába, elkábult (stunned) oldalukkal felfelé (Próbababák). Véletlenszerűen helyezd el őket, a színük nem számít.

**AMIT A HŐSÖKRŐL TUDSZ**

Kedves, rendes emberek. De a próbababáid valami fura, meghatározhatatlan öntudatra ébredtek és ez valószínűleg végzetes lesz mindenki számára.

**AKKOR GYŐZÖL, HA...**

...az összes próbababa elhagyta a házat és legalább egy hős életben van. Azaz akkor győzöl, amikor a hősök.

**A HŐSÖK KÖRÉBEN**

Minden hős körének a végén meg kell nézni a provokációt.

Hajtsd végre a provokáció táblázatot minden akció után, amit a hős nem hajtott végre a körében. Határozd meg a provokációt, dobj 2 kockával és fordíts meg annyi elkábult (stunned) próbababát az adott színből. (Például, ha a hős nem támadott, 2 kockával dobsz és annyi zöld tokent fordítasz arccal felfelé.) Az adott színből bármelyik elkábult próbababát választhatod. Ha nincs elég, amit megfordíthatsz, az adott színű próbababák közül mozgass egyet-egyet a hős felé, akinek a köre volt. (Azaz ha ötöt kell megfordítanod, de csak kettőt tudsz, három próbababát mozgatsz a hős felé.)

**A SZÖRNYEK KÖRÉBEN**

* Mozgass minden elkábult próbababát az előszoba (Entrance Hall) felé, a sebességüknek megfelelően. Ha egy elkábult próbababának az előszobában még marad legalább 1 mozgáspontja, vedd le a házról.
* Válassz egy színt. A szörnyek következő köréig az ilyen színű próbabákat nem lehet provokálni.
* Az arccal felfelé fordított próbababák minden színe után válassz egy szobát, ahol az adott színből egy vagy több próbababa található. Mozgasd az arccal felfelé fordított próbabákat a legközelebbi hős felé. A próbababák magukkal vonzzák a többi arccal felfelé fordított próbababát az útjuk során (bármilyen színűt), az újabb tokenek is a hős felé kezdenek mozogni.
* Miután mindegyikük mozgott, az arccal felfelé fordított próbababák megtámadják mindegyik hőst a szobájukban.
* A elkábult szörnyeket nem kell visszafordítani a szörnyek körének végén.

**A TÁMADÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

* Minden arccal felfelé fordított próbababa együttesen támad minden, a szobájukban tartózkodó hősre. Mikor támadnak, hajts végre erő dobást annyi kockával, ahány arccal felfelé fordított próbababa van a szobában (legfeljebb 8 kockával).
* A próbababák műanyagból vannak, nem érheti őket fizikai sérülés.
* Ha egy hős mentális támadást hajt végre egy, a szobájában tartózkodó próbababa ellen, annyi kockával dobsz a támadás ellen (a választott képességgel), ahány arccal felfelé fordított próbababa van a szobában (legfeljebb nyolc kockával). Ha veszítesz, fordítsd arccal lefelé a próbababákat a szobában.

**PROVOKÁCIÓ**

|  |  |
| --- | --- |
| **HA A HŐS NEM...** | **DOBJ A...** |
| Fedezett fel új szobát | Piros tokeneknek |
| Mozgott új emeletre | Narancssárga tokeneknek |
| Használt tárgyat vagy óment | Sárga tokeneknek |
| Támadott | Zöld tokeneknek |
| Használta fel az összes mozgáspontját | Kék tokeneknek |
| Mozgott ki egy szörnnyel rendelkező szobából | Lila és rózsaszín tokeneknek |

**A MOZGÁS KÜLÖNLEGES SZABÁLYAI**

A próbababák nem dobnak a mozgásért. A zárakon (Lock) kívül minden negatív szoba hatást figyelmen kívül hagynak.

**PRÓBABABÁK**

**Sebesség – 3 Erő – 1 Épelméjűség – 1 Tudás – 1**

**HA VESZÍTESZ...**

*A próbababák erőteljesen kapaszkodnak az értelmükbe, de az lassan semmivé foszlik, és az öntudatod sötétségbe borul. Pillanatnyilag a bábuk mozdulatlanok, de már belekóstoltak az életbe. Valaki majd ismét eljön a rejtelmek völgyébe. Meg fogják várni.*

**99 – Pusztulásod háza**

(The Manor Of Your Demise)

Ebben a kísértésben nincsen áruló – csak hősök. Mind megpróbáljátok megtalálni a dobozt (Box). Veszítetek, mikor az összes felfedező halott, vagy ha kifutottatok az időből. A kísértés többi szabályát a *Túlélés Titkai*ban találjátok.

**100 - Játsszunk**

(Let’s Play A Game)

Ebben a kísértésben nincsen áruló – csak hősök. A kihívások listáját mindegyik felfedező használja, de még ne olvasd el! A kísértés többi szabályát a *Túlélés Titkai*ban találjátok. Mikor felfedtek egy kihívást, nézzétek meg a hozzá tartozó bejegyzést. Ha az utasítás azt mondja, hogy fordítsátok meg a tokent vagy hagyjátok arccal felfelé, akkor nem oldottátok meg a kihívást. Ellenkező esetben a kihívást teljesítettétek és a tokenjét a karakterlapodra helyezheted.

**1**

**Egy szisszenés, egy pattanás és egy lándzsa tör elő a falból.** Dobj sebességre (4+). Ha sikertelen, 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz és fordítsd meg ezt a tokent. Ha sikerült és a lándzsa (Spear) még nincs játékban, keresd meg a kártyát az ómen húzó- és dobópakliból, vedd el, majd keverd vissza a dobópaklit a húzóba.

**2**

**Egy hang azt suttogja, „E próba ára egy darab a bőrödből.”** Beállíthatod egy fizikai képességed a koponya feletti legalacsonyabb értékre. Ellenkező esetben fordítsd meg ezt a tokent és ha csapatban vagy, a csapatod többi tagja 1 épelméjűséget veszít.

**3**

**Egy öreg óra üvegében látod a tükörképed és végignézed, ahogy lángra kapsz.** Dobj épelméjűségre (4+). Ha sikertelen, veszíts 2 épelméjűséget és fordítsd meg ezt a tokent. A csapattársaid 1 kockányi fizikai sérülést szenvednek el. Ha sikeres és a bálvány (Idol) még nincs játékban, keresd meg a kártyát a tárgyak húzó- és dobópaklijából, vedd el, majd keverd vissza a dobópaklit a húzóba.

**4**

**Egy robotkéz nyúl ki a falból és megragad téged.** Dobj erőre (6+). Ha sikeres, kapsz 1 erőt és átmozogsz egy szomszédos szobába. Ha sikertelen, csapdába estél. Hagyd ezt a tokent arccal felfelé, amíg ki nem szabadulsz, utána fordítsd meg. Ha csapdába estél, nem hagyhatod el a szobát, míg sikeresen nem dobsz erőre (6+), vagy egy csapattársad elkölt 2 mozgáspontot és utána sikeresen teljesíti az erő dobást (6+) helyetted.

**5**

**Hatalmas fejsze zuhan le a mennyezetről.** Dobj sebességre (3+). Ha sikertelen, 2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz el és fordítsd meg ezt a tokent. Ha sikeres, és a balta (Axe) még nincs játékban, keresd meg a kártyát a tárgyak húzó- és dobópaklijából, vedd el, majd keverd vissza a dobópaklit a húzóba.

**6**

**Egy fegyver az egyik barátod ellen fordul.** Ha nincs nálad a revolver (Revolver), vedd azt el egy másik felfedezőtől vagy keresd meg a tárgyak húzó- és dobópaklijából, vedd el, majd keverd vissza a dobópaklit a húzóba. Mikor már nálad van a revolver, támadj meg vele egy felfedezőt, aki elérhető távolságban van. Választhatod magadat is, ez esetben először támadsz, majd védekezel.

**7**

**Te döntöd el, kinek esik baja és hogyan.** Ha egyedül vagy, 3 sérülést szenvedsz el, szabadon szétoszthatod a képességeid között. Ha csapatban vagy, dobj tudásra (4+). Ha sikertelen, minden más csapattagod 2 pontnyi mentális sérülést szenved el, majd fordítsd meg ezt a tokent. Ha sikeres, ossz el 5 pontnyi fizikai vagy 5 pontnyi mentális sérülést a csapattársaid között.

**8**

**Enyhe pára érinti meg a bőröd és rettegéssel tölt el.** Dobj épelméjűségre (5+). Ha sikertelen, veszíts 1 pontot a másik mentális képességedből és fordítsd meg ezt a tokent. Ha sikeres, kapsz 2 pontot a választott képességedhez. Ha csapatban vagy és a 8-as kihívás a karakterlapodon van, csapattársaid a szobádban 1-el kevesebb kockával dobnak a kihívásokon.

**9**

**Találsz egy üres dobozt és muszáj telepakolnod.** Tedd félre az összes tárgyad e szoba mellé és hagyd ezt a tokent arccal felfelé. Ezeket a tárgyakat nem lehet felvenni és ha a 17-es kihívást már megoldottátok, dobjátok el a tárgyakat. Ha egyedül vagy, veszítesz 1 épelméjűséget. Ha csapatban vagy, a csapattársaid a szobában 2 épelméjűséget veszítenek, amit te osztasz szét.

**10**

**A burkolat odébb csúszik és egy számsorozatot fed fel.** Dobj tudásra (5+), hogy megpróbáld megfejteni a sorozat következő tagját. Ha sikertelen, 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz el és fordítsd meg ezt a tokent. Ha sikeres és a trükkös doboz (Puzzle Box) még nincs játékban, keresd meg a tárgyak húzó- és dobópaklijából, vedd el, majd keverd vissza a dobópaklit a húzóba.

**11**

**Mindenkit próbára teszünk.** Minden felfedező dob 8 kockával. Aki a legnagyobbat dobja, megnyeri a kihívást és elveszi ezt a tokent. A lekisebbet dobó lecsökkenti az egyik fizikai képességét a koponya feletti legalacsonyabb értékre. Ha a legnagyobb vagy legkisebb dobásnál döntetlen van, fordítsd meg ezt a tokent, ekkor ez a kihívás senkire nincs hatással.

**12**

**Most megtanulod, hogy kell adni. És elvenni.** Dobj tudásra (5+). Ha sikertelen, 2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz el és fordítsd meg ezt a tokent. Ha egyedül vagy és sikeres, lecsökkentheted egy felfedező egyik fizikai képességét a koponya feletti legalacsonyabb értékre. Ha csapatban vagy és sikeres, lecsökkentheted az egyik fizikai képességed a koponya feletti legalacsonyabb értékre, hogy feltámaszt egy halott csapattársad, az ő képességei a kezdeti értékükre állnak vissza.

**13**

**Úgy tűnik, nincs itt semmi.** Tedd vissza ezt a tokent a dobozba, ez nem számít kihívásnak.

**14**

**Leszakad alattad a padló.** Hagyd ezt a tokent arccal felfelé és mozgass minden felfedezőt ebből a szobából a pincefeljáróra (Basement Landing), vagy a padlásfeljáróra (Roof Landing, ha épp a pincében vagy), majd a körödnek vége. Bármelyik felfedező aki legközelebb ebbe a szobába lép, teljesítheti a kihívást.

**15**

**Füst tör elő a szellőzőkből.** Csökkentsd a kör/sérülés jelzőt a következő számra. Ha csapatban vagy és még nem teljesítettétek a csapatos győzelmet, fordítsd meg ezt a tokent.

**16**

**Őrjítő riasztó indul be.** Választhatsz egy másik felfedezőt, akit megtámadsz, majd ő visszatámad. Vagy bekeverheted ezt a tokent az újonnan felfedezett szobák számára félretett többi token közé. Ha így teszel, kapsz 1 épelméjűséget.

**17**

**Találsz egy teli dobozt.** Vonj le 2-t minden tudás dobásból, amit ebben a szobában dobsz, amíg ez a token arccal felfelé van fordítva. Dobj tudásra (4+). Ha sikeres és a 9-es kihívás arccal felfelé van fordítva, vedd fel ezt a tokent, vedd fel a 9-es kihívás tokenjét is és minden, a 9-es kihívás szobája mellé helyezett tárgyat.

**18**

**Eszedbe jut a mondás „vért a vérért”.** Dobj tudásra (6+). Ha sikertelen, fordítsd meg ezt a tokent. Ha sikeres és az áldozati tőr (Sacrifical Dagger) még nincs játékban, keresd meg a tárgyak húzó- és dobópaklijából, vedd el, majd keverd vissza a dobópaklit a húzóba. Ha az áldozati tőr játékban van, a birtokosa megtámadhat egy másik felfedezőt, bármelyik szobában.

**19**

**Felébredsz és minden újnak tűnik.** Tedd ezt a tokent és a figurádat az előszobába (Entrance Hall). Ha csapatban vagy, tedd az egyik csapattársad az előszobára. Ha ez a token az előszobában van a köröd elején, lecsökkentheted a tudásod a koponya feletti legalacsonyabb értékre, hogy teljesítsd ezt a kihívást.

**20**

**Lerogysz a padlóra.** Hagyd ezt a tokent arccal felfelé. Legközelebb, ha egy felfedező ebben a szobában kezdi a körét, teljesítheti ezt a kihívást.

**21**

**Kipróbálod, hogy a bűn kifizetődik-e.** Válassz egy felfedezőt bármelyik szobában és lopj el tetszőleges számú tárgyat tőle (legalább 1-et). 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz el minden egyes ellopott tárgyért cserébe.

**22**

**Szerencsétlenségek sorozatát indítod be.** Húzz 3 eseménykártyát és hajtsd végre őket. Ha csapatban vagy, bármennyit átadhatsz a csapattársaidnak, ekkor nekik kell végrehajtaniuk őket. Ha bármely felfedező ennek során 1 vagy több pontot veszít bármely képességéből, fordítsd meg ezt a tokent.

**23**

**Átgondolod, kihez vagy hűséges.** Ha egyedül vagy, csatlakozhatsz a csapathoz., ha nem így teszel, fordítsd meg ezt a tokent. Ha csapatban vagy, elhagyhatod azt, ha nem így teszel, fordítsd meg ezt a tokent.

**24**

**Mások munkájából profitálsz.** Végrehajthatsz sebesség támadást bármennyi felfedező ellen, egyesével, körsorrendben. Ezek a támadások nem okoznak sérülést, de aki megnyeri a támadást, elvesz egy kihívást a vesztestől, ha ez lehetséges. Ha elveszíted valamelyik csatát vagy nem akarsz támadni többet, fordítsd meg ezt a tokent.

 **- A boszorkány éve**

(Seasons Of The Witch)

A hősök minden köre egy - egy hónapnak felel meg. Az alábbi hónapokat a kísértés felfedőjének körében (a kör kezdetekor) kell felolvasni és a leírtak hónap végéig érvényben maradnak. Csak az adott hónapot olvassátok fel. Ha a leírásban megnevezett hős játékban van, az a hős a hónap végéig megkapja a leírt képességet.

|  |
| --- |
| **1. HÓNAP: JANUÁR**  *Az ablaktáblák beleremegnek az asszony kemény hangjába. „Túlságosan is beleavatkoztatok a terveimbe.” károgja. „Egy teljes évig itt tartalak titeket a házban. Teljes hatalmammal sújtok le rátok. Megtanuljátok Magdalena Gunchester nevét.”*  Bedeszkázhatjátok a valós (szabadba nyíló) ablakokat és kültéri szobákat. A körötökben letehettek akadály (obstacle) tokeneket bármely szobába ahol álltok. Az érvényes szobák listája (ablakos és szabadtéri) ezen kiegészítő szabálykönyvében található.  **Vivian Lopez:** Szellemlovon lovagolsz a házban. Kapsz plusz 3 mozgáspontot a körben. |

|  |
| --- |
| **2. HÓNAP: FEBRUÁR**  *A házat sújtó vihar nem ismer kegyelmet. Minden nyíláson keresztül hó és jég özönlik befelé, senki sincs biztonságban.*  Magdalena vihara lecsapott a házra. A kör elején 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz el minden olyan ablakos vagy kültéri szoba után, ami nincs bedeszkázva és legfeljebb 4 lépés távolságra van tőled.  **Missy Dubourde:** Rájössz, hogy a teddy macidnak van egy zsebe, amiben fura tabletták vannak. A hónap elején minden hős kap 2 erőt. |

|  |
| --- |
| **3. HÓNAP: MÁRCIUS**  *Azt mondják, a március oroszlánként érkezik és bárányként távozik. Most kiderül, hogy ennek melyik fele igaz.*  Magdalena varázserejétől hatalmasra nőtt macskák járják a házat. Tedd a nagy, kör alakú macska (Cat) tokent (Nőstényoroszlán) az emeleti folyosóra (Upper Landing) és kis piros szörny tokeneket (Oroszlánkölykök) minden „landing” szobára. Ez után mindegyik a legközelebbi hős felé mozog és támad, döntetlen esetén te döntöd el, merre. Utána vedd le a tokeneket.  **NŐSTÉNYOROSZLÁN**  **Sebesség – 6 Erő – 5**  **OROSZLÁNKÖLYKÖK**  **Sebesség – 4 Erő – 3**  **Jenny LeClerc:** Szerencsére elolvastál egy, a szafarikról szóló könyvet. Adj 2 kockát minden hős védekezéséhez a körben. |

|  |
| --- |
| **4. HÓNAP: ÁPRILIS**  *Az esőzések elárasztották a pincét. A mélyből több tucatnyi vízi mokaszin mérgeskígyó özönlik elő.*  Kígyók másnak ki a tóból. Minden szoba után, ami a földalatti tóhoz (Underground Lake) kapcsolódik, dobj 3 kockával és tegyél ennyi kis zöld szörny tokent (Kígyók) a szobába. Egyesével minden kígyó legfeljebb 4 mezőt mozog a legközelebbi hős felé, de befejezi a mozgást, ha olyan szobába ér, amiben nincs legalább egy másik kígyó. Miután mindegyikük mozgott, minden hősnek, akinek egy vagy több kígyó van a szobájában, sikeres sebességpróbát (5+) kell dobnia, különben 1 kockányi fizikai sérülést szenved el és megkapja a saját felfedezőjének tokenjét. Hagyd meg a kígyókat a házban.  **Father Rhinehardt:** Megtanítod mindenkinek, hogyan kell a kígyókat elzárni kerti rácsokkal. A köröd végén tedd félre az összes felfedező tokent. |

|  |
| --- |
| **5 HÓNAP: MÁJUS**  *A ház tele van kígyókkal. Magdalena felerősítette a hangjukat, sziszegést hallasz mindenhonnan.*  A kígyók nem adják fel. Egyesével minden kígyó 4 mezőt mozog a legközelebbi hős felé, de befejezi a mozgást, ha olyan szobába ér, amiben nincs legalább egy másik kígyó. Miután mindegyikük mozgott, minden hősnek, akinek egy vagy több kígyó van a szobájában, sikeres sebességpróbát (5+) kell dobnia, különben megkapja a saját felfedezőjének tokenjét. Ezután minden hős, akinek egy vagy több felfedező tokenje van, 1 kockányi fizikai sérülést szenved el. Vedd le a kígyókat a házról.  **Brandon Jaspers:** A táborozásban szerzett tapasztalataid hasznosnak bizonyulnak. A hónap elején minden hős kap 2 tudást. |

|  |
| --- |
| **6. HÓNAP: JÚNIUS**  *Sikerült az ellátmányotokat nagyjából megfelelő szinten tartani. Most éhes patkányok özönlenek ki minden lyukból. Hiányoznak a kígyók és a macskák.*  A hős körének elején, ha egy vagy több felfedező tokenje van, a hős 1 kockányi fizikai sérülést szenved el, ezután tedd félre a felfedező tokeneket.  A hónap végén, minden hősnek, aki olyan szobában tartózkodik, ahol van növény (Plant) token (Ennivaló), sikeres sebesség próbát (5+) kell dobnia, hogy elkergesse a patkányokat. Tedd félre az ennivalót azokból a szobákból, ahonnan nem sikerült elkergetni a patkányokat.  **Darrin „Flash” Williams:** Megtanítod mindenkinek, mit tanultál a nyomkövetésről. A hónap elején, minden hős kap 2 sebességet. |

|  |
| --- |
| **7. HÓNAP: JÚLIUS**  *A rágcsálók alaposan megdézsmálták a készleteiteket, de maradt még elég élelem. Fél évet már túléltetek a házban, sikerülni fog még egy felet is. Csak ne lenne ilyen átkozottul meleg.*  Az előkészületek meghozzák gyümölcsüket. Elkölthettek 3 mozgáspontot a kertben (Gardens), a konyhában (Kitchen) vagy a lombházban (Tree House), hogy ételt ültessetek el. Sikeres tudáspróba (5+) után lerakhattok egy növény tokent a szobában, ha van elérhető.  Minden hősnek a köre végén erőre kell dobnia. Ha az eredmény kevesebb, mint ahány lépést az adott körben tett, a különbözetet fizikai sérülésként szenvedi el.  **Professor Longfellow:** Függetlenül attól, hogy hol tartózkodsz, a körödben lerakhatsz egy növény tokent a borospincébe (Wine Cellar) mozgáspontok elköltése nélkül, ha van elérhető. |

|  |
| --- |
| **8. HÓNAP: AUGUSZTUS**  *A nagy hőségtől szétrobbant a teljes hűtés-fűtés rendszer. Magdalenát nem igazán érdekli, lesz-e fűtésetek Decemberben. Valószínűleg igaza van, mert nem biztos, hogy kihúzzátok addig.”*  Füst önti el a széncsúszdát (Coal Chute), a kazánházat (Furnace Room) és minden olyan szobát, ahol esemény szimbólum található. A hónap elején azok a hősök, akik ezekben, vagy ezekkel szomszédos szobákban tartózkodnak, 1 kockányi fizikai sérülést szenvednek el.  A hónap végén, legalább egy hősnek sikeres tudáspróbát (5+) kell végrehajtania a kazánházban, hogy megjavítsa a kazánt. Ha ez nem sikeröl, tegyétek félre a füst (Smoke) tokent (Szén).  **Heather Granville:** Jó, hogy megnézted annak a népszerű barkácsműsornak az összes részét, tanultál valami hasznosat. Ha ebben a körben a szén félre lett téve, tedd vissza a kazánházba.. |

|  |
| --- |
| **9. HÓNAP: SZEPTEMBER**  *A késő nyári aszály teljesen összezavarta a helyi szöcskék fejét. Az őrjöngő rovarok ellepték a házat*  A hónap végén, minden hősnek, aki .ennivalóval egy szobában tartózkodik, sikeres épelméjűség próbát (5+) kell dobnia, hogy visszaverje a sáskarajt. Ha sikertelen, tegyétek félre az ennivaló tokenjét a szobából.  **Peter Akimoto:** Mutatsz a barátaidnak egy-két ügyes rovarcsapó technikát. A hó elején minden hős kap 2 épelméjűséget. |

|  |
| --- |
| **10. HÓNAP: OKTÓBER**  *Kilenc hónap eltelt és Magdalena még mindig nem tudott megtörni titeket. De nem adja fel. A ház alapjaiban rázkódik meg és a létező legrosszabb hangokat halljátok a pincéből.*  Földrengés rázza meg a pincét. A hónap végén, minden a pincében levő nem „landing” szoba után dobjatok 2 kockával. Ha bármelyik kocka üreset mutat, vegyétek le a szobát a házból, minden rajta levő tokennel együtt. Ha hős tartózkodik egy összedőlő szobában, sikeres sebesség próbát (4+) kell dobnia, hogy a pincefeljáróhoz (Basement Landing) szaladjon, különben meghal. Kapcsoljátok vissza a házhoz az elzárt szakaszokat, ha vannak ilyenek.  **Ox Bellows:** Megragadsz egy oszlopot és erősen kapaszkodsz belé. Válassz egy szobát, amelyikre nem kell dobnod a földrengés miatt. |

|  |
| --- |
| **11. HÓNAP: NOVEMBER**  *A közelgő tél hidege túl korán csap le. Az ellátmányotok fogytán van, de ha összeszeditek magatokat, kihúztok még egy hónapot.*  Megcsappan az ellátmány. A hónap végén vegyetek le egy ennivaló tokent minden hős után, valamint a víz és szén tokeneket a házról. Minden olyan token után, amit nem tudtok levenni, minden hős 1 kockányi mentális sérülést szenved el.  **Zoe Ingstrom:** Egy babaházban teasüteményeket találsz. A hó végén 2-vel kevesebb ennivaló tokent vegyetek le a házról. |

|  |
| --- |
| **12. HÓNAP: DECEMBER**  *„Gyertek, állatkáim! Végleg elűzzük a kellemetlenkedőket.” üvölti Magdalena. A harangtornyokból vérszívó denevérraj özönlik elő.*  Egyetlen esélyetek, hogy kiengeditek a denevérrajt az éjszakába. Tegyetek egy kis szörny tokent (Denevér) bármilyen színben minden szobába. Minden olyan szobában, aminek van ablaka, vagy kültéri része (lásd ezen kiegészítő szabálykönyvét) és nem tartalmaz akadály (obstacle) tokent, a körben kiengedhetitek a denevéreket. Vegyétek le a denevéreket ezekből a szobákból és az emelet kapcsolódó szobáiból. Elkölthettek 3 mozgáspontot, hogy levegyétek az akadály tokeneket a szobátokból.  A hónap végén emeletenként az emeleten található összes denevér 1 kockányi sérülést okoz minden, az adott emeleten tartózkodó hősnek, amit szabadon szétoszthat a képességei között. Vegyétek le a denevéreket a házról.  **Madame Zostra:** A csillagok veled vannak ma este. Miután felraktátok a denevéreket, hatot levehetsz közülük. |

|  |
| --- |
| **A 12. HÓNAP UTÁN: NINCS TÖBB HÓNAP**  *„Ezek az utolsó napjaitok!” mondja Magdalena. Megbabonázva, a tetőteraszra (Widow’s Walk) – a végzetetek felé – vonultok!*  Tegyétek az összes figurátokat a tetőteraszra. A kísértés felfedőjétől kezdve, minden hősnek van egy köre amiben támadást hajthat végre Magdalena ellen. Ha legyőzitek, tegyétek a megfelelő képesség dobás (trait roll) tokent\* a boszorkány mellé. Nem támadhattok olyan képességgel, aminek a tokenje már mellette van, amíg mind a négy token oda nem kerül. Folytassátok a támadást amíg mind meg nem haltok, vagy össze nem gyűlik annyi képesség dobás token, amennyi hős a kísértés kezdetekor játékban volt. Ha ez sikerül, győztetek. |