

## A HANG

„A padlódeszkák alatt vagyok,  
a padló alá temetve...”  
Suttogta egy hang,  
aztán csend.

Tégy egy Tudás dobást:

**4+** Találsz valamit a padló alatt.

Húzz egy Tárgykártyát.

**0-3** Keresel, kutatsz a hang forrása  
után, de sikertelenül.



## FÜST

Füst hömpölyög körülötted.  
Köhögsz, letörölöd a könnyeid.

Tedd a Füst (Smoke) jelzót erre a  
szobára. A füst miatt nem  
lehet átlátni a szobán.

Egy felfedező 2 kockával kevesebbel  
dob (minimum 1 kockával) minden  
dobásra, amíg ebben a szobában áll.



## A FALAK

Ebben a szobában meleg van.  
A hűszerű falak egyenetlen  
szívverés ütemére pulzálnak.  
A szived is erre az ütemre ver.  
Magukba ölelnek a falak...  
valahol máshol bukkansz fel.

Húzd fel a következő szoba lapkát  
és helyezd a házba.

Tedd a felfedeződ ebbe a szobába.



## HOPPÁ!

Egy testet érzel a talpad alatt.  
Mielőtt elugranál, valami fellök.  
Egy vihogó hangot  
hallasz távolodni.

Fordítsd meg az összes Tárgykártyád  
(kivéve az Ómenkártyákat) és keverd  
meg őket. A tőled jobbra ülő  
játékos taláalomra húz tőled egy lapot  
és eldobja. Ezután fordítsd vissza  
a lapjaid.



## RETTENETES SIKÍTÁS

Suttogásként indul,  
de egy idegtépő  
sikitásként ér véget.

Minden felfedező tegyen egy

Épelméjűség dobást:

**4+** Ellenállsz a hangnak.

**1-3** 1 kockányi szellemi  
sérülést szenvedsz.

**0** 2 kockányi szellemi  
sérülést szenvedsz.

A kapott értékek csak az adott  
felfedezőre hatnak.



## MI A ...?

Ahogy visszatekintesz arra  
amerről jöttél ...  
nem látsz semmit.

Csak köd és füst van ott,  
ahol a szoba korábban volt.

Vedd fel ennek a szobának a lapkáját.

(A rajta lévő dolgokkal együtt.)

Tedd át a szobát egy másik helyre  
ugyanazon az emeleten úgy,  
hogy az ajtaja egy felfedezetlen  
ajtónyílás felé nézzen.

Ha nincs ilyen az emeleten, akkor  
tedd a szobát egy másik emeletre.



## ZÁRT SZÉF

A festmény mögött egy széf van.  
Természetesen zárva van.

Tedd a Széf (Safe) jelzót  
erre a szobára.

Egy felfedező a köre során tehet egy  
Tudás dobást, hogy kinyissa a széfet:

**5+** Húzz 2 Tárgykártyát és  
vedd le a Széf jelzót.

**2-4** 1 kockányi fizikai  
sérülést szenvedsz.

A széf nem nyílik ki.

**0-1** 2 kockányi fizikai  
sérülést szenvedsz.

A széf nem nyílik ki.



## CSEND

A föld alatt minden elcsendesül.  
Még a lélegzés hangjai  
is megszűnnek.

Minden pincében álló felfedező  
tegyen egy Tudás dobást:

**4+** Nyugodtan vársz,  
míg a hallásod visszatér.

**1-3** Némán sikoltasz.

1 kockányi szellemi  
sérülést szenvedsz.

**0** Teljesen kiborulsz.

2 kockányi szellemi  
sérülést szenvedsz.

A kapott értékek csak az adott  
felfedezőre hatnak.



## KIALSZANAK A FÉNYEK

A zseblámpád fénye kialszik.  
Ne aggódj,  
valakinek van még eleme.

Tartsd meg ezt a kártyát.

Csak egy mezőnyit mozoghatsz  
mindaddig, míg egy olyan szobában  
nem fejezed be a fordulód, ahol egy  
másik felfedező is áll. Annak a  
fordulónak a végén dobd el ezt a  
kártyát. Ezután már a szokott  
módon mozoghatsz.

Ha nálad van a Gyertya, vagy a  
Kazánházban (Furnace Room)  
ér véget a fordulód, dobd el  
ezt a kártyát.



## HÁTBORZONGATÓ BABA

Ez a baba félelmet kelt benned.  
Feléd ugrik egy lándzsával a  
kezedben.

A tőled jobbra ülő játékos a Baba  
nevében tegyen ellened egy  
4-es Erő dobást.

A szokott módon védekezel  
a támadás ellen.

Ha sebzódsz a támadás során,  
akkor a Lándzsát birtokló felfedező  
kap 2 erő pontot.

(Hacsak nem nálad van a lándzsá.)





## VALAMI NYÁLKÁS

Mi van a bokádnál?  
Egy bogár? Egy csáp?  
Egy halott kéz megragad?

Tégy egy Sebesség dobást:

**4+** Kiszabadítod magad.

1 ponttal nő a sebességed.

**1-3** Vesztesz 1 erőt.

**0** Vesztesz 1 erőt és 1 sebességet.



## HÁTBORZONGATÓ VISZKETÉS

Ezernyi bogár lepi el a tested,  
bemásznak a ruhád alá  
és a hajadba.

Tégy egy Józanság dobást:

**5+** Pislogsz egyet,  
a bogarak eltűntek.

1 ponttal nő az épelméjúséged.

**1-4** Vesztesz 1 épelméjúséget.

**0** Vesztesz 2 épelméjúséget.



## TITKOS LÉPCSŐ

Szörnyű nyikorgó hang  
visszhangzik körülötted.

Felfedeztél egy  
titkos lépcsőházat!

Rakj egy Titkos lépcső (Secret Stairs)  
jelzőt erre a szobára, egy másikat  
pedig egy már létező szobára  
egy másik szinten.

Az egyik jelzőről a másikra mozogni  
egy mozgásnak számít. (Maga a  
lépcső nem számít mezőnek.)

Már most is használhatod a lépcsőt,  
még akkor is, ha nem maradt  
mozgáspontod. Húzz egy Esemény  
kártyát az új szobában.

Később bárki használhatja  
a titkos lépcsőt.



## ÉJSZAKAI LÁTOMÁS

Egy látomásban egy szellempárt  
látsz, ahogy csendesen sétálnak  
az esküvői ruhájukban.

Tégy egy Tudás dobást:

**5+** A szellempárban a ház  
korábbi lakóit ismered fel.

A nevükön szólítod őket,  
ők feléd fordulnak, és sötét  
titkokat suttoznak a házról.

1 ponttal nő a tudásod.

**0-4** Iszonyodva elfordulsz,  
képtelen vagy újra odanézni.



## CSÖPP... CSÖPP... CSÖPP...

Egy ritmikus zaj,  
ami az agyadra megy.

Tedd a Csöpögés (Drip)  
jelzőt erre a szobára.

Minden felfedező 1 kockával  
kevesebbel dob minden  
képességdobásra, amíg ebben  
a szobában áll.

(Minimum 1 kockával dobsz)



## VALAMI REJTETT DOLOG

Valami furcsa ebben  
a szobában, de mi?  
Izgatja a fantáziád.

Ha tudni akarsz mi az,  
tégy egy Tudás dobást:

**4+** A fal egy szakasza  
felreccsúszik, felfedve ezzel  
egy alkóvot.

Húzz egy Tárgykártyát.

**0-3** Nem sikerül kitalálnod  
és ez egy kicsit felbosszant.  
Vesztesz 1 épelméjúséget.



## DÜHÖS LÉNY

A melletted álló falon lévő  
nyálkából bukkan fel.

Tégy egy Sebesség dobást:

**5+** Elmenekülsz.

1 ponttal nő a sebességed.

**2-4** 1 kockányi mentális  
sérülést szenvedsz.

**0-1** 1 kockányi mentális  
és 1 kockányi fizikai  
sérülést szenvedsz.



## SZEKRÉNYAJTÓ

Egy szekrény ajtaja  
résnyire nyitva van.

Valaminek lennie  
kell odabent.

Tedd a Szekrény (Closet)  
jelzőt erre a szobára.

Egy felfedező a körében egyszer  
dobhat 2 kockával,

hogy kinyissa a szekrényt:

**4** Húzz egy Tárgykártyát.

**2-3** Húzz egy Eseménykártyát.

**0-1** Húzz egy Eseménykártyát,  
és vedd le a szekrény jelzőt.



## AGGASZTÓ HANGOK

Egy baba sír, elveszve  
és elárvulva. Egy sikoly.  
Elroppanó üveg zaja.

Aztán csend.

Dobj 6 kockával.

Ha annyit, vagy többet dobsz,  
mint amennyi Omenkártyát  
felfedtél már, 1 ponttal  
nő az épelméjúséged.

Ha nem, akkor 1 kockányi mentális  
sérülést szenvedsz.



## EGY PILLANATNYI REMÉNY

Valami furcsán pozitív  
érzésed van ezzel a  
szobával kapcsolatban.

Itt valami ellenáll  
a házban lévő gonosznak.

Tedd az Áldás (Blessing)  
jelzőt erre a szobára.

Minden felfedező 1 kockával többel  
dob minden dobásra,  
amíg ebben a szobában áll.

(Maximum 8 kockával dobhatsz)





## JÓNAS KÖRE

Két fiú egy fa bűgőcsigával játszik. „Akarsz most te jönni Jónás?” -kérdi az egyik.

„Nem, - mondja Jónás - mindig én akarok jönni!” Jónás felveszi a bűgőcsigát és a másik arcába vágja. A fiú elesik. Jónás csak üti tovább, míg kettejük képe el nem halványul.

Ha egy felfedezőnél van a Trükkös doboz, akkor el kell dobni és húzni kell egy másik Tárgykártyát. Ha ez megtörténik, kapsz 1 épelméjűséget.

Ha ez nem történik meg, 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz.



## LÉPÉSEK

A padlódeszkák hosszasan nyikorognak. Lábnymok tűnnek fel a koszos padlón. Amikor elérnek hozzád, eltűnnek.

Dobj 1 kockával.

(Felfedező a Kápolnában (Chapel) egy extra kockával dob.)

**4** Te és a hozzád legközelebb álló felfedező kap 1 erő pontot.

**3** Kapsz 1 erő pontot, a hozzád legközelebb álló felfedező veszít 1 épelméjűséget.

**2** Vesztesz 1 épelméjűséget.

**1** Vesztesz 1 sebességet.

**0** Mindenki veszít 1 pontot egy általa választott tulajdonságból.



## PÓK

Egy ökölnyi méretű pók landol a válladon... és a hajadba mászik.

Tégy egy Sebesség dobást, hogy lesöpörd, vagy egy Épelméjűség dobást, hogy mozdulatlanul állj: **4+** Eltűnt. Kapsz 1 pontot arra a képességre, amivel dobtál.

**1-3** Beléd harap. 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.

**0** A pók kiszakít egy darabot belőled. 2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.



## AKASZTOTT EMBEREK

Egy szellő hűti le a szobát.

Három ember kopott kötélén lóg előtted.

Hideg, halott szemeikkel mereven néznek rád.

**A trió csendben himbálódzik, majd porrá omlanak, mely a földre hull. Fulladozni kezdesz.**

Tégy minden képességeddel egy dobást:

**2+** Az adott képesség érintetlen marad.

**0-1** 1 pontot vesztesz az adott képességből.

Ha mind a 4 dobás során **2+** dobsz, kapsz 1 képességpontot.



## LÁNGOLO EMBER

Egy lángoló ember rohan keresztül a szobán.

Bőre felhólyagosodik és szétréped. Egy darab bőr leesik róla, felfedve egy lángoló koponyát, mely a földre hull, pattan egyet, gurul, majd eltűnik.

Tégy egy Épelméjűség dobást: **4+** Kicsit meleged lett, de amúgy jól vagy. 1 ponttal nő az épelméjűséged.

**2-3** Ki kell jutnod innen! Tedd a felfedező az Entrance Hall-ba.

**0-1** Lángra kapsz!

1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz. Ezután 1 kockányi mentális sérülést is szenvedsz, amikor eloltod a lángokat.



## CSONTVÁZAK

Anya és gyermeke. Még mindig ölelik egymást.

Tedd a Csontváz (Skeleton) jelzőt erre a szobára. 1 kockányi szellemi sérülést szenvedsz. Egy felfedező a körében tehet egy Épelméjűség dobást, hogy átkutassa a csontvázakat:

**5+** Húzz egy Tárgykártyát.

Távolítsd el a jelzőt.

**0-4** Ásol, de nem találsz semmit.

1 kockányi mentális sérülést szenvedsz.



## GONDOK

Megfordulsz, és egy embert láatsz, gondnok ruhában. Felemeli a lapátját, és rohazni kezd. Már csak centikre jár az arcodtól, amikor hirtelen eltűnik és csak sáros lábnyomok maradnak utána.

Tégy egy Tudás dobást:

(Ha a Kertben (Gardens) vagy, 2 kockával kevesebbel dobsz.)

**4+** Találsz valamit a sárban.

Húzz egy Tárgykártyát.

**0-3** A gondnok újra megjelenik és arcon vág a lapáttal. A tőled jobbra ülő játékos a Gondnok nevében tegyen ellened egy 4-es Erő dobást.

A szokott módon védekezel a támadás ellen.



## TEMETŐI POR

Ezt a szobát vastag por borítja. Köhögsz, ahogy a por a bőrödre és a tüdődbe jut.

Tégy egy Erő dobást:

**4+** Lerázod magadról a port. 1 ponttal nő az erő.

**0-3** Valami nem stimmel.

Tartsd meg ezt a kártyát.

Minden fordulóod elején 1 fizikai sérülést szenvedsz. Dobj el ezt a kártyát, ha egy Tárgy növeli valamelyik képességed, vagy ha a fordulóod az Erkélyen (Balcony), Kertben (Gardens), Temetőben (Graveyard), Tornateremben (Gymnasium), Kamrában (Larder), Tornácban (Patio) vagy a Toronyban (Tower) fejezed be.



## ROHADI

A szag elviselhetetlen ebben a szobában.

Halálszagú, vérszagú.

Mészárszék szaga van.

Tégy egy Épelméjűség dobást: **5+** Csak zavaró szagok, semmi más. 1 ponttal nő az épelméjűséged.

**2-4** Vesztesz 1 erőt.

**1** Vesztesz 1 erőt és 1 sebességet.

**0** Összegörnyedsz a hányingertől.

Minden képességedből vesztesz 1 pontot.



## VÉRES LÁTOMÁS

A szoba falai vértől nedvesek.

A vér a plafonról a falakra csöpög, végigfolyik a bútorokon és összekeni a cipőd.

Egyet pislogsz és a látomás eltűnik.

Tégy egy Épelméjűség dobást: **4+** Összeszeded magad.

1 ponttal nő az épelméjűséged.

**2-3** Vesztesz 1 épelméjűséget.

**0-1** Ha egy felfedező vagy szörny van a szobádban, vagy egy szomszédos szobában, akkor meg kell támadnod.





## MEGSZÁLLÁS

Egy árnyék válik le a falról. Sokkolva állsz, miközben az árnyék körbeölel és te csontod velejéig megdermedsz.

Tégy egy általad választott képességdobást:

**4+** Ellenállsz az árnyék erejének. 1 ponttal nő az előbb választott képesség.

**0-3** Az árnyék kiszipolyozza az energiád. Az előbb választott képesség a legalacsonyabb értékre csökken. (Nem csökken a koponyáig.) Ha az adott képesség már a legalacsonyabb érték van, válassz helyette egy másikat.



## TELEFONHÍVÁS

Egy telefon csöng a szobában. Kényszerített érzel, hogy felvedd.

Dobj 2 kockával. Egy aranyos nagymamás hang így szól:

**4** „Tea és sütik! Tea és sütik! Mindig te voltál a kedvencem!”  
1 ponttal nő az épelméjűséged.

**3** „Mindig itt leszek neked, aranyom! Figyellek...”  
1 ponttal nő a tudásod.

**1-2** „Itt vagyok kicsikém! Adj egy puszikát!”  
1 kockányi mentális sérülést szenvedsz.

**0** „A rossz kisgyerekeket meg kell büntetni!”  
2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.



## TEMETÉS

Egy nyitott koporsót látsz. Te fekszel benne.

Tégy egy Épelméjűség dobást:

**4+** Pislogsz, a látomás eltűnik. 1 ponttal nő az épelméjűséged.

**2-3** Nyugtalanít a látomás. Vesztesz 1 épelméjűséget.

**0-1** Tényleg te vagy a koporsóban. Miközben kiásod magad, vesztesz 1 épelméjűséget és 1 erőt.

Ha a Temető (Graveyard) vagy a Kripta (Crypt) már felfedésre került, tedd a felfedező ezek közül az egyikre. (Te döntöd el melyikre.)



## ÍGY KELLETT LENNIE

A földre zuhansz, a jövő eseményeinek képei rohannak át a fejedben.

Válassz az alábbi 2 lehetőség közül:

- Megnézheted a felső 3 szobalapkát, vagy bármelyik pakli 3 legfelső lapját.

Ha így teszel, az általad választott sorrendben tedd vissza őket.

Ne mondd el senkinek a végeredményt.

- Dobhatsz 4 kockával, írd le a kapott eredményt. Egy általad választott jövőbeni kockadobásnál felhasználhatod ezt az eredményt. Ha az eredmény nagyobb, mint az elérhető maximum, akkor használd a maximum értéket helyette.



## TÖRMELEK

Vakolat hullik a falakról és a plafonról.

Tégy egy Sebesség dobást:

**3+** Elkerülöd a lezuhanó törmelék.

1 ponttal nő a sebességed.

**1-2** Maga alá temet a törmelék. 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.

**0** Maga alá temet a törmelék.

2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.

Ha maga alá temetett a törmelék, tartsd meg ezt a kártyát. Semmit nem tudsz csinálni, amíg ki nem szabadítanak. Egy felfedező a körében egyszer tehet egy

Erő dobást, hogy kiszabadítson. (Te is.) A 4+ érték sikeres.

A harmadik sikertelen kísérlet után automatikusan kiszabadulsz, a következő körödben dobd el ezt a kártyát, most már a szokott módon mozoghatsz.



## CSABÍTÁS

A szabadba.

Ki kell jutnod a szabadba. Repülj a szabadságod felé!

Minden felfedező, aki a Kertben (Gardens), Temetőben (Graveyard), Toronyban (Tower), Erkélyen (Balcony), vagy egy olyan szobában áll, ahol kifelé néző ablak található, tegyen egy Épelméjűség dobást:

**3+** Elhátrálsz a mélység peremétől. **0-2** Leugrasz a Tornáca (Patio).

(Ha még nincs a házban, keresd ki a szobalapkák közül és tedd a házba. Ezután keverd meg a szobalapkákat.)

Tedd rá a felfedező, és 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.

A kapott értékek csak az adott felfedezőre hatnak.



## HÁLÓK

Felnyúlsz, hogy félresöpörj néhány pókhálót...

de nem tudod őket félresöpörni. Csak csüngenek.

Tégy egy Erő dobást:

**4+** Kiszabadulsz.

1 ponttal nő az erőd.

**0-3** Elakadtál.

Tartsd meg ezt a kártyát.

Semmit nem tudsz csinálni, amíg ki nem szabadítanak. Egy felfedező a körében egyszer tehet egy

Erő dobást, hogy kiszabadítson. (Te is.) A 4+ érték sikeres,

de ekkor az erőd nem növekszik. A harmadik sikertelen kísérlet után automatikusan kiszabadulsz, a

következő körödben dobd el ezt a kártyát, most már a szokott módon mozoghatsz.



## TITKOS ÁTJÁRÓ

A fal egy szakaszon félrecsúszik. Mögötte egy dohos alagút van.

Tedd a Titkos átjáró (Secret Passage) jelzőt erre a szobára. Dobj 3 kockával és tedd a másik ilyen jelzőt a következő szobára:

**6** Bármelyik felfedezett szobára.

**4-5** Bármelyik felfedezett emeleti szobára.

**2-3** Bármelyik felfedezett földszinti szobára.

**0-1** Egy felfedezett alksori szobára. Ezután használhatod az átjárót, akkor is, ha már nem maradt szabad mozgásod hátra.

Egyik átjáró jelzőről a másikra mozogni egy mozgásnak számít. (Maga a jelző nem számít mezőnek.)

Később bárki használhatja az átjárót.



## MISZTIKUS CSÚSZDA

Ha a pincében vagy, akkor ez a kártya a tőled balról legközelebbi, nem pincében tartózkodó felfedezőre hat. Dobj el ezt a kártyát, ha mindenki a pincében van.

Leszakad alattad a padló.

Tedd a Csúszda (Slide) jelzőt erre a szobára, majd tégy egy Erő dobást:

**5+** Te irányítod a csúszdát.

Tedd a felfedező bármelyik, a csúszda alatti szinten felfedezett szobára.

**0-4** Húzz addig új szobát, amíg egy pince lapkát nem húzol, tedd le. (Ha nincs már ilyen lapka, válassz egy már meglévő pinceszobát.)

Ebbe a szobába zuhansz, 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.

Később bárki dobhat ebben a szobában, hogy használja a szúszdát.



## SIKÍTÓ SZÉL

Feltámad a szél.

Lassan visító üvöltéssé erősödve.

Minden felfedező, aki a Kertben (Gardens), Temetőben (Graveyard), Tornácon (Patio), Toronyban (Tower), Erkélyen (Balcony), vagy egy olyan szobában áll, ahol kifelé néző ablak található, tegyen egy Erő dobást:

**5+** Talpon maradsz.

**3-4** Fellök a szél.

1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.

**1-2** A szél lehűti a lelked.

1 kockányi mentális sérülést szenvedsz.

**0** A szél földhöz vág.

1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz. Tedd az egyik tárgyat (ha van) az Entrance Hallba.

A kapott értékek csak az adott felfedezőre hatnak.





## KÖD A FALAKBÓL

**Köd árad a falakból.**

**Arcok vannak a ködben, emberi... és nem emberi.**

Minden felfedező a pincében tegyen egy Épelméjűség dobást:

**4+** Az arcok csak fények és ámyékok játéka.

Minden rendben van.

**1-3** 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz.

(és plusz 1 kockányit, ha az adott felfedező egy Esemény ikonos szobán áll.)

**0** 1 kockányi mentális sérülést szenvedsz.

(és plusz 2 kockányit, ha az adott felfedező egy Esemény ikonos szobán áll.)

A kapott értékek csak az adott felfedezőre hatnak.



## FORGÓ FAL

**A fal átfordul egy másik szobába.**

Tedd a Fali kapcsoló (Wall switch) jelzőt erre a szobára, egy olyan falra,

ahol nincs kijárat, vagy tedd a sarokba. Ha a kapcsoló túloldalán

nincs szoba, húzz addig új szobát, amíg egy erre a szintre illőt

nem találsz és tedd le.

(Ha már nincs ilyen lapka,

dobd el ezt a kártyát.)

Tedd a felfedeződ erre a szobára.

Egy felfedező a körében egyszer tehet egy Tudás dobást, hogy

használja a Fali kapcsolót, ha a kapcsoló szobáinak egyikén áll:

**3+** Megtalárod a kapcsolót, átjutsz. Ez nem számít mozgásnak.

**0-2** Nem talárod a kapcsolót, nem tudsz átmenni.



## AZ ELVESZETT

**Egy polgárháborús ruhát viselő nő int neked. Transzba esel.**

Tégy egy Tudás dobást:

Ha az eredmény 5+, kitörsz a transzából, 1 ponttal nő a tudásod.

Máskülönben dobj 3 kockával, hogy megtudd hova vezet az elveszett nő:

**6** Tedd a felfedeződ az

Entrance Hallba.

**4-5** Tedd a felfedeződ az

Upper Landingre.

**2-3** Húzz addig új szobát, amíg egy emeleti szobát nem találsz.

**0-1** Húzz addig szobát, amíg egy pince szobát nem találsz.

Ha szobalapkát kellett húznod, tedd azt a megfelelő emeletre és tedd rá

a felfedeződ. Ha nincs már ilyen szabad lapka, tedd a felfedeződ az Entrance Hallba.



## KÉP A TÜKÖRBEN

Ha nincs tárgykártyád, akkor ez a kártya a tőled balról legközelebbi felfedezőre hat, akinek van tárgykártyája.

**Dobd el ezt a kártyát, ha ha senkinek sincs.**

Egy régi tükör van a szobában. Rémmült tükörképed magától mozog. Rájössz, hogy az te vagy egy másik időben. Segítened kell neki, ezért a következőt írod a tükörre:

**EZ SEGITENI FOG**

Ezután egy tárgyat nyújtasz át a tükörön.

Tedd az egyik Tárgykártyád a Tárgy paklira, és keverd meg azt. 1 ponttal nő a tudásod.



## KÉP A TÜKÖRBEN

Egy régi tükör van a szobában. Rémmült tükörképed magától mozog. Rájössz, hogy az te vagy egy másik időben. A tükörképed a tükörrre ír:

**EZ SEGITENI FOG**

Ezután egy tárgyat nyújtsz át neked a tükörön keresztül.

Húzz egy Tárgykártyát.



## HARAPÁS

**Egy morgás, a halál illata. Gyötrelém. Sötétség. Eltűnt.**

Amikor ezt a kártyát húzod, valami megharap. A tőled jobbra ülő játékos dobjon egy 4-es Erő támadást ellened a titokzatos valami nevében.

(Mielőtt még eltűnne a sötétben)

A szokott módon védekezel a támadás ellen.

Ezt az óment nem lehet eldobni, elcserélni vagy ellopni.



Tégy egy kísértésdobást.

## SZELLEMTÁBLA

**Egy tábla betűkkel és számokkal, a halottak megszólítására.**

Mielőtt mozognál a körödben, megnézheted a legelső szobalapkát.

Ha a kísértés elkezdése után használod a Szellemtáblát, az áruló

a szörnyeit egy mezővel

közelebb mozgathatja hozzád.

(Ha te vagy az áruló, nem kell mozgatnod a szörnyeid.)

Ha nincs áruló, akkor az összes szörny egy mezővel közelebb mozog hozzád.



Tégy egy kísértésdobást.

## KRISTÁLYGÖMB

**Elmosódott képek jelennek meg a gömbben.**

A kísértés elkezdése után a körödben egyszer tehetsz egy Tudás dobást, hogy belenézz a gömbbe:

**4+** Látod az igazdagsgot.

Nézd át a Tárgy- vagy

Eseménypaklit és válassz egy kártyát belőle. Keverd meg az adott paklit.

Ezután tedd a választott

kártyát a tetejére.

**1-3** Elfördítod a tekinteted.

Vesztesz 1 épelméjűséget.

**0** A pokolba bámulsz.

Vesztesz 2 épelméjűséget.



Tégy egy kísértésdobást.

## LÁNDZSA

**FEGYVER**

**Egy erőtől lüktető fegyver.**

Erődobásnál 2 kockával többel dobhatsz, ha ezt a fegyvert használod. (Maximum 8 kockával dobhatsz.)

Nem használhatsz másik fegyvert, amíg ezt használod.



Tégy egy kísértésdobást.

## ŐRÜLT

**TÁRS**

**Egy dühögő, habzó szájú örült.**

Kapsz 2 erőt és vesztesz 1 épelméjűséget.

Ha elveszted az Örültet, vesztesz 2 erőt és kapsz 1 épelméjűséget.

Ezt az óment nem lehet eldobni, elcserélni vagy ellopni.



Tégy egy kísértésdobást.



## SZENT SZIMBÓLUM

A nyugalom szimbóluma egy nyugtalanító világban.

Kapsz 2 épelméjűséget.

Vesztesz 2 épelméjűséget, ha elveszted a Szimbólumot.



Tégy egy kísértésdobást.

## MEDÁL

Egy medál, melyre egy pentagrammát véstek.

Immunis leszel a Pentagramma szoba (Pentagram Chamber), Kripta (Crypt) és a Temető (Graveyard) hatásaira.



Tégy egy kísértésdobást.

## GYŰRŰ

Egy viharvert gyűrű, érhetetlen vésetekkel rajta.

Ha megtámadsz egy ellenfelet, akinek van épelméjűsége, dönthetsz úgy, hogy erő helyett épelméjűséggel támadsz.

(Ekkor az ellenfeled épelméjűséggel védekezik, és ha sebzódik, mentális sérülést szenved.)



Tégy egy kísértésdobást.

## KÖNYV

Egy napló, vagy talán laborjegyzetek?  
Ósi írás vagy modern zagyvaság?

Kapsz 2 tudást.

Vesztesz 2 tudást, ha elveszted a Könyvet.



Tégy egy kísértésdobást.

## MASZK

Egy komor maszk, mely elrejtja a szándékaid.

A körödben egyszer tehetsz egy Épelméjűség dobást, hogy használd a maszkot:

**4+** Fel- vagy leveheted a maszkot.

Ha felveszed, kapsz 2 tudást és vesztesz 2 épelméjűséget.

Ha leveszed, kapsz 2 épelméjűséget és vesztesz 2 tudást.

**0-3** Ebben a körben nem használhatod a maszkot.



Tégy egy kísértésdobást.

## KOPONYA

Egy repedt koponya hiányzó fogakkal.

Ha mentális sérülést szenvedsz, átválthatod fizikai sérülésre.



Tégy egy kísértésdobást.

## LÁNY TÁRS

Egy lány.  
Csapdába esett.  
Egyedül van.  
Kiszabadítod!

Kapsz 1 épelméjűséget és 1 tudást.

Ha elveszted a Lányt, vesztesz 1 épelméjűséget és 1 tudást.

Ezt az óment nem lehet eldobni, elcserélni vagy ellopni.



Tégy egy kísértésdobást.

## KUTYA TÁRS

Ez a vakarcs barátságosnak tűnik.  
Legalábbis reméled.

Kapsz 1 erőt és 1 épelméjűséget.  
Ha elveszted a Kutyát, vesztesz 1 erőt és 1 épelméjűséget.

Tégy egy kis szörny jelzöt erre a szobára, reprezentálva vele a kutyát. (Ha van már szörny, legyen különböző színű az, amit a kutyának választasz.)

A körödben egyszer a kutya mozoghat 6 mezőnyit, az ajtókat és a lépcsőket használva, majd ezután visszatér hozzád.

Fel tud venni, vinni és/vagy eldobni 1 Tárgyat mielőtt visszatér hozzád.

A kutyát nem lassítja ellenfél.

Nem használhat egyirányú átjárókat, vagy olyan szobát, ahol kockát kell dobni. Nem vihet olyan tárgyat, ami lassítaná.

Ezt az óment nem lehet eldobni, elcserélni vagy ellopni.



Tégy egy kísértésdobást.

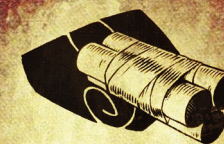


## REPÜLŐSÓ

Ejha, ez aztán erős!

Ha a saját, vagy más veled egy szobában álló felfedező Tudása a kezdőérték alatt van, akkor a só használatával a kezdőértékre emelheted azt.

Használat után dobd el ezt a kártyát.



## DINAMIT

A gyújtózinór nem ég... még.

Támadás helyett átdobhatod a dinamitot egy ajtón egy szobaszédes szobába. Abban a szobában minden felfedező és erővel, valamint sebességgel rendelkező szörny tegyen egy Sebesség dobást:

**5+** Nem sebzódsz a dinamittól.

**0-4** 4 fizikai sérülést szenvedsz.

Használat után dobd el ezt a kártyát.







### FEJSZE FEGYVER

**Nagyon éles.**

Erődobásnál 1 kockával  
többel dobhatsz, ha ezt a  
fegyvert használod.  
(Maximum 8 kockával dobhatsz.)

Nem használhatsz másik fegyvert,  
amíg ezt használod.



### SZERENCSE KAVICS

**Egy sima, közönségesnek  
tűnő kavics. Érzed, hogy szeren-  
csét fog neked hozni.**

Miután bármilyen dobást tettél,  
egyszer megdörzsölheted  
a kavicsot, hogy bármennyi  
kockát újradobj.

Használat után dobd el ezt a kártyát.



### A KOROK AMULETTJE

**Ősi ezüst amulett,  
drágakő berakással,  
áldások vannak belevésve.**

Kapsz 1 erőt, 1 sebességet  
és 1 épelmjűséget.

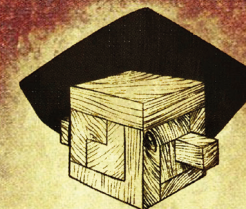
Ha elveszted az mulettet,  
vesztesz 3 erőt, 3 sebességet,  
3 tudást és 3 épelmjűséget.



### A ZSEBTOLVAJ KESZTYŰJE

**Soha nem tűnt ennyire  
könnyűnek, hogy  
segíts magadon.**

Ha egy másik felfedezővel egy  
szobában vagy, eldobhatod ezt a  
tárgyat, hogy az adott felfedezőnek  
elvedd bármelyik tárgyát.



### TRÜKKÖS DOBOZ

**Valahogy biztos ki lehet nyitni.**

Körönként egyszer tehetsz egy  
Tudás dobást, hogy megpróbáld  
kinyitni a dobozt:

**6+** Kinyitod a dobozt.

Húzz 2 Tárgykártyát.

Dobd el ezt a kártyát.

**0-5** Nem tudod kinyitni a dobozt.

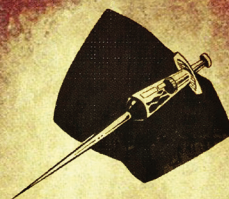


### GYÓGYKENŐCS

**Ragadós kenőcs egy lapos tálban.**

Használhatod a kenőcsöt magadon,  
vagy egy veled egy szobában  
tartozkodó felfedezőn. Ha a saját,  
vagy az adott felfedező ereje és  
sebessége a kezdőérték alatt van,  
tedd az egyik vagy mindkét  
tulajdonságot a kezdő értékére.

Használat után dobd el ezt a kártyát!



### ADRENALIN INJEKCIÓ

**Egy fecskendő, benne furcsa  
fluoreszkáló folyadék van.**

Mielőtt bármilyen dobást tennél,  
használhatod ezt a tárgyat, hogy az  
eredményhez hozzáadhass 4 értéket.

Használat után dobd el ezt a kártyát.



### NYŰLLÁB

**A nyúl nem volt túl szerencsés.**

Körönként egyszer újradobhatsz  
egy kockát.

A második értéket kell használnod.



### PÁNCÉL

**Ez csak egy díszpáncél  
egy kiállításról.**

**De azért fémből van.**

Ha bármikor fizikai sérülést  
szenvetnél, eggyel kevesebbet  
sérülsz. (Bárhányszor egy körben.)

Ezt a tárgyat nem lehet ellopni.



### ANGYAL TOLL

**Egy tökéletes toll száll a kezvedbe.**

Ha bármilyen dobást tennél,  
megnevezhetsz egy számot  
0 és 8 között.

Használd ezt az értéket  
dobás helyett.

Használat után dobd el ezt a kártyát.







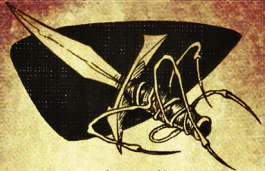
## GYERTYA

**Az árnyékok mozognak, azt reméled, hogy a gyertya csinálja.**

Ha Eseménykártyát húzol, 1 kockával többel dobhatsz rá. (Maximum 8 kockával dobhatsz.)

Ha nálad van a Csengő, a Könyv és a Gyertya, 2 ponttal nő az összes képességed.

Ha elveszted a három közül valamelyiket, vesztesz 2 pontot minden képességedből.



## VÉRTŐR FEGYVER

**Egy csúnya fegyver. Csövek és tük állnak ki a markolatából... és egyenesen a vénádba szúródnak.**

Hárommal több kockával dobhatsz, ha erővel támadsz ezzel a fegyverrel. (Maximum 8 kockával dobhatsz.)  
Ha így teszel, vesztesz 1 sebességet.

Nem használhatsz másik fegyvert, amíg ezt használod.

Ezt a fegyvert nem lehet elcserélni vagy eldobni. Ha ellopják tőled, 2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.



## ZENÉLŐ DOBOZ

**Kézrel készült antik darab.**

**Egy kísérteties dallamot játszik, amit nem tudsz kiverni a fejedből.**

Körönként egyszer becsukhatod vagy kinyithatod a dobozt.  
Ha a doboz nyitva van, bármely felfedezőnek, vagy épelméjűséggel rendelkező szörnynek, aki belép a szobába, vagy itt kezdi a körét, tennie kell egy 4+ Épelméjűség dobást.

Ha nem sikerül, a felfedező vagy szörny itt befejezi a körét, mert megbabonázta a zene.

Ha a dobozt hordozó felfedező vagy szörny megbabonázódik a zene miatt, elejti a zenélő dobozt.  
Ha a dobozt kinyitva ejtették el, akkor nyitva is marad.



## BÁLVÁNY

**Talán valam magasabb rendű cél miatt választott téged. Mint például az emberáldozás.**

Körönként egyszer, mielőtt bármilyen dobást tennél, megdörzsölheted a bálványt, hogy 2 kockával többel dobj. (Maximum 8 kockával dobhatsz.)  
Ahányszor ezt megteszed, vesztesz 1 épelméjűséget.

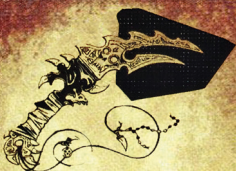


## ÜVEGCSE

**Egy fiola, benne fekete folyadék.**

A kísértés után egyszer a körödben tehetsz egy dobást 3 kockával, hogy igyál a fiolából:

- 6** Tedd át a felfedező bármelyik felfedezett szobára.
- 5** Kapsz 2 erőt és 2 sebességet.
- 4** Kapsz 2 tudást és 2 épelméjűséget.
- 3** Kapsz 1 tudást és vesztesz 1 erőt.
  - 2** Vesztesz 2 tudást és 2 épelméjűséget.
- 1** Vesztesz 2 erőt és 2 sebességet.
- 0** Vesztesz 2 pontot minden képességedből.



## ÁLDOZATI TŐR FEGYVER

**Egy meggörbült fémszilánk, melyet titokzatos szimbólumok és vérfoltok borítanak.**

Ha erőtamadást teszel ezzel a fegyverrel, 3 kockával többel dobhatsz.

(Maximum 8 kockával dobhatsz.)

De előtte tégy egy Tudás dobást:

**6+** Nincs egyéb hatás.

**3-5** 1 mentális sérülést szenvedsz.

**0-2** A tőr kicsavarodik a kezedből. 2 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.

Nem támadhatsz ebben a körben.

Nem használhatsz másik fegyvert, amíg ezt használod.



## CSENGŐ

**Egy rézcsengő, rezonáns csengéssel.**

Kapsz 1 épelméjűséget. Vesztesz 1 épelméjűséget, ha elveszted a Csengőt.

A kísértés után, egyszer egy körödben tehetsz egy Épelméjűség dobást, hogy használj a csengőt:

**5+** Mozgass 1 mezővel közelebb hozzád minden

felfedezőt, akit nem akadályoznak.

**0-4** Az áruló egy mezővel közelebb mozgathatja bármennyi szörnyét hozzád. (Ha te vagy az áruló, nincs hatás.) Ha nincs áruló, az összes szörny közelebb megy hozzád 1 mezővel.



## ORVOSI TÁSKA

**Egy orvos táskája, néhány fontos eszköz hiányzik belőle.**

Körönként egyszer tehetsz egy Tudás dobást, hogy gyógyítsd magad, vagy egy másik felfedezőt, aki veled egy szobában áll:

**8+** Kapsz 3 fizikai pontot.

**6-7** Kapsz 2 fizikai pontot.

**4-5** Kapsz 1 fizikai pontot.

**0-3** Semmi nem történik.

Nem növelhetsz képességpontot a kezdőérték fölé az orvosi készlettel.



## REVOLVER FEGYVER

**Egy régi, tekintélyesnek tűnő fegyver.**

A revolvert használva erő helyett támadhatsz sebességgel is.

(Ekkor az ellenfeled sebességgel védekezik, és ha sebzódik, fizikai sérülést szenved.)

1 kockával többel dobhatsz.

(Maximum 8 kockával dobhatsz.)

A revolverral megtámadhatsz bárkit ugyan abban a szobában, vagy akire egyenes úton rálátsz.

Ha másik szobában állót támadsz, és vesztesz, nem sebesülsz meg.

Nem használhatsz másik fegyvert, amíg ezt használod



## SÖTÉT DOBÓKOCKÁK

**Szerencsésnek érzed magad?**

Körönként egyszer dobhatsz 3 kockával:

**6** Mozogj egy olyan felfedező mellé, aki nem áruló.

**5** Mozgass egy másik felfedezőt ebből a szobából egy szomszédosba.

**4** Kapsz 1 fizikai pontot.

**3** Mozogj azonnal egy szomszédos szobába. (Nem kerül mozgásba.)

**2** Kapsz 1 mentális pontot.

**1** Húzz egy Eseménykártyát.

**0** Csökkentsd az összes képességed a legalacsonyabb értékre, ami a koponya felett van.

Dobd el ezt a kártyát.

