

TOMO DEL TRADITORE

DA NON
LEGGERE

FINCHE' LO SCENARIO NON INIZIA

TABELLA DE

	Morso	Libro	Sfera di Cristallo	Cane	Ragazza	Sim Sa
Stanza Abbandonata	18	7	12	38	1	
Balconata	24	7	32	5	16	
Catacombe	4	7	23	46	1	
Stanza Bruciata	24	33	23	38	30	
Sala da Pranzo	24	3	27	5	16	
Caldaia	4	33	32	38	30	
Galleria	18	3	19	19	19	
Palestra	35	29	12	46	1	
Ripostiglio	4	33	27	46	1	
Cucina	18	3	23	46	16	
Camera da Letto Principale	35	29	27	5	16	
Stanza del Pentacolo	26	50	32	50	26	
Stanze della Servitù	35	29	12	5	30	

SCENARIO TRADITORE

- 1 Rivelatore dello scenario
- 2 Rivelatore dello scenario
- 3 Conoscenza più bassa*
- 4 Forza più alta
- 5 Rivelatore dello scenario
- 6 Sanità più bassa
- 7 Padre Rhinehardt (Giardinaggio) oppure Sanità più alta
- 8 Rivelatore dello scenario
- 9 Nessuno (all'inizio)
- 10 Rivelatore dello scenario
- 11 Rivelatore dello scenario
- 12 Nessuno
- 13 Sanità più bassa

SCENARIO TRADITORE

- 14 Rivelatore dello scenario
- 15 Velocità più bassa
- 16 A sinistra del rivelatore dello scenario
- 17 A sinistra del rivelatore dello scenario
- 18 Rivelatore dello scenario
- 19 A sinistra del rivelatore dello scenario
- 20 Vivian Lopez (Vecchi film) oppure a sinistra del rivelatore dello scenario
- 21 Esploratore più vecchio
- 22 A sinistra del rivelatore dello scenario
- 23 A sinistra del rivelatore dello scenario
- 24 Brandon Jaspers (Campeggio) oppure Velocità più bassa
- 25 Zoe Ingstrom (Bambole) oppure Conoscenza più alta

* Se alcuni esploratori hanno un valore uguale, ed uno di loro è il rivelatore dello scenario, scegliete quest'ultimo.
Se nessuno degli esploratori è il rivelatore dello scenario, scegliete l'esploratore più vicino alla sinistra del rivelatore dello scenario.

GLI SCENARI

Simbolo Scenario	Pazzo	Maschera	Medaglione	Anello	Teschio	Lancia	Tavoletta Spiritica
9	45	42	49	28	34	43	48
6	11	25	49	20	47	39	2
13	10	25	49	41	37	43	48
13	31	48	44	20	47	15	8
6	45	42	21	20	37	39	40
13	10	42	36	28	34	15	2
22	10	25	36	41	37	15	8
22	11	22	21	41	47	43	48
9	11	25	44	17	17	17	40
22	31	32	36	41	37	39	2
6	10	35	44	20	47	43	2
26	45	14	14	26	14	50	40
9	31	42	21	28	34	15	8

SCENARIO TRADITORE

- 26 A sinistra del rivelatore dello scenario
- 27 Conoscenza più alta*
- 28 Conoscenza più bassa
- 29 Rivelatore dello scenario
- 30 Rivelatore dello scenario
- 31 Nessuno
(vedete *Segreti di Sopravvivenza*)
- 32 Sanità più alta
- 33 Rivelatore dello scenario
- 34 Traditore nascosto
(vedete *Segreti di Sopravvivenza*)
- 35 Conoscenza più alta
- 36 Missy Duborde (Nuoto) oppure
Velocità più alta
- 37 Forza più bassa
- 38 Conoscenza più bassa

SCENARIO TRADITORE

- 39 Velocità più alta
- 40 A sinistra del rivelatore dello scenario
- 41 Rivelatore dello scenario
- 42 Forza più alta
- 43 Traditore nascosto
(vedete *Segreti di Sopravvivenza*)
- 44 Esploratore più giovane
- 45 Conoscenza più alta
- 46 Madame Zostra (Cucina) oppure
Velocità più bassa
- 47 Rivelatore dello scenario
- 48 A sinistra del rivelatore dello scenario
- 49 Heather Granville oppure
Conoscenza più alta
- 50 Nessuno
(vedete *Segreti di Sopravvivenza*)

* Se alcuni esploratori hanno un valore uguale, e uno di loro è il rivelatore dello scenario, scegliete quest'ultimo.
Se nessuno degli esploratori è il rivelatore dello scenario, scegliete l'esploratore più vicino alla sinistra del rivelatore dello scenario.

SCENARIO 1

LA MUMMIA E' TORNATA

Il muro di fronte a te vibra e scivola di lato rivelando un antico sarcofago, il suo coperchio incurvato è impolverato e coperto di geroglifici. I geroglifici si illuminano leggermente, rendendosi leggibili, come animati da un antico potere arcano. Una voce rauca parla nella tua mente: "Ho perduto la mia sposa molti anni fa, più di quanti tu possa immaginare. Le mie lacrime sono polvere, ma il mio amore è ancora forte come il sole. Adesso la mia amata è rinata per me. Mani mortali non mi impediranno di riunirmi a lei ancora una volta..."

E mentre la voce si dissolve, tu sorridi. Tutto ti è molto chiaro. I tuoi compagni devono morire per permettere ai due amanti di stare nuovamente insieme. Nel medesimo istante in cui il coperchio del sarcofago si dischiude, ti prepari ad incontrare il tuo nuovo amico...il tuo nuovo dio.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Metti il segnalino Mummia (grande) ed un segnalino oggetto (rappresentante il Sarcofago) nella stanza in cui è stato rivelato lo scenario.

Perdi la Ragazza insieme ai bonus relativi. Metti da parte la sua carta e posiziona un segnalino mostro di colore magenta (rappresentante la Ragazza) in qualsiasi altra stanza sullo stesso piano della stanza in cui è stato rivelato lo scenario, ma ad almeno 5 stanze di distanza dalla Mummia. Se e non è disponibile una stanza così distante, posiziona il segnalino il più lontano possibile in quel piano.

Quando un personaggio entra nella stessa stanza in cui si trova il segnalino Ragazza, quel personaggio prende il segnalino insieme alla carta Ragazza.

Se prendi la Ragazza, devi darla alla Mummia mentre ti trovi nella sua stessa stanza. In questo caso la Mummia diventa il custode della Ragazza.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di rimandare la Mummia indietro, nel Regno dei Morti.

TU VINCI QUANDO...

...la Mummia è diventata la custode della Ragazza, ha con sé l'Anello o il Simbolo Sacro e ritorna con tutto questo alla stanza in cui si trova il Sarcofago, oppure quando tutti gli eroi sono morti. Se sia l'Anello che il Simbolo Sacro non sono in gioco, la prossima volta che scopri una stanza con un simbolo presagio, cerca nel mazzo dei presagi e pesca una qualsiasi carta.

LA MUMMIA

Velocità 3 Forza 8 Sanità 5

Se la Mummia ottiene 0 o 1 per il suo movimento, può usare un passaggio segreto per muoversi in qualunque spazio della casa.

La Mummia può portare oggetti ed essere il custode della Ragazza, ma niente di tutto questo influirà sulle sue caratteristiche. Puoi passare la Ragazza ed eventuali oggetti alla Mummia se ti trovi nella sua stessa stanza.

Durante il suo turno, la Mummia deve attaccare un eroe che si trovi nella stessa stanza (se può farlo).

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

La Mummia attacca con la Forza, ma infligge danni alla Velocità fino a che la sua vittima non raggiunge il valore di Velocità più basso (questo attacco non può abbassare quella caratteristica fino al teschio). Dopo che la Velocità di un eroe è scesa al minimo, la Mummia inizia ad arrecare danni alla Forza di quell'eroe finché non muore.

Quando la Mummia infligge 2 o più punti di danno con un attacco, può decidere di rubare un oggetto invece di arrecare quel danno. La Mummia può effettuare questo attacco speciale anche per sottrarre la Ragazza al suo attuale possessore.

La Mummia è immune agli attacchi basati sulla Velocità (come per esempio quelli derivanti dal Revolver o dalla Dinamite).

SE VINCI...

La ragazza è rannicchiata in un angolo e piange, chiedendoti di aiutarla. La Mummia percorre la stanza e la solleva tra le sue braccia ricoperte di lino ingiallito e consunto. Lentamente, teneramente, la Mummia esala un respiro nella bocca della ragazza piangente. I suoi singhiozzi si placano pian piano e le sue lacrime sembrano scintillare del colore dell'ambra, poi alza lo sguardo. "Mio Sacerdote, mio amore...mi hai risvegliata...siamo finalmente insieme ancora una volta" mormora la fragile ragazza, "e presto il mondo ci adorerà. La loro carne sarà nostra e la potremo bruciare, mentre banchetteremo con le loro anime..."

SCENARIO 2

LA SEDUTA SPIRITICA

Un terribile gelo cala su tutta la casa e la nebbia si leva in lente spire dal pavimento. Una voce rimbomba nell'aria, "Devo riposarmi...fate riposare la mia anima...o morite..."

Mentre l'eco della voce si estingue, la tavola spiritica che hai con te inizia a pulsare, allo stesso ritmo del tuo cuore. La prendi in mano e la osservi...vedi la nebbia formare delle lettere:

UCCIDILI TUTTI.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Metti da parte un segnalino mostro di colore viola (rappresentante il Fantasma).

Mettete da parte un segnalino Conoscenza ed un segnalino Sanità.

Se la Stanza del Pentacolo non è in gioco, cerca nel mazzo delle stanze e mettila in gioco nel seminterrato ad almeno 5 stanze di distanza da te o altrimenti il più lontano possibile. Dopodiché rimischia quel mazzo.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di evocare un Fantasma prima che ci riesca tu. Se ci riescono, saranno in grado di controllare il Fantasma, dopodiché dovranno superare una prova. Se non ci riescono (oppure se falliscono la prova successiva), allora cercheranno di distruggere il Fantasma.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti, senza tenere conto di chi per primo ha evocato il Fantasma.

COME EVOCARE IL FANTASMA

E' in atto una corsa contro il tempo tra te e gli eroi per evocare il Fantasma. Per riuscire ad evocarlo, devi condurre una seduta spiritica.

Mentre hai con te la Tavola Spiritica, puoi tentare un tiro di Conoscenza o di Sanità di 5+. Durante il tuo turno puoi tentare soltanto uno di questi due tiri. Per ogni successo, prendi un segnalino per quella caratteristica. Una volta che hai collezionato un segnalino Conoscenza ed un segnalino Sanità, ciascuno dei due tiri (uno di Conoscenza e uno di Sanità) riesci ad evocare il Fantasma.

Se riesci nell'evocazione prima che degli eroi, metti il segnalino Fantasma nella stessa stanza vicino al tuo personaggio. Se loro ci riescono prima di te, ti diranno cosa accadrà.

Se gli eroi evocano per primi il Fantasma ma falliscono la prova successiva, tu ottieni il controllo del Fantasma.

SE SEI IL PRIMO AD EVOCARE IL FANTASMA

Il fantasma dice (leggete ad alta voce):
"Avrò la mia vendetta contro i viventi!"

IL FANTASMA

Velocità 4 Forza 6

Tu ottieni il controllo del Fantasma se lo invochi per primo o se gli eroi lo invocano per primo ma falliscono la prova successiva. Se il tuo esploratore muore, mantieni il controllo del Fantasma.

Il Fantasma durante il suo turno deve muoversi verso l'eroe più vicino, attaccandolo se può farlo.

Alla fine del primo turno in cui hai preso il controllo del Fantasma, la casa inizia a crollare. La prima stanza a crollare è la Soffitta; se la Soffitta non è nella casa, scegli una qualunque stanza del piano superiore. Dopodiché, alla fine del turno di ciascun eroe, quest'ultimo deve scegliere una nuova stanza da far crollare.

Per far crollare una stanza, scegli una tessera e voltala a faccia in giù. Una stanza non può crollare se non è adiacente ad una stanza già crollata. Le stanze adiacenti non devono essere necessariamente collegate da porte. Se una stanza occupata crolla, tutti i personaggi che si trovano in quella stanza (non importa se la stanza vicina è collegata da porte oppure no). Se una stanza occupata crolla, tutti i personaggi in quella stanza (compreso il tuo) vengono uccisi.

Quando l'intero piano superiore della casa è crollato, inizia a far crollare il piano terra, partendo dalle Scale Principali (utilizza i segnalini oggetto per indicare quali stanze tra le Scale Principali, l'Atrio e la Sala d'Ingresso sono crollate). Quando anche l'intero piano terra è crollato, inizia a far crollare il seminterrato, partendo dal Pianerottolo del Seminterrato.

Se il tiro sull'Ascensore Mistico lo porterebbe su un piano interamente crollato, l'Ascensore non si muove.

Solo il Fantasma può muoversi attraverso le stanze crollate. Il Fantasma può anche muoversi attraverso i muri, ma non attraverso i piani della casa (se il Fantasma si trova in un piano interamente crollato, riposizionalo in una stanza qualsiasi del piano successivo all'inizio del prossimo turno dei mostri).

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Nessuno può attaccare fino a che la seduta spiritica non è stata completata e il Fantasma evocato.

Il Fantasma attacca con la Sanità e causa danni mentali. Solo un eroe che possiede l'Anello o che si trova nella Stanza del Pentacolo può attaccare il Fantasma, utilizzando attacchi basati sulla Sanità.

Se il Fantasma ottiene durante un attacco un totale inferiore a quello della vittima, non subisce danni.

SE VINCI...

La nebbia riempie la casa in ogni suo angolo. Ti muovi all'interno di essa, silenzioso come il fantasma che aleggia al tuo fianco. Il battito del tuo cuore rallenta e si calma. Silenzio. Ora due spiriti infesteranno questo luogo insieme. Per sempre.

SCENARIO 3

STUFATO DI ZAMPE DI RANA

Una voce sbucata dall'ombra si fa strada nella tua mente, cercando di convincerti: "Mi aiuterai, non è vero mio piccolo paffuto anatroccolo? Persone cattive si aggirano per la mia casa...e hanno anche rubato il mio adorato libro! Aiutami a dar loro una bella punizione, dolcino mio! C'è un bel pupazzetto in premio per te!"

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Metti da parte un segnalino mostro di colore rosso (rappresentante il Gatto) e 4 segnalini mostro di colore arancione (rappresentanti le Rane).

Metti il segnalino Strega (grande) nella Sala d'Ingresso.

Metti un segnalino oggetto (rappresentante una Radice) nella Serra, uno nella Dispensa ed uno in Cucina, adesso o quando le stanze verranno scoperte. Non rivelare agli eroi quali stanze non ancora scoperte conterranno la Radice. Non puoi raccogliere i segnalini Radice.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Gli eroi hanno il Libro degli Incantesimi della Strega (la carta Libro). Devi prenderlo, soprattutto perché potrebbero utilizzarlo per rimuovere l'invulnerabilità della Strega.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti o sono trasformati in Rane.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Non appena il primo eroe viene trasformato in Rana, metti il segnalino Gatto nella stanza dove è stato rivelato lo scenario. Il Gatto si muoverà a partire dal prossimo turno dei mostri verso la Rana più vicina.

Se il Gatto si trova nella stessa stanza con una Rana e la sconfigge con un attacco di Forza, se la mangia (uccidendo l'eroe). Il Gatto ignora le Rane che sono trasportate da altri eroi.

IL GATTO

Velocità 3 Forza 3 Sanità 2

LA STREGA

Velocità 4 Forza 3 Sanità 6

GLI INCANTESIMI DELLA STREGA

La Strega può lanciare uno dei seguenti incantesimi durante ogni suo turno. Se riesci ad ottenere il Libro degli Incantesimi dagli eroi, la Strega può anche scegliere di lanciare i primi due incantesimi della lista durante ogni suo turno.

Pelle di Rana: La Strega può lanciare questo incantesimo su qualsiasi eroe che si trovi nella sua stessa stanza. La Strega e quell'eroe effettuano entrambi un tiro di Sanità. Se la Strega ottiene un totale maggiore di quello dell'eroe, quell'eroe diventa una Rana e perde tutti i suoi oggetti. Rimuovi la miniatura di quell'eroe dalla stanza e rimpiazzala con un segnalino Rana. La Forza e la Velocità di quell'eroe vengono ridotte fino al valore più basso prima del teschio. Una Rana non può attaccare, pescare carte o scoprire nuove stanze. Un altro eroe che non sia stato trasformato in Rana può raccogliere una Rana e trasportarla come se fosse un oggetto (le Rane non possono fare nulla mentre vengono trasportate). Né tu né la Strega potete attaccare una Rana: lei preferirà che sia il suo adorato micetto a farsi un bello spuntino.

Soffio del Drago: La Strega può lanciare questo incantesimo su qualsiasi personaggio che si trovi sulla sua linea di vista (ossia un percorso diretto e ininterrotto di porte) oppure nella sua stessa stanza. Questo incantesimo infligge 2 dadi di danno fisico, che non può essere prevenuto né ridotto in alcun modo.

Ali del Corvo: La Strega può lanciare questo incantesimo per spostarsi in qualsiasi stanza della casa (scegli una stanza e posizionavi il segnalino Strega). Può lanciare quest'incantesimo su di te invece che su sé stessa, se siete nella stessa stanza.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

La Strega è momentaneamente invulnerabile e non può essere attaccata. Non può attaccare normalmente, ma può lanciare un incantesimo in ogni turno. Non può raccogliere oggetti.

SE VINCI...

"Una piccola ranocchietta, due piccole ranocchiette...continua, mio piccino, dai da mangiare queste cattive ranocchiette al micinocarino, su su! Mio prezioso paperotto!"

SCENARIO 4

LA RAGNATELA DEL DESTINO

La tua mente rabbrivisce mentre percepisci un'oscura presenza insidiarsi all'interno e facendo di essa la propria dimora, proprio in fondo al tuo cranio. Sei te stesso, ma sei anche LUI, il ragno. Un goloso bocconcino umano si sta già dimenando tra i fili della tua nuova ragnatela. Senti il te-ragno iniettare le sue uova nelle interiora della preda urlante. Presto la sua lotta avrà fine ed i tuoi cuccioli si riverseranno fuori dai suoi resti tremolanti. Puoi quasi sentire il sapore della tua preda umana...Essa si dimena, facendo vibrare la ragnatela. Ma il tuo istinto ti dice che altri cercheranno di interrompere la nascita dei tuoi piccoli...a meno che tu non li fermi prima.

COSA DEVI FARE ADESSO

Se ci sono 5 o 6 giocatori, il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Se ci sono 3 o 4 giocatori, il tuo personaggio è stato divorato dal Ragno. Rimuovi la tua miniatura e lascia tutti i tuoi oggetti nella stanza.

Metti il segnalino Ragno (grande) nella stessa stanza in cui uno dei personaggi ha preso la carta Morso.

Imposta l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sull'1. Lo utilizzerai per tenere traccia dello scorrere del tempo.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

L'eroe che ha rivelato lo scenario è imprigionato in una ragnatela appiccicosa e gli sono state iniettate dalle uova di Ragno nel corpo. Quell'eroe non si può muovere.

TU VINCI QUANDO...

...le uova del ragno si schiudono al Turno 9, oppure quando tutti gli eroi sono morti.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Alla fine di ogni tuo turno, fai avanzare l'indicatore Turno/Danno di 1 (il numero 1 sarà il primo).

IL RAGNO

Turno	Caratteristiche		
1	Velocità 0	Forza 2	Sanità 5
2	Velocità 1	Forza 2	Sanità 5
3	Velocità 2	Forza 4	Sanità 5
4	Velocità 4	Forza 4	Sanità 5
5	Velocità 5	Forza 5	Sanità 5
6	Velocità 6	Forza 7	Sanità 5
7+	Velocità 6	Forza 8	Sanità 5

Il Ragno deve muoversi verso uno degli eroi che non ha rivelato lo scenario e attaccarlo, se può farlo. Né tu né il Ragno potete attaccare l'eroe che ha rivelato lo scenario, a meno che le uova non siano state distrutte.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Ogni volta che il Ragno effettua un attacco, puoi rilanciare una volta tutti i dadi che hanno ottenuto un risultato di 0 (per esempio se il Ragno tira 4 dadi e due di essi ottengono 0, questi ultimi due possono essere rilanciati una volta).

SE VINCI...

...la tua prole banchetta con i saporiti, gustosi esseri umani. Ben presto ognuno dei tuoi piccoli sarà sufficientemente grande da cercarsi una nuova, propria dimora...ma di vecchie case abbandonate ve ne sono parecchie in questa zona...E anche di NON abbandonate...

SCENARIO 5

ERO UN LICANTROPO ADOLESCENTE

La luce della luna fluisce nella stanza, accarezzando la tua pelle. Ti avvicini alla finestra e contempi l'argenteo disco sfolgorare nel firmamento. E' una fantastica notte di luna piena. La tua mente inizia ad urlare mentre si spegne... il tuo corpo risplende di vigore e rinnovato potere...

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Metti un segnalino mostro di colore rosso sulla tua scheda personaggio.

Adesso sei un Lupo Mannaro. Lascia tutti i tuoi oggetti nella stanza. Se hai la Ragazza o il Pazzo, ne perdi la custodia. Metti da parte le loro carte e correggi le tue caratteristiche di conseguenza. Utilizza dei segnalini oggetto per rappresentarli: rimangono nella stessa stanza e possono essere raccolti dagli altri esploratori.

Tutte le caratteristiche del tuo personaggio che si trovino al di sotto del valore iniziale tornano al quel valore. Dopodiché aumenta le tue caratteristiche di 1 punto per ciascun altro eroe in gioco. Ad esempio, se ci sono tre eroi, hai a disposizione 3 punti da suddividere per incrementare le tue caratteristiche (non 3 punti in ciascuna caratteristica).

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Probabilmente sapevi qualcosa su di loro, ma ora sei più lupo che umano per ricordartelo.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti o sono trasformati in Lupi Mannari.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

All'inizio di ogni tuo turno guadagni 1 punto Forza e 1 punto Velocità. Una caratteristica non può superare il valore massimo presente sulla scheda personaggio.

IL CANE

Velocità 4 Forza 4 Sanità 3

Metti un segnalino mostro di colore rosso nella stessa stanza in cui ti trovi. Questo segnalino rappresenta il Cane, un mostro sotto il tuo controllo. Ignora il testo sulla sua carta (il Cane si comporta come un mostro e segue le regole dello scenario).

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Ogni volta che tu o il Cane sconfiggete un eroe, quell'eroe subisce i danni normalmente. All'inizio di ogni turno seguente di quell'eroe, quest'ultimo deve tentare un tiro di Sanità di 4+ per resistere alla maledizione. Se non ci riesce, diventa immediatamente un Lupo Mannaro e non è più considerato un eroe (quel giocatore deve quindi leggere questo scenario nel *Tomo del Traditore*).

Nessuna caratteristica di un Lupo Mannaro può scendere fino al teschio, a meno che non venga attaccato con un qualche oggetto speciale descritto sui *Segreti di Sopravvivenza*; inoltre tutto i danni che subisce da qualsiasi altra fonte sono dimezzati (arrotondati per eccesso).

Né un Lupo Mannaro né il Cane possono trasportare oggetti o usare ascensori (come l'Ascensore Mistico).

Se tu vinci ed un altro Lupo Mannaro ha ucciso almeno un eroe, anche il giocatore che controlla quel Lupo Mannaro vince.

SE VINCI...

Attraversi in corsa la casa fin fuori nel giardino, gustandoti il gradevole sapore del sangue fresco sulla tua lingua. Con un unico balzo superi il vecchio muro ricoperto di muschio che fiancheggia la casa ed atterri accanto al ciglio della strada. Aguzzando l'olfatto, puoi sentire l'odore di molti altri umani a meno di un miglio da qui. Stanotte la caccia è appena iniziata...

SCENARIO 6

L'OCCHIO FLUTTUANTE

I tuoi padroni sono finalmente giunti. Ti inchini al suolo non appena il grande occhio fluttuante scende dall'astronave. E' giunta l'ora per i tuoi amici di scoprire la verità e di inchinarsi ai loro nuovi padroni.

COSA DEVI FARE ADESSO

Se ci sono 3 o 4 giocatori metti da parte 1 segnalino mostro di colore arancione (rappresentante l'Alieno). Se ci sono 5 o 6 giocatori metti da parte 2 segnalini Alieno. Metti il segnalino (o i segnalini) Alieno nella stanza in cui è stato rivelato lo scenario. Metti in un segnalino oggetto (rappresentante l'Astronave) in quella stessa stanza.

Metti la miniatura del tuo personaggio sul segnalino Astronave. Il tuo personaggio ora è fuori dal gioco, insieme a tutti i suoi oggetti, in attesa di partire.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di evitare di essere soggiogati dagli Alieni. Inoltre conoscono il modo per liberarsi dal loro controllo mentale.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti o sono stati portati sull'Astronave.

GLI ALIENI

Velocità 4 Forza 6 Sanità 6

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Gli Alieni hanno un'abilità di controllo mentale. Invece di effettuare un attacco di Forza, un Alieno può effettuare un attacco di Sanità contro tutti gli eroi presenti in una stessa stanza; in tal caso, risolvi ogni attacco distintamente. Se un eroe sconfigge l'Alieno durante questo attacco speciale, nessuno subisce danni. Se l'Alieno sconfigge un eroe, quest'ultimo non subisce danni ma cade sotto il controllo dell'Alieno.

Una volta che un Alieno ha preso il controllo di un eroe, puoi muovere quell'eroe durante il suo turno verso la stanza in cui si trova l'Astronave. L'eroe controllato non subisce danni o l'effetto delle stante. Gli eroi controllati non possono attaccare o eseguire altre azioni. Quando l'eroe controllato arriva nella stanza in cui si trova l'Astronave, sale a bordo all'inizio del suo prossimo turno (a meno che qualcuno non lo liberi dal controllo mentale). Una volta imbarcato, quel personaggio è fuori da gioco (insieme a tutti i suoi oggetti).

Gli eroi conoscono un modo segreto per liberarsi dal controllo mentale degli Alieni. Gli Alieni possono controllare qualcuno soltanto una volta: quando un eroe viene liberato, diventa immune all'abilità di controllo mentale degli Alieni.

Gli Alieni sono immuni agli attacchi basati sulla Velocità (come per esempio quelli derivanti dal Revolver o dalla Dinamite).

Gli Alieni storditi mantengono ancora il controllo mentale di un eroe sconfitto in precedenza con l'attacco di Sanità.

SE VINCI...

I tuoi padroni sono compiaciuti, molto compiaciuti del regalo che gli hai fatto. I tuoi amici saranno degli eccellenti ospiti per gli esperimenti xeno-biologici dei tuoi padroni. E soprattutto, i padroni ti hanno promesso che potrai tenerti gli occhi dei tuoi amici come ricordo.

SCENARIO 7

RAMPICANTI CARNIVORI

Hai sempre amato le piante. Filodendri, azalee, margherite, violette e i rampicanti...oh sì, i rampicanti. Proprio in questo momento puoi sentirti crescere sui lati della casa e strisciare al suo interno attraverso le finestre.

Capisci che devi aiutarli a crescere sempre di più. Ma di che cosa ha bisogno una pianta per crescere? Di luce, di acqua...e di un buon fertilizzante. E cosa potrebbe essere un ottimo fertilizzante? Mmm...Ah! Ma certo! I tuoi amici!

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Se hai con te il Libro, devi lasciarlo nella stanza in cui ti trovi; non potrai prenderlo in seguito.

Metti da parte un numero di coppie di segnalini mostro di colore arancione e verde (rappresentanti rispettivamente le Radici e le Estremità) pari al doppio del numero dei giocatori (fino ad un massimo di 10 coppie). Ogni coppia Radice/Estremità rappresenta un Rampicante.

Metti un segnalino Radice in ciascuna nelle seguenti **stanze rampicante**: Sala d'Ingresso, Balconata, Camera da Letto, Cappella, Serra, Salotto, Giardini, Scale Principali, Cimitero, Camera da Letto Principale, Cortile e Torre. Non puoi mettere più di un segnalino Radice in una stanza. Se ci sono più stanze rampicante che segnalini Radice, scegli in quali stanze mettere i segnalini. Se ci sono più segnalini Radice che stanze rampicante, puoi mettere i segnalini Radice in seguito, quando le stanze appropriate vengono scoperte.

Metti un segnalino Estremità in ogni stanza in cui è presente un segnalino Radice (usa i numeri per le corrispondenze, ad esempio Estremità 1 con Radice 1 e così via).

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno tentando qualcosa...qualcosa che può uccidere le tue amate piante.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti oppure l'oggetto speciale che hanno costruito è stato distrutto.

Per distruggere l'oggetto speciale, devi rubarlo all'eroe che lo possiede (vedi la sezione "Attacchi speciali" nel regolamento). Dopodiché devi terminare il tuo turno nel Baratro, nella Caldaia o nel Lago Sotterraneo per lanciare l'oggetto al suo destino.

RAMPICANTI

Velocità 2 Forza 5 Sanità 3

I Rampicanti possono crescere ed allungarsi; per allungare un Rampicante, puoi muovere la sua Estremità, ma le Radici non lasciano mai la stanza in cui si trovano all'inizio.

Se un'Estremità entra nell'Ascensore Mistico, lo bloccherà; l'Ascensore non potrà quindi muoversi da dove si trova fino a quando l'Estremità non va via.

Le Radici non rallentano il movimento degli eroi, mentre le Estremità invece sì.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Le Radici non possono muoversi e non possono essere attaccate né attaccare, le Estremità invece sì.

Se un'Estremità sconfigge un eroe in un combattimento fisico, quest'ultimo non subisce danni. Quel personaggio viene afferrato e lascia tutti i suoi oggetti nella stanza. Dopodiché l'Estremità termina il suo movimento.

- Un eroe afferrato non può essere attaccato da altre Estremità, ma può essere attaccato da te.

- Quando un'Estremità inizia il suo turno con un eroe afferrato, si muove automaticamente di 2 spazi in direzione della sua Radice corrispondente anziché muoversi normalmente. L'Estremità può seguire un percorso qualsiasi per raggiungere la sua Radice. Un'Estremità che trasporta con sé un eroe afferrato non può attaccare.

- All'inizio del turno dell'Estremità, un eroe catturato che si trovi nella stanza della sua corrispettiva Radice viene ucciso e trasformato in fertilizzante. Rimuovi i segnalini Estremità/Radice di quel Rampicante dal gioco.

Il Campanello non ha effetto sugli eroi catturati. La Tavola Spiritica non ha effetto sulle Estremità.

SE VINCI...

Giaci beato nel letto della camera da letto principale, guardando le piante rampicanti sul soffitto sopra di te e sulle coperte al tuo fianco. La casa è così tranquilla ora. Presto però dovrai trovare altri "amici" per sfamare le tue preziose piante. Eh sì, hai sempre avuto il pollice verde.

SCENARIO 8

IL LAMENTO DELLA BANSHEE

Dapprima puoi udire un suono sommesso appena fuori dalla stanza, come se qualcuno si stesse arrampicando sul muro oppure stesse grattando con le unghie sulle pareti. Pochi istanti dopo ti pare di scorgere, con la coda dell'occhio, il movimento di una logora veste argentea. Stai per voltarti ed avviiarti verso la porta, quando percepisci chiaramente la presenza di qualcuno alle tue spalle. La creatura piange in un lamento straziante.

Il suono si diffonde nella stanza e senti un brivido misto di freddo e di terrore insinuarsi nel tuo cuore. La morte è vicina, ma non per te. La tavola spiritica ti protegge da quella dolce voce letale. Se solo tu potessi rimanere solo con lei...senti che anch'ella vorrebbe stare insieme a te...per tutta l'eternità...

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Metti il segnalino Banshee (grande) nella stanza in cui si trova il tuo personaggio. Scegli in quale verso è rivolta (usa la freccia stampata sul suo segnalino).

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando il modo di far tacere la Banshee.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

LA BANSHEE

Velocità 8

La Banshee di solito si muove seguendo i suoi piani. Quando lo fa, si muove sempre di tanti spazi quanto ottenuto con il tiro di Velocità. Quando muovi la Banshee, tira 2 dadi per determinare come si muove:

Tiro Effetto

- 0 Metti il segnalino della Banshee in qualsiasi stanza fino ad una distanza massima di 8 tessere da quella in cui si trova. Non passa attraverso altre stanze in questo turno.
- 1 Scegli la prima stanza in cui si muove per prima: per il resto del movimento in questo turno, si muove sempre e solo girando a sinistra, se è possibile.
- 2 Scegli la prima stanza in cui si muove: per il resto del movimento in questo turno, si muove sempre e soltanto in avanti, se è possibile. Se in una o più stanze le uniche opzioni sono la destra o la sinistra, scegli a caso quale direzione prende.

- 3 Scegli la prima stanza in cui si muove per prima: per il resto del movimento in questo turno, si muove sempre e solo girando a destra, se è possibile.
- 4 In questo turno sei tu a controllare il movimento della Banshee, tuttavia il suo lamento può influenzare solo un eroe alla volta.

Quando si gira, la Banshee "abbraccia" il muro sinistro o quello destro. Per esempio, se deve girare a sinistra ma non può, andrà dritta in avanti; se non può andare in avanti, allora girerà a destra; se si trova in una stanza senza uscita, allora se ne andrà dalla strada da cui è entrata. La Banshee non è influenzata, né influenza il movimento degli altri personaggi. Come i normali mostri, non può scoprire nuove stanze.

Se la Banshee entra nel Pianerottolo Superiore, nella Stanza Crollata, nella Galleria, nell'Atrio (quando le Scale del Seminterrato sono presenti in gioco) o in una stanza in cui sono presenti segnalini Scale Segrete, Passaggio Segreto o Muro Girevole, decidi se muoverla o meno in una stanza corrispondente da qualche altra parte. Se la sposti da un'altra parte, puoi decidere la direzione in cui la Banshee è rivolta una volta arrivata nella nuova stanza, La Banshee può entrare nell'Ascensore Mistico, ma non può utilizzarlo.

Se la Banshee attraversa o si ferma in una stanza in cui è presente un eroe, intona il suo lamento. Ogni eroe nella stanza deve eseguire un tiro di Sanità:

Tiro Effetto

- 6+ Riceve un dado di danno mentale.
- 3-5 Riceve 2 dadi di danno mentale.
- 0-2 Riceve 4 dadi di danno mentale.

Tu sei immune al lamento della Banshee finché porti con te la Tavola Spiritica. Se la perdi, sei esposto al lamento allo stesso modo degli eroi.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

La Banshee non può essere attaccata.

SE VINCI...

I capelli d'argento della Banshee si agitano intorno a te sospinti da una brezza innaturale, mentre il tuo sguardo si perde in quei suoi freddi occhi color del ghiaccio che hai imparato ad amare. Adesso siete soltanto voi due e il vostro soprannaturale canto d'amore. Insieme. Per sempre.

SCENARIO 9

LA DANZA DELLA MORTE

Gli orologi nella casa battono la mezzanotte...anche se non sembrerebbe che sia così tardi. Non appena gli orologi si placano e il silenzio torna a regnare, una musica lieve comincia a diffondersi...come se un violinista solitario suonasse una qualche deliziosa ma stregata melodia, che irresistibilmente ti invita a danzare. La musica raggela la tua anima ma al contempo un sorriso fa capolino sulle tue labbra. La tua mente si ribella in un barlume remoto di razionalità, ma...

Perché mai in fondo dovresti resistere alla soave bellezza di questa musica divina? Gioia e meraviglia pervadono la tua anima. Questo ballo deve continuare per sempre. Non permetterai a nessuno di interromperlo.

COSA DEVI FARE ADESSO

Questo scenario inizia senza un traditore. Ogni eroe potrebbe diventare un traditore. **Non leggere questo scenario a meno che il tuo esploratore non sia diventato un traditore.**

Riporta qualunque caratteristica che si trovi al di sotto del suo valore iniziale al suo valore iniziale.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di fermare la musica.

TU VINCI QUANDO...

...il Simbolo Sacro è stato distrutto.

Per distruggere il Simbolo Sacro, devi innanzitutto rubarlo all'eroe che lo possiede (vedi la sezione "Attacchi speciali" nel regolamento). Dopodiché devi terminare il tuo turno nel Baratro, nella Caldaia o nel Lago Sotterraneo per lanciare il Simbolo Sacro al suo destino.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Danza fino a che i tuoi piedi non sono intorpiditi. In ogni turno, devi effettuare un tiro di Forza:

Tiro Effetto

3+ Nessun effetto.

0-2 Non puoi muoverti per questo turno. Perdi 1 punto Forza.

A differenza degli eroi, tu non hai bisogno di tentare un tiro di Sanità all'inizio di ogni turno se non hai con te il Simbolo Sacro.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Tutti i tuoi attacchi si manifestano sotto forma di potenti scariche di energia. Non puoi effettuare attacchi di Forza; puoi però effettuare attacchi di Velocità.

Se sconfiggi un eroe infliggendogli 2 o più punti di danno con un attacco di Velocità, puoi rubargli un oggetto anziché infliggergli il danno.

SE VINCI...

Diabolicamente bella, sostenuta, melodica, tragica e gioiosa la musica permea l'aere di tutte le stanze di questa antica dimora. I ballerini volteggiano in quest'immensa sala da ballo, mentre il violinista suona e suona ancora incessantemente. La danza è così gioiosa, così seducente, che i ballerini preferiscono morire piuttosto che fermarsi... E così faranno.

SCENARIO 10

RIUNIONE DI FAMIGLIA

Il Pazzo alza improvvisamente la testa, tendendo le orecchie per ascoltare: "Avete sentito?", vi chiede. "Sotto al pavimento, dove li ho messi. La mia famiglia."

Il pavimento si rigonfia e poi si spacca mentre due corpi decomposti fuoriescono dal suolo, tornando alla luce. Uno dei due ti fissa...un sorriso contornato dai vermi.

Il Pazzo ti blocca da dietro, trattenendoti e sussurrando: "Mamma e Papà cercano da tempo qualcuno da adottare..."

COSA DEVI FARE ADESSO

Il Pazzo ti ha ucciso. Rimuovi la tua miniatura dal gioco, dopodiché metti un segnalino mostro di colore giallo (rappresentante il Pazzo) al suo posto. Lascia tutti i tuoi oggetti nella stanza.

Prendi tanti segnalini mostro di colore blu (rappresentanti gli Zombie) quanti sono i giocatori. Metti ciascuno Zombie in una stanza che abbia il simbolo presagio, ma non più di uno per stanza. Se non ci sono abbastanza stanze col simbolo presagio a disposizione, puoi mettere gli Zombie in qualsiasi altra stanza che non abbia il simbolo evento.

Prendi l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica. Lo utilizzerai per tenere traccia dei danni.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Cercheranno di imprigionare gli Zombie in alcune stanze particolari, disseminate per la casa.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

ZOMBIE

Velocità 2 Forza 6 Sanità 2 Conoscenza 3

Puoi muovere ciascuno Zombie come preferisci, a meno che questi non abbia una linea di vista (ossia un percorso dritto e ininterrotto di porte) su un eroe; in tal caso, quello Zombie dovrà muoversi in direzione dell'eroe più vicino che può vedere. Se vede due eroi alla stessa distanza da lui, puoi scegliere tu verso quale dei due muoverlo. Una volta che uno Zombie inizia ad avanzare un eroe, continua a muoversi verso di lui per il resto del suo turno. Una volta che lo Zombie non ha più alcun eroe sulla sua linea di vista, puoi nuovamente decidere come muoverlo.

All'inizio del turno di uno Zombie, se un altro esploratore entra nella sua linea di vista e si trova più vicino rispetto a quello che stava inseguendo nel turno precedente, lo Zombie si muove verso l'esploratore più vicino.

Uno Zombie attacca non appena si trova nella stessa stanza con un qualunque eroe.

Se uno Zombie entra in una stanza dove gli eroi possono intrappolarlo, gli eroi ti diranno cosa accade.

IL PAZZO

Velocità 3 Forza 5 Sanità 5

Il Pazzo può subire fino a 5 punti di danno fisico prima di essere ucciso. Utilizza l'indicatore Turno/Danno per tenere traccia dei danni subiti; il danno non influenza le caratteristiche del Pazzo.

SE VINCI...

La famiglia è arrabbiata con te. Il nuovo figlioletto che avevi promesso a Mamma e Papà, il nuovo fratellino e compagno di giochi che avevi assicurato al Fratello e alla Sorella...sono già tutti rotti! Eccoli giacere là dove la famiglia li ha presi ed abbracciati, spargendo sangue, organi e frammenti di umide ossa per tutto il pavimento. Probabilmente è stato il troppo entusiasmo...In ogni caso non vuoi che la famiglia ce l'abbia con te. Senti Mamma gridare ed agitarsi al di sotto delle tavole di legno del pavimento. Mentre ti avvii fuori dalla casa, ti volti ed esclami deciso: "Non piangere Mamma! So dove trovarne altri..."

SCENARIO 11

LASCIATELI ENTRARE

Gli altri hanno chiamato il tuo nuovo amico 'pazzo'. Anche tu lo avevi pensato...all'inizio. Ma le parole inarticolate e le istruzioni confuse che farfugliava hanno improvvisamente assunto un significato e alla fine hai capito.

La nebbia! La nebbia che hai visto levarsi sinuosa intorno alla casa, al di fuori delle finestre. Qualcosa vive in quella densa foschia, ora lo sai. E anela di entrare...Un fremito d'entusiasmo ti assale nel momento in cui intuisce quello che accadrebbe se entrassero.

Il pazzo strilla, interrompendo i tuoi pensieri: "Finalmente! Spalanchiamo le finestre!" Obbedisci.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Perdi il Pazzo insieme ai relativi bonus. Metti da parte la sua carta e posiziona un segnalino mostro di colore giallo (rappresentante il Pazzo) nella stessa stanza in cui ti trovi.

Metti un segnalino mostro di colore viola (rappresentante lo Spettri) a faccia in giù nella Sala d'Ingresso ed in ogni altra stanza in cui è presente una finestra che si affaccia sull'esterno. Questi Spettri sono in realtà all'esterno, in attesa che tu e il Pazzo li facciate entrare. Le stanze con finestre che danno sull'esterno sono: le Scale Principali, la Camera da Letto Principale, la Camera da Letto, la Cappella e la Sala da Pranzo. Se una stanza è posizionata in modo tale che la finestra si affaccia al muro di un'altra stanza, non posizionare il segnalino.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno tentando di eseguire un esorcismo. Se ci riescono, scacceranno tutti gli Spettri.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

COME FAR ENTRARE GLI SPETTRI

Devi aprire le finestre e la porta della Sala d'Ingresso per far entrare gli Spettri. Sia tu e il Pazzo potete farlo. Aprire una finestra o la porta della Sala d'Ingresso costa uno spazio di movimento.

Una volta che una finestra o la porta della Sala d'Ingresso è stata aperta, voltate a faccia in su il segnalino Spettri presente in quella stanza. Gli Spettri possono muoversi e attaccare nello stesso turno in cui sono stati fatti entrare (voltati a faccia in su).

Se vengono scoperte nuove stanze con finestre che danno sull'esterno, metti in ciascuna di esse un nuovo Spettri, a faccia in giù. Se una finestra viene 'murata' (bloccata da un'altra stanza) rimuovi lo Spettri presente in quella stanza (se è a faccia in giù).

Gli Spettri a faccia in giù non influiscono sul movimento degli eroi e non sono soggetti all'effetto del Campanello o della Tavola Spiritica.

SPETTRI

Velocità 4 Sanità 6

IL PAZZO

Velocità 7 Forza 7 Sanità 7

Durante il turno dei mostri, il Pazzo deve muoversi verso il segnalino Spettri a faccia in giù più vicino a lui e seguendo il percorso più breve per raggiungerlo. Quando non sono presenti ulteriori segnalini Spettri a faccia in giù, il Pazzo prosegue nell'esplorazione della casa alla ricerca di nuove stanze con finestre che si affacciano sull'esterno.

Il Pazzo può scoprire nuove stanze, ma ignora tutti gli effetti della stanza e non si ferma né pesca carte quando entra in una stanza inesplorata che riporti i simboli. Queste stanze contano come stanze già esplorate per gli eroi.

Una volta che tutte le stanze aventi una finestra sono state scoperte e tutti gli Spettri sono entrati (voltati a faccia in su), il Pazzo può attaccare.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Gli Spettri possono attaccare ed essere attaccati solo con la Sanità.

Se un eroe che possiede l'Anello sferra un attacco di Sanità contro uno Spettri e lo sconfigge, lo Spettri viene scacciato.

Il Pazzo non può attaccare finché tutti gli Spettri non si trovano dentro nella casa, ma può difendersi se viene attaccato.

SE VINCI...

Solo più tardi, mentre ti lavi le mani dal sangue e l'eco delle urla ancora presente nelle tue orecchie comincia a dissolversi, realizzi cosa realmente volessero le entità provenienti dalla fitta nebbia all'esterno della casa...Hai fatto proprio bene a farle entrare.

SCENARIO 12

GEMELLI MALVAGI

Questo scenario non ha un traditore. Tutti gli eroi devono collaborare per distruggere i loro Gemelli Malvagi. Se il tuo personaggio viene ucciso, puoi comunque controllare il tuo Gemello Malvagio e cercare di uccidere gli altri eroi. Il resto delle regole di questo scenario si trova nei *Segreti di Sopravvivenza*.

SCENARIO 13

FORSE SOGNARE

Hai sempre visto la realtà da dietro questi occhi, intrappolato in un corpo di carne. Però oggi è successo qualcosa. Ma cosa? Il tuo corpo è penetrato in una sorta di nuova dimensione...in realtà un luogo terribile, ma un luogo dove tu - e lo scopri con un fremito di eccitazione - hai il controllo assoluto!

Questa è la tua occasione per cambiare ogni cosa. Un pensiero si insinua nel profondo della tua mente e piano piano sale...fermati...rilassati...Perché non riposare un poco in questo luogo? Il giaciglio sembra così comodo, dopotutto...

Gli occhi della tua prigionia di carne si chiudono e per la prima volta si schiudono quelli del tuo subconscio. E' tempo di liberare i tuoi sogni. Che le urla abbiano inizio.

COSA DEVI FARE ADESSO

Poni la tua miniatura coricata su un fianco nella stanza in cui ti trovi nel momento in cui ha inizio lo scenario. Il tuo corpo è addormentato. Non puoi muoverti né effettuare alcuna azione. Lascia tutti i tuoi oggetti nella stanza, comprese le carte Ragazza, Cane e Pazzo se le possiedi, e correggi le tue caratteristiche di conseguenza. La modifica non può uccidere il tuo personaggio (riduci le caratteristiche interessate ai valori più bassi prima del teschio).

Metti tanti segnalini mostro di colore viola (rappresentanti gli Incubi) quanti sono i giocatori nella stessa stanza in cui si trova il tuo corpo addormentato.

In segreto, conta quante sono le stanze **via-di-fuga** nella casa. Le stanze via-di-fuga sono quelle che possiedono una finestra che si affaccia verso l'esterno. La Serra, la Sala d'Ingresso, i Giardini, il Cimitero, il Cortile, la Torre e la Balconata contano come stanze via-di fuga. Se una stanza risulta 'murata' (bloccata da un'altra stanza) conta ancora come stanza via-di-fuga. Se il numero delle stanze via-di-fuga già in gioco è inferiore al numero di giocatori, cerca nel mazzo e aggiungi tante stanze via-di-fuga tra quelle riportate in alto mettendole nei piani appropriati finché non raggiungi un numero di stanze via-di-fuga pari al numero di giocatori. Dopodiché rimischia quel mazzo. Infine segna quel numero su un foglio di carta, senza rivelarne il contenuto agli altri giocatori.

Metti da parte un numero di segnalini Fuga pari al numero di Incubi presenti nella casa (puoi utilizzare qualunque tipo di segnalini per rappresentarli).

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di risvegliare il tuo corpo.

TU VINCI QUANDO...

...un numero di Incubi pari al numero di stanze via-di-fuga presenti nella casa quando lo scenario è stato rivelato riesce a fuggire. Quando ciò accade, mostra ai giocatori il numero che avevi scritto in segreto.

COME FUGGONO GLI INCUBI

Un Incubo che si trova in una stanza via-di-fuga può fuggire dalla casa al costo di uno spazio di movimento.

Quando un Incubo fugge da una stanza via-di-fuga, nessun altro Incubo può fuggire da quella stanza. Metti un segnalino Fuga nelle stanze già utilizzate. Se vengono scoperte nuove stanze via-di-fuga nel corso del gioco, puoi utilizzarle per far fuggire gli Incubi, ma queste non si aggiungeranno al numero totale di fughe di cui hai bisogno.

Ogniqualevolta un Incubo viene distrutto oppure riesce a fuggire dalla casa, puoi mettere in gioco un nuovo Incubo. Posiziona un segnalino Incubo nella stanza in cui si trova il tuo corpo addormentato.

INCUBI

Velocità 5 Forza 4 Sanità 4

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Gli Incubi possono attaccare gli eroi con la Forza, ma causano danni mentali invece che fisici.

Se un Incubo viene attaccato e sconfitto, viene distrutto anziché stordito. Se invece l'Incubo attacca e viene sconfitto, viene stordito normalmente.

SE VINCI...

Guardi gli occhi chiusi del tuo corpo, ma dall'esterno di esso. Con orrore li vedi spalancarsi di colpo: la tua prigionia di carne riconosce il suo stesso subconscio. Tenta di urlare per il terrore, ma il suono viene ovattato da un'orda di incubi viventi...

SCENARIO 14

LE STELLE NON MENTONO

Ti allontani di nascosto dai tuoi amici, o vittime come ti piace pensare di loro, per dare il benvenuto agli zelanti seguaci del tuo culto. Lentamente, ritmicamente, inizi a battere i piedi e a cantare. Tutti gli altri si uniscono a te. Il tono della nenia sale ancora e ancora e più alto fra tutti è il suono della tua voce, mentre preghi che ciò che è malvagio e maledetto accolga ed accetti stanotte i sacrifici che gli offrirai. Il culto sta pregando affinché il vostro temuto dio appaia innanzi a voi e si bagni nel sangue dei tuoi amici.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Metti tanti segnalini mostro di colore viola (rappresentanti i Cultisti) quanti sono i giocatori nella Stanza del Pentacolo.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti, oppure hai evocato il tuo dio tramite un rituale di sacrifici.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

L'unico modo che hanno per fermare il rituale in atto è quello di profanare il Pentacolo. Per farlo, utilizzeranno dei barattoli di Vernice (segnalini oggetto) che sono nascosti nella casa.

COME EVOCARE IL DIO

Devi fare dei sacrifici per evocare il tuo dio. Devi raggiungere un totale di 13 **punti sacrificio** e per farlo puoi eseguire i seguenti tipi di sacrificio nella Stanza del Pentacolo:

Sacrificio	Punti
Cadavere di un eroe	4
Ragazza, Pazzo, Cane	2
Qualsiasi altro oggetto (carta oggetto o presagio)	1

Le carte oggetto e presagio che sacrifici vengono rimosse dal gioco. Tieni traccia dei punti sacrificio accumulati su un foglio di carta.

Puoi sacrificare la Ragazza, il Cane o il Pazzo quando hai la carta corrispondente e ti trovi nella Stanza del Pentacolo. Non puoi rubare, trasportare o sacrificare i segnalini Vernice.

CULTISTI

Velocità 4 Forza 4 Sanità 4

I Cultisti possono portare oggetti e i cadaveri degli eroi. Gli oggetti che trasportano non conferiscono loro abilità né variano le loro caratteristiche. Non possono trasportare i segnalini Vernice.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Un Cultista può rubare gli oggetti ad un eroe, proprio come farebbero gli eroi (vedi la sezione "Attacchi speciali" nel regolamento).

Se un eroe viene ucciso, poni coricata la sua miniatura per indicarne il cadavere.

Un Cultista può prendere un cadavere (come se fosse un oggetto) e trasportarlo, ma mentre lo fa, utilizza 2 spazi di movimento per entrare in una stanza. Anche il traditore può trasportare i cadaveri, applicando la medesima restrizione. Prendi la miniatura dell'eroe quando trasporti il suo cadavere.

SE VINCI...

La casa inizia ad ondeggiare e ogni vetro esplode in frantumi, come urla dell'universo stesso. Uno squarcio si apre nel tessuto del tempo e dello spazio e, attraverso di esso, il tuo dio rinasce. Fradicio del sangue dei tuoi amici, il tuo dio è bellissimo e terrificante, splendore e disperazione. Il mondo giace inerme ai suoi piedi e tutto ciò che è con lui sono i suoi figli, il suo sangue...i suoi sacrifici.

SCENARIO 15

QUI CI SONO DRAGHI

Guardi attentamente il disegno che hai trovato sul pavimento, sembra fatto da un bambino. Le tue mani sfiorano l'immagine spartana: è quella di un drago sputafuoco stilizzato. "Avrei sempre voluto avere un drago...", sussurri. Incredibilmente, in quell'attimo una vampata incenerisce la porta di fronte a te e ruggendo attraverso di essa si fa strada un drago, enorme, infuriato, soffiando fiamme dalle narici!

Non ci credi, stai sognando! Sorridi. Questo è il genere di sogni che adori. Quelli in cui sei il totale dominatore incontrastato. Dalla loro reazione, vedi che i tuoi compagni non riescono a credere a ciò che vedono. Irritato, decidi che ti godrai questo sogno ancora per un po'...e il miglior modo per farlo è quello di prendersela con i tuoi amici miscredenti.

"Mangiali Drago! Mangiali tutti!"

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Metti il segnalino Drago (grande) nella Sala d'Ingresso.

Metti un segnalino oggetto (rappresentante lo Scudo) nel Baratro o nella Cripta ed un altro segnalino oggetto (rappresentante l'Armatura Antica) nelle Catacombe o nel Lago Sotterraneo. Se nessuna delle suddette stanze è ancora presente in gioco, attendi fino a che queste saranno scoperte per porvi i segnalini appositi (devi metterli ciascuno nella prima stanza appropriata che viene rivelata).

Prendi l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica. Lo utilizzerai per tenere traccia dei danni.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di uccidere il Drago.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

IL DRAGO

Velocità 3 Forza 8 Sanità 6

Utilizza l'indicatore Turno/Danno per tenere traccia dei danni subiti dal Drago. Quando gli infliggono tanti danni quanti sono i giocatori, il Drago viene ucciso. I danni subiti dal Drago non influenzano le sue caratteristiche.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Il Drago può effettuare due attacchi durante il suo turno, uno soffiando fuoco ed uno mordendo. Non deve effettuare i due attacchi necessariamente nello stesso momento e può deciderne l'ordine.

Soffio del Drago: Qualsiasi personaggio (tu compreso) che si trovi nella stessa stanza o in una stanza adiacente al Drago deve tentare un tiro di Velocità quando il Drago soffia (si considerano adiacenti solo le stanze collegate da una porta):

Tiro Effetto

4+ Nessun danno.

0-3 Riceve 4 dadi di danno fisico (se si trova nella stessa stanza) oppure 2 dadi di danno fisico (se si trova in una stanza adiacente).

Morso: Questo è un normale attacco di Forza.

Robustezza: Ogni volta che il Drago viene sconfitto, subisce 2 danni in meno.

Il Drago è immune agli attacchi basati sulla Velocità (come per esempio quelli derivanti dal Revolver o dalla Dinamite). Può però essere danneggiato da attacchi basati sulla Sanità effettuati da un eroe che possiede l'Anello.

SE VINCI...

Inizialmente ti ha fatto un po' ribrezzo, specialmente quando il drago ha portato a segno il suo primo morso su uno dei tuoi amici. Tutto quel sangue e tutte quelle budella che venivano fuori... E non ti sei sentito tanto meglio quando il Drago ha arrostito un altro dei tuoi amici, trasformandolo con una vampata del suo alito in una enorme torcia umana strepitante e sfrigolante (beh, per pochi istanti a dire il vero, prima che cadesse a terra completamente consumato). Meno male che tutto questo è solo un sogno, per quanto incredibilmente realistico!

SCENARIO 16

L'ABBRACCIO DEL FANTASMA

Loro credevano di conoscerti. Credevano che avresti fatto tutto quello che ti dicevano, ma si stavano sbagliando. Hanno cercato di portarti via la ragazza e questo è stato il loro più grande errore.

Adesso lei è al sicuro da loro. Hai evocato un fantasma per proteggerla, nascondendola nella casa. Quando verranno a liberarla, avrai già preparato loro una bella sorpresa. Molto presto i tuoi vecchi "amici" non si permetteranno più...non avranno più possibilità di dirti quello che devi fare...

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Il personaggio che ha in custodia la Ragazza la perde e lei scappa. Metti da parte la sua carta ed un segnalino mostro di colore magenta (rappresentante la Ragazza). Il personaggio che aveva in custodia la Ragazza deve correggere le proprie caratteristiche di conseguenza.

Metti da parte un segnalino mostro di colore viola (rappresentante il Fantasma).

Metti da parte almeno 20 **segnalini speciali** (puoi utilizzare qualunque tipo di segnalini per rappresentarli).

Imposta l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sullo 0. Lo utilizzerai per tenere traccia dello scorrere del tempo.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di salvare la Ragazza e loro stessi.

TU VINCI QUANDO...

...fai esplodere la casa, oppure quando tutti gli eroi sono morti (non che cambi granché...).

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Alla fine di ogni tuo turno, fai avanzare l'indicatore Turno/Danno di un punto (il numero 1 sarà il primo), quindi lancia un numero di dadi pari al numero raggiunto. La casa esplose se ottieni un risultato uguale o maggiore a quelli indicati di seguito:

Giocatori La casa esplose con

3	8+
4	7+
5	6+
6	5+

IL FANTASMA

Forza 4 Sanità 5

Il Fantasma appare ogni volta che gli eroi scoprono una stanza nel seminterrato che riporti un simbolo evento o presagio. Quando una di queste stanze viene scoperta, poni il segnalino Fantasma e il segnalino Ragazza in quella stanza. Poi metti uno dei segnalini speciali in quella stanza.

Dopo che il Fantasma è apparso, un eroe può attaccarlo. Se il Fantasma viene sconfitto, viene distrutto e l'eroe prende la custodia della Ragazza. Altrimenti, il Fantasma fugge con la Ragazza (metti da parte i loro segnalini). Riapparirà di nuovo la prossima volta in cui un eroe scoprirà una nuova stanza nel seminterrato che riporti un simbolo evento o presagio (poni di nuovo il segnalino Fantasma e il segnalino Ragazza in quella stanza).

Gli eroi non possono effettuare attacchi speciali per sottrarre la Ragazza al Fantasma.

Se l'intero seminterrato è stato scoperto ed il Fantasma è ancora vivo, scegli una qualsiasi stanza del seminterrato e ponici i segnalini Fantasma e Ragazza all'inizio del turno dei mostri.

Il Fantasma non riappare mai nella stessa stanza finché c'è una stanza disponibile (senza il segnalino speciale). Nel raro caso in cui tutte le stanze del seminterrato contengano un segnalino speciale, rimuovi tutti i segnalini speciali e ricomincia.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Il Fantasma non può attaccare, ma può difendersi. Se si difende con successo (se sconfigge l'attaccante oppure ottiene un pareggio lanciando i dadi), riesce a scappare.

SE VINCI...

Tic, tac, tic, tac...BOOOM!

SCENARIO 17

UN SOFFIO DI VENTO

Il tremito della casa e un eco di lamenti di dolore, ti informa che i tuoi compagni hanno disturbato il tuo vecchio amico, il Poltergeist. La loro insensibilità è spaventosa. Non possono lasciarlo in pace dopo tutto ciò che ha sofferto? Bene, dovrai solo eliminare i disturbatori...

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Metti un segnalino mostro di colore viola (rappresentante il Poltergeist) nella stanza in cui è stato rivelato lo scenario.

Imposta l'indicatore Turno/Danno sul 4.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di esorcizzare il Poltergeist.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

COME AIUTARE IL POLTERGEIST

Puoi aiutare il Poltergeist attaccando i tuoi compagni esploratori, oppure trovando o rubando oggetti per il Poltergeist.

POLTERGEIST

Velocità 3 Forza X Sanità 4

A differenza di un mostro normale, il Poltergeist può raccogliere, rubare, scambiare, e lasciare un qualsiasi numero di oggetti, proprio come un esploratore. Tuttavia, ignora tutti gli effetti degli oggetti che trasporta.

Il Poltergeist inizia con Forza pari a 4. Ogni volta che raccoglie un oggetto, avanza l'indicatore Turno/Danno di 1. Alla fine di ogni turno dei mostri, se il Poltergeist si trova nel Ripostiglio, nel Magazzino, nella Soffitta, nella Biblioteca, nella Cantina, nel Laboratorio di Ricerca o nella Sala Operatoria, pesca una carta oggetto per il Poltergeist, e avanza l'indicatore Turno/Danno di 1.

Ogni volta che il Poltergeist perde un oggetto, abbassa l'indicatore Turno/Danno di 1.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Il Poltergeist può effettuare un attacco di Forza separato, contro ogni eroe che raggiunge in ogni turno (ma non può attaccare un dato eroe più di una volta). Quando attacca, la Forza del Poltergeist è uguale al valore presente sull'indicatore Turno/Danno (massimo 8). Può scegliere di rubare un oggetto (e aggiungerlo alla sua Forza) se infligge 2 o più punti di danno. Il Poltergeist non subisce danni se l'eroe vince il combattimento.

Il Poltergeist è immune agli attacchi di Forza, e non può essere danneggiato dal Revolver. Se la Dinamite esplose nella stanza in cui si trova il Poltergeist, quest'ultimo lascia tutti gli oggetti che stava trasportando e viene rimosso dal gioco, ma si può riformare nel suo prossimo turno (leggi di seguito).

RIFORMARE IL POLTERGEIST

All'inizio di ogni turno dei mostri, il Poltergeist ha la possibilità di riformarsi in una qualsiasi stanza con un simbolo presagio. Se decide di farlo, perde tutti gli oggetti che sta trasportando; imposta l'indicatore Turno/Danno sul 3. Se si riforma nel Ripostiglio, avanza l'indicatore Turno/Danno sul 4.

SE VINCI...

Gli oggetti levitano in una nuvola di allegria non appena l'ultimo intruso cade a terra. Alla fine tutto è tranquillo, e ti puoi sedere per una chiacchierata con il tuo vecchio amico.

SCENARIO 18

UNITI VINCEREMO

All'inizio il dolore è straziante, ma presto ti dà chiarezza e comprensione. La carne è debole...ma può essere modellata come la cera, e più la cera diventa malleabile, più la tua crescita è forte. Ora tutto ciò che serve è più carne. Molta più carne.

COSA FARE ADESSO

Il tuo esploratore è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Prendi l'indicatore Turno/Danno e le clip, metterne una sul 5 che rappresenta la tua nuova Forza. Posiziona un'altra clip sul numero degli esploratori +1, che rappresenta la tua nuova Velocità. Le tue caratteristiche mentali non cambiano.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Vogliono ucciderti per sciogliere la tua gloriosa carne. Inoltre vogliono scappare attraverso la porta dalla Sala d'Ingresso. Tu puoi trattenerli con la tua enorme forza.

TU VINCI QUANDO...

...uccidi almeno 2 eroi per assorbirli e guadagnare Forza, poi scappi attraverso la porta della Sala d'Ingresso. In alternativa, vinci se tutti gli eroi sono morti eccetto uno (nessuno crederà alla sua storia).

REGOLA DI MOVIMENTO SPECIALE

Invece del tuo normale movimento, tira un numero di dadi ugual alla tua Velocità per determinare il tuo movimento ad ogni turno. Puoi sempre muoverti di almeno uno spazio, indipendentemente dal risultato.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Non subisci danni da attacchi fisici; la tua carne è troppo dura.

Un eroe, usando l'Anello, può attaccarti con la Sanità. Se un eroe ti sconfigge, può spostarti in qualunque direzione di tanti spazi quant'è il numero della differenza del tiro, invece di infliggerti il danno. Se la Dinamite esplode nella stessa stanza in cui ti trovi, vieni stordito per un turno.

Se qualunque eroe scappa dalla casa, tu puoi provare a tirarli indietro. Devi essere nella Sala d'Ingresso, in una stanza che affaccia all'esterno (Scale Principali, Camera da Letto Principale, Camera da Letto, Cappella e Sala da Pranzo) o in una stanza che è aperta dall'esterno (Serra, Sala d'Ingresso, Giardini, Cimitero, Cortile, Torre e Balconata). Fai un tiro di Forza contro la Forza dell'eroe più forte che si trova all'esterno della casa. Questo eroe aggiunge +1 al suo tiro per ogni altro eroe che si trova all'esterno della casa. Se vinci, tiri indietro l'eroe che stava scappando e lo posizioni nella tua stanza, a questo punto puoi attaccarlo normalmente. Puoi fare questo più volte in un turno, fino a quando non fallisci un attacco.

Se uccidi un eroe, lo assorbi al tuo interno. Aumenta la tua Forza di 1 e riduci la tua Velocità di 1.

SE VINCI...

Carne, carne, gloriosa carne! Si gonfia ogni muscolo e si formano vene e bolle sul tuo corpo, assorbendo vittime su vittime! Lo fermerai? Puoi fermarlo? Non lo sai e non ti importa. C'è solo carne.

SCENARIO 19

UN AMICO PER LE ERE

Sono passati ormai tre secoli da quando hai dato il ritratto ad un caro, vecchio amico. In esso hai memorizzato i tuoi mali, la tua età, i tuoi infortuni, e anche la tua moralità, che adesso è estremamente malvagia. Ti ha protetto da ogni male e con esso hai avuto molte possibilità di danneggiare chi ti circonda.

Ma adesso non è più al sicuro. Sei certo che lo vogliono per loro stessi. E tu devi proteggerlo...ad ogni costo.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo esploratore è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Se qualcuna delle tue caratteristiche si trova al di sotto dei valori iniziali, riportale a quei valori.

Successivamente, fai ciò che segue un numero di volte pari al numero di eroi in gioco: determina quale delle tue caratteristiche è aumentata di meno rispetto al suo valore iniziale (una caratteristica che è allo stesso valore iniziale conta come 0). Potete scegliere più categorie collegate. Incrementate queste categorie di 1.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno tentando di ucciderti e di ridipingere il tuo ritratto.

TU VINCI QUANDO...

...distruggi almeno 3 segnalini Pittura, oppure tutti gli eroi sono morti.

COME DISTRUGGERE I SEGNALINI PITTURA

Gli eroi posizioneranno i segnalini Pittura nella casa al momento opportuno. Questi possono essere raccolti, lasciati, scambiati e rubati come normali oggetti, ma non possono essere trasportati dal Cane. Ogni esploratore può portare solo un segnalino alla volta.

Se stai trasportando un segnalino Pittura durante il tuo turno, puoi distruggerlo invece di effettuare un attacco.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Alla fine del tuo turno, dal momento che è la tua casa, puoi cercare nel mazzo delle tessere delle stanze, prenderne una e posizionarla nel piano appropriato. Dopodiché rimischia quel mazzo.

IL TUO RITRATTO

Non devi guardare il tuo ritratto. Ogni volta che entri o cominci il tuo turno nella Galleria, puoi tentare un tiro di Sanità 4+. Se non ci riesci, ricevi un dado di danno mentale (questo danno ignora la tua immunità generale descritta in seguito).

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Non puoi essere danneggiato da mezzi normali. Le tue caratteristiche non possono essere ridotte da eventi, effetti delle stanze o altri danni, a meno che le regole dello scenario non dicano altrimenti. Puoi ancora subire danni entrando nella Galleria come descritto sopra.

Quando acquisisci o perdi un oggetto, aumenti o diminuisce le tue caratteristiche normalmente, come descritto sulla carta (**Eccezione**: non subisci danni se ti rubano la Daga Insanguinata).

Ogni avversario può rubarti un oggetto durante un combattimento fisico (vedi la sezione "Attacchi Speciali" nel regolamento).

SE VINCI...

L'ultimo di loro lotta nella disperazione, ma tu sai che non possono ferirti. Il tuo ritratto ti protegge ancora, così come tu lo hai protetto. Alla fine tutti si infrangono contro la tua vitalità illimitata. E ti durerà...per sempre.

SCENARIO 20

LA SPOSA FANTASMA

Un'apparizione in abito bianco da sposa si manifesta di fronte a te, scintillando. "Mi hai lasciata sola per tutti questi lunghi anni" il sussurro è quello di una voce femminile "ma io ti ho atteso. Per te. Per il nostro matrimonio". Il fantasma dolcemente si alza in volo fino a giungere sopra la testa di uno dei tuoi amici e dice ancora: "Quando sarai MORTO COME ME, staremo insieme PER SEMPRE".

Il fantasma scompare, ma piano piano comincia a propagarsi il flebile suono di un organo che suona una marcia nuziale, riempiendo con delicatezza l'intera casa. Lacrime scendono dai tuoi occhi... Non hai mai sopportato l'idea di un amore non corrisposto...è un qualcosa che ti ha sempre messo dentro una rabbia indicibile. Sei deciso a far sì che questo matrimonio abbia luogo.

Che lo sposo lo voglia o no.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Metti nella stanza in cui ti trovi un segnalino mostro di colore magenta (rappresentante la Sposa Fantasma). Puoi muoverla come un normale mostro.

La Sposa Fantasma sceglie come suo sposo l'eroe che ha con sé l'Anello, a meno che non sia di sesso femminile; in tal caso sceglie invece l'eroe maschio più vecchio tra i presenti. Nel caso in cui non ci siano eroi maschi in gioco, prendine uno dalla scatola e ponilo nella Sala d'Ingresso. Questo particolare eroe non si muoverà né compirà azioni in questo scenario, ma potrà essere attaccato. A questo punto annuncia chi è lo sposo prescelto.

Prendi l'indicatore Turno/Danno. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia di quanto tempo manca al termine del matrimonio.

Se la Cappella non è nella casa, cercala nel mazzo delle stanze e mettila in gioco. Dopodiché rimischia quel mazzo. Questa stanza dovrebbe essere posizionata in modo da essere difficile da raggiungere per gli eroi. Dopodiché rimescola il mazzo delle stanze.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di fermare le nozze.

TU VINCI QUANDO...

...riesci a fare sposare la Sposa Fantasma con lo sposo prescelto.

SPOSA FANTASMA

Le caratteristiche della Sposa Fantasma variano in base al numero di giocatori.

Giocatori	Caratteristiche
3-4	Velocità 4 Sanità 6
5-6	Velocità 5 Sanità 7

La Sposa Fantasma può muoversi attraverso i muri, ma non attraverso i piani della casa. Non può subire alcun tipo di danno né essere stordita in alcun modo, eccetto che dagli attacchi di Sanità utilizzando l'Anello. Se lei attacca e viene sconfitta, le sue caratteristiche non vengono ridotte.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

La Sposa Fantasma effettua attacchi di Sanità, infliggendo danno mentale a chiunque che non sia lo sposo prescelto.

Quando la Sposa Fantasma attacca lo sposo prescelto, lei riduce la sua Forza infliggendogli danno mentale, come riportato in seguito:

Danno mentale	Forza
1-2	-1
3-4	-2
5+	-3

COME FAR SPOSARE LA SPOSA FANTASMA

1. Uccidere lo sposo prescelto. In questo modo lui diventa un fantasma sotto il tuo controllo. Quando muore, lascia tutti i suoi oggetti, incluso l'Anello.
2. Fai in modo che la Sposa Fantasma e lo sposo raggiungano la Cappella. A quel punto il matrimonio inizia.
4. Alla fine di ogni tuo turno, fai avanzare l'indicatore Turno/Danno di 1 (il numero 1 sarà il primo). Il matrimonio termina quando l'indicatore raggiunge il Turno 3.

SE VINCI...

I matrimoni ti fanno sempre commuovere...

SCENARIO 21

LA CASA DEI MORTI VIVENTI!

Stanco, appoggi la schiena contro il muro. Ma ecco che odi qualcosa...un lieve rumore dietro di te... Tic...Ti-Tic...Tic...

Ma che diavolo è? Forse topi, o un insetto? Ti ricorda vagamente di quando le api avevano fatto il nido dentro al muro di casa tua. Dannati insetti! Scorgi una crepa nella parte bassa del muro, una fessura abbastanza larga; ti accovacci e sbirci all'interno...Una mano decomposta d'improvviso emerge! Afferra il tuo collo e ti trascina la testa nella spaccatura. Muori prima di poter urlare.

*Blink. Blink. Sniff. "Mmmm, fame"
Mangiare. Carne. Uccidere. Mangiare. MANGIARE!*

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è morto. Lascia tutti i tuoi oggetti nella stanza, poi sostituisci la tua miniatura con il segnalino Signore degli Zombie (grande).

Prendi un numero di segnalini mostro di colore blu (rappresentanti gli Zombie) pari al numero di giocatori e ponili nelle seguenti stanze (in ordine): Cripta, Cimitero, Sala d'Ingresso, Lago Sotterraneo, Giardini, Cappella, Serra e Stanza del Pentacolo. Se ci sono più giocatori delle suddette stanze già scoperte, puoi mettere più di uno Zombie in ciascuna di esse, ricominciando dalla prima fino a che non hai messo in gioco tutti gli Zombie.

Dopo che hai messo un segnalino Zombie in ciascuna di queste stanze, aggiungi un secondo segnalino Zombie in ogni stanza in cui vi è già uno Zombie (lasciando per ultime eventuali stanze in cui si trovano già 2 segnalini).

Prendi l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica. Lo utilizzerai per tenere traccia dei danni.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Combatteranno contro di te. Cerca di evitare gli eroi che hanno delle armi, se puoi.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

ZOMBIE

Velocità 2 Forza 5 Sanità 2

Se uno Zombie viene danneggiato da un eroe con un'arma che richiede attacchi basati sulla Forza, viene distrutto. Anche la Dinamite funziona contro gli Zombi. Un qualsiasi altro attacco stordisce uno Zombie normalmente.

Se un eroe muore, diventa uno Zombie (e acquisisce le stesse caratteristiche degli Zombie). Il giocatore che lo controllava legge questo scenario sul *Tomo del Traditore* e continua a muovere quello Zombie durante il suo turno.

Se il traditore vince e un eroe-Zombie ha ucciso almeno un eroe, anche il giocatore che controlla quello Zombie vince.

Gli Zombie non possono utilizzare l'Ascensore Mistico, ma il Signore degli Zombie invece sì.

IL SIGNORE DEGLI ZOMBIE

Velocità 3 Forza 7 Sanità 2

Il Signore degli Zombie è sotto il tuo controllo ed è soggetto alle normali regole che governano i mostri; lancia i dadi per muoversi e non può raccogliere oggetti o esplorare nuove stanze, e così via.

Il Signore degli Zombie può essere danneggiato solo dall'eroe che ha con sé il Medaglione. Quando ciò accade, subisce danni anziché essere stordito. Se subisce 7 punti di danno, viene ucciso. Utilizza l'indicatore Turno/Danno per tenere traccia dei danni subiti. Il danno non riduce le caratteristiche del Signore degli Zombie.

SE VINCI...

Sono tutti morti. Sniff. Ancora fame. Sniff, sniff. Un pensiero si fa strada dentro la tua morta, devastata coscienza...anche se non così succosa, la carne di zombie è sempre carne. Avanzi lentamente. "Mmmm, fame". Mangiare. Carne di zombie. Uccidere. Mangiare. MANGIARE!

SCENARIO 22

LO SGUARDO DELL'ABISSO

Sferri un poderoso calcio al pavimento, allargando il foro che hai creato quel tanto che basta per poterci finalmente guardare dentro. Questa volta invece di polvere e impalcature imputridite hai trovato quello che sospettavi fosse proprio celato in questo luogo dimenticato: l'Abisso. Fiamme. Un portale per l'Inferno. Gioendo, ti sfregghi le mani e sorridi. Come se il tuo scavare e lottare contro la pavimentazione non siano stati sufficienti a produrre abbastanza rumore affinché tutti nella casa si siano accorti della tua scoperta, gridi: "Tenetevi stretti! Stiamo per fare un viaggio all'INFERNO!" Ed ecco che subito le mura si tingono di un arancione pulsante mentre una densa, minacciosa nebbia grigia riempie velocemente la stanza. Un'intera porzione della magione si distacca, cominciando a sprofondare mentre si sgretola e cade in un fiammeggiante lago di fuoco.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Scegli una qualsiasi stanza nel seminterrato non occupata da eroi e che riporti il simbolo evento o presagio. Se non ci sono stanze come quelle nella casa, pesca dal mazzo delle stanze finché non esce la prima stanza del seminterrato appropriata, poi posizionala nel seminterrato. Questa è la stanza in cui si è aperto l'Abisso. Informa tutti. Dopodiché rimischia quel mazzo.

Imposta l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sullo 0. Lo utilizzerai per tenere traccia dello scorrere del tempo.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di eseguire un esorcismo per impedire alla casa di essere risucchiata dall'Abisso.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

COME DEVI FARE NEL TUO TURNO

Alla fine del tuo primo turno, la casa inizia a crollare dentro l'Abisso a partire dalla stanza in cui si è aperto. Per far crollare fai crollare la stanza, volta a faccia in giù la tessera della stanza.

Continua a far crollare le stanze alla fine di ogni tuo turno (ed eventualmente vincere la partita) anche se il tuo personaggio viene ucciso.

Alla fine di ogni tuo turno, fai avanzare l'indicatore Turno/Danno di 1 (il numero 1 sarà il primo).

Se devi pescare una carta evento mentre ti trovi nel seminterrato, puoi invece cercare nel mazzo la carta Scale Segrete oppure la carta Passaggio Segreto (se sono presenti nel mazzo) anziché pescare normalmente. Dopodiché rimischia quel mazzo.

COSA DEVONO FARE I GIOCATORI NEL LORO TURNO

A partire dal Turno 2, alla fine del turno di ciascun eroe, quel eroe deve distruggere parte della casa. Una stanza non può crollare a meno che non sia adiacente ad un'altra stanza già crollata. Le stanze adiacenti non devono essere necessariamente collegate da porte. L'Abisso distrugge le stanze al seguente ritmo:

Turno Effetto

- | | |
|----|--|
| 2 | Ogni giocatore fa crollare 1 stanza. |
| 3 | Ogni giocatore lancia 2 dadi e fa crollare tante stanze quanto indicato dal risultato. |
| 4 | Ogni giocatore lancia 3 dadi e fa crollare tante stanze quanto indicato dal risultato. |
| 5+ | Ogni giocatore lancia 4 dadi e fa crollare tante stanze quanto indicato dal risultato. |

Una volta che un intero piano è crollato, comincia a far crollare il piano successivo (dal basso verso l'alto), iniziando da una stanza a tua scelta che contenga una porta che conduce ad una stanza inesplorata.

La Sala d'Ingresso, l'Atrio e le Scale Principali sono considerate stanze separate. Utilizza un segnalino oggetto per indicare quale di esse è già stata risucchiata nell'Abisso.

Se un qualunque personaggio (compreso te) si trova in una stanza quando l'Abisso la inghiotte (e viene voltata a faccia in giù), quel personaggio deve tentare un tiro di Velocità di 4+. Se ci riesce, quel personaggio può fuggire saltando in una stanza adiacente già scoperta collegata da una porta (se ne esiste una) che non sta crollando. Se non ci riesce, o non è possibile saltare in una stanza che corrisponda alla descrizione, il personaggio viene risucchiato dall'Abisso e ucciso.

Se un evento o l'Ascensore Mistico conducono un personaggio in una stanza o in un piano già crollati, quell'esploratore precipita nell'Abisso e viene ucciso.

SE VINCI...

L'inferno ti dà il benvenuto. Mentre guardi la carne dei tuoi amici avvizzire e le loro ossa ora nude fumare e poi incenerirsi a loro volta capisci di non poter fare più nulla e provi a sorridere. Ma anche la tua pelle comincia a staccarsi e lacerarsi al calore di un fuoco che tutto consuma. Ora capisci a cosa porta l'impulsività...?

ORRORE TENTACOLATO

All'improvviso si levano intorno a te e ai tuoi compagni una schiera di poderosi tentacoli, costituiti da possenti fasci di muscoli e carne. Ventose provviste di una sorta di dentatura acuminata ricoprono queste estremità protese che, agitandosi e digrignando come tante bocche senza corpo, ricreano uno scenario da incubo. Ancora scioccato dalla terrificante visione non ti accorgi della viscido presa di uno di essi che si avviluppa convulsamente alla tua gamba...I denti ti feriscono, squarciandoti l'arto fino quasi a staccartelo. Il sangue sprizza ovunque. La presa si intensifica e vieni trascinato via, sbattendo e schiantandoti contro mura e suppellettili come fossi un nastro che si riavvolge. Hai la forza per urlare una sola volta... poi vieni trascinato inesorabilmente via... E i tentacoli ritornano in cerca di nuove vittime...

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è morto. Rimuovi la tua miniatura e lascia tutti i tuoi oggetti nella stanza.

Metti da parte tante coppie di segnalini mostro di colore arancione e verde (rappresentanti rispettivamente le Origini e le Estremità) pari al numero di giocatori. Ognuna di queste coppie rappresenta un Tentacolo.

Metti un segnalino Origine in ciascuna delle seguenti **stanze tentacolo**: Caldaia, Serra, Stanza dell'Organo, Lago Sotterraneo, Giardini e Baratro. Se il numero delle stanze tentacolo già in gioco è inferiore al numero di giocatori, cerca nel mazzo e aggiungi tante stanze tentacolo tra quelle riportate in alto mettendole nei piani appropriati finché non raggiungi un numero di stanze tentacolo pari al numero di giocatori. Dopodiché rimischia quel mazzo. Non puoi conservare altri segnalini per dopo.

Metti un segnalino Estremità in ogni stanza in cui è presente un segnalino Origine (usa i numeri per le corrispondenze, ad esempio Estremità 1 con Origine 1 e così via).

Imposta l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sull'1. Lo utilizzerai per tenere traccia dello scorrere del tempo.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando la Testa della creatura per ucciderla. Devi fermarli.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Alla fine di ogni tuo turno, fai avanzare l'indicatore Turno/Danno di 1 (il numero 1 sarà il primo).

TESTA

Forza 6

La Testa della creatura può attaccare gli eroi, ma non subisce danni quando viene sconfitta. Gli eroi ti diranno cosa accade in quel caso.

TENTACOLI

Turno	Caratteristiche:		
1-2	Velocità 2	Forza 4	Sanità 7
3-4	Velocità 3	Forza 5	Sanità 7
5-7	Velocità 3	Forza 7	Sanità 7
8+	Velocità 4	Forza 8	Sanità 8

I Tentacoli diventano tanto più forti quanto più a lungo la creatura riesce a sopravvivere.

Se un'Estremità entra nell'Ascensore Mistico, lo bloccherà; l'Ascensore non potrà quindi muoversi da dove si trova fino a quando l'Estremità non va via.

Le Origini non rallentano il movimento degli eroi, mentre le Estremità invece sì.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Le Origini non possono muoversi e non possono essere attaccate né attaccare, le Estremità invece sì.

Se un'Estremità sconfigge un eroe in un combattimento, quest'ultimo non subisce danni. Quel personaggio viene afferrato e lascia tutti i suoi oggetti nella stanza. Dopodiché l'Estremità termina il proprio movimento.

- Un eroe afferrato non può essere attaccato da altre Estremità.

- Quando un'Estremità inizia il suo turno con un eroe afferrato, si muove automaticamente di 2 spazi in direzione della sua Radice corrispondente anziché muoversi normalmente. L'Estremità può seguire un percorso qualsiasi per raggiungere la sua Origine. Un'Estremità che trasporta con sé un eroe afferrato non può attaccare.

- All'inizio del turno dell'Estremità, un eroe catturato che si trovi nella stanza della sua corrispondente Origine viene ucciso e divorato dalla creatura. Rimuovi i segnalini Estremità/Origine di quel Tentacolo dal gioco.

Se un'Estremità viene sconfitta da un eroe in combattimento, viene stordita e si ritira verso la sua Origine, ma prima lascia cadere qualunque eroe afferrato in precedenza. Posiziona poi l'Estremità nella stessa stanza della sua corrispondente Origine e voltala a faccia in giù.

Il Campanello non ha effetto sugli eroi catturati. La Tavola Spiritica non ha effetto sulle Estremità.

SE VINCI...

La creatura giace al centro del piano superiore della casa, succhiando il midollo dalle ossa delle sue vittime. Un osceno, immondo essere senza cervello - qualcosa che NON DOVREBBE ESISTERE in questo mondo - freme invece gioiosamente. Ora, ancor più forte e più grossa di prima, la creatura allunga i suoi tentacoli più lontano di quanto abbia mai fatto...pronti a varcare la soglia della magione...

SCENARIO 24

VOLARE VERSO CASA

*Fruscii...sordi battiti...Battiti d'ali! Ecco cosa sono!
Ora li senti chiaramente, al di fuori della finestra. Ti avvicini, sposti la tenda e li vedi: pipistrelli. Decine, centinaia di occhi rossi ti fissano, come saltellando nel loro incessante movimento. Un enorme stormo di pipistrelli. Inizi a ridere e a piangere... poi improvvisamente ti accorgi del sangue. Non sono solo lacrime quelle che fuoriescono dai tuoi occhi, ma vi è del sangue con esse...si, ora comprendi chiaramente lo scopo della tua vita...far entrare i tuoi padroni e donar loro il tuo sangue.*

Apri la finestra, spalanchi le braccia e chiudi gli occhi piano. E' giusto che i tuoi padroni si sfamino...

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è morto. Rimuovi la tua miniatura dal gioco.

Metti da parte 24 segnalini mostro di colore rosso (rappresentanti i Pipistrelli). Metti 3 di questi nella Torre o nella Soffitta. Se nessuna di queste stanze è ancora stata scoperta, lo scenario inizia senza questi Pipistrelli in gioco.

Metti 3 segnalini Pipistrello nel Baratro o nelle Catacombe. Anche in questo caso, se nessuna di queste stanze è ancora stata scoperta, lo scenario inizia senza questi Pipistrelli in gioco.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando il modo di far uscire fuori dalla casa i Pipistrelli.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

COSA DEVONO FARE GLI EROI NEL LORO TURNO

All'inizio del turno di ciascun eroe, questi subisce 1 punto di danno fisico per ogni Pipistrello che si trova sulla sua scheda personaggio.

PIPISTRELLI

Velocità 5 Forza 2 Sanità 1

Nel corso dello scenario altri Pipistrelli entreranno nella casa.

- Durante il turno dei mostri, lancia un numero di dadi pari al numero di giocatori: metti da parte tanti segnalini Pipistrello quant'è il risultato ottenuto.
- Durante il turno dei mostri, i Pipistrelli entrano nella casa. Puoi mettere i segnalini Pipistrello nella Torre, nel Baratro, nella Serra, nella Sala d'Ingresso, nei Giardini, nel Cimitero, nel Cortile, nella Balconata o in una qualunque stanza con una finestra che si affaccia sull'esterno. Se la finestra di una stanza è "murata" (bloccata da un'altra stanza) puoi posizionarvi comunque i Pipistrelli. Puoi tuttavia posizionare un solo Pipistrello in ciascuna di queste stanze, a meno che non ci siano più Pipistrelli che stanze; in tal caso sceglierai dove posizionare i Pipistrelli extra.

- I Pipistrelli possono continuare a muoversi dopo essere entrati in casa. Entrare conta come uno spazio di movimento

- Se termini i segnalini Pipistrello, allora non possono entrare in gioco altri Pipistrelli fino a che altri Pipistrelli non muoiono. Questo significa che nella casa non possono esserci più di 24 Pipistrelli in una volta.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

I Pipistrelli non attaccano normalmente. Invece, lancia un dado per ogni Pipistrello che attacca un eroe: se ottieni un risultato di 2, significa che il Pipistrello si è attaccato alla sua vittima. Metti quel segnalino Pipistrello sulla scheda personaggio di quell'eroe.

I Pipistrelli che non sono attaccati agli eroi non influenzano il movimento. Gli eroi si muovono uno spazio in meno per ogni Pipistrello presente sulla loro scheda personaggio (possono comunque muoversi sempre di almeno uno spazio).

SE VINCI...

Lentamente, i fruscii, i battiti d'ali scemano fino a scomparire. La luce dell'alba illumina mano a mano il cielo ed i pipistrelli vampiri si appollaiano nella casa, da qualche parte, in qualche anfratto nascosto. Sotto di essi, nei corridoi, per le stanze, giacciono i resti prosciugati dei corpi di chi è stato tanto stupido da avventurarsi in quella casa. Presto quei resti diverranno polvere...polvere che si unirà a quella di tutti coloro che hanno donato il loro sangue ai veri padroni di questo maniero.

SCENARIO 25

VOODOO

E' giunto il momento di gettare la maschera. Attendevi questa notte da tempo e ti sei preparato a lungo per questo momento. Nel tempo hai osservato molto bene i tuoi 'amici', memorizzandone bene peculiarità e tratti. Oh, certo, il tutto in segreto... Hai cucito il tutto con cura, ricreando certe fattezze in modo così accurato nelle tue care bamboline...oh sì, così meticolosamente...e poi hai nascosto i tuoi preziosi feticci qua e là per la casa...oh sicuro, e in modo così perfetto.

E ora, tutti i tuoi amici sono qui! Tutti i tuoi amici e le loro bambole. Un fremito di ilarità minaccia di farti ridere in modo irrefrenabile, da non riuscire a smettere, come spesso ti accade in questi frangenti pregni d'eccezione. Ma non ora, prima le cose importanti. C'è un voodoo da compiere...

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Imposta l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sullo 0. Lo utilizzerai per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Guarda la "Descrizione delle Bambole Voodoo" per un elenco delle bambole e delle possibili ubicazioni. Scegli una bambola da associare a ciascun eroe. Scrivi poi su un foglio di carta quale bambola corrisponde a quale eroe e in quale delle due stanze si trova. Non rivelare ai giocatori dove si trovano le bambole.

- Se una delle due stanze di una bambola nell'elenco è stata scoperta e l'altra no, devi per forza scegliere la stanza già scoperta. Altrimenti, se nessuna delle due stanze è stata scoperta (o sono state già scoperte entrambe) puoi scegliere tu in quale stanza mettere la bambola.

Dopo aver scelto una bambola per ciascun eroe, leggi ad ognuno di loro e a voce alta il testo in corsivo relativo a quella bambola, riportato nella sezione "Descrizione delle Bambole Voodoo".

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di trovare le bambole e distruggerle.

TU VINCI QUANDO...

...più della metà degli eroi sono morti.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Alla fine di ogni tuo turno, fai avanzare l'indicatore Turno/Danno di 1 (il numero 1 sarà il primo). Fatto ciò, ogni bambola che non sia stata distrutta avrà effetto sul proprio eroe corrispondente. Leggi a voce alta il testo dell'effetto per ciascuna bambola nella sezione "Effetti delle Bambole Voodoo".

DESCRIZIONE DELLE BAMBOLE VODOO

Una bambola di cera si sta sciogliendo nella Caldaia o nel forno in Cucina.
"Stai bruciando!"

Una bambola di porcellana è in precario equilibrio, in balia del vento, sulla Balconata o sulla Torre.
"Il suolo giù in basso ti attende!"

Una bambola di pietra sta affondando nella melma del Lago Sotterraneo o nel Cimitero. "
Fango e terra in bocca. Stai soffocando!"

Una bambola di vetro sta riposando tra le blasfeme luci delle candele presenti nella Stanza del Pentacolo o nella Cappella.
"Male, male ovunque. Male profano!"

Una bambola di pezza è incastrata in un cespuglio di rose nei Giardini o nella Serra.
"Punture. Terriccio e sangue!"

EFFETTI DELLE BAMBOLE VODOO

Bambola di cera: L'eroe sceglie se perdere 1 punto Forza o 1 punto Velocità. "Il fuoco brucia uguale sia il bene che il male."

Bambola di porcellana: Lancia 4 dadi. Se il risultato è inferiore al turno attuale (riferito dall'indicatore Turno/Danno), la bambola cade e si frantuma uccidendo l'eroe. "Forte vento di soppiatto ti spinge di sotto."

Bambola di pietra: L'eroe sta lentamente soffocando e deve tentare un tiro di Forza. Se il risultato è inferiore al turno attuale, l'eroe perde 1 punto in ogni caratteristica. "Affondare è la tua sorte, nel fango e nel buio verso la morte."

Bambola di vetro: L'eroe sceglie se perdere 1 punto Sanità o 1 punto Conoscenza. "Presenze blasfeme dove un tempo vi era il bene."

Bambola di pezza: L'eroe deve tentare un tiro di Conoscenza. Se il risultato è inferiore al turno attuale, l'eroe subisce 2 punti di danno fisico. "Rosso sangue, rosa morte langue".

SE VINCI...

Estrai dalla tasca il pennarello rosso e apri il tuo diario fotografico. Sfogli le prime pagine, in cui si trovano le foto più vecchie e giungi verso le ultime, dove ve ne sono alcune non ancora depennate. Scritch, Scritch, Scritch. Fai un bel segno rosso sopra ciascuna delle ultime foto, attaccate con lo scotch sulle pagine ingiallite...sì, proprio quelle foto che premurosamente avevi predisposto prima di arrivare alla casa. Il senso di aver completato qualcosa con successo ti fa sorridere. Ma non è finita. E' l'ora di trovare dei nuovi amici...

SCENARIO 26

PAGATE IL PIFFERAIO

Senti in continuazione dei rumori...strofinii, picchiettii ed un costante graffiare. I tuoi amici non sembrano sentirti. Ma tu sì.

Topi nelle mura. Ecco di che si tratta.

All'inizio li ignoravi, ma poi hai iniziato a sentire un vociare lieve nella tua mente...come se le loro voci sussurrassero qualcosa. Piano piano hai compreso. Parole che promettevano amicizia, fiducia, addirittura devozione. Tutto per te. Perché? Ma perché tu sei loro amico, appartieni alla loro famiglia, ovvio! Sei un topo-mannaro con poteri speciali e responsabilità riguardo ai tuoi piccoli amici. Ed ecco che ora gli strofinii, i picchiettii ed il continuo graffiare dei tuoi cugini ratti aumentano di intensità, facendoti comprendere con chiarezza ciò che devi fare: ti giri verso i tuoi compagni e, puntando loro contro un dito, esclami: "Cibo!"

Al tuo ordine, da ogni foro, da ogni fessura, da ogni piccola crepa od interstizio del pavimento e delle mura inizia a riversarsi nella casa un nugolo dei tuoi amici ratti...

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Tutte le caratteristiche del tuo personaggio che si trovino al di sotto del valore iniziale tornano al valore iniziale. Dopodiché aumenta le tue caratteristiche di 1 punto.

Metti da parte un numero di segnalini mostro di colore rosso (rappresentanti i Topi) pari al doppio del numero di giocatori. Mettine uno in ogni stanza non occupata che abbia un simbolo evento, oggetto o presagio. Se ci sono più Topi che stanze in cui metterli, puoi mettere i rimanenti nelle stanze in cui hai già messo un segnalino Topo (distribuisgili equamente). Se ci sono più stanze che Topi, puoi decidere in quali stanze metterli.

Metti da parte 5 segnalini Sanità.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di uccidere i Topi nella casa, il che ti impedirebbe di completare il tuo malvagio rituale.

TU VINCI QUANDO...

...hai ucciso tutti gli eroi oppure riesci a completare il tuo rituale.

TOPI

Velocità 3 Forza 2 Sanità 1

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se un Topo viene sconfitto, viene ucciso anziché stordito.

Un gruppo di Topi che si trova nella medesima stanza di un eroe può effettuare un attacco combinato. Quando lo fanno, scegli quanti Topi parteciperanno a questo attacco e somma la loro Forza (fino ad un massimo di 8 dadi) Un gruppo di Topi che effettua un attacco combinato ma senza successo non subisce danni.

Mentre ti trovi nella Stanza del Pentacolo, non puoi essere influenzato dagli eroi in alcun modo. Né i Topi, né gli eroi possono entrare nella Stanza del Pentacolo.

COME COMPLETARE IL RITUALE DEI TOPI

Vai alla Stanza del Pentacolo. Una volta lì, sarai al sicuro e potrai concentrarti sul rituale.

Mentre sei nella Stanza del Pentacolo, puoi tentare un tiro di Sanità di 3+ per compiere il rituale. Se ci riesci, metti un segnalino Sanità sulla tua scheda personaggio e metti un segnalino Topo (se è disponibile) in una stanza adiacente alla Stanza del Pentacolo (non importa che le due stanze siano collegate da una porta). Il numero di tiri di Sanità necessari per completare il rituale varia in base al numero di giocatori:

Giocatori Tiri necessari

3-4	5
5-6	4

SE VINCI...

I tuoi amati, adorati figlioletti leccano il sangue incrostato che ricopre il pavimento della casa e si azzuffano sibilando l'uno contro l'altro per accaparrarsi i rimasugli umani più cospicui. Eehh i bambini sono sempre bambini dopotutto, pensi allegro. E i bambini, si sa, devono mangiare.

CARNE SCATENATA

Senti un rumore di cristallo che va in frantumi.

Oh no...non sarà mica...Dannazione! Qualcuno deve aver trovato la sfera di contenimento! E averla rotta per giunta! E così il tessuto clonato che hai creato in laboratorio adesso è libero...Puoi sentire il suono vibrante della sua crescita. Le tue teorie erano quindi esatte, anche se ripensi e ti penti per la millesima volta di avere utilizzato quel protoplasma instabile per i tuoi esperimenti. Ma l'hai fatto. Sospiri...

Purtroppo non puoi permettere che i tuoi esperimenti segreti vengano svelati, quindi ti vedi costretto a proteggerli. Per il bene dell'umanità...

Non rimane altro da fare che sperare che il blob elimini tutti i presenti...magari dandogli una mano...

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Metti da parte almeno 20 segnalini mostro di colore arancione. Li utilizzerai per rappresentare il Blob, un enorme ammasso di tessuto in continua crescita che si sta diffondendo in tutta la casa.

Il giocatore che possiede la Sfera di Cristallo, la scarta. Essa è andata distrutta.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di distruggere il tuo prezioso Blob cercando degli oggetti contundenti da lanciargli contro. Puoi provare a ucciderli o a rubare questi oggetti.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti, oppure sono stati assorbiti dal Blob e trasformati in Blob-Umani.

IL BLOB

Nel suo primo turno dei mostri, il Blob ingloba l'intera stanza in cui si trovava la Sfera di Cristallo ed ogni stanza adiacente ad essa collegata da una porta. Metti un segnalino Blob in ciascuna di quelle stanze.

In ogni turno dei mostri successivo, il Blob si espande in ogni stanza adiacente alle stanze in cui si trova un segnalino Blob e collegata da una porta. Metti i segnalini Blob in tutte queste stanze. Quando cresce, il Blob utilizza tutte le opzioni di movimento possibili, incluse porte, scale, e gli effetti delle stanze speciali come lo Scivolo del Carbone, la Stanza Crollata, le Scale Segrete, Passaggio Segreto ecc. Tuttavia, non può utilizzare l'Ascensore Mistico. Il Blob può espandersi anche su e giù dallo Scivolo del Carbone, dalla Galleria e dalla Stanza Crollata (al costo di uno spazio di movimento). Se il Blob entra nell'Ascensore Mistico, quest'ultimo non potrà più essere attivato.

Dopo aver espanso il Blob in tutte le stanze adiacenti, lancia un dado. Se ottieni un 2, espandi di nuovo il Blob (Se finisci i segnalini Blob, riutilizza quelli posti nelle stanze più interne che gli eroi non possono raggiungere).

I segnalini Blob non contano come mostri singoli, quindi non possono attaccare e non sono influenzati da ciò che di solito influenza i mostri.

Chiunque (compreso te) si trovi nella stessa stanza con un segnalino Blob diventa immediatamente un Blob-Umano e scarta tutti i suoi oggetti e presagi. Metti un segnalino Blob sulla scheda personaggio di quell'eroe per indicare che è un Blob-Umano. Il giocatore che controllava quell'eroe adesso controlla il Blob-Umano e il suo nuovo obiettivo è quello di aiutarti a vincere (legge quindi questo scenario sul *Tomo del Traditore*).

Il Blob non è soggetto agli effetti del Campanello o della Tavola Spiritica.

BLOB-UMANO

Velocità 2

Un Blob-Umano non può attaccare, essere attaccato, pescare carte, utilizzare l'Ascensore Mistico o scoprire nuove stanze. Esso si muove durante il turno del proprio giocatore e può muoversi liberamente attraverso le stanze che contengono i segnalini Blob.

All'inizio del turno dei mostri, metti un segnalino Blob nella stanza occupata da un Blob-Umano. I Blob in queste stanze non si espandono nelle stanze adiacenti finché non si riuniscono al Blob principale.

SE VINCI...

Il tuo tessuto clonato ora riempie la maggior parte della casa. I tuoi amici, i piccoli roditori che infestano mura e pavimenti di questa vecchia dimora, persino le falene che danzavano presso le lampade si sono fusi tutti insieme. Rimane da fare quindi un'ultima cosa. Ti lasci cadere all'indietro a braccia aperte, immobile sul pavimento...in attesa dell'abbraccio di quella carne ribollente. Eccolo...La tua pelle inizia a sciogliersi ed i tuoi organi si fondono al contatto, unendosi alla grande massa rosa. L'indicibile, lancinante dolore lentamente si dissolve veloce come il pensiero che passa...Rimane solo il blob...che inizia a stimare i confini di una casa che comincia a stargli stretta come un abito di alcune misure più piccolo...

SCENARIO 28

L'ANELLO DI RE SALOMONE

Quando da bambino trovasti quei pentacoli sotto il pavimento della tua stanza, comprendesti l'origine dei tuoi sogni sanguinari, pieni di dolore, urla e dolce, perverso terrore.

Poi le voci ti dissero come prepararti all'Arrivo.

All'inizio promettevisti di collaborare solo se i sogni si fossero placati. Poi, sveglie ed insonne nelle interminabili notti che si susseguirono nella completa solitudine trascorsa con il grigio conforto della tua sola speranza di un po' di compagnia, hai promesso di portare a compimento i preparativi solo se i sogni fossero tornati...

Adesso l'Arrivo è alle porte. Tutto è andato secondo i piani. E' ora di finirla con i sogni.

L'Inferno è giunto.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Scegli in quale stanza si trova il portale per l'Inferno. Deve essere una stanza non occupata, con un simbolo evento e ad almeno 4 stanze di distanza dall'eroe più vicino; se non è disponibile una stanza così distante, scegli comunque la stanza con il simbolo evento più lontana possibile.

Metti il segnalino Signore dei Demoni (grande) nella stanza scelta. Nella stessa stanza, metti un numero di segnalini mostro di colore giallo (rappresentanti i Demoni) numerati da 1 fino al numero pari al quello degli eroi all'inizio dello scenario (massimo 4).

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di uccidere i Demoni.

I DEMONI

I Demoni odiano tutti gli esseri viventi. Durante il loro turno, devono sempre muoversi al massimo delle loro possibilità verso l'eroe più vicino che possono attaccare e seguendo il percorso più breve possibile. Attaccano sempre durante il loro turno, se possono farlo. Se due o più eroi si trovano alla stessa distanza da loro, puoi decidere tu quale inseguire ed attaccare.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

DEMONE 1

Velocità 3 Forza 5 Sanità 5

DEMONE 2

Velocità 4 Forza 4 Sanità 4

DEMONE 3

Velocità 5 Forza 3 Sanità 3

DEMONE 4

Velocità 6 Forza 2 Sanità 2

SIGNORE DEI DEMONI

Velocità 1 Forza 7 Sanità 7

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Un Demone può rubare l'Anello all'eroe che lo possiede invece di infliggergli danno (vedi la sezione "Attacchi speciali" nel regolamento). Un Demone che trasporta l'Anello non può usarlo, scambiarlo con un altro Demone o lasciarlo, ma un eroe che sconfigge quel Demone in un combattimento fisico con un punteggio di 2 o più può sottrargli di nuovo l'Anello.

La Signore dei Demoni è immune agli attacchi basati sulla Velocità (come per esempio quelli derivanti dal Revolver o dalla Dinamite).

SE VINCI...

La porta dell'Inferno è aperta. Ti ripulisci il sangue dagli occhi con il palmo della mano. Il tenue pizzicore che si diffonde nell'aria è proprio come nei tuoi sogni. I corpi dei tuoi compagni, ora ridotti a pezzi, formano un trono di carne umana per il Signore dei Demoni. Urla si susseguono senza fine. Il bello è appena iniziato. Proprio come hai sempre sognato.

SCENARIO 29

LA STIRPE DI FRANKENSTEIN

Sfogli lo strano manuale leggendone qua e là qualche passaggio:

"...Per esaminare e comprendere le cause della vita, dobbiamo prima ricorrere alla morte...un composito è soltanto un ricettacolo di corpi privati della vita, adesso cibo per vermi; ebbene un simile luogo fino ad oggi considerabile come inutile nella sua immobilità, potrebbe invece rivelarsi una quantomai fondamentale riserva gratuita ed ordinata di parti anatomiche da cui attingere. [...] Io solo ho infatti scoperto questo stupefacente segreto: ciò che una volta era morto può essere riportato in vita!"

Poi prosegue:

"...Le ossa sono state recuperate da un obitorio...la pelle è stata prelevata da uomini morti da non più di tre giorni...le parti anatomiche, grandi e piccole, sono state ricucite con l'aspetto simile a quello di un corpo umano. Il tutto attende solo il voltaggio adeguato per camminare, ancora una volta, da VIVO!"

Capisci, con un crescente senso di eccitazione, di esserti imbattuto per caso in un diario di laboratorio che spiega dettagliatamente come rianimare i tessuti morti. E tu - proprio tu! - puoi finalmente terminare questo esperimento.

DEVI completarlo.

In nome della scienza.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Metti il segnalino Mostro di Frankenstein (grande) nel Laboratorio di Ricerca o nella Sala Operatoria. Se nessuna delle due stanze è ancora stata scoperta nella casa, cercane una nel mazzo delle stanze e mettila dove vuoi al piano superiore con sopra il segnalino Mostro di Frankenstein. Dopodiché rimischia quel mazzo.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Gli eroi pensano che la creatura a cui hai dato vita sia un abominio e cercheranno di ucciderla. Sanno anche che il Mostro è vulnerabile al fuoco.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

IL MOSTRO DI FRANKENSTEIN

Velocità 3 Forza 8

Il mostro di Frankenstein deve sempre muoversi al massimo delle sue possibilità verso l'eroe più vicino che può attaccare e seguendo il percorso più breve possibile. Attacca sempre durante il suo turno, se può farlo. Se due o più eroi si trovano alla stessa distanza, puoi decidere tu quale inseguire ed attaccare.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Quando effettua un tiro d'attacco, il Mostro di Frankenstein aggiunge 2 al risultato. Questo bonus non viene aggiunto quando il Mostro si difende.

Il Mostro di Frankenstein è immune agli attacchi basati sulla Velocità (come per esempio quelli derivanti dal Revolver o dalla Dinamite).

Se tu (il traditore) attacchi con successo un eroe con la Forza e gli infliggi almeno 2 punti di danno, puoi scegliere di rubare un oggetto (come la Torcia) invece di infliggergli danni. Se rubi la Torcia, questa viene automaticamente distrutta (gli eroi possono comunque sempre procurarsene un'altra in seguito).

SE VINCI...

Raccogli - distaccandola con parsimonia - la pelle dei tuoi ex 'amici', stando attento a non strapparla e cercando di tagliare diritto. Ciò ti fa riflettere sulla fortuna che hai avuto. Dopo aver rianimato il corpo che hai trovato nel laboratorio (e di aver beneficiato delle sue seguenti azioni), ti ritrovi con una buona scorta di pelle, organi, denti e ossa. Con tutti questi preziosi componenti (oltretutto assolutamente freschi) alla tua portata, perché non riprodurre l'esperimento descritto nel prezioso diario che hai trovato, questa volta per intero e partendo da zero? Ti metti subito al lavoro. Intanto sorridi, pregustando quello che ti aspetta. Ah, non è forse meravigliosa la scienza?

SCENARIO 30

LA TOMBA DI DRACULA

La fanciulla sembra indifesa e sola. Viene verso di te esitando, timidamente...Allunghi la tua mano verso di lei per rassicurarla, ma quando lei la stringe rabbrivisci: non hai mai visto una mano così pallida, né ne hai mai stretta una così fredda. Almeno, non tra i vivi. Guardi il suo viso avvicinarsi a te...e poi vedi le zanne.

Diresti che è passato un istante da quando hai perduto i sensi. Ora sei sveglio e ti senti bene. Spaventosamente bene. Solo molto, molto assetato...

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Il tuo personaggio adesso è un Vampiro. Aggiungi 1 punto a tutte le tue caratteristiche.

Metti il segnalino Dracula (grande) nella Cripta o nel Cimitero. Se nessuna di queste due stanze è in casa, metti il segnalino Dracula ad almeno 4 stanze di distanza dall'eroe più vicino; se non è disponibile una stanza così distante, posizionalo il più lontano possibile.

Scarta la carta Ragazza e metti un segnalino mostro di colore magenta (rappresentante la Sposa) nella stanza in cui ti trovi.

Imposta l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sullo 0. Lo utilizzerai per tenere traccia dello scorrere del tempo.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Il sole sorgerà presto. Devi uccidere gli eroi velocemente in quanto i Vampiri si indeboliscono man mano che l'alba si avvicina. Quando ciò accade gli eroi ti diranno quali sono gli effetti della luce del sole sui Vampiri.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti o sono stati trasformati in Vampiri.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

All'inizio del tuo turno, fai avanzare l'indicatore Turno/Danno di 1 (il numero 1 sarà il primo).

DRACULA

Velocità 5 Forza 8 Sanità 6

LA SPOSA

Velocità 4 Forza 4 Sanità 4

Dracula ha bisogno di tempo per svegliarsi. Non potrà muoversi o attaccare normalmente fino al Turno 2 (può comunque difendersi dagli attacchi).

Ogniquale volta che Dracula, la Sposa, o un qualsiasi altro Vampiro (compreso te) cerca di entrare nella Cappella o in una qualsiasi stanza in cui si trovi un eroe che abbia con sé il Simbolo Sacro, quel Vampiro deve tentare un tiro di Sanità di 6+. Se fallisce il tiro, non può entrare in quella stanza (se il Simbolo Sacro si trova nella Cappella, il Vampiro tira comunque una volta sola).

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Dominazione: Quando un qualsiasi Vampiro (compresi Dracula, la Sposa e te) attacca un eroe del sesso opposto, può tentare un attacco di Sanità per cercare di dominare quell'eroe: se lo sconfigge, quell'eroe subisce danni alla Velocità anziché danno mentale; se invece l'eroe sconfigge il Vampiro, il Vampiro non subisce danni. L'attacco Dominazione può essere utilizzato anche da una stanza adiacente (collegata da una porta) a quella in cui si trova l'eroe. Se l'attacco riesce, puoi muovere l'eroe sconfitto nella stessa stanza del Vampiro che lo ha attaccato.

Una volta che la Velocità di un eroe scende fino al teschio a causa dell'attacco di Dominazione, quel personaggio diventa un Vampiro e non è più considerato un eroe. Il giocatore che lo controlla legge questo scenario sul *Tomo del Traditore*. La Velocità di quel personaggio viene riportata al valore iniziale. Il Vampiro appena creato aggiunge poi 1 punto a tutte le caratteristiche e viene controllato dal suo giocatore durante il suo turno.

Se il traditore vince e un Vampiro ha ucciso almeno un eroe, anche il giocatore che controlla quel Vampiro vince.

I Vampiri possono anche attaccare e uccidere gli eroi normalmente, senza trasformarli in Vampiri.

SE VINCI...

Mordere la carne è come mordere un frutto maturo, il succo zampilla con grande vigore nella tua bocca...Ma più succulento di qualunque frutto, l'elisir della vita fluisce nel tuo corpo pulsando come il battito del cuore morente del tuo agitato pasto. Ma come sempre, inevitabilmente, le sorgenti si esauriscono. Ti liberi di quell'involucro oramai a secco lanciandolo lontano. Tuttavia non ti preoccupi. Dracula sa bene dove trovarne ancora...

SCENARIO 31

AEREO

Questo scenario non ha un traditore. Tutti voi proverete a scappare dalla casa. Vedete nei *Segreti di Sopravvivenza*.

SCENARIO 32

DISPERSI

La sfera di cristallo sfolgora, ed un accordo fuoriesce da una delle canne dell'organo. La casa trema e cambia, modificando contenuto e disposizione. L'aria diviene più spessa, densa e verde. Fuori, il cielo è di color malva e gli alberi sono esseri tubiformi; i pedoni hanno molti più denti di qualsiasi abitante della Terra

Tirando un sospiro di sollievo, ti togli la maschera dal viso mostrando il tuo vero aspetto. Sei a casa! Tutto quello che rimane da fare è raccogliere gli esemplari. Se riuscirai ad impedirgli di tornare nella loro dimensione, l'atmosfera di questo posto dovrebbe da sola essere sufficiente ad ucciderli ed al contempo di conservarli integri per gli esperimenti...

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Metti da parte tutte le stanze che sono state scoperte nella casa finora, eccetto le stanze iniziali (Pianerottolo del Seminterrato, Sala d'Ingresso e Pianerottolo Superiore) e quelle occupate. Rimuovi qualunque segnalino Passaggio Segreto, Scale Segrete o Muro Girevole che porti ad una delle stanze che hai appena messo da parte.

Se la Stanza dell'Organo non è ancora stata scoperta, cercala nel mazzo delle stanze e mettila nella casa collegandola ad una stanza a tua scelta.

Mischia insieme tutte le tessere delle stanze messe da parte in precedenza e tutte le tessere delle stanze non ancora pescate e scartate in precedenza.

Le stanze occupate si trovano ancora nella stanza. Mettile vicino alle tessere iniziali nel loro piano appropriato.

Metti da parte 5 segnalini Conoscenza.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI...

Stanno cercando un modo per riattivare il tuo trasportatore dimensionale nella Stanza dell'Organo e riportare la casa nella loro dimensione. Stanno anche subendo danni ogni turno a causa dell'atmosfera velenosa presente sul tuo pianeta.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

COME FERMARE GLI EROI

Puoi alterare i comandi del trasportatore dimensionale per renderlo a prova di umano. Puoi tentare un tiro di Conoscenza di 4+ se ti trovi nella Cappella, nella Sala da Gioco, nel Laboratorio di Ricerca, nella Sala Operatoria o nella Stanza del Pentacolo. Se ci riesci, posiziona un segnalino Conoscenza in quella stanza. Puoi mettere solo un segnalino in ciascuna di queste stanze. Riferisci agli eroi che ogni segnalino Conoscenza posizionato sottrae 3 punti dai tiri Conoscenza necessari ad attivare il trasportatore dimensionale. Puoi anche tentare di uccidere gli eroi attaccandoli normalmente.

SE VINCI...

Trascini con calma i tuoi esemplari giù, fino al laboratorio. Hai già in mente quali capsule utilizzerai per conservarli. Oh! Stavi dimenticando che dovrai tagliarli a pezzi per farli entrare nelle capsule...beh, poco male, dovrai solo lavorare un po' più a lungo quest'oggi...ma tanto mancano ancora 34.3 ore prima che calino i due soli. E poi gli esemplari non patiranno...sono già morti.

SCENARIO 33

INVOCAZIONE DELLE TENEBRE

E' tutto pronto; il rituale che porterà l'oscuro regno dell'orribile Dio che governerà il pianeta per migliaia di anni! Vorresti ribellarti, ma più continui a leggere e più non riesci a resistere all'incantesimo del libro. Devi andare nel luogo appropriato e aprire la porta che evocherà il Dio Anziano.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Metti da parte il segnalino Signore dei Demoni (grande) per rappresentare il Dio Anziano.

Metti da parte 5 segnalini Conoscenza.

Tutte le caratteristiche del tuo personaggio che si trovino al di sotto del valore iniziale tornano al quel valore. Dopodiché, per ogni caratteristica tira 2 dadi ed aumenta quella caratteristica in base al risultato.

Guadagni un turno extra immediatamente dopo che lo scenario è stato rivelato. Il gioco poi procede in senso orario partendo dal giocatore alla tua sinistra normalmente.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di distruggere il libro, fermare l'evocazione o di scacciare il Dio Anziano.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

COME EVOCARE IL DIO ANZIANO

Porta il Libro alla Cappella o alla Stanza del Pentacolo.

Dopo aver portato il Libro in una di queste stanze, devi effettuare un tiro di Conoscenza di 5+. Per ogni tiro utilizzi uno spazio di movimento.

Puoi ancora tentare i tiri di Conoscenza anche se il Libro ti è stato rubato (fortunatamente hai una buona memoria). Devi ancora trovarti nella Cappella o nella Stanza del Pentacolo.

Ogni volta che un tiro ha successo, prendi un segnalino Conoscenza. Quando hai accumulato 5 segnalini, un portale extradimensionale si apre nella tua stanza e il crudele Dio Anziano ci passa attraverso. La cattiva notizia è che l'anziano Dio ti uccide immediatamente. Rimuovi la tua miniatura e lascia tutti i tuoi oggetti nella stanza. La buona notizia è che nel tuo prossimo turno controlli il Dio Anziano, e puoi iniziare a dare la caccia ai tuoi ex amici sventurati.

DIO ANZIANO

Velocità X Forza 12 Sanità 7

La Velocità del Dio Anziano è uguale al numero di giocatori quando lo scenario è stato rivelato.

SE VINCI...

Niente può fermarti! L'era dell'umanità è ormai giunta alla fine!

SCENARIO 34

GHIGLIOTTINE

Questo scenario usa le regole del traditore nascosto descritte sul regolamento. Tutti i giocatori leggono questo scenario nei *Segreti di Sopravvivenza*.

SCENARIO 35

UN PICCOLO CAMBIAMENTO

Ora che i soggetti del tuo esperimento sono al sicuro dentro la casa con i tuoi gatti, è ora di iniziare veramente a divertirsi! Lasci cadere l'alambicco con il Riducitol e guardi il liquido argenteo divenire all'istante gas una volta a contatto con l'aria. Miracolosamente, tu e i tuoi soggetti vi riducete alle dimensioni di un topo. Già senti i gatti avvicinarsi ai soggetti spaventati. Sembra proprio che tu ed i tuoi gatti vi divertirete con questo esperimento che ti piace chiamare "Introduzione dell'Homo Sapiens Minutus nella Dieta Alimentare di un Felino Domestico"...

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Se ci sono 3 o 4 giocatori, metti un segnalino mostro di colore rosso (rappresentante il Gatto) nella Sala d'Ingresso. Se ci sono 5 o 6 giocatori, metti un segnalino Gatto nella Sala d'Ingresso ed uno nella stanza in cui è stato rivelato lo scenario.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Cercheranno di fuggire utilizzando un Aereo Giocattolo.

TU VINCI QUANDO...

...oltre la metà degli eroi sono stati divorati dai Gatti.

ESSERE PICCOLI!

Siete stati rimpiccioliti. Questo significa che:

- Tutti gli oggetti che avevate sono stati ridotti di dimensioni con voi e funzionano normalmente.
- Non potete pescare carte. Entrare in una nuova stanza che porta un simbolo oggetto, presagio o evento termina il vostro turno.
- Ogni porta conta come uno spazio in più, quindi spostarsi in una nuova stanza costa 2 spazi di movimento. Potete fermarvi sulla porta di una stanza.
- Dovete superare un tiro di Forza di 3+ per salire o scendere un qualunque tipo di Scale. Se fallite, il vostro turno termina, ma potrete riprovarci nel turno successivo.
- Non potete usare l'Ascensore Mistico o la Stanza Crollata. Siete immuni agli effetti delle stanze Galleria, Palestra e Camera Blindata.

GATTI!

Velocità 6 Forza 7 Sanità 5 Conoscenza 5

Anche per i Gatti, ogni porta conta come uno spazio in più. Un Gatto può catturare un solo eroe alla volta.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Non puoi attaccare gli eroi. Vuoi invece che i tuoi Gatti se li mangino.

Quando un Gatto sconfigge un eroe, lui gioca al "gatto col topo" con quell'eroe anziché infliggergli danni. Durante il turno successivo di quell'eroe, quest'ultimo ha l'opportunità di fuggire (gli eroi ti diranno come). Se un altro eroe attacca e sconfigge il Gatto prima del prossimo turno dei mostri, il Gatto viene stordito e lascia andare l'eroe catturato. Altrimenti, l'eroe viene divorato all'inizio del prossimo turno dei mostri. Gli eroi catturati non sono soggetti all'effetto del Campanello.

Un Gatto che si trova nella stessa stanza dell'Aereo Giocattolo può tentare un tiro di Velocità di 7+ per abatterlo. Un Gatto può attaccare immediatamente un eroe a bordo dell'Aereo Giocattolo se viene abbattuto. Anche tu (il traditore) puoi tentare di abbattere l'Aereo, ma in questo caso il tiro di Velocità necessario è di 5+. Gli eroi possono riprovare a mettere in moto l'Aereo durante i loro turni dopo che è stato abbattuto.

SE VINCI...

Ti ci vorranno dei mesi per analizzare tutti i dati, ma una cosa è evidente e certa a prescindere: i tuoi gatti considerano quest'esperimento un grande successo!

SCENARIO 36

E' PIU' BELLO CON GLI AMICI

Molti anni fa, sei affogato nella palude sotterranea che si trova sotto questa casa. Da allora sei vissuto come un fantasma, solitario e sperduto nella tua tomba d'acqua. Poi hai trovato il medaglione. Il suo potere ti ha donato la possibilità di tornare alla tua forma mortale, ma per un tempo limitato; hai quindi deciso di trovare altri con cui condividere una vita tra le ombre insieme a te.

Hai selezionato attentamente i tuoi nuovi amici e poi li hai condotti nella casa. Ora è giunto il momento che si uniscano, nella morte, con te. Senti già l'acqua salire dal seminterrato. Non devi permettere loro di fuggire.

La morte è migliore con gli amici.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Metti un segnalino oggetto (rappresentante la Barca a Remi) nella Soffitta. Se la Soffitta non è ancora in gioco, posizionavi il segnalino Barca a remi non appena la Soffitta viene scoperta.

Metti da parte 4 segnalini Forza.

Imposta l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sullo 0. Lo utilizzerai per tenere traccia dello scorrere del tempo.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

La casa sta sprofondando in una palude sotterranea insieme all'area circostante. Gli eroi proveranno a fuggire.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti, oppure quando la Barca a Remi è fuori uso.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

All'inizio del tuo turno, fai avanzare l'indicatore Turno/Danno di un punto (il numero 1 sarà il primo).

ALLAGAMENTO

Col trascorrere dei turni, la casa verrà allagata in piani differenti. Quando fai avanzare l'indicatore Turno/Danno su un nuovo numero, avverti gli altri giocatori quali piani della casa sono allagati e se l'allagamento è parziale o totale (gli effetti sono descritti qui in seguito):

Turno Livello di allagamento

- 1 Seminterrato parzialmente allagato.
- 2 Seminterrato completamente allagato.
- 3 Seminterrato completamente allagato e piano terra parzialmente allagato.
- 4 Seminterrato e piano terra completamente allagati.
- 5 Seminterrato e piano terra completamente allagati e piano superiore parzialmente allagato.
- 6 Tutta la casa è completamente allagata per il resto della partita.

L'allagamento ha effetto su tutti gli eroi, ma non su di te. Gli effetti dell'allagamento sono descritti nei *Segreti di Sopravvivenza*.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Una sola volta durante il tuo turno puoi attaccare la Barca a Remi, ma solo con un attacco di Forza. Puoi tentare un tiro di Forza di 3+ per danneggiarla. Ogni volta che danneggi la Barca a Remi, metti un segnalino Forza sulla tua scheda personaggio. Una volta che hai accumulato 4 segnalini, il prossimo attacco di Forza effettuato con successo distrugge la Barca a Remi (rimuovila dal gioco).

SE VINCI...

I corpi senza vita dei tuoi amici galleggiano accanto al tuo, cozzando e spingendosi delicatamente l'uno contro l'altro nell'acqua melmosa. Dopo pochi istanti, ecco che anche loro aprono gli occhi e tu li guidi giù nell'acqua fredda e scura. Li porti a casa.

SCENARIO 37

SCACCO MATTO

Sai perfettamente cosa stanno leggendo quegli sciocchi sul diario di zio Ebenezer: "Io, Ebenezer Slocum, ho trovato il sistema per far apparire la Morte davanti a me. Sono pronto per una sfida con la Morte e la batterò! Grazie ai miei studi ho aumentato le capacità della mia mente rendendola più acuta possibile. Oh, la Morte non ricorderà con piacere questa notte!"

Ebbene, le ossa del vecchio sono ancora sedute davanti alla scacchiera. Dubiti che questi idioti possano fare di meglio. Battere la Morte?! Patetico!

In ogni caso, cercherai di fare in modo che nessuno vinca la partita. Dopotutto, dubiti che qualcuno possa essere più furbo di te e tu stesso non avresti modo di battere la Morte ad una partita a scacchi!

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Metti un segnalino mostro di colore viola (rappresentante la Morte) nella stessa stanza di un eroe a tua scelta.

Prendi 5 segnalini oggetto (rappresentanti i Sigilli Sacri). Posiziona un segnalino in ciascuna delle seguenti stanze (uno per stanza), adesso o quando verranno scoperte: Camera Blindata, Cripta, Laboratorio di Ricerca, Sala Operatoria e Sala da Gioco. Avverti gli eroi che ci sono 5 Sigilli Sacri, ma non rivelare loro in quali stanze eventualmente non ancora scoperte si troveranno.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Uno di loro cercherà di battere la Morte in una partita a scacchi. Utilizzeranno i Sigilli Sacri come aiuto. Se sconfiggono la Morte almeno una volta, perderai.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti. Vinci anche nel caso non ci sia nessun eroe nella stanza con la Morte all'inizio del turno dei mostri (se non c'è nessuno nella stanza, significa che gli eroi hanno dato forfeit durante la loro partita a scacchi).

LA MORTE

Conoscenza 8

Durante il turno dei mostri, la Morte gioca contro l'eroe presente nella stanza che ha la Conoscenza più alta. Entrambi tentano un tiro di Conoscenza, ma la Morte imbroggia: dopo il suo primo lancio di dadi, infatti, rilancia qualsiasi dado che abbia ottenuto un risultato pari a 0 (per esempio, se la Morte tira 8 dadi e 2 di essi ottengono 0, questi dadi vengono rilanciati nuovamente, ma solo una volta).

La Morte ed il suo avversario confrontano i risultati. Se il risultato è un pareggio, non accade nulla. Se la Morte ottiene un risultato maggiore, mangia un pezzo sulla scacchiera, come descritto nella tabella seguente.

La Morte vince con Effetto

1-2	Pedone. Ogni eroe perde 1 punto Sanità.
3-4	Pezzo importante. Ogni eroe perde 1 punto Forza.
5+	La Morte pronuncia "Scacco". Ogni eroe perde 1 punto Sanità ed 1 punto Forza.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

La Morte non può essere attaccata o influenzata in alcun modo eccetto che essere battuta a scacchi.

Non puoi entrare nella stanza con la Morte o influenzare un eroe presente nella stanza in alcun modo, come ad esempio utilizzando il Campanello, il Revolver o la Dinamite (la Morte non ama essere distratta durante la sua partita).

Non puoi raccogliere i Sigilli Sacri, ma puoi rubarli dagli eroi che li hanno raccolti (vedi la sezione "Attacchi Speciali" nel regolamento).

SE VINCI...

Ha! Che sciocchi! Lo sapevi che non potevano battere la Morte al suo gioco preferito. Quindi che importa anche se l'hai aiutata un pochino? La cosa importante è che loro sono morti e sepolti, mentre tu sei ancora qui. Scacco Matto!

SCENARIO 38

BESTIE INFERNALI

I pipistrelli infernali sono delle creature difficili. Escono soltanto di notte e non possono riprodursi se non si nutrono di sangue umano. Ma sono molto graziosi e, soprattutto, sono i tuoi animaletti.

Hai portato loro gli esseri umani di cui hanno bisogno. Adesso l'unica cosa che rimane da fare è assicurarsi che bevano tutto il sangue necessario.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Metti da parte tanti segnalini mostro di colore rosso (rappresentanti i Pipistrelli Infernali). Posiziona un numero di segnalini pari alla metà del numero di giocatori (arrotondato per eccesso) nella stanza in cui è stato rivelato lo scenario.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

I loro corpi contengono il sangue necessario ai tuoi Pipistrelli per crescere e riprodursi. Gli eroi proveranno a trovare un modo per fermarti.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Quando lanci i dadi per determinare di quanti spazi si muoveranno i Pipistrelli nel turno dei mostri, metti tanti nuovi segnalini Pipistrello nella stanza in cui è stato rivelato lo scenario pari al risultato ottenuto. I Pipistrelli non possono muoversi nello stesso turno in cui sono apparsi.

PIPISTRELLI INFERNALI

Velocità 3

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

I Pipistrelli Infernali non possono attaccare né essere attaccati.

Dopo aver mosso i Pipistrelli, lancia un dado per ciascun Pipistrello che si trovi nella stanza con uno o più eroi. Tutti gli eroi presenti in quella stanza subiscono un danno fisico pari al risultato ottenuto (L'Armatura permette a chi la indossa di prevenire 1 punto di quel danno).

I Pipistrelli Infernali non rallentano il movimento degli eroi.

SE VINCI...

I tuoi pipistrelli succhiano con avidità il sangue dai corpi degli umani sparpagliati per tutta la casa. Molto presto, altri pipistrelli onoreranno la magione della loro fiammeggiante presenza. Il ciclo della vita...cosa c'è di più bello?

SCENARIO 39

L'EREDE

Alla fine sono giunti, proprio come ben sapevi sarebbe accaduto...gli unici possibili eredi del potere e dell'antica fortuna dei Romanescu. Al momento è la tua famiglia ad amministrare tale potere e il patrimonio, ma se il vero erede si siederà sul trono che si trova in questa casa con indosso l'Anello dei Romanescu e la loro Lancia in pugno, ti porterà via tutto. Questo non deve succedere.

Stanotte gli assassini che hai appositamente assoldato, nascosti nella casa, uccideranno l'erede e ti permetteranno di mantenere al potere la tua famiglia. L'erede deve morire.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Se il Corridoio Statuario non è stata ancora scoperto, cercalo nel mazzo delle stanze e ponilo in gioco in una parte non accessibile della casa, se possibile. Dopodiché rimischia quel mazzo.

Imposta l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sullo 0. Lo utilizzerai per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Hai a disposizione un numero di Assassini nascosti nella casa pari al numero di giocatori. In segreto scrivi su un foglio di carta le stanze in cui si nascondono, con le seguenti restrizioni:

- Ogni Assassino deve essere nascosto in una stanza attualmente in gioco.
- Non puoi mettere più di un Assassino in una stanza.
- Non puoi mettere un Assassino in una stanza occupata o nel Corridoio Statuario.

Nel raro caso in cui il posizionamento di alcuni Assassini non sia possibile, questi non saranno messi in gioco.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Uno di loro è l'erede, ma tu non sai chi è.

TU VINCI QUANDO...

...l'erede è morto.

ASSASSINI

Forza 2

USARE I TUOI ASSASSINI

Quando un eroe entra in una stanza in cui è presente un Assassino, puoi scegliere di rivelare la presenza dell'Assassino oppure no. Se lo fai, effettua immediatamente un attacco con l'Assassino contro quell'eroe (anche se non è il turno dei mostri). L'Assassino utilizza un attacco a sorpresa, lanciando 2 dadi, e infligge un danno fisico pari al risultato ottenuto. L'eroe non può difendersi da quest'attacco.

Una volta che ha attaccato, l'Assassino assume una dose letale di veleno e si suicida. Cancella dal tuo foglio la stanza in cui era presente quell'Assassino.

Quando un eroe muore, puoi chiedere al giocatore che lo controllava se era lui l'erede. Il giocatore deve rispondere con sincerità.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Alla fine del tuo turno, fai avanzare l'indicatore Turno/Danno di un punto (il numero 1 sarà il primo).

Alla fine del Turno 3, un nuovo numero di Assassini pari al numero di giocatori all'inizio dello scenario entra nella casa. In segreto scrivi sul foglio di carta le stanze in cui si nascondono. Puoi mettere un Assassino in una qualunque stanza non occupata che non abbia già un Assassino.

Alla fine del Turno 6, metti altri assassini in gioco nello stesso modo in cui hai fatto durante il Turno 3.

SE VINCI...

L'erede è morto. La ricchezza rubata alla tua famiglia è salva. Cammini fra i corpi martoriati, soddisfatto del lavoro dei micidiali assassini e mentre passi lasci cadere sopra uno di essi una corona di carta. Mentre la corona si arrossa del sangue dell'erede, lentamente chiudi la porta e ti allontani...

SCENARIO 40

SEPOLTO VIVO

La ouija inizia a spostarsi avanti e indietro, sempre più veloce sulle lettere della tavoletta spiritica muovendosi da sola, poiché nessuno la sta toccando. Gli altri la fissano affascinati ma al tempo stesso terrorizzati mentre si forma un messaggio:

SEPOLTO VIVO.

Stupida tavoletta. La sua attività ha interrotto il sortilegio che avevi utilizzato per impedire ai tuoi compagni di accorgersi della mancanza di uno di loro, la vittima che hai sepolto viva poco prima di entrare nella casa.

Se non fai subito qualcosa, costoro potrebbero trovare la tua vittima. Questo non deve succedere! Non c'è niente di meglio del torturare qualcuno, ma se la vittima non muore, sarebbe come...come terminare una squisita cena senza un dessert.

E tu adori i dessert.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Imposta l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sullo 0. Lo utilizzerai per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Scegli una stanza già scoperta del seminterrato. Scrivi in segreto su un foglio di carta il nome della stanza scelta. La persona che hai sepolto si trova in quella stanza. Se ci sono meno di cinque stanze (compreso il Pianerottolo del Seminterrato) al momento nel seminterrato, pesca e posiziona altre stanze nel seminterrato finché non ce ne sono 5. Dopodiché scrivi su un foglio di carta quale di queste stanze è la stanza di sepoltura.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di salvare la persona sepolta.

TU VINCI QUANDO...

...la persona sepolta è morta.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Alla fine di ogni tuo turno, fai avanzare l'indicatore Turno/Danno di un punto (il numero 1 sarà il primo). Poi tira un numero di dadi uguale a quel numero. La persona sepolta subisce un danno fisico pari al risultato ottenuto. La persona sepolta può subire fino a 12 punti di danno prima di morire.

LA TAVOLA SPIRITICA

La Tavola Spiritica aiuterà gli eroi. L'eroe che la possiede non può scambiarla o lasciarla.

Se sconfiggi l'eroe che possiede la Tavola Spiritica infliggendogli 2 o più punti di danno con un attacco di Velocità, puoi rubargli la Tavola Spiritica anziché infliggergli il danno. Se lo fai, la Tavola Spiritica viene immediatamente distrutta (scarta la carta).

SE VINCI...

Ehhh, sì. I tuoi affannati compagni sono arrivati troppo tardi. Per un pelo! Ma meglio così, restare in bilico sul filo del rasoio rende tutto più eccitante! Ad ogni modo è stato molto divertente. Per di più tutto questo esercizio ti ha stuzzicato l'appetito; è il momento di una bella cena notturna...ah, chiaramente con dessert.

SCENARIO 41

IL TRADITORE INVISIBILE

Esplorando questo polveroso, vecchio luogo, sei venuto in possesso di quello che sembrerebbe un antico anello in argento un pò usurato, probabilmente di poco valore; guardandolo meglio però ti accorgi di una scritta incisa nel metallo nella parte interna del monile: si tratta di una parola apparentemente senza significato. Provi ad indossare l'anello e quasi per scherzo pronunci la parola. In quello stesso istante un pungente dolore penetra il tuo occhio sinistro fino al fondo del tuo cranio. Il dolore ti attanaglia completamente e l'agonia è così terribile che laceri la tua stessa pelle con le unghie nel tentativo di attenuarlo.

Poi il dolore improvvisamente scompare e con esso anche la tua coscienza. E' come se il tuo corpo fosse scomparso. No, un attimo, sei invisibile...un cacciatore invisibile e pronto ad uccidere.

Già, è così, uccidere. Ti senti come se qualcosa ti avesse sempre trattenuto dal farlo in precedenza, ma adesso sei libero di fare quello che desideri...e quello che desideri è uccidere. Ti senti come un ragazzino nel giorno di Natale, smanioso di aprire i suoi amici...ehm regali...

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Procurati un foglio di carta. Scegli una qualunque stanza presente nella casa ed annotala sul foglio (è la stanza in cui ti trovi adesso). Dopodiché rimuovi la tua miniatura dal gioco.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di trovarti, ed ucciderti.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

COME MUOVERSI

Invece di muovere la tua miniatura fra le stanze, scrivi in quale stanza termini il movimento (usa la tua Velocità e le normali regole del movimento per muoverti). Se esci da una stanza in cui è presente un eroe, non utilizzi uno spazio di movimento extra (come fanno i mostri).

Puoi continuare a scoprire nuove stanze, ma gli eroi ovviamente capiranno dove sei nel momento in cui metti una nuova stanza nella casa.

RUBARE GLI OGGETTI

Una sola volta durante il tuo turno, puoi tentare un tiro di Velocità per cercare di rubare un oggetto da un eroe che si trovi nella stessa stanza in cui termini il movimento (questo non è un attacco basato sulla Velocità, e il tuo avversario non può difendersi da quest'attacco).

Tiro Effetto

- | | |
|-----|---|
| 4+ | Prendi l'oggetto. |
| 1-3 | Fallisci, ma non sei obbligato a rivelare ai giocatori chi stavi provando a derubare. |
| 0 | Fallisci, e devi rivelare ai giocatori chi stavi provando a derubare. |

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

L'Anello non ti permette più di effettuare attacchi di Sanità.

A meno che tu non stia attaccando con un oggetto, tutti i tuoi attacchi sono considerati attacchi a sorpresa. Invece di effettuare un normale tiro d'attacco, lancia un numero di dadi pari alla metà del numero di eroi presenti quando lo scenario è stato rivelato, arrotondato per eccesso: l'eroe che attacchi subisce un danno fisico pari al risultato ottenuto. Il tuo avversario non può difendersi da questo attacco.

Se gli eroi pensano (o sono certi) di sapere in quale stanza ti trovi e ti attaccano, quell'attacco è gestito normalmente.

Puoi tentare di rubare un oggetto ed attaccare nello stesso turno.

SE VINCI...

I tuoi amici giacciono sparsi per tutta la casa, i loro corpi nell'immobilità della morte. Davanti ad un grosso specchio, fissi il tuo volto, ora parzialmente visibile dietro alla maschera di sangue che lo ricopre. Nel momento in cui ti ripulisci il viso con la mano, sparisci nuovamente dalla vista. E' stato divertente. Magari la prossima volta proverai ad ardere vive le tue vittime, però. Hai sempre desiderato veder bruciare qualcuno.

SCENARIO 42

ARRIVA L'EROE

L'immortalità è qualcosa per la quale molte persone sarebbero disposte a pagare qualunque prezzo. E tu sei una di queste. Anzi, ti sei addirittura stupito che ti sia stata offerta a così buon mercato. Tutto quello che ti è stato richiesto è di aprire un banale Cancellone per l'Inferno ed il tuo padrone ti permetterà di tenere questo dono per sempre.

Comunque sia, anche se sei immortale non devi di certo perdere tempo. Meglio non aspettare troppo a lungo prima di aprire quel cancellone...

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Tutte le caratteristiche del tuo personaggio che si trovino al di sotto del valore iniziale tornano al quel valore.

Se non hai già un'arma con te (che sia il Revolver, l'Ascia o la Daga Insanguinata), cerca nel mazzo degli oggetti o dei presagi e prendi la prima arma che trovi. Dopodiché rimischia quel mazzo.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di impedirti di aprire il Cancellone per l'Inferno.

TU VINCI QUANDO...

...apri il Cancellone per l'Inferno.

COME APRIRE IL CANCELLO PER L'INFERNO

Fai quanto segue, in ordine:

1. Devi sacrificare (uccidere) uno degli eroi utilizzando un'arma, poi portarne il corpo alle Catacombe, al Baratro o alla Stanza del Pentacolo. Puoi prendere un corpo nello stesso modo in cui prendi un oggetto e trasportarlo. Prendi la miniatura dell'eroe e ponila sulla tua scheda personaggio per indicare che lo stai trasportando. Il corpo è un peso morto; mentre lo trasporti, ogni stanza in cui entri conta come 2 spazi di movimento. Il cane non può trasportare un corpo.
2. Una volta che un corpo si trova in una di queste stanze, puoi tentare un tiro di Sanità o di Conoscenza di 4+ per aprire il Cancellone dell'Inferno. Puoi tentare questo tiro una sola volta per turno.

NOZIONI SULL'IMMORTALITÀ

Le tue caratteristiche non possono aumentare o diminuire, neanche se ottieni o perdi oggetti, a meno che gli eroi non trovino un mezzo particolare per ridurle.

Gli oggetti che possiedi non possono esserti rubati.

Gli altri personaggi non influenzano il tuo movimento.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Non puoi essere attaccato e non subisci danni da effetti delle carte o delle stanze.

Puoi attaccare normalmente, ma non subisci danni se vieni sconfitto.

SE VINCI...

Non appena il Cancellone squarcia la dimensione del nostro mondo, puoi sentire le urla dei dannati fondersi dolcemente con il pianto disperato di quelli che stanno per esserlo. Dannazione e terrore, morte e distruzione...e tu sei immune a tutto questo. Buon divertimento.

SCENARIO 43

LA MALATTIA ALIENA

Questo scenario usa le regole del traditore nascosto descritte sul regolamento. Tutti i giocatori leggono questo scenario nei *Segreti di Sopravvivenza*.

SCENARIO 44

LA MORTE CI PRENDERA' TUTTI!

Com'è possibile che gli altri non abbiano capito che questa casa ha un'anima? Ad ogni modo, meglio così. Essa è una potente creatura vivente. E come ogni creatura vivente deve nutrirsi per sopravvivere.

Molti anni fa accettasti di scendere a patti con la Vecchia Casa sulla Collina: ogni dieci anni avresti portato un nuovo gruppo di persone nella casa. Una volta al suo interno, la casa avrebbe iniziato a succhiare loro via la vita, facendoli invecchiare rapidamente ed inesorabilmente, fino a lasciare polvere dei loro corpi. In cambio di ciò, tu avresti guadagnato altri dieci anni di gioventù e di vigore.

Poco fa hai notato le prime leggere rughe apparire sui volti di alcuni dei tuoi "compagni" e un lieve tremore alle mani di altri. E' iniziato.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Tutti gli eroi invecchiano immediatamente di 10 anni, compreso l'eroe che ha con sé il Medaglione. Leggi la tabella a lato e comunica agli altri giocatori come correggere le loro caratteristiche.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno invecchiando rapidamente, ma hanno trovato un Medaglione che in qualche modo ostacola il processo.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

ALLA FINE DEL TUO TURNO

Ciascun eroe lancia un dado ed invecchia di tanti decenni quant'è il risultato ottenuto. Ciò accade anche se vieni ucciso. Ogni volta che un eroe entra in un nuovo decennio, consulta la tabella seguente.

Anni	Effetto
20	Guadagna 1 punto Forza e 1 punto Velocità.
30	Guadagna 1 punto Sanità e 1 punto Conoscenza.
40	Perde 1 punto Velocità e guadagna 1 punto Sanità.
50	Perde 1 punto di una caratteristica fisica e 1 punto di una caratteristica mentale.
60	Perde 1 punto Forza, 1 punto Velocità e 1 punto di una caratteristica mentale.
70+	Perde 1 punto in ognuna delle sue caratteristiche.

Gli effetti sono cumulativi. Per esempio, se un personaggio passa dai 40 ai 60 anni in un solo turno, sceglie se perdere 1 punto Forza e 1 punto Conoscenza appena raggiunge i suoi 50 e poi perde 1 punto Forza, 1 punto Velocità e 1 punto Conoscenza appena raggiunge i suoi 60.

SCAMPARE ALLA MORTE

Quando un eroe muore per qualsiasi ragione, puoi immediatamente lanciare 3 dadi e aggiungere il risultato ad una o più caratteristiche.

IL MEDAGLIONE

Non puoi raccogliere, rubare o trasportare il Medaglione.

SE VINCI...

Polvere alla polvere, cenere alla cenere. La morte ci prenderà tutti...o meglio, quasi tutti. Per fortuna, ti senti già meglio. Ti avvii in direzione della porta d'ingresso. Mentre stai per chiuderla alle tue spalle, non puoi non guardarti indietro, fissando per alcuni istanti l'oscuro corridoio principale del maniero: un flebile sorriso compare sulle tue labbra mentre tacitamente ringrazi e saluti la tua protettrice "Adieu...ci si rivede fra dieci anni."

SCENARIO 46

IL BANCHETTO

Aaah! Ti viene l'acquolina in bocca! Vagando per i corridoi di questa vecchia dimora senti il profumino invitante di un fantastico banchetto! Ti dirigi verso la zona cucina e già cominci a sollazzare i tuoi occhi: diverse parti di corpi umani giacciono sparse nei corridoi e in molte delle stanze, mezze mangiate e bruciate, fino al dulcis in fundo che consiste in alcune teste umane in guarnizione servite su ricchi vassoi d'argento! GNAM! I tuoi cari amici nella Vecchia Casa sulla Collina sono sempre gentili, oltre ad essere dei gran cuochi. Ti hanno infatti preparato la tua cena preferita.

Tu sei un cannibale civilizzato, e i tuoi amici sono pronti ad aiutarti a preparare il prossimo piatto: le stesse vittime che hai portato qui!

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Se la Sala da Pranzo non si trova nella casa, cercala nel mazzo delle stanze e posizionala al piano terra. Dopodiché rimischia quel mazzo.

Metti tanti segnalini mostro di colore viola (rappresentanti i Cannibali) nella Sala da Pranzo quanti sono gli eroi.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Le Vittime catturate dai Cannibali sono appena scappate dalla Soffitta. Gli eroi probabilmente cercheranno di salvarle.

TU VINCI QUANDO...

...tutte le Vittime sono state mangiate, oppure tutti gli eroi sono morti. Se anche solo una Vittima riesce a fuggire dalla porta della Sala d'Ingresso, puoi vincere solo uccidendo tutti gli eroi.

CANNIBALI

Velocità 2 Forza 4 Sanità 4

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se un Cannibale viene sconfitto da un eroe, viene ucciso anziché stordito.

Le Vittime non possono attaccare. Se tu o un Cannibale sconfigge una Vittima in combattimento, la Vittima viene uccisa, e l'attaccante può banchettare (vedi la sezione "Banchettare" in basso). Le Vittime non possono attaccare. Una Vittima non infligge danni se sconfigge l'attaccante.

Il traditore e i Cannibali non rallentano il movimento delle Vittime, né queste rallentano il loro.

BANCHETTARE

Quando una Vittima viene uccisa, diventa un Cadavere (voltate il suo segnalino a faccia in giù per indicarlo). Quando un eroe viene ucciso, ponete coricata la sua miniatura. Se ti trovi nella stessa stanza con un Cadavere o con un eroe morto all'inizio del tuo turno, allora tu o un Cannibale potete "banchettare" con quel corpo finché non ci sono altri eroi nella stessa stanza con te.

Se passi un intero turno a banchettare con un Cadavere o con un eroe morto (senza muoverti né eseguire altre azioni), aggiungi 1 punto ad ognuna delle tue caratteristiche. Anche un Cannibale può aumentare le sue caratteristiche in questo modo (tieni traccia delle caratteristiche incrementate su un foglio di carta). Una volta che un Cadavere o un eroe morto sono stati mangiati, rimuoveteli dal gioco.

SE VINCI...

Sollevi la testa della tua vittima in alto e pronuncia l'ultima frase del rituale: "Attraverso carne, ossa e il sangue sono diventato carne, ossa e sangue e nient'altro!" Il potere fluisce attraverso il suo corpo, e puoi sentire la mortalità scivolare dalle tue membra. L'immortalità riempie il guscio vuoto della tua carne. I Cannibali si inginocchiano e ti adorano.

SCENARIO 47

IL SERPENTE UROBORO

Senti il tuo corpo tenderci...è un qualcosa che proviene da dentro e che sta spingendo. Cadi a terra in preda a dolori lancinanti, proprio in mezzo ai tuoi compagni. Di colpo il centro della tua testa si divide in due metà e il tuo corpo inizia ad allungarsi, trasformandosi in un enorme, lunghissimo serpente. Le tue braccia e le tue gambe si fondono nel corpo squamoso ed enorme del rettile. Ti senti gigantesco e vuoi crescere ancora. Ti senti più forte di quanto tu ti sia mai sentito...così forte da essere convinto di poter distruggere il mondo. Magari inizierai distruggendo questa casa.

COSA DEVI FARE ADESSO

Rimuovi la tua miniatura dal gioco. Adesso sei un gigantesco serpente a due teste: il Serpente Uroboro.

Lascia tutti gli oggetti nella stanza in cui ti trovavi quando lo scenario è stato rivelato. Se avevi la custodia della Ragazza, del Cane o del Pazzo, li divori, e scarti le loro carte.

Metti 2 segnalini Testa di Uroboro (grandi) nella stanza in cui lo scenario è stato rivelato.

Metti da parte 16 segnalini mostro di colore verde (rappresentanti il Corpo di Uroboro).

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di ucciderti.

TU VINCI QUANDO...

...riesci a mettere tutti e 16 i segnalini Corpo di Uroboro nella casa. A quel punto sarai abbastanza grande da distruggere la casa e fuggire.

TESTA DI UROBORO

Velocità 1 Forza 6

Durante il tuo turno, lancia un dado separatamente per ogni Testa per vedere di quanti spazi possono muoversi. Posiziona un segnalino Corpo di Uroboro in ogni stanza che venga attraversata da una Testa di Uroboro se non ce n'è nessuno in queste stanze.

Le Teste di Uroboro possono muoversi attraverso le stanze che già contengono i segnalini Corpo di Uroboro; solo non aggiungere altri segnalini Corpo di Uroboro in queste stanze.

Le Teste di Uroboro non possono muoversi attraverso le Scale Segrete o il Passaggio Segreto, né dentro l'Ascensore Mistico.

Ognuna delle due Teste di Uroboro può scoprire nuove stanze. Ignora i simboli presenti in queste stanze. Scoprire una stanza con un simbolo non termina il movimento di una Testa (se può muoversi ancora oltre).

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Una volta che gli eroi riescono a completare un rituale speciale, saranno in grado di attaccare le Teste di Uroboro. Ogni Testa deve essere colpita un numero di volte pari alla metà dei giocatori (arrotondati per eccesso). Quando ciò accade, la Testa viene distrutta. Puoi tenere traccia dei danni subiti utilizzando l'indicatore Turno/Danno oppure scriverli su un pezzo di carta.

Solo le Teste di Uroboro possono attaccare, ma sia il Corpo che le Teste di Uroboro rallentano il movimento degli eroi. Gli eroi non rallentano il movimento delle Teste di Uroboro.

Le Teste di Uroboro non possono essere stordite.

Le Teste di Uroboro sono immuni agli attacchi basati sulla Velocità (come per esempio quelli derivanti dal Revolver o dalla Dinamite).

SE VINCI...

Hai circondato interamente la casa. Le tue enormi spire la avvolgono completamente, stritolando travi e mura e preparandole per la tua cena. Crescerai ancora e diventerai sempre più potente grazie alle energie che si sprigioneranno dal tuo continuo nutrirti. Presto sarai sufficientemente grosso da circondare il mondo intero e avvolgerlo tra le tue spire...fino a schiacciarlo e poi nutrirtene a sua volta. E dopo al mondo, sicuramente toccherà alle stelle...

SCENARIO 48

ACCATASTATI COME LEGNAME

Mentre guidavate verso questa casa, raccontavi ai tuoi compagni di una serie di sinistri delitti che avevano avuto luogo qui, circa cinque anni fa.

Un gruppo di adolescenti aveva abbandonato la sicurezza del loro campo estivo per esplorare la Casa sulla Collina. Vi si erano addentrati sperando in un piacevole intermezzo amoroso...fino a quando un maniaco non li ha massacrati uno ad uno. Aggiungete anche che l'assassino non poteva essere ucciso e che il suo corpo mutilato un giorno sarebbe tornato per uccidere ancora.

C'è un buon motivo per cui tu sai tutte queste cose. Il maniaco è un tuo lontano parente. Egli sta tornando di nuovo nella casa, ed è in cerca di vittime...

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Metti il segnalino Crimson Jack (grande) nella Sala d'Ingresso, accanto alla porta principale.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando un'arma capace di uccidere Crimson Jack.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

CRIMSON JACK

Velocità 3 Forza 3 Sanità 3

Se Crimson Jack viene sconfitto, viene rimosso dalla casa temporaneamente anziché stordito o ferito.

All'inizio del tuo prossimo turno, Crimson Jack riappare; metti di nuovo il suo segnalino nella Sala d'Ingresso.

Ogni volta che Crimson Jack ritorna, aggiungi 1 punto ad ogni sua caratteristica (scrivile su un foglio di carta).

Crimson Jack emana un'aura di paura. All'inizio del turno di ogni eroe, se quell'eroe si trova nella stessa stanza di Crimson Jack, deve effettuare un tiro di Sanità di 3+, altrimenti perde 1 punto da una caratteristica mentale e 1 punto da una caratteristica fisica.

SE VINCI...

L'enorme sagoma di Crimson Jack si staglia sopra ai corpi dei tuoi amici, terrificante e potente, rischiarata solamente dagli sprazzi di luce del temporale che imperversa all'esterno del maniero. Jack si volta verso di te, la sua pallida faccia distorta nel ghigno che non lo abbandona mai. Effettivamente il divertimento è terminato in fretta e la noia comincia a regnare nuovamente, sia per te... che per lui. Ma non ti preoccupi: mentre venivi qui sei sicuro di aver adocchiato una casetta solitaria appena dopo la strada...

SCENARIO 49

TI CALZA BENE

Quando avevi cinque anni hai visto, sbirciando dalla fessura della porta, uno spirito nel letto di tua madre che stava per rubarle l'anima. Dentro di te hai implorato lo spirito che non lo facesse e lo spirito ha percepito la tua presenza e non lo ha fatto...però ha voluto qualcosa in cambio. Quest'oggi hai portato i tuoi amici, qui, per ripagare con le loro anime il debito nei confronti di quell'entità.

Ora i tuoi amici stanno cadendo a terra: il potere dello spirito ha separato le loro anime dai rispettivi corpi, confinandole nello spazio astrale, una dimensione sconosciuta. La vita è ingiusta, lo sai bene...ma i bambini, si sa, hanno bisogno della loro mamma...

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo personaggio è ancora in gioco ma è diventato il traditore.

Metti un segnalino mostro di colore viola (rappresentante lo Spirito Astrale) nella stessa stanza in cui ti trovi.

Lo Spirito Astrale ha costretto le anime degli eroi ad uscire dai loro corpi. I loro corpi sono incoscienti.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di distruggere lo Spirito Astrale. Se ci riescono possono tornare nei loro corpi.

TU VINCI QUANDO...

...tutte le anime degli eroi sono distrutte, oppure lo Spirito Astrale si impossessa del corpo senz'anima di un eroe.

COME LO SPIRITO SI IMPOSSESSA DI UN CORPO

Una volta che hai distrutto l'anima di un eroe, lo Spirito Astrale può tentare un rituale per entrare nel corpo senz'anima di quell'eroe.

- Una sola volta durante il proprio turno, lo Spirito Astrale può tentare un tiro di Sanità nei confronti di un corpo di un eroe presente nella stessa stanza. Per riuscirci, deve ottenere un risultato più alto del valore iniziale di Sanità dell'eroe a cui appartiene il corpo incosciente. Ogni volta che il tiro ha successo, metti un segnalino Sanità vicino a quel corpo.

- Quando vicino al corpo di un eroe c'è un numero di segnalini Sanità pari al numero di giocatori, lo Spirito Astrale si impossessa di quel corpo, e tu vinci.

SPIRITO ASTRALE

Velocità 3 Sanità 3 Conoscenza 5

Lo Spirito Astrale può muoversi attraverso i muri, ma non attraverso i piani della casa.

Lo Spirito Astrale non viene stordito se sconfitto.

DISTRUGGERE LE ANIME DEGLI EROI

Lo Spirito Astrale non può attaccare il corpo fisico di un eroe. Può attaccare l'Anima di un eroe, ma solo con la Sanità o la Conoscenza.

Tu (il traditore) puoi attaccare il corpo incosciente di un eroe. Quell'eroe non può difendersi dai tuoi attacchi. Lancia 2 dadi ed infliggi un pari danno mentale a quell'eroe. Se riduci la Conoscenza o la Sanità di un eroe fino al teschio, distruggi l'Anima di quell'eroe, ma lo Spirito Astrale non può impossessarsi di quel corpo.

Se distruggi l'anima di un eroe attaccando il suo corpo incosciente (abbassando la sua Conoscenza o la sua Sanità fino al teschio), lo Spirito Astrale non può impossessarsi di quel corpo.

SE VINCI...

Il corpo di uno dei tuoi ex-compagni si alza barcollando, ansimando come se stesse imparando a respirare per la prima volta. Non c'è nulla di effettivamente diverso in lui rispetto a prima...eppure tutto è differente. Ti guarda e poi sussurra "Ahhh...era da tanto tempo che non indossavo un vestito di carne". "Beh, ti calza bene..." rispondi. Ed è proprio così.

SCENARIO 50

CACCIA AL TESORO

In questo scenario non c'è il traditore. Tutti gli eroi
competeranno tra loro per trovare il tesoro nascosto.
Il resto delle regole di questo scenario si trova nei
Segreti di Sopravvivenza.

**BETRAYAL AT
HOUSE ON THE HILL.**