TRAITOR'S TOME

Non Leggere...

fino a che non inizia lo scenario !

Traduzione di Gianluca Miglietti

HAUNT CHART

	Bite	Book	Crystal Ball	Dog	Girl	Holy symbol	Madman	Mask	Medallion	Ring	Skull	Spear	Spirit Board
Abandoned Room	18	7	12	38	1	9	45	42	49	28	34	43	48
Balcony	24	7	32	5	16	6	11	25	49	20	47	39	2
Catacombs	4	7	23	46	1	13	10	25	49	41	37	43	48
Charred Room	24	33	23	38	30	13	31	48	44	20	47	15	8
Dining Room	24	3	27	5	16	6	45	42	21	20	37	39	40
Furnace Room	4	33	32	38	30	13	10	42	36	28	34	15	2
Gallery	18	3	19	19	19	22	10	25	36	41	37	15	8
Gymnasium	35	29	12	46	1	22	11	22	21	41	47	43	48
Junk Room	4	33	27	46	1	9	11	25	44	17	17	17	40
Kitchen	18	3	23	46	16	22	31	32	36	41	37	39	2
Master Bedroom	35	29	27	5	16	6	10	35	44	20	47	43	2
Pentagram Chamber	26	50	32	50	26	26	45	14	14	26	14	50	40
Servant's Quarter	35	29	12	5	30	9	31	42	21	28	34	15	8

HAUNT	TRADITORE	HAUNT	TRADITORE	HAUNT	TRADITORE	HAUNT	TRADITORE
1	Il giocatore che rivela lo scenario	14	Il giocatore che rivela lo scenario	27	Il giocatore con il punteggio di Knowledge più alto (escluso chi rivela lo scenario)	40	Il giocatore a sinistra di chi rivela lo scenario
2	Il giocatore che rivela lo scenario	15	Il giocatore con il punteggio di Speed più basso (escluso chi rivela lo scenario)	28	Il giocatore con il punteggio di Knowledge più alto (escluso chi rivela lo scenario)	41	Il giocatore che rivela lo scenario
3	Il giocatore con il punteggio di Knowledge più basso (escluso chi rivela lo scenario)	16	Il giocatore a sinistra di chi rivela lo scenario	29	Il giocatore che rivela lo scenario	42	Il giocatore con il punteggio di Might più alto
4	Il giocatore con il punteggio di Might più alto (escluso chi rivela lo scenario)	17	Il giocatore a sinistra di chi rivela lo scenario	30	Il giocatore che rivela lo scenario	43	Traditore Nascosto (Vedi Secrets of Survival)
5	Il giocatore che rivela lo scenario	18	Il giocatore a sinistra di chi rivela lo scenario	31	Nessuno (Vedi Secrets of Survival)	44	Il giocatore più giovane (escluso chi rivela lo scenario)
6	Il giocatore con il punteggio di Sanity più basso	19	Il giocatore che rivela lo scenario	32	Il giocatore con il punteggio di Sanity più alto	45	Il giocatore con il punteggio di Knowledge più alto (escluso chi rivela lo scenario)
7	Father Rhinehardt (esperto di giardinaggio) oppure il giocatore con il punteggio di Sanity più alto	20	Vivian Lopez (vecchi film) oppure il giocatore a sinistra di chi rivela lo scenario	33	Il giocatore che rivela lo scenario	46	Madame Zostra (cucina) oppure il giocatore con il punteggio di Speed più basso
8	Il giocatore che rivela lo scenario	21	L'esploratore più vecchio (escluso chi rivela lo scenario)	34	Traditore Nascosto (Vedi Secrets of Survival)	47	Il giocatore che rivela lo scenario
9	Nessuno (all'inizio)	22	Il giocatore a sinistra di chi rivela lo scenario	35	Il giocatore con il punteggio di Knowledge più alto	48	Il giocatore a sinistra di chi rivela lo scenario
10	Il giocatore che rivela lo scenario	23	Il giocatore a sinistra di chi rivela lo scenario	36	Missy Dubourde (nuoto) oppure il giocatore con il punteggio di Speed più alto	49	Heather Granville oppure il giocatore con il punteggio di Knowledge più alto
11	Il giocatore che rivela lo scenario	24	Brandon Jaspers (campeggio) oppure il giocatore con il punteggio di Speed più basso	37	Il giocatore con il punteggio di Might più basso	50	Nessuno (Vedi Secrets of Survival)
12	Nessuno	25	Zoe Ingstrom (bambole) oppure il giocatore con il punteggio di Knowledge più alto	38	Il giocatore con il punteggio di Knowledge più basso (escluso chi ha la carte Dog)		
13	Il giocatore con il punteggio di Sanity più basso (escluso chi rivela lo scenario)	26	Il giocatore a sinistra di chi rivela lo scenario	39	Il giocatore con il punteggio di Speed più alto		

Se 2 Esploratori hanno lo stesso valore di Caratteristica, scegli sempre il rivelatore dell'Haunt. Se non c'è il rivelatore, allora scegli quello più vicino alla sinistra del rivelatore.

HAUNT 1

The Mummy walks (La Mummia Cammina)

Il muro di fronte a te, vibra e scivola di lato, rivelando un antico sarcofago, il suo coperchio incurvato è pieno di polvere e di geroglifici. I geroglifici si illuminano leggermente, rendendosi leggibili. Una voce rauca parla nella tua mente: "Ho perso 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 il mio amore è rinato per me. Non devi permettere che mani mortali mi impediscano di riunirmi a lei ancora una volta...".

E mentre la voce si dissolve, tu sorridi. Adesso tutto ti è chiaro. I tuoi vecchi amici devono morire per far si che gli amanti siano nuovamente insieme. Nello stesso momento in cui il coperchio del sarcofago si sposta, ti prepari ad incontrare il tuo nuovo amico…il tuo nuovo dio.

Adesso

- ◊ Il tuo personaggio è ancora in gioco, ma è diventato il traditore.
- ◊ Metti il gettone Mummia (Mummy) ed il gettone Sarcofago (Sarcophagus) nella stanza della manifestazione (La stanza dove è stato rivelato lo scenario).
- ◊ L'esploratore con la Ragazza [Girl] la perde (quell'esploratore perde anche i bonus derivati dalla carta Ragazza). Metti il gettone Ragazza in qualsiasi altra stanza nello stesso piano della stanza dello scenario ad almeno 5 stanze di distanza dalla Mummia. Se non ci sono stanze ad almeno 5 tessere di distanza, allora metti il gettone il più lontano possibile.
- ◊ Metti da parte la carta Ragazza. Quando un esploratore prende il gettone Ragazza, quell'esploratore prende anche la carta.
- ◊ Se prendi la Ragazza, devi darla alla Mummia, mentre sei in stanza insieme alla Mummia. In questo casao la Mummia diventa il custode della Ragazza.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di rimandare la Mummia indietro nella terra dei morti.

Tu Vinci Quando…

…La Mummia ha l'Anello [Ring] o il Simbolo Sacro [Holy Symbol] ed è il custode della Ragazza e ritorna con tutto questo alla stanza del Sarcofago.

La Mummia deve fare questo nel suo turno

Durante il turno dei mostri, la Mummia può fare un solo attacco contro un esploratore con cui è in stanza insieme.

Mummia

Speed 3, Might 8, Sanity 5

La Mummia può portare oggetti ed essere il Custode della Ragazza, anche se questo non influirà sui punteggi delle sue caratteristiche.

Regole di attacco Speciali

- ◊ La Mummia fa attacchi basati su Might, ma infligge danni alla Speed fino a che il suo avversario non è al valore minimo (Questo attacco non può fare scendere il valore fino al teschio). Dopo che la Speed dell'esploratore è scesa al minimo, la Mummia inizia a fare danni su Might.

- ◊ Quando la Mummia fa più di 2 o più punti di danni, può decidere di rubare un oggetto invece di fare il danno. La Mummia può fare questo attacco speciale per prendere la Ragazza al suo custode.

Se Vinci…..

La ragazza sta rannicchiata nell'angolo, piangendo, chiedendoti di aiutarla. La Mummia percorre tutta la stanza e prende in braccio la ragazza, tra le sue braccia ricoperte di lino consumato. Lentamente, teneramente, la Mummia, inizia ad esalare nella bocca piangente della ragazza. Il pianto della ragazza diminuisce e le sue lacrime sembrano scintillare del colore dell'ambra, mentre lei alza gli occhi.

"Mio Signore, mio amore….siamo finalmente insieme ancora una volta, " mormora la fragile ragazza, "e presto il mondo ci adorerà, la loro carne sarà nostra per poterla bruciare, mentre banchetteremo con le loro anime…."

HAUNT 2

The Séance (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 la voce scompare, la tavola spiritica che hai con te, inizia a pulsare, allo stesso ritmo del tuo cuore. Guardi in basso verso la tavola e vedi le spire della nebbia formare delle chiare lettere:

U C C I D I L I T U T T I !

Adesso

◊ Il tuo personaggio è ancora in gioco, ma è diventato il traditore.
◊ Metti da parte il gettone Fantasma [Ghost].
◊ Se la Camera del Pentacolo [Pentagram Chamber] non è nella casa, cercala nel mazzo delle stanze e mettila ad almeno 5 stanze da te (se non ci sono stanze ad almeno 5 tessere di distanza, allora mettete il gettone il più lontano possibile). Quindi mescola nuovamente il mazzo delle stanze.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di risvegliare un Fantasma prima che ci riesca tu. Se hanno successo prima di te, saranno in grado di controllarlo. Poi dovranno superare un'altra prova. Se non riusciranno nella nuova prova, allora cercheranno di distruggere il Fantasma.

Tu Vinci Quando…

….tutti gli eroi sono morti, non importa chi ha evocato per primo il fantasma.

Come evocare il fantasma

C'è una gara tra te e gli eroi per evocare il fantasma.

◊ Se hai la Tavola Spiritica [Spirit Board] puoi tentare un tiro di Sanity o di Knowledge per eseguire una seduta spiritica. Nel tuo turno puoi fare soltato uno di questi due tiri. Se ottieni 5+ hai successo. Quando riesci in un tiro di Sanity ed uno di Knowledge riesci ad evocare il fantasma.

◊ Anche gli eroi stanno tentando dei tiri di Knowledge e di Sanity per evocare il fantasma. Se riesci nell'evocazione prima degli eroi, metti il gettone Fantasma vicino al tuo personaggio. Se ci riescono prima gli esploratori, loro ti diranno quello che succede.

Se sei il primo ad evocare il fantasma

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

◊ Il fantasma insegue gli esploratori in ogni suo turno, attaccando se può (se il traditore muore, non perdi il controllo del fantasma). Il turno seguente quello in cui hai preso il controllo del fantasma la casa inizia a crollare. Una stanza non occupata crolla alla fine del turno degli esploratori, iniziando dalla Soffitta [Attic], se la Soffitta non è nella casa inizia da una stanza qualsiasi del piano superiore.

◊ Per far crollare una stanza, scegli una tessera e girala a faccia in giù. Una stanza non può crollare finchè non è vicina ad una già stanza crollata. Se una stanza vicina è occupata, tutti gli esploratori muoiono quando quella stanza crolla (non importa se la stanza vicina è collegata da porte oppure no).

◊ Solo il Fantasma può attraversare le stanze crollate.

◊ Se il Fantasma termina nella Stanza Crollata [Collapsed Room], mettetelo nella Camera del Pentacolo [Pentagram Chamber]. Se la Camera del Pentacolo è crollata o non è in gioco, metti il Fantasma nella Sala d'Ingresso [Entrance Hall].

◊ Quando il piano superiore è crollato, iniziate a far crollare il piano terra, quando anche il piano terra è crollato iniziate a far crollate il seminterrato. La Sala d'ingresso, Atrio [Foyer] e Scala Principale [Grand Staircase] crollano per ultimi (ognuna di queste stanze è una stanza separata, usate un gettone per indicare quando è crollata una stanza)

Il Fantasma

Speed 4, Sanity 7

Il Fantasma può muoversi attraverso i muri e le stanze crollate. Non puoi controllare il Fantasma se non lo evochi per primo. Se gli esploratori evocano per primi il fantasma, ma falliscono nella prova successiva, tu ottieni il controllo del fantasma.

Regole di attacco speciali

◊ Nessuno può attaccare fino a che il fantasma non è stato evocato.

◊ Il Fantasma attacca con Sanity, il possessore dell'Anello [Ring] o chiunque sia nella Camera del Pentacolo può fare un attacco con Sanity contro il Fantasma.

Se Vinci…..

La nebbia riempie la casa, dall'alto al basso. Scivoli verso di loro, mentre in silenzio il fantasma aleggia la tuo fianco. I battiti del tuo cuore rallentano fino a tornare normali. Il silenzio. Adesso ci sono due spiriti destinati ad infestare questo posto insieme. Per sempre.

HAUNT 3

Frog-Leg Stew (Stufato di Zampe di Rana)

Dall'ombra, una voce cerca di convincerti: "Mi aiuterai, non è vero mio piccolo paffuto anatroccolo? Delle brutte persone sono in giro da tutte le parti nella mia casa…e hanno anche rubato il mio adorato libro! Aiutami a castigarli, dolcezza! C'è un bel pupazzetto in premio per te!"

Adesso

- ◊ Il tuo personaggio è ancora in gioco, ma è diventato il traditore.
- ◊ Metti da parte il gettone Gatto [Cat].
- ◊ Metti da parte 4 gettoni Rana [Frog].
- ◊ Metti il gettone Strega [Witch] nella Sala d'Ingresso [Entrance Hall].
- ◊ Metti un gettone Radice [Root] nella Serra [Conservatory], uno nella Dispensa [Larder] ed uno in Cucina [Kitchen] adesso o quando la stanza viene scoperta. Non dire quale stanza non scoperta contiene la radice. Tu non puoi prendere i gettoni Radice.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Loro hanno il Libro degli Incantesimi della Strega (la Carta Libro [Book]). Devi recuperarlo, prendendoglielo, soprattutto perché gli eroi lo possono usare per rimuovere l'invulnerabilità della Strega [Witch].

Tu Vinci Quando…

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

Gli incantesimi della Strega

Pelle di Rana [Skin of Frog]: La Strega può lanciare questo incantesimo su qualsiasi eroe in stanza con lei. La Strega e quell'eroe devono fare un tiro di Sanity. Se la Strega fa un risultato più alto di quello dell'eroe, quell'eroe diventa una Rana e lascia cadere a terra tutti i suoi oggetti. Il Might e lo Speed di quell'eroe scendono al valore minimo (senza andare sul teschio). Una Rana non può attaccare, pescare carte o esplorare nuove stanze. Un esploratore può raccogliere una Rana, come fa con gli oggetti.

Soffio del Drago [Breath of Dragon]: La Strega può lanciare questo incantesimo su qualsiasi personaggio sulla sua linea di visuale (Un percorso che attraversa una linea ininterrotta e diritta di porte) o è in stanza con lei. Questo incantesimo infligge 2 dadi di danno fisico.

Ali del Corvo [Wings of Raven]: La Strega può lanciare quest'incantesimo per spostarsi in qualsiasi stanza della casa (Scegli una stanza e mettila lì). Può lanciare quest'incantesimo anche su di te se siete nella stessa stanza.

Cosa devi fare nel tuo turno

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

Gatto:

Speed 3, Might 3, Sanity 2

Se il Gatto è nella stessa stanza con una Rana e la colpisce con un attacco di Might, se la mangia. Il Gatto non attacca le Rane che sono trasportate.

La Strega

Speed 4, Might 3, Snaity 6

La Strega può lanciare un solo incantesimo a turno. Non può attacare normalmente

Regole di attacco speciali

La Strega è invulnerabile e non può essere attaccata. Non può attaccare, ma può lanciare un incantesimo per turno.

Se Vinci…..

"Una piccola ranocchietta, due piccole ranocchiette….continua, mio piccolo pupazzino, dai da mangiare queste cattive ranocchiette ai micini-carini.Il mio prezioso paperotto!.

HAUNT 4

The Web of Destiny (La Ragnatela del Destino)

La tua mente rabbrividisce mentre senti una oscura presenza insediarvisi dentro, facendo della tua mente la propria dimora. Sei te stesso, e comunque sei anche LUI, il ragno. Un paffuto 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 riversanno fuori dal suo corpo deformato dal dolore. Puoi anche sentire il sapore della tua preda umana. Si dimena, facendo vibrare la ragnatela, fino a giungere al tuo stomaco-di-ragno. Ma il tuo istinto di dice che gli altri cercheranno di non far nascere i tuoi bambini….a meno che tu non li fermi prima.

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 esploratore è stato mangiato dal Ragno [Spider]. Lascia tutti tuoi oggetti e togli il tuo segnalino dal gioco.

◊ Metti il gettone Ragno [Spider] nella stessa stanza in cui l'esploratore ha preso la carta Morso [Bite].

◊ Metti una clip sul Turno 0, dell'indicatore di Turno/Danno [Turn/Damage Track]. Lo utilizzerai per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Cosa devi sapere sugli Eroi

L'esploratore che ha rivelato lo scenario è imprigionato in una ragnatela appiccicosa ed è gli sono state iniettate dalle uova di un ragno gigante. Quell'esploratore non si può muovere.

Tu Vinci Quando…

…o le uova del ragno si schiudono al Turno 8, o l'esploratore che ha rivelato lo scenario lascia la casa senza avere distrutto le uova, oppure tutti gli eroi sono morti.

Cosa devi fare nel tuo turno

Alla fine di ogni turno avanza il segnalino sull'indicatore di Turno/Danno sul numero successivo.

Il Ragno deve fare questo durante il suo turno

Il Ragno si muove verso uno degli esploratori che non hanno rivelato lo scenario e (se possibile) attacca. Il Ragno non può attaccare il rivelatore dello scenario finchè le uova non sono state distrutte.

Il Ragno

Turno 0	- Speed 0, Might 2, Sanity 5
Turno 1	- Speed 1, Might 2, Sanity 5
Turno 2	- Speed 2, Might 4, Sanity 5
Turno 3	- Speed 4, Might 4, Sanity 5
Turno 4	- Speed 5, Might 5, Sanity 5
Turno 5	- Speed 6, Might 7, Sanity 5
Turno 6+	- Speed 6, Might 8, Sanity 5

Regole di attacco Speciali

Ogni volta che il Ragno fa un attacco puoi rilanciare i dadi che hanno ottenuto un risultato di 0 (per esempio se il Ragno tira 4 dadi e due di essi sono "dadi bianchi", puoi ritirare questi due dadi).

Se Vinci…..

…i tuoi figli banchetteranno con dei saporiti, gustosi, esseri umani.

I was a Teenage Lycantrhope (Ero un Licantropo Adolescente)

La luce della luna fluisce nella stanza, accarezzando la tua pelle. Vai verso la finestra, fissando la luna piena. La tua mente inzia ad urlare mentre si spegne, anche il tuo corpo ulula felice….per i nuovi poteri…

Adesso

◊ Metti un gettone Lupo [Wolf] sulla tua scheda personaggio.

◊ Adesso sei un Lupo Mannaro [Werewolf]. Lasci tutti gli oggetti a terra. Se hai la Ragazza [Girl] o il Pazzo [Madman], ne perdi la custodia. Metti da parte le carte e sistema le tue caratteristiche come indicato sulle carte. I gettoni della Ragazza e del Madman rimangono nella stanza. Se hai il Cane [Dog], puoi continuare a tenerlo.

◊ Porta qualsiasi caratteristica, inferiore al valore iniziale, al valore iniziale del tuo personaggio. Puoi aumentare le tue carattaristiche di 1 punto (per una caratteristica alla volta) per ogni altro esploratore in gioco. Ad esempio se ci sono altri tre giocatori, puoi utilizzare tre punti per incrementare le tue caratteristiche.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Probabilmente sai qualcosa su di loro, ma sei troppo "lupizzato" 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 Might ed 1 Speed.

Il Cane

Speed 6, Might 4, Sanity 3

Il Cane, adesso è un mostro che tu controlli. Metti il gettone Cane nella stessa stanza del tuo esploratore. Ignora il testo sulla carta del Cane.

Regole di attacco speciali

Ogni volta che tu o il Cane colpite un esploratore, quel personaggio subisce il danno normale. All'inizio di ogni turno successivo di quell'esploratore, quel personaggio dovrà fare un tiro di Sanity di 4+ per resistere alla Licantropia. Se l'esploratore non supera il tiro, quell'esploratore diventa un Lupo Mannaro e non è più un eroe. Quel giocatore può leggere questo scenario nel Traitor's Tome.

Ne tu ne il Cane potete trasportare oggetti o usare gli Ascensori [Elevator].

Se il traditore vince e un Lupo Mannaro è stato ucciso, anche il giocatore che controllava il Lupo Mannaro morto, vince.

Se Vinci…..

Corri per tutta la casa e fuori nel giardino, felice del gradevole pizzicore del sangue sulla tua lingua. Con un unico balzo, salti sopra il vecchio muro ricoperto di muschio 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.

HAUNT 6

The Floating Eye (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.

Adesso

◊ Se ci sono 3 o 4 giocatori metti da parte 1 gettone Alieno [Alien]. Se ci sono 5 o 6 giocatori metti da parte 2 gettoni Alieno. Metti il gettone (o i gettoni) nella stanza dove è stato attivato lo scenario. Metti in quella stanza anche il gettone Astronave [Spaceship].

◊ Metti il tuo segnalino personaggio sul gettone Astronave. Il tuo esploratore, con tutto ciò che trasportava (oggetti [carte Item] e presagi [Carte Omen]) è fuori dal gioco, in attesa di andare su un altro pianeta.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di impedirti di rapirli. Hanno il modo per liberarsi del controllo mentale edgli Alieni.

Tu Vinci Quando…

…tutti gli eroi sono morti o sono sull'astronave.

Alieni

Speed 5, Might 6, Sanity 6

Regole di attacco speciali

◊ Invece di fare un attacco su Might, un Alieno può fare un attacco su Sanity contro ogni esploratore con cui si trova in stanza. Risolvete ogni attacco distintamente. Se un esploratore batte l'Alieno, allora l'esploratore non subisce alcun danno. Se un Alieno batte l'esploratore, allora quell'esploratore non subisce alcun danno, ma finisce sotto il controllo mentale degli Alieni.

◊ Una volta che hai preso il controllo di un esploratore, durante il suo turno, devi far muovere quell'esploratore verso l'Astronave. Al momento in cui quell'esploratore arriva nella stanza in cui c'è l'Astronave, quesll'esploratore viene imbarcato all'inizio del suo prossimo turno. Quando è imbarcato, quel personaggio è fuori da gioco.

◊ Gli eroi conoscono un modo segreto per liberarsi dal controllo mentale degli Alieni. Gli Alieni possono controllare qualcuno soltanto una volta. Quando quel personaggio si libera dal controllo mentale, non potrà più essere preda del controllo mentale alieno.

Se Vinci…..

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

HAUNT 7

Carnivorous Ivy (Rampicanti Carnivori)

Ti sono sempre piaciute le piante. Filodendri, azalee, margherite e le piante rampicanti…o si le piante rampicanti. Adesso puoi sentire le pianti rampicanti crescere su tutto il lato della casa e introdursi dentro, passando dalle finestre. Capisci che devi aiutare la pianta crescere sempre di più. Ma di che cosa ha bisogno una pianta per crescere. Che cosa potrebbe essere un ottimo fertilizzante? Ah, ma certo! I tuoi amici!

Adesso

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

◊ Metti da parte un numero getttoni , accommpiandoli, Radice [Tip] e Estremità [Tip] pari al doppio del numero dei giocatori (fino ad un massimo di 10). Ogni coppia Radice/Estremità rappresenterà una pianta rampicante.

◊ Metti i gettoni Radice in una delle seguenti stanze: Sala d'Ingresso [Entrance Hall], Balcone [Balcony], Camera da letto [Bedroom], Cappella [Chapel], Scala Principale [Grand Staircase], Cimitero [Graveyard], Biblioteca [Library], Camera da letto grande [Master Bedroom], Patio e Torre [Tower], adesso o quando la stanza vengono scoperte. Non dire quale stanza non scoperta contiene la radice. Puoi mettere più di un gettone Radice in una stanza.

◊ In ogni stanza, in cui ci sono i gettoni Radice, metti altrettanti gettoni Estremità.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di fare qualcosa…qualcosa che può uccidere le tue amate piante rampicanti.

Tu Vinci Quando…

…gli esploratori sono tutti morti o l'oggetto speciale che hanno costruito è stato distrutto (Possono costruire quest'oggetto con le regole indicate nel libro Secrets of Survival). Per distruggere quest'oggetto, devi finire il turno, con quest'oggetto, nell'Abisso [Chasm], Fornace [Furnace Room] o nel Lago Sotterraneo [Underground Lake] e lanciarlo incontro al suo destino.

Piante Rampicanti

Speed 2, Might 6, Sanity 3

◊ Le piante rampicanti crescono, quindi puoi muovere l'Estremità del rampicante, ma devi tenere la radice nella stanza in cui l'hai posizionata. Solo l'Estremità può attaccare o essere attaccata.

◊ Una estremità che ha catturato un esploratore si può muovere di 2 spazi verso la propria radice. Una Estremità può fare qualunque percorso per tornare alla propria radice.

◊ Le Radici non influenzano il movimento degli esploratori, come invece fanno le Estremità.

Regole di attacco Speciali

◊ Le Radici non possono essere attaccate e non possono attaccare, invece le Estremità possono attaccare ed essere attaccate.

◊ Se l'Estremità di una pianta rampicante colpisce un esploratore, l'esploratore non subisce danno, ma quel personaggio viene catturato e lascia cadere a terra tutti i propri oggetti nella stanza in cui avviene la cattura. All'inizio del turno del rampicante, ogni personaggio catturato che viene portato alla Radice viene ucciso e liquefatto in fertilizzante. Una radice che uccide un esploratore viene tolta dal gioco.

Se Vinci…..

Giaci nel letto della grande camera da letto guardando la pianta rampicante sul soffitto sopra di te e sulle coperte del letto. La casa è così tranquilla ora. Molto presto dovrai trovare altri "amici" per sfamare le tue preziose piante.

Beh, hai sempre avuto il pollice verde.

Wail of the Banshee (Il Lamento della Banshee)

Prima senti un suono sommesso appena fuori dalla porta, come se qualcuno si stesse arrampicando sul muro oppure stesse grattando con le unghie sulle pareti del muro. Dopo pochi secondi, cogli, con la coda dell'occhio, una logora veste argentea. Ti volti e corri verso la porta in cui, entrando, hai sentito qualcosa. La creatura piange e si lamenta.
Il suono si diffonde in tutta la stanza, e tu senti un terribile freddo insinuarsi nel tuo cuore. La morte è vicina, ma non per te. La tavola spiritica ti protegge da quella adorata voce mortale. Se tu potessi rimanere solo con lei, sai bene che lei vorrebbe stare insieme a te…per tutta l'eternità…

Adesso

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

◊ Metti il gettone Banshee nella stanza con il tuo personaggio.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando il modo di far tacere la Banshee.

Tu Vinci Quando…

….tutti gli eroi sono morti.

La Banshee

Speed 7

La Banshee di solito, si muove seguendo i suoi piani. Ogni volta che devi muovere la Banshee Tira 2 dadi per vedere come si muove:

0 Metti il gettone del mostro in qualsiasi stanza fino ad una distanza massima di 7 tessere. Non può andare in altre stanze in questo turno.

1 Scegli da quale stanza entra all'inizio. Per il resto del turno si muove solo girando a sinistra, se è possibile.

2 Scegli da quale stanza entra all'inizio. Per il resto del turno va soltanto in avanti, se è possibile. Se può solo andare a destra o a sinistra, determina casualmente quale direzione prende.

3 Scegli da quale stanza entra all'inizio. Per il resto del turno si muove solo girando a destra, se è possibile.

4 In questo turno, tu puoi decidere dove si muove la Banshee, ma il suo lamento influenza solo un esploratore.

◊ Se la Banshee entra in una stanza con una sola porta, si gira indietro e lascia la stanza. La Banshee non è influenzata e né influenza il movimento degli altri giocatori. Come gli altri mostri, non può scoprire nuove stanze.

◊ Se la Banshee passa in una stanza, o si ferma, nella stessa stanza con un esploratore, intona il suo lamento. Ogni esploratore nella stanza deve fare un tiro di Sanity:

5+	Tira un dado e subisci il risultato in danno mentale.
3-4	Tira 2 dadi e subisci il risultato in danno mentale.
0-2	Tira 4 dadi e subisci il risultato in danno mentale.

◊ Finchè hai la Tavola Spiritica [Spirit Board] sei immune al lamento della Banshee. Se perdi la Tavola Spiritica, sei esposto al Lamento della Banshee

Regole di attacco speciali

La Banshee non può essere attaccata.

Se Vinci…..

I capelli d'argento della Banshee si agitano intorno a te, mentre tu guardi i suoi occhi del colore del ghiaccio. Adesso siete soltanto voi due il vostro soprannaturale canto d'amore. Insieme. Per sempre.

The Dance of Death (La Danza della Morte)

Tutti gli orologi nella casa battono la mezzanotte…..anche se sei sicuro che non sia così tardi. Non appena gli orologi smettono di rintoccare la mezzanotte, un violinista solitario inizia a suonare una melodia stregata che si sprigiona nell'aria, invitandoti a danzare. La musica fa raggelare la tua anima, ma fa anche trasformare le tue labbra in un sorriso. Perchè resistere al violinista di questa bellissima musica? Goia e Letizia pervadono la tua anima. Questo ballo deve continuare per sempre. Non permetterai a nessuno di interromperlo.

Adesso

◊ Questo scenario inizia senza un traditore. Ogni eroe può diventare il traditore nel proprio turno.

◊ Porta qualsiasi caratteristica al di sotto del livello minimo, al livello iniziale.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di fermare la musica.

Tu Vinci Quando…

…il Simbolo Sacro [Holy Symbol] è stato distrutto. Per distruggere quest'oggetto, devi finire il turno, con quest'oggetto, nell'Abisso [Chasm], Fornace [Furnace Room] o nel Lago Sotterraneo [Underground Lake] e lanciarlo incontro al suo destino.

Cosa devi fare nel tuo turno

Balli fino a che i tuoi piedi non sono intorpiditi. Ogni turno devi tentare un tiro di Might:

3+	Nessun effetto
0-2	Non puoi muoverti per questo turno. Perdi 1 Might

A differenza degli eroi, non devi fare un tiro di Sanity all'inizio di ogni turno se non hai il Simbolo Sacro.

Regole di attacco speciali.

◊ Tutti i tuoi attacchi sono impetuosi torrenti di energia. Non puoi fare attacchi su Might, devi fare attacchi basati su Speed.

◊ Se infliggi 2 o più punti con un attacco di Speed, puoi rubare un oggetto al tuo avversario, invece di infliggere quel danno.

◊ Un eroe che non ha il Simbolo Sacro deve fare un tiro di Sanity, all'inizio del suo turno, per resistere al richiamo della musica. Se un esploratore fallisce il tiro mentre è nella Sala da Ballo [Ballroom] diventa il traditore (e deve leggere questo scenario nel Traitor's Tome).

Se Vinci…..

Diabolicamente bella, sostenuta, melodica, tragica e gioiosa la musica riempie tutte le stanze di questa antica dimora. I ballerini si muovono in tutta la stanza mentre il violinista sta suonando. La danza è così gioiosa, così seducente, che i ballerini preferiscono morire piuttosto che fermarsi. E così faranno.

Family Gathering (Riunione di Famiglia)

Il folle alza improvvisamente la testa, e tende le orecchie per ascoltare: "L'hai sentito?", chiede al tuo amico. "sotto al pavimento, dove li ho messi. La mia famiglia".
Il pavimento si rigonfia e fuoriescono due corpi, tornando alla luce. Uno dei due corpi ti sta fissando con un sorriso contornato dai vermi. Il pazzo, ti blocca da dietro, trattenendoti e sussurra : "Mamma e Papà...volevano adottarti".

Adesso

◊ Prendi tanti gettoni Zombie quanti sono i giocatori. Metti uno gettone in ogni stanza con il simbolo presagio (corvo). Non puoi metterne più di uno per stanza. Se non ci sono abbastanza stanze, puoi mettere i gettoni Zombi rimanenti nelle stanze con il simbolo evento (Spirale).

◊ Il pazzo ti ha ucciso. Togli il tuo segnalino dalla casa e metti il gettone Pazzo [Madman] al suo posto.

◊ Prepara l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track] mettendo una clip di plastica sul numero 0. Lo utilizzerai per tenere il conto dei danni.

Cosa devi sapere sugli Eroi

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

Tu Vinci Quando…

….tutti gli eroi sono morti.

Zombie

Speed 2, Might 6, Sanity 2, Knowledge 3

o Puoi muovere gli zombi come preferisci, ma solo finchè vede un esploratore sulla sua linea di visuale (Un percorso che attraversa una linea ininterrotta e diritta di porte). In quel momento, si muoverà verso l'esploratore più vicino. Se due esploratori sono alla stessa distanza, decidi tu verso chi va lo Zombie. Quando uno Zombie avanza verso un esploratore continua a muoversi verso di lui per il resto del suo turno.

All'inizio del turno di uno Zombie, se un esploratore è sulla sua linea di visuale ed è più vicino del precedente esploratore verso il quale si era mosso, si muoverà verso l'esploratore più vicino.

Uno Zombie attacca non appena è in stanza con un'altro esploratore.

Se un Zombie entra in una stanza dove gli eroi lo intrappolano, gli eroi vi diranno cosa accade.

Il Pazzo

Spped 3, Might 5, Sanity 5

Il Pazzo può subire fino a 5 punti di danno fisico poi viene ucciso. Utilizza la clip di plastica sull'indicatore Turno/Danno per tenere conto del danno.

Se Vinci…..

La famiglia è arrabbiata con te. Il nuovo figlio che avevi promesso a Mamma e Papà, il nuovo fratello per giocare con Fratello e Sorella....sono tutti arrabbiati. Giacciono tutti dove la famiglia li ha catturati e uccisi uno ad uno, spargendo sangue, organi e frammenti di bianche ossa per tutto il pavimento.
Non vuoi che la famiglia ce l'abbia con te. Senti Mamma gridare verso le tavole di legno del pavimento.
Mentre esci dalla casa, gli dici il tuo impegno: "Non piangere Mamma! So dove trovarne altri".

HAUNT 11

Let Them In (Facciamoli Entrare)

Gli altri hanno detto che il tuo nuovo amico era pazzo. Anche tu lo pensavi all'inizio. Ma le parole inarticolate e le istruzioni confuse hanno improvvisamente assunto un significato e alla fine hai COMPRESO.
La nebbia! La nebbia che hai visto fuori dalle finestre. Qualcosa vive in quella nebbia, e tu adesso lo sai. Un fremito scorre in te quando intuisci quello che faranno quando saranno entrati. Il pazzo strilla "Fino all'ultimo. Apriamo completamente le finestre!" e tu obbedisci.

Adesso

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

◊ L'esploratore con il Pazzo [Madman] lo perde (Quell'esploratore perde anche i bonus derivanti dal Pazzo). Metti il gettone Pazzo nella stanza insieme a te.

◊ Metti un gettone Spettro [Spectre] a faccia in giù nella Sala d'Ingresso [Entrance Hall] ed in ogni altra stanza con una finestra che si affaccia sull'esterno. Questi Spettri sonoo in attesa che il Pazzo li faccia entrare.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Se riusciranno ad eseguire un esorcismo, scacceranno tutti gli Spettri.

Tu Vinci Quando…

…tutti gli eroi sono morti.

Come far entrare gli Spettri

◊ Devi aprire porte e finestre per far entrare gli Spettri. Tu e il Pazzo dovete aprire le finestre e la porta d'ingresso. Aprire le finestre o la porta conta come uno spazio di movimento.

◊ Quando una finestra o una porta è stata aperta, girate il gettone Spettro in quella stanza. Gli Spettri si possono muovere od attaccare nello stesso turno in cui sono stati fatti entrare.

◊ Metti un gettone Spettro a faccia in giù in una stanza con le finestre che danno sull'esterno, anche se viene scoperta in seguito.

◊ Gli eroi non possono uscire dalla porta d'ingresso.

Cosa deve fare il Pazzo nel suo turno

Il Pazzo si muove verso un gettone Spettro a faccia in giù, tramite il percorso più breve. Quando non ci sono più gettoni Spettro da attivare, il Pazzo prosegue nell'esplorazione alla ricerca di nuove stanze con finestre che si affacciano sull'esterno. Il Pazzo scopre nuove stanze, ma ignora gli effetti di queste stanze. Quando non ci sono più stanze da scoprire e tutti gli Spettri sono nella casa, il Pazzo può attaccare.

Spettri

Speed 4, Sanity 6

◊ Gli Spettri attaccano con Sanity.

◊ Se un esploratore che ha l'Anello [Ring] colpisce uno Spettro con un attacco su Sanity, lo Spettro è distrutto.

Il Pazzo

Speed 7, Might 7, Sanity 7

Il Pazzo non può attaccare finché tutti gli Spettri non sono nella casa, ma può difendersi.

Se Vinci…..

Per fortuna l'hai capito, pensi mentre ti lavi le mani dal sangue e cerchi di toglierti gli urli dalla testa, che cosa volevano esattamente, le cose della nebbia. Meglio per te averli fatti entrare..

HAUNT 12

Fleshwalkers (Gemelli Malvagi)

Questo Scenario non ha traditore. Tutti gli esploratori devono collaborare per distruggere i loro Gemelli Malvagi [Evil Twin]. Se il tuo personaggio viene ucciso, puoi comunque controllare il tuo Gemello Malvagio e cercare di uccidere gli altri esploratori. Il resto delle regole per questo scenario le trovate nel libro Secrets of Survival.

HAUNT 13

Perchance to Dream (La Fuga dei Sogni)

Hai sembre guardato da dietro questi occhi, intrappolato in un corpo di carne. Cos'è questo? Il tuo corpo è entrato in un nuovo posto, un pessimo, pessimo posto. Un posto dove tu, finalmente, hai la possibilità di controllare questo corpo. Questa è la tua occasione di cambiare tutto.Tutto quello che ti serve è un po' di persuasione. Un pensiero si insinua nel fondo della tua mente, cercando di convincerlo, trasmetti il tuo pensiero, fai una pausa, siediti e riposati un po. Perchè non sdraiarsi un po' qui e farsi un riposino? E' una così bella camera da letto...

Gli occhi della tua prigione di carne si chiudono. E per la prima volta, gli occhi del tuo subconscio si aprono! E' tempo di rendere liberi i tuoi sogni. Che le urla abbiano inizio.

Adesso

◊ Metti il tuo segnalino sdraiato nella stanza dove è stata scoperto lo scenario. Il tuo corpo sta dormendo. Non puoi muoverti ne fare alcuna azione. Lascia tutti i tuoi oggetti nella stanza. Metti da parte le carte Ragazza [Girl], Cane [Dog] e Maniaco [Madman] se le possiedi (e varia le tue caratteristiche come riportato sulle carte.

◊ Metti tanti gettoni Incubo [Nightmare] quanti sono i giocatori, nella stessa stanza del tuo corpo addormentato.

◊ In segreto, conta quante sono le "stanze per la fuga" nella casa. Le stanze per la fuga sono quelle con le finestre che danno sull'esterno, oltre al Giardino [Garden], Cimitero [Graveyard], Patio e Torre [Tower]. Scrivi quel numero, ma non dirlo agli altri giocatori.

◊ Metti da parte tanti "gettoni fuga" quanti sono gli Incubi nella casa (puoi usare un qualunque set di gettoni come Rats o Blob...).

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di fare risvegliare il tuo corpo

Tu vinci Quando...

…un numero di Incubi pari al numero di stanze per la fuga, riesce a fuggire dalla casa. Quando questo accade mostrate ai giocatori il numero che avete scritto.

Come fuggono gli Incubi

◊ Dopo che un Incubo è entrato in una stanza per la fuga, fuggire conta come uno spazio di movimento.

◊ Quando un incubo è fuggito da una determinata stanza, nessun'altro incubo può fuggire dalla stessa stanza. Metti un gettone fuga in quella stanza per indicare che quella via di fuga è stata utilizzata.

◊ Quando un Incubo è stato distrutto oppure è fuggito, puoi lasciare andare un'altro Incubo. Metti il gettone Incubo in stanza con il tuo segnalino (Riutilizza i gettoni se è necessario).

Incubi

Speed 3, Might 4, Sanity 4

Regole di attacco speciali

◊ Gli Incubi possono fare attacchi sugli esploratori con Might, ma fanno danni mentali invece che fisici.

◊ Se un incubo viene colpito, allora viene distrutto invece di essere stordito.

Se Vinci…..

Guardi gli occhi del tuo corpo, che improvvisamente si aprono, per la prima volta dall'esterno. La tua prigione di carne ti riconosce, il suo subconscio ti aveva tenuto imprigionato così a lungo. Lui prova ad urlare il suo indicibile orrore, ma il suo orrore viene sepolto da un'orda di incubi viventi.

The Stars Are Right (Le Stelle Non Mentono)

Ti separi 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. Più forte, sempre più forte sale il tuo canto, pregando, tutto ciò che c'è di malvagio e di maledetto, che stanotte il tuo sacrificio venga accettato. Il culto sta pregando perché il vostro temuto dio, appaia innanzi a voi…e si bagni nel sangue dei tuoi amici.

Adesso

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

◊ Metti, nella Camera del Pentacolo [Pentagram Chamber], tanti gettoni Cultisti [Cultist] quanti sono i giocatori.

Tu Vinci Quando.....

…tutti gli eroi sono morti, oppure hai evocato il tuo dio.

Come devi sapere sugli Eroi

L'unico modo che hanno per fermarti è quello di dissacrare il Pentacolo. Tenteranno di utilizzare dei barattoli di vernice (Gettoni Vernice [Paint]) che sono nascosti nella casa.

Come Evocare il Dio

◊ Devi fare dei sacrifici per evocare il tuo dio. Devi raggiungere 13 punti sacrificio portando i seguenti sacrifici nella Stanza del Pentacolo:

Punti	Sacrificio
4	Corpo di un esploratore
2	Ragazza [Girl], Pazzo [Madman], Cane [Dog]
1	Qualsiasi altro oggetto [Item] o presagio [Omen]

◊ Le carte oggetto che sacrifichi sono rimosse dal gioco e messe in un mazzo separato. Segna i punti sacrificio su un foglio di carta.

◊ Puoi sacrificare la Ragazza, il Cane ed il Pazzo quando hai la carta corrispondente e sei nella Camera del Pentacolo. Non puoi rubare, trasportare o sacrificare i barattoli di Vernice.

Cultisti

Speed 4, Might 4, Sanity 4

I Cultisti possono trasportare oggetti o anche i corpi degli esploratori. Non possono portare i barattoli di vernice.

Regole di attacco speciali

Se un esploratore viene ucciso, metti il suo segnalino da parte e sostituiscilo con un gettone Corpo [Corpse].

Un Cultista può prendere un corpo (come se fosse un oggetto) e trasportarlo, ma mentre lo fa il suo movimento in ogni stanza conta come due spazi. Anche il traditore può trasportare i corpi, con la stessa restrizione. Prendi il segnalino dell'esploratore quando lo stai trasportando.

Se Vinci…..

La casa inizia a ondeggiare e senti il suono dei vetri che si infrangono tutto intorno a te. Uno squarcio si apre nel tessuto del tempo e dello spazio, e da esso il tuo dio rinasce. Infradiciato del sangue dei tuoi amici, il tuo dio è bellissimo e terrificante, splendore e disperazione. Il mondo giace senza difese ai suoi piedi e tutto ciò che è con lui sono i suoi figli, il suo sangue….i suoi sacrifici.

Here There Be Dragons (Qui ci sono i Draghi)

Guardi attentamente il disegno, che hai trovato sul pavimento, sembra fatto da un bimbo. Le tue mani toccano l'immagine di un drago sputafuoco. "Avrei sempre voluto avere un drago" sussurri. Incredibilmente, la porta in fronte a te viene bruciata da una vampata di fuoco e ruggendo ne fuoriesce un enorme drago arrabbiato e che soffia fiamme dalle narici.

Non ci credi, stai sognando! Sorridi. Questi sono i sogni che adori. Quelli in cui sei baciato dalla fortuna. Dalla loro reazione, vedi che i tuoi compagni non riescono credere a ciò che vedono. Irritato decidi che è il caso di sognare ancora un po'. Il miglior modo per farlo è quello di fare sparire gli increduli.

"Mangiali Drago! Mangiali Tutti!".

Adesso

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

◊ Metti il gettone Drago [Dragon] nella Sala D'Ingresso [Entrance Hall].

◊ Metti il gettone Scudo [Shield] nel'Abisso [Chasm] o nella Cripta [Crypt]. Metti il gettone Armatura da Cavaliere [Antique Armor] nelle Catacombe [Catacombs] o nel Lago Sotterraneo [Underground Lake] (per tutti e due questi oggetti se le stanze dove vanno non sono ancora state scoperte, aggiungili nelle stanze appropriate quando vengono scoperte).

◊ Prepara l'indicatore Turno/Danno [Turn/Track Track] mettendo una clip di plastica sul numero 0. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia del danno.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di uccidere il Drago.

Tu Vinci Quando....

…tutti gli eroi sono morti.

Il Drago

Speed 3, Might 8, Sanity 8

◊ Il Drago si può muovere liberamente in avanti e indietro attraverso la Galleria [Gallery], la Stanza Crollata [Collapsed Room] e lo Scivolo del Carbone [Coal Chut] senza subire alcun danno.

◊ Il Drago non può andare nelle Catacombe [Ctacombs] o nella Stanza delle Cianfrusaglie [Junk Room].

◊ Utilizza l'indicatore Turno/Danno per tenere il conto dei danni inflitti dagli eroi al Drago. Quando hanno fatto tanti danni al Drago quanti sono i giocatori, il Drago muore.

Regole di attacco speciali

◊ Il Drago può fare due attacchi nel suo turno, uno soffiando fuoco ed uno mordendo. Non deve fare i due attacchi necessariamente nello stesso momento e può decidere i quale ordine.

◊ *Soffio del Drago:* Qualsiasi esploratore (incluso te stesso) nella stessa stanza o in una stanza vicina al Drago, deve fare un tiro di Sanity quando il Drago soffia (Le stanze vicine devono avere una porta che le collega)

4+ nella stanza con il drago
Non subisce danno dal fuoco in questo turno.

0-3 nella stanza con il drago
Subisce 4 dadi di danno fisico.

4+ nella stanza vicina
Non subisce danno dal fuoco in questo turno.

0-3 nella stanza vicina
Subisce 2 dadi di danno fisico.

◊ *Morso:* Questo è un attacco basato su Might.

◊ *Robustezza:* Fino a quando il drago non viene sconfitto, subisce 2 punti di danno in meno. Non può essere ferito dal Revolver.

Se Vinci…..

Ti sei sentito un po' triste, in particolar modo quando il Drago ha dato la prima grande zannata ad uno dei tuoi amici. Tutto il sangue e tutte le budella che venivano fuori. E non ti sei sentito tanto meglio, quando il Drago ha dato alle fiamme un altro dei tuoi amici, facendolo diventare una enorme torcia umana, strepitante e sfrigolante (per un attimo, prima che cadesse a terra completamente bruciato.

Meno male che tutto questo è un sogno.

The Phantom's Embrace (L'Abbraccio del Fantasma)

Loro credevano di conoscerti. Credevano che tu 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, lontano 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 avranno più possibilità di dirti cosa fare.

Adesso

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

◊ L'esploratore con la Ragazza [Girl] la perde e lei scappa (metti da parte la carta ed il gettone Ragazza e l'esploratore che aveva la ragazza deve sistemare le proprie caratteristiche come indicato sulla carta Ragazza).

◊ Metti da parte il gettone Fantasma [Phantom].

◊ Metti da parte 20 "gettoni speciale" (i gettoni Topo [Rat] o Blob andranno benissimo).

◊ Prepara l'indicatore Turno/Danno [Turn/Track Track] mettendo una clip di plastica sul numero 0. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia del passare del tempo.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di salvare la Ragazza e se stessi.

Tu Vinci Quando....

….o fai esplodere la casa o tutti gli eroi sono morti.

Cosa devi fare nel tuo turno

Alla fine di ogni turno, fai avanzare la clip di plastica sull'indicatore Turno/Danno. Quindi tira un numero di dadi pari al numero indicato. La casa esplode se fai un risultato maggiore uguale a quelli indicati di seguito:

Giocatori	La casa esplode con
3	9+
4	8+
5	7+
6	6+

Il Fantasma

Might 5, Sanity 6

◊ Il Fantasma appare ogni volta che gli esploratori scoprono una stanza nel seminterrato [Basement] con un simbolo Evento (spirale). Quando una di queste stanze viene scoperta metti il gettone Fantasma ed il gettone Ragazza in quella stanza. Poi metti uno dei gettoni speciali in quella stanza.

◊ Dopo che il Fantasma è apparso, un eroe lo può attaccare. Se il Fantasma viene colpito, viene ucciso e l'esploratore prende la Ragazza. Altrimenti riesce a fuggire (ed i gettoni vengono rimessi da parte). Si mostrerà di nuovo (rimetti di nuovo i gettoni) la prossima volta che un eroe scoprirà nuovamente una stanza con il simbolo Evento (spirale) nel seminterrato.

◊ Gli eroi non possono fare attacchi speciali per rubare la ragazza.

◊ Se l'intero Seminterrato è già stato scoperto ed il Fantasma è ancora vivo, scegli una stanza qualsiasi del Seminterrato e dite in quale stanza si troveranno il Fantasma e la Ragazza nel prossimo turno. Il Fantasma non riappare mai nella stessa stanza due volte fino a che ogni stanza del Seminterrato non avrà un "gettone speciali".

Regole di attaco speciali

Il Fantasma non può attaccare, ma può difendersi. Se si difende con successo, riesce a scappare.

Se Vinci…..

Tic, tac, tic, tac. BOOM!

HAUNT 17

A breath of Wind (Un soffio di vento)

Il tremore della casa e un eco di una risata ti informano che i tuoi compagni hanno disturbato il sonno di un tuo vecchio amico, il Poltergeist. La loro mancanza di rispetto è immane. Non avrebbero potuto lasciarlo riposare dopo quello che ha passato? Bene, devi proprio eliminare la causa del disturbo.

Adesso

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

◊ Metti il piccolo gettone viola Monster a rappresentare il Poltergeist nella stanza dove è stato scoperto l'Haunt.

◊ Metti il segno sulla Turn/Damage a livello 4.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno provando a fare un Esorcismo per fermare il Poltergeist.

Tu Vinci Quando.....

…tutti gli eroi sono morti.

Aiuto al Poltergeist

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

POLTERGEIST

Speed 3, Might X, Sanity 4

A differenza di un mostro regolare, il Poltergeist può prendere, rubare, scambiare e lasciare un numero qualsiasi di Items, proprio come un Esploratore. Tuttavia ignora tutti gli effetti normali degli Oggetti che porta.
- Il Poltergeist comincia con Might 4. Ogni volta che riesce a prendere un oggetto, fai avanzare la Turn/Damage Track di 1. Alla fine di ogni turno monster, se il Poltergeist si trova nella Junk Room, Store Room, Attic, Library, Wine Cellar, Research Laboratory, o Operating Laboratory, pesca una Carta Item per il Poltergeist e fai avanzare la Turn/Damage Track di 1.
- Ogni volta che il Poltergeist perde un Item, fai scendere la Turn/Damage Track di 1.

Regole Attacco Speciale

- Il Poltergeist può fare un Attacco a parte in Might contro un Eroe se questi lo raggiunge (ma non può attacarlo più di una volta). Quando attacca, il Might del Poltergeist è pari al valore corrente della Turn/Damage Track (massimo 8). Può scegliere di rubargli un oggetto (in modo da aumentare la sua Might) se riesce ad infliggergli 2 o + punti danno. Il Poltergeist non subisce danni se l'Eroe vince il combattimento.
- Il Poltergeist è immune agli attacchi in Might e non può essere ferito da attacchi con Revolver. Se la dinamite esplode nella stanza in cui si trova, il Poltergeist perde tutti gli oggetti che sta portando e viene rimosso dal gioco, ma può riformarsi nel prossimo turno. (vedi sotto)

Riformare il Poltergeist

All'inizio di ogni turno Monster, il Poltergeist ha la possibilità di riformarsi in qualsiasi stanza che abbia il simbolo Omen (corvo). Se lo fa, perde tutti gli oggetti che sta portando e immediatamente devi settare la Turn/Damage a livello 3. Il Poltergeist apparirà nella stanza Omen a tua scelta prima di continuare il suo Turno. Se si riforma nella Junk Room, avanza la Turn/Damage a livello 4.

Se Vinci…..

La nuvola di oggetti che volano nell'aria lentamente si ferma non appena l'ultimo intruso cade a terra. Tutto è tornato come prima, silenzio e pace. Adesso puoi sederti e fare due chiacchiere col tuo caro e vecchio amico.....

UNITED WE STAND (UNITI RESISTEREMO)

All'inizio il dolore è agonia, ma subito ti dona chiarezza e comprensione. La carne è debole, ma può essere plasmata, come la cera. Più la cera diventa malleabile, più forte crescerai. La tua carne è fluente. Ora hai bisogno di più carne. Tanta yanta carne...

Adesso

- Il tuo esploratore è ancora in gioco, ma si è trasformato in Traditore.
- Prendi la Track Turn/Damage e 2 clips di plastica. Una va settata sulla parte alta del livello 5, e rappresenta la tua nuova Might. L'altra va settata sulla parte bassa pari al numero degli esploratori +1, e rappresenta la tua nuova Speed. Il lato mentale rimane uguale.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Loro vogliono ucciderti fondendo la tua carne gloriosa. Vogliono scappare uscendo dalla porta principale. Puoi portarli indietro con la tua enorme forza.

Tu Vinci Quando....

...riesci ad uccidere almeno 2 Eroi per assorbirli e guadagnare forza, per poi scappare dalla porta principale. In alternativa, vinci se tutti gli eroi meno 1, muoiono (nessuno crederà alla storia che racconterà).

Regole speciali di movimento

Tira un numero di dai pari alla tua Speed per determinare il tuo movimento ogni turno, invece del tuo movimento normale. Puoi sempre muovere almeno uno spazio indipendentemente dal risultato dei dadi.

Regole di attacco speciali

- Non prendi danni da attacchi fisici: sei troppo forte
- L'erore che porta l'Item Ring, può attaccarti con Sanity. Se l'Eroe ti sconfigge, può spostarti in qualsiasi direzione di tanti spazi, pari alla differenza di dadi lanciati, anzichè infliggere danni.
  Se una Dynamite esplode, sei stordito per 1 turno.
- Se qualche erore riesce a scappare dalla casa, puoi provare a rimandarlo in casa. Devi trovarti nella Entrance Hall, una stanza con una grande finestra (Grand Staircase, Master Bedroom, Bedroom, Chapel e Dining Room), o una stanza che sia aperta verso l'esterno (Conservatory, Entrance Hall, Gardens, Graveyard, Patio, Tower e Balcony). Fai un Might Roll contro la Might dell'Eroe più forte al di fuori della casa. Quell'eroe aggiunge 1 al tiro per ogni eroe presente oltre lui, al di fuori della casa. Se il tuo tiro è maggiore, puoi riportare un eroe a tua scelta in casa e attaccarlo normalmente (piazzalo nella tua stanza). Puoi farlo tante volte, finchè non fallisci.
- Se uccidi un eroe, puoi assorbirlo nel tuo corpo. Aumenta la tua Might di 1 e riduci la tua Speed di 1.

Se vinci...

Carne, carne, gloriosa carne!
Ogni tuo muscolo diventa sempre più forte e grande assorbendo vittime sempre di più!!
Chi mi fermerà?

A FRIEND FOR AGES (UN AMICO PER L'ETERNITA')

Sono passati ben 3 secoli da quando ti è stato regalato un ritratto da un caro,caro amico....
In esso hai nascosto le tue malattie e ferite, la tua età e anche la tua moralità. E' stata la tua protezione contro le difficoltà e ti ha concesso tante opportunità per fare quello che vuoi.
Ma adesso non è più un nascondiglio sicuro.
Loro, si loro, lo vogliono per usarlo, devi proteggerlo a tutti i costi...

Adesso

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

◊ Se una delle tue caratteristiche è sotto il livello normale, ripristinale.

◊ Rifai questa operazione un numero di volte pari agli eroi in gioco. Determina quale tua caratteristica sotto il suo valore di partenza è almeno sopra quel valore (una caratteristica al suo valore di partenza conta come 0 sopra quel valore). Puoi scegliere tra queste caratteristiche e assegnare a quella caratteristica +1.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno provando a ucciderdi ridipingendo il tuo ritratto.

Tu Vinci Quando...

...distruggi almeno 3 Paint Tokens, o se tutti gli eroi muoiono.

Distruggere i Paint Tokens

◊ Gli Eroi piazzeranno i Paint Tokens nella casa in momenti precisi. Questi possono essere raccolti, lasciati, scambiati e rubati come Item normali, ma non possono essere trasportati dal Dog. Ogni eroe ne può portare al massimo uno alla volta.

◊ Se stai portando un Paint Token nel tuo turno, puoi distruggerlo invece di attaccare.

Puoi fare questo....

...dopo che hai finito di muoverti nel turno. Visto che questa è la tua casa, puoi cercare tra le stanze disponibili, sceglierne una, e piazzarla in un posto lecito. Dopo mischia le stanze.

Il tuo Ritratto

Non devi mai guardare il tuo ritratto. Se entri nella Gallery o cominci il tuo turno nella galley, fai un Sanity Roll 4+. Se fallisci, prendi un dado di Danni Mentali (questo danno ignora la tua generale immunità, come descritto sotto).

Regole di attacco speciali

◊ Non puoi essere ferito normalmente. Le tue caratteristiche non possono essere ridotte da Events, caratteristiche delle Room, o danni, eccetto quanto le regole dello Scenario stabiliscono diversamente. Puoi prendere danni nella Gallery, vedi su.

◊ Quando prendi o perdi un Item, aumenti o riduci le tue caratteristiche normalmente, come descritto sulla carta (Eccezione: non prendi danni se ti rubano la Blood Dagger)

◊ Un nemico può rubarti un Item durante un combattimento fisico (vedi Special attack sul manuale)

Se Vinci…..

L'ultimo di loro lotta disperatamente, ma sai che non può farti niente.... Il tuo ritratto è ancora li e ti protegge, come tu hai protetto lui.
Non potranno mai distruggere la tua vitatlità, perchè tu resisterai.... per sempre!

Ghost Bride (La Sposa Fantasma)

Una brillante apparizione vestita con un abito bianco da sposa si manifesta di fronte a te. "Mi hai lasciata sola tutti questi lunghi anni" dice una voce femminile "ma io ti ho aspettato finora. Per il nostro matrimonio". Il fantasma vola sopra la testa di uno dei tuoi amici e dice: "Quando sarai MORTO COME ME, staremo insieme PER SEMPRE".

Il fantasma scompare, ma la debole musica di una marcia nuziale suonata da un organo si diffonde delicatamente nella casa. Inizi a piangere. Odi quando un amore non viene corrisposto. Non vedi l'ora di compiere questo matrimonio….

…che lo sposo lo voglia o no.

Adesso

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

◊ Metti il gettone Sarcofago [Sarcophagus] nella Cripta [Crypt] ora o quando la stanza verrà scoperta.

◊ La Sposa Fantasma sceglie uno sposo tra tutti gli altri eroi. Scegli l'esploratore che ha l'Anello [Ring] a meno che non sia una donna, in questo caso scegli l'esploratore maschio più vicino a lchi possiede l'Anello. Metti il gettone Sposa [Bride] in una qualsiasi stanza con un esploratore che non sia lo sposo scelto. Quindi annuncia ad alta voce chi è lo sposo prescelto.

◊ Prepara l'indicatore Turno/Danno [Turn/Track Track] mettendo una clip di plastica sul numero 0. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia di quanto tempo manca al termine del matrimonio.

◊ Se la Cappella [Chapel] non è nella casa, cercala nel mazzo delle stanze e poi aggiungila nella casa. Poi rimescola nuovamente il mazzo delle stanze..

Cosa devi sapere sugli Eroi

Cercheranno 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 dei giocatori.

Con 3-4 giocatori:
Speed 4, Sanity 6

Con 5-6 giocatori
Speed 5, Sanity 7

La Sposa può muoversi attraverso i muri. Non può subire danno fisico.

Regole di attacco speciali

◊ La Sposa può fare attacchi basati su Sanity, infliggendo dei danni mentali a tutti tranne allo Sposo prescelto.

◊ Se la Sposa infligge 1-4 punti di danno contro il suo sposo, lui perde 1 punto di Might. Se infligge 5+ punti di danno mentale allo sposo, lui perde 2 punti di Might.

Come far sposare la Sposa

◊ Primo, devi uccidere lo sposo prescelto. In questo modo lui diventa un fantasma sotto il tuo controllo.

◊ Poi, porta lo sposo prescelto e la Sposa nella Cappella.

◊ Inizia il matrimonio e segna il passare del tempo sull'indicatore Turno/Danno.

◊ Alla fine di ogni tuo turno, fai avanzare l'indicatore Turno/Danno al prossimo numero. Il matrimonio terminerà quando l'indicatore arriverà sul Turno 3.

Se Vinci…..

I matrimoni ti fanno sempre piangere..

House Of The Living Dead (La Casa dei Morti Viventi)

Sei stanco, ti appoggi con la schiena sul muro.Qualcosa sta facendo rumore dietro di te. Tic. Tic-Tic. Tic.

Ma che diavolo è? Potrebbero essere topi, o un insetto? Ti sembra lo stesso rumore di quando le api avevano fatto il nido dentro al muro di casa tua. Dannati insetti! Ti accovacci un attimo per dare uno sguardo da una crepa tra le assi del muro. Una mano irrigidita emerge, afferra il tuo collo e ti tira dentro. Muori prima di poter urlare.

Blink. Blink. Sniff. "Mmmm, fame"

Devi mangiare carne. Uccidere. Mangiare. MANGIARE!

Adesso

◊ Il tuo personaggio è morto. Lasci tutti gli oggetti a terra. Sostituisci il tuo segnalino con il gettone Signore degli Zombie [Zombie Lord].

◊ Metti tanti gettoni Zombi, quanti sono i giocatori uno nelle seguenti stanze (in quest'ordine): Cripta [Crypt], Cimitero [Graveyard], Sala d'Ingresso [Entrance Hall], Cappella [Chapel], Serra [Conservatory] e nella Camera del Pentacolo [Pentagram Chamber]. Se ci sono più giocatori che stanze puoi mettere più di uno Zombie nelle stanze che hanno già uno Zombie.

◊ Dopo che hai messo un gettone Zombie in ognuna di queste stanze, metti un altro gettone Zombie in ogni stanza che ha già uno Zombie.

◊ Prepara l'indicatore Turno/Danno [Turn/Track Track] mettendo una clip di plastica sul numero 0. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia dei danni.

Cosa devi sapere sugli Eroi

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

Tu Vinci Quando…

…tutti gli eroi sono morti.

Zombie

Speed 2, Might 5, Sanity 2

Regole di attacco speciali

◊ Sconfiggere uno Zombie con un arma che richiede un attacco basato su Might, distrugge lo Zombie.

◊ Se un Esploratore muore quell'esploratore diventa uno Zombie (ed ha le stesse caratteristiche degli Zombie).

◊ Un esploratore trasformato in Zombie viene comunque controllato dal suo giocatore.

Signore degli Zombie

Speed 3, Might 7, Sanity 2

Regole di attacco speciali

Tu (come Signore degli Zombie) puoi essere ferito solo dall'esploratore che ha il Medaglione [Medallion]. Invece di essere stordito, può subire fino a 7 punti di danno prima di essere ucciso. Utilizza l'indicatore Turno/Danno per tenere traccia del danno subito.

Se Vinci…..

Tutti sono morti. Snifff. Ancora fame. Snifff, snifff. Un pensiero inizia a farsi strada dentro la tua morta, devastata coscienza, anche se non è buona e succosa, la carne di zombie è sempre carne.

Avanzi lentamente. "Mmmm, fame".

Devi mangiare carne di zombie. Uccidere. Mangiare. MANGIARE!

The Abyss Gazes Back (Lo Sguardo dell'Abisso)

Fai un altro buco nel pavimento con un furioso calcio. Questa volta, invece di polvere e sostegni imputriditi, hai trovato quello che pensavi. L'Abisso. Fiamme. Un portale per l'Inferno. Gioiendo, ti sfreghi le mani. Giusto in caso che lo scricchiolio del piano dovuto all'ampliamento della fossa non avesse già allertato tutti, gridi: "Attaccatevi da qualche parte! Stiamo sprofondando all'INFERNO!". Una vibrazione fa scuotere i muri, e una nebbia grigia riempie velocemente la stanza. Una parte della casa, trema e poi si sgretola all'interno di un fiammeggiante lago di fuoco.

Adesso

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

◊ Scegli una stanza, con il simbolo corvo o spirale, senza nessuno dentro e che sia nel Seminterrato [Basement]. Questo è il punto dove si aperta la fossa dell'Abisso. Dillo a tutti.

◊ Prepara l'indicatore Turno/Danno [Turn/Track Track] mettendo una clip di plastica sul numero 0. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di eseguire un esorcismo che impedirà alla casa di esser risucchiata nell'Abisso.

Tu Vinci Quando…

…tutti gli eroi sono morti.

Cosa devi fare nel tuo turno

◊ Alla fine del tuo primo turno, fai crollare la stanza dove si è aperto il passaggio sull'Abisso (girandolo a faccia in giù).

◊ Alla fine di ogni turno fai avanzare la clip di plastica sull'indicatore Turno/Danno al prossimo numero.

Ogni giocatore deve fare questo nel proprio turno

◊ A partire dal Turno 2, alla fine del turno di ogni giocatore, quel giocatore deve distruggere parte della casa. L'Abisso distrugge sempre una stanza che è vicina ad un'altra stanza dell'Abisso (Non importa che le stanze siano collegate da porte). L'Abisso distrugge le stanze al seguente ritmo:

Turno 2: Ogni giocatore fa crollare 1 stanza.

Turno 3: Ogni giocatore tira 2 dadi e fa crollare tante stanze quanto indicato dal risultato.

Turno 4: Ogni giocatore tira 3 dadi e fa crollare tante stanze quanto indicato dal risultato.

Turno 5: Ogni giocatore tira 4 dadi e fa crollare tante stanze quanto indicato dal risultato.

◊ Se un esploratore (compreso il traditore) è in una stanza quando l'Abisso la inghiottisce, quel personaggio deve tentare un tiro di Speed di 4+ per fuggire.

◊ Se il tiro riesce, l'esploratore riesce a saltare in una stanza vicina, già scoperta e collegata da una porta (se ne esiste una). Se il tiro fallisce o non è possibile saltare in una stanza vicina, il personaggio muore.

◊ Se l'Abisso inghiottisce un intero piano, si sposta poi al piano successivo, iniziando da una stanza vuota a tua scelta.

◊ La Sala d'Ingresso [Entrance Hall], l'Atrio [Foyer] e le Scale Principali [Grand Staircase] sono considerate stanze separate. Utilizza un gettone per indicare quale stanza è già stata risucchiata dall'Abisso.

Se Vinci…..

L'Infermo ti da' il benvenuto. Mentre la carne si avvizzisce ed il fumo si allontana dalle ossa dei tuoi amici che non puoi più aiutare, provi a sorridere. Anche la tua pelle si sta staccando, a causa del fuoco che sta consumando tutto. Riesci a capire che razza di impulsivo sei stato?

Tentacled Horror (Orrore Tentacolare)

Un tentacolo fatto di muscoli e carne ti appare di fronte agitandosi. Una dentatura acuminata ricopre la sua estremità, mentre si agita fa stridere i denti e sembra che stia masticando proprio come se fosse una bocca senza corpo. Il tentacolo si dirige verso di te e ti si avviluppa convulsamente alla gamba. La bocca ti ferisce e ti squarcia l'arto, quasi staccandotelo. Il sangue spruzza ovunque. Vieni trascinato via, sbattendo e schiantandoti come se fossi un nastro che si riavvolge. Mentre urli vieni trascinato nella stanza più lontana della casa….. Il tentacolo adesso è alla ricerca di altre vittime…

Adesso

◊ Il tuo esploratore è morto. Rimuovi il tuo segnalino dal gioco.

◊ Prendi tante coppie di gettoni Radice/Estremità [Root/Tip] pari al numero dei giocatori. Ognuna di queste coppie rappresenta un tentacolo.

◊ Puoi mettere una Radice in ognuna di queste stanze Fornace [Furnace Room], Serra [Conservatory], Stanza con l'Organo [Organ Chamber], Lago Sotterraneo [Underground Lake], Giardino [Gardens] e Abisso [Chasm], ora o quando la stanza viene scoperta. Puoi mettere più di una Estremità in ogni stanza che ha una Radice.

◊ Prepara l'indicatore Turno/Danno [Turn/Track Track] mettendo una clip di plastica sul numero 0. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando la testa della bestia tentacolare per ucciderla. Devi fermarli.

Tu Vinci Quando…

…tutti gli eroi sono morti.

Cosa devi fare nel tuo turno

Alla fine del tuo turno, fai avanzare la clip sull'indicatore Turno/Danno al numero successivo.

Estremità dei Tentacoli

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

Turn 0: Speed 2, Might 3, Sanity 6

Turn 1-2: Speed 2, Might 4, Sanity 7

Turn 3-4: Speed 3, Might 5 Sanity 7

Turn 5-7: Speed 3, Might 7, Sanity 7

Turn 8+: Speed 4, Might 8, Sanity 8

◊ Le Radici non si muovono e non possono essere attaccate.

◊ Le Radici non influenzano il movimento degli esploratori, le estremità invece lo influenzano.

◊ L'estremità di un tentacolo può fare un attacco su Might per catturare un esploratore.

◊ Quando una Estremità inizia un turno con un esploratore catturato si muove di uno spazio verso la stanza della corrispondente Radice.

◊ Se un esploratore catturato da una Estremità inizia il proprio turno nella stanza con la Radice corrispondente all'Estremità, quel personaggio viene mangiato ed è morto. Rimuovi sia la Radice che il Tentacolo dal gioco.

Regole di attacco Speciali

Se una Estremità colpisce un esploratore con un attacco basato su Might, invece di infliggere il danno lo avviluppa, catturandolo.

Se una Estremità è colpita da un attacco basato su Might, si ritira verso la sua Radice (invece di essere stordita). Mettila nella stessa stanza della sua Radice.

Se Vinci…..

Quella cosa giace al centro del piano superiore della casa, succhiando il midollo dalle ossa di quelli che afferrato e trascinato alla sua presenza. Un osceno essere, fatto di solo cervello, qualcosa che NON DEVE ESISTERE, freme gioiosamente, banchettando con i liquidi ed i piccoli rimasugli degli esploratori. Sempre più potente, manda i suoi tentacoli più lontano di quanto abbia mai fatto. Sta mandando il suo tentacolo, in esplorazione, fuori dalla porta principale.

HAUNT 24

Fly Away Home (Volare Via da Casa)

Odi, fuori dalla casa, il suono di un fruscio e di un battere di ali diventare sempre più forte. Guardando dalla finestra vedi un enorme stormo di pipistrelli con dei brillanti occhi rossi che ti sta fissando. Inizia a ridere e a piangere. Puoi sentire il tuo volto bagnarsi di lacrime di sangue che furoiscono dalle orbite dei tuoi occhi. Si, questo è lo scopo della tua vita…far entrare i tuoi padroni e dargli il tuo sangue. Apri completamente la finestra, dando liberamente il tuo sangue ai tuoi notturni padroni..

Adesso

◊ Il tuo esploratore è morto. Rimuovi il tuo segnalino dal gioco.

◊ Metti da parte 24 gettoni Pipistrello [Bat]. Metti 3 gettoni nella Torre [Tower] o nella Soffitta [Attic]. Se nessuna di queste stanze è ancora stata scoperta, lo scenario inizia con meno Pipistrelli.

◊ Metti 3 gettoni Pipistrello nell'Abisso [Chasm] o nelle Catacombe [Catacomb]. Se nessuna di queste stanze è ancora stata scoperta, lo scenario inizia con meno Pipistrelli.

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

Alla fine del turno di un Eroe, quell'esploratore subisce 1 punto di danno fisico per ogni Pipistrello che è sulla sua scheda personaggio.

Pipistrelli

Speed 5, Might 1, Sanity 1

Nel corso dello scenario altri Pipistrelli entreranno nella casa.

◊ Durante il turno dei mostri, tira tanti dadi quanti sono i giocatori, prendi tanti gettoni Pipistrello quant'è il risultato.

◊ Puoi mettere questi gettoni nella Torre, nell'Abisso o in una qualunque stanza con una finestra che si affaccia sull'esterno. Può entrare un solo Pipistrello per volta in ognuna di queste stanze, a meno che non ci siano più Pipistrelli che posti dove metterli (Se è così scegliete liberamente tra queste stanze dove mettere i Pipistrelli in più)

◊ Se non ci sono più gettoni Pipistrello, allora non possono entrare altri Pipistrelli fino a che altri Pipistrelli non sono morti. Questo significa che nella casa ci possono essere, al massimo, 24 Pipistrelli per volta.

◊ Quando altri pipistrelli entrano nella casa ognuno di essi può entrare nella Torre, nell'Abisso o in una qualunque stanza con una finestra che si affaccia sull'esterno. Entrare nella sua prima stanza conta come muoversi di due spazi. Il Pipistrello può continuare a muoversi dopo esser entrato nella casa.

◊ I Pipistrelli si possono muovere liberamente in avanti e indietro attraverso la Galleria [Gallery], la Stanza Crollata [Collapsed Room] e lo Scivolo del Carbone [Coal Chut] senza subire alcun danno.

Regole di attacco Speciali

◊ I Pipistrelli non attaccano normalmente. Tira 1 dadi per ogni Pipistrello che sta attaccando. Un risultato di 2 significherà che il Pipistrello si attaccherà alla sua vittima. Metti un segnalino Pipistrello sulla scheda di quel personaggio.

◊ I Pipistrelli non attaccati non influenzano il movimento degli esploratori. Gli esploratori si possono muovere uno spazio in meno per ogni pipistrello attaccato (possono comunque muovere sempre di almeno uno spazio).

Se Vinci…..

Lentamente, il fruscio del battito d'ali dei pipistrelli scompare. La luce dell'alba illumina il cielo ed i pipistrelli vampiri si appollaiano nella casa. Sotto di essi giacciono i corpi prosciugati dei contenitori di cibo che una volta erano entrati così stupidamente nella casa. I contenitori di cibo si stanno già seccando, unendosi a coloro i quali hanno dato il loro sangue per i pipistrelli signori del maniero.

Voodoo (Voodoo)

E' giunto il momento di gettare la maschera. Ti sei preparato per questa notte. Hai raccolto le peculiarità di ognuno dei tuoi nuovi amici, oh, così segretamente. Hai cucito l'aspetto per renderlo così somigliante, oh, così meticolosamente. Hai subito messo ogni bambolina nella casa, oh, così perfettamente.

Adesso i tuoi amici sono tutti qui!. Tutti i tuoi amici e le loro bambole. Un fremito di ilarità minaccia di farti iniziare una risata che non riusciresti a fermare. Prima le cose importanti. C'è un Voodoo da fare..

Adesso

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

◊ Prepara l'indicatore Turno/Danno [Turn/Track Track] mettendo una clip di plastica sul numero 0. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia dello scorrere del tempo.

◊ Guarda l'elenco delle bambole Voodoo e scegliene una per ogni esploratore. Quindi scrivi su un foglio di carta quale bambola corrisponde a quale esploratore ed in quale delle due stanze si trova.

◊ Se una delle due stanze è stata scoperta e l'altra no, devi per forza scegliere la stanza già scoperta. Non dire agli altri giocatori dov'è nascosta la bambola.

◊ Dopo aver scelto la bambola associata ad ogni eroe, leggi a voce alta *il testo in corsivo*.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando le bambole per distruggerle.

Tu Vinci Quando…

…almeno metà degli eroi sono morti.

Cosa devi fare nel tuo Turno

Alla fine di ogni tuo turno, fai avanzare la clip sull'indicatore Turno/Danno al numero successivo. A questo punto, ogni bambola che non sia stata distrutta ha degli effetti sul proprio esploratore. Leggi il testo dell'effetto riportato *in corsivo*.

Descrizione delle Bambole Voodoo

Una BAMBOLA DI CERA [WAX DOLL] si sta sciogliendo nella Fornace [Furnace Room] o nel forno in Cucina [Kitchen]
"Stai bruciando!"

Una BAMBOLA DI PORCELLANA [CHINA DOLL] è in precario equilibrio, in balia del vento sul Balcone [Balcony] o sulla Torre [Tower].
"Il suolo, giù in basso, ti attende!"

Una BAMBOLA DI PIETRA [STONE DOLL] sta affondando nella melma accanto al Lago Sotterraneo [Underground Lake] o nel Cimitero [Graveyard]
"Fango e terra in bocca. Stai tossendo"

Una BAMBOLA DI VETRO [GLASS DOLL] sta riposando tra le blasfeme luci delle candele nella Camera del Pentacolo [Pentagram Chamber] o nella Cappella [Chapel].
"Male, Male ovunque. Male profano".

Una BAMBOLA DI STRACCI [RAG DOLL] è incastrata in un cespuglio di rose nel Giardino [Garden] o nella Serra [Conservatory].
"Punture che perforano. Sporco e Sangue".

Una BAMBOLA DI LEGNO [WOODEN DOOL] viene mangiata dai topi nella Cripta [Crypt] o nelle Catacombe [Catacombs].
"Piccoli denti. Grandi morsi. Molto dolore".

Effetti delle Bambole Voodoo

BAMBOLA DI CERA: L'eroe per 1 punto di Might
"Il fuoco brucia sia il bene che il male".

BAMBOLA DI PORCELLANA: Tira 4 dadi. Se il risultato è inferiore al turno attuale, la bambola cade e si frantuma, uccidendo l'eroe.
"Un forte vento ti spinge di sotto".

BAMBOLA DI PIETRA: L'eroe sta lentamente soffocando, deve fare un tiro su Might. Se il risultato è inferiore al turno attuale, l'eroe perde 1 punto in ogni caratteristica.
"Stai affondando nello sporco. Così buio. Così sporco".

BAMBOLA DI VETRO: L'eroe perde 1 punto di Sanity
"Presenze blasfeme dove una volta c'era il bene".

BAMBOLA DI PEZZA: L'eroe deve tentare un tiro di Knowledge. Se il risultato è inferiore al turno attuale l'eroe subisce 2 punti di danno fisico.
"Rosso sangue, rosa morte".

BAMBOLA DI LEGNO: L'eroe perde 1 punto di Speed.
"Sinuose pietre sporche. Occhi tondi, zanne affilate".

Se Vinci…..

Prendi il tuo pennarello rosso e lo apri.Apri il tuo album di foto, salti le foto più vecchie per arrivare alle ultime pagine. Scritch, Scritch, Scritch. *Tiri una bella linea rossa sopra ognuna delle foto che hai attaccato sul libro prima di arrivare alla casa. Il senso di aver completato qualcosa ti fa sorridere. Ma non è finita. E' l'ora di trovare dei nuovi amici..*

Pay the Piper (Pagate il Pifferaio)

Adesso senti in continuazione il rumore dello strofinio, il picchiettio ed il graffiare. I tuoi amici non sembrano sentirli. Ma tu invece si.
Ci sono dei topi nel muro. All'inizio ignoravi i topi. Ma poi hai iniziato a sentire le loro piccole vocine sussurrare nella tua mente. Ti dicevano parole che promettevano amicizia, fiducia e devozione. Tutto per te. Perché? Perché tu sei loro amico, appartieni alla loro famiglia. Sei un uomo-topo con poteri speciali e delle responsabilità. Il rumore dello strofinio, il picchiettio ed il graffiare dei tuoi cugini topi ti dice quello che devi fare.

Adesso

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

◊ Metti da parte tanti gettoni Topo [Rat] pari al doppio del numero dei giocatori. Mettine uno in ogni stanza, non occupata da un esploratore, con un simbolo evento (spirale), oggetto (testa di toro) o presagio (corvo). Se ci sono più Topi che stanze in cui metterli, puoi metterne due nella stessa stanza. Se ci sono più stanze che Topi, puoi decidere in quali stanze metterli.

◊ Metti da parte 5 gettoni Sanity Roll.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di uccidere i Topi, questo ti impedirà di completare il tuo rituale.

Tu Vinci Quando…

…hai ucciso tutti gli eroi oppure riesci a completare il malvagio rituale dei topi.

Topi

Speed 3, Might 2, Sanity 1

Regole di attacco speciali

◊ Se un Topo subisce delle ferite, muore invece di essere stordito.

◊ Un gruppo di Topi in stanza insieme può fare un attacco di gruppo. Quando fanno questo, si sommano tutti i punteggi di Might (fino ad un massimo di 8 dadi) per fare un attacco più grande. Un gruppo di Topi che non riesce a colpire con un attacco di questo tipo non subisce alcun danno.

◊ Se sei nella Camera del Pentacolo [Pentagram Chamber], non puoi essere colpito da nessun esploratore, in nessun modo. Ne i Topi ne gli esploratori possono entrare nella Camera del Pentacolo.

Come completare il rituale

◊ Vai alla Camera del Pentacolo. Quando sarai lì sarai al sicuro, e potrai concentrarti sul rituale.

◊ Puoi tentare un tiro di Sanity di 4+ per eseguire il rituale. Se ci riesci metti un gettone Sanity Roll sulla tua scheda e metti un gettone Topo nella stanza vicino alla Camera del Pentacolo (non importa che le due stanze siano collegate da una porta). Il numero di tiri di Sanity, da superare, necessari per completare il rituale varia in base al numero dei giocatori:

con 3-4 giocatori servono 5 tiri di Sanity superati.

con 5-6 giocatori servono 4 tiri di Sanity superati.

Se Vinci…..

I tuoi amati ed adorati figli leccano il sangue fuoriuscito e si azzuffano sopra i rimasugli umani sibilandosi contro l'un l'altro. I bambini sono sempre bambini, dopotutto. E i bambini, si sà, devono mangiare.

Amok Flesh (Carne di Amok)

Senti il rumore del cristallo che si infrange a terra. Bene. Il tuo tessuto clonato adesso è libero dalla sua cella di contenimento. Anche in questo istante puoi sentire il suono della sua crescita. Desideri per la millesima volta non avere utilizzato quell protoplasma instabile per i tuoi esperimenti. Ma l'hai fatto. Sospiri. E' il momento di pareggiare i conti con i tuoi amici. Odi ognuno di loro, perchè stanno fuggendo dalla tua erronea creatura divoratrice di carne.

Adesso

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

◊ Metti da parte almeno 20 gettoni Blob. Li utilizzerai per rappresentare un unico, enorme ed in continua crescita Blob che sta diffondendosi in tutta la casa (I gettoni Blob sono sull'altro lato dei gettoni Spore).

◊ Il giocatore con la Palla di Cristallo [Crystall Ball], la scarta.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di distruggere il tuo prezioso Blob.

Tu Vinci Quando…

…tutti gli eroi o sono morti o sono stati assorbiti dal Blob e trasformati in Blobber.

Il Blob

Al primo turno dei mostri, il Blob ricopre tutta la stanza dove era la Palla di Cristallo ed ogni stanza adiacente collegata da una porta. Metti un gettone Blob in ognuna di queste stanze. In ogni turno dei mostri, il Blob si espande in ogni stanza vicina collegata da una porta. Metti i gettoni Blob in queste stanze. Quando cresce il Blob utilizza tutte le opzioni di movimento possibili (incluse porte, scale [Stairs], Scivolo del Carbone [Coal Chute], Stanza Crollata [Collapsed Room], Scale Segrete [Secret Stairs], Passaggio Segreto [Secret Passage], etc.). Il Blob si espande in alto risalendo nello Scivolo del Carbone e la Stanza Crollata.

I gettoni Blob non sono mostri singoli, quindi non possono attaccare e non sono influenzati dalle cose che di solito influenzano i mostri.

Chiunque (compreso te) si trovi nella stessa stanza con il Blob, viene assorbito dal Blob e diventa immediatamente un Blobber, quindi scarta tutti i suoi oggetti [carte item] ed i suoi presagi [carte omen]. Metti un gettone Blob sulla scheda del personaggio per indicare che adesso è diventato un Blobber.

Il giocatore che controllava quell'esploratore adesso controlla il Blobber (il suo nuovo obiettivo è di aiutarti a vincere).

Il Blob non è soggetto agli effetti della Campana [Bell] o della Tavola Spiritica [Spirit Board]

I Blobber

Speed 2

Un Blobber non può attaccare, essere attaccato, pescare carte o scoprire nuove stanze. Si muove durante il turno del proprio esploratore e si muove liberamente attraverso le stanze che contengono i gettoni Blob.

All'inizio del turno dei mostri, metti un gettone Blob in ogni stanza occupata da un Blobber. Il Blob in queste stanze non si espande nelle altre stanze fino a che non si è riunito al grande Blob.

Se Vinci…..

Il tuo tessuto clonato, adesso, riempie la maggior parte della casa. I tuoi amici, gli insetti nel muro, la falena che si avvicina alla luce, si sono fusi, anima e corpo, con il Blob. Rimane da fare un'ultima cosa.

Ti lasci cadere indietro a braccia aperte, aspettando l'abbraccio della carne ribollente. La tua pelle iniza a sciogliersi ed i tuoi organi si fondono al contatto, unendosi alla grande massa di carne. L'indicibile, lancinante dolore lentamente si dissolve veloce come il pensiero che passa.

Rimane solo il blob, che inizia a stimare i confini della casa.

Ring of King Salomon (L'Anello di Re Salomone)

Quando, da bambino, hai trovato il pentacolo disegnato sul pavimento sotto il tuo letto, hai capito l'origine dei tuoi sogni sanguinari, pieni di dolore, urla e di un dolce terrore. Poi una voce ti ha detto di prepararti all'Arrivo.

All'inizio, hai promesso di prepararti solo se i sogni fossero finiti. Poi, quando eri sveglio e solo, notte dopo notte, con il grigio conforto della tua sola speranza di un po' di compagnia, hai promesso di finire i preparativi solo se i sogni fossero tornati.

Adesso l'Arrivo è solo nelle tue mani. E' ora di finirla con i sogni.

L'Inferno è giunto.

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 senza esploratori con un simbolo evento (spirale) ad almeno 4 stanze di distanza dall'esploratore più vicino (se non c'è un simbolo eventoi (spirale) in una stanza ad almeno 4 stanze di distanza, scegli una stanza il più lontano possibile).

◊ Metti il gettone Signore dei Demoni [Demon Lord] ed un numero di Demoni [Demons] pari al numero degli eroi (in ordine a partire dal Demone 1) nella stanza scelta.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di uccidere i Demoni in qualche modo.

I demoni devono fare questo nel loro turno

I Demoni odiano le creature viventi. Un Demone si muove il più velocemente possibile verso il più vicino esploratore che può attaccare. Se può, fa un attacco nel suo turno.

Tu Vinci Quando…

…tutti gli eroi sono morti.

Demone 1
Speed 2, Might 5, Sanity 5

Demone 2
Speed 3, Might 4, Sanity 4

Demone 3
Speed 4, Might 3, Sanity 3

Demone 4
Speed 5, Might 2, Sanity 2

Demone 5
Speed 6, Might 1, Sanity 1

Signore dei Demoni
Speed 1, Might 7, Sanity 7

Regole di attacco speciali

◊ Se un Demone sconfigge l'esploratore che ha l'Anello [Ring], può rubare l'Anello, ma non lo può usare. Quando un demone ha l'Anello lo può dare ad un altro Demone o lo può buttare, ma se un esploratore sconfigge il Demone con l'Anello, quell'esploratore rientra in possesso dell'Anello.

◊ Il Revolver non può esser utilizzato contro il Signore dei Demoni.

Se Vinci…..

La porta dell'inferno è aperta. Ti ripulisci il sangue dagli occhi con la mano. Il tenue pizzicore che si diffonde nell'aria è proprio come nei tuoi sogni. I corpi, ridotti a pezzi, dei tuoi compagni esploratori formano un trono di carne umana per il Signore dei Demoni. Il bello è appena iniziato.

Proprio come hai sempre sognato..

Frankestein Legacy (L'Eredità di Frankestein)

Sfogli il libro libro, leggendo dei passaggi ogni tanto: "…per esaminare i motivi della vita, dobbiamo prima capire i ricorsi della morte…un campo santo non è soltanto un ricettacolo di corpi privati della vita, adesso cibo per vermi. Io solo ho scoperto questo stupefacente segreto: cio che una volta era morto può essere rianimato!" e prosegue:

"Le ossa sono state recuperate da un obitorio…la pelle è stata recuperata da uomini morti da meno di 3 giorni…gli organi, grandi e piccoli, sono stati ricuciti con l'aspetto simile a quello di un corpo umano. Attende solo il voltaggio adeguato per camminare, ancora una volta, VIVO!".

Capisci, con un crescente senso di eccitazione, che avete trovato, per caso, un diario di laboratorio che spiega come rianimare i morti. E tu puoi finalmente terminare questo esperimento.

Tu devi completarlo. In nome della scienza.

Adesso

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

◊ Metti il gettone Mostro di Frankestein [Frankenstein's Monster] o nel Laboratorio di Ricerca [Research Laboratory] o nella Sala Operatoria [Operating Laboratory]. Se nessuna delle due stanze è nella casa, cercane una nel mazzo delle stanze e mettila nel livello superiore [Upper Level] con il gettone Mostro di Frankenstein. Poi mescola nuovamente il mazzo delle stanze.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Gli eroi pensano che il mostro sia un abominio e cercheranno di ucciderlo. Loro sanno anche che il mostro è vulnerabile al fuoco.

Tu Vinci Quando…

…tutti gli eroi sono morti.

Mostro di Frankestein

Speed 3, Might 8

Il mostro di Frankenstein si muove il più velocemente possibile verso il più vicino esploratore che può attaccare. Durante il suo turno se ce la fa, attacca.

Regole di attacco speciali

◊ Quando fa un tiro per l'attacco il Mostro di Frankenstein aggiunge 4 al risultato.

◊ Il Mostro di Frankenstein non può essere ferito dal Revolver.

◊ Se fai più di 2 punti di danno con un attacco su Might, puoi rubare la Torcia al tuo avversario invece di infliggere i danni normali. Quindi se ci riesci puoi distruggere la Torcia.

Se Vinci…..

Mentri prendi la pelle dei tuoi cosiddetti amici, stai attento a non strapparne troppa, cercando di tagliare diritto. Rifletti sulla fortuna che hai avuto. Dopo avere rianimato il corpo che hai trovato nel laboratorio (e di conseguenza, beneficiare delle sue successive azioni), ti ritrovi con un eccesso di pelle, organi, denti e ossa. Perché allora, con tutta questa roba, non riprodurre l'esperimento descritto nel libro che hai trovato. Non è meravigliosa la scienza ?

Tomb of Dracula (La Tomba di Dracula)

E' un vino così inebriante, così delicato ed allo stesso tempo così forte, che stai quasi per svenire gustandolo. Molto presto, potrai fare più di quanto immagini. Prenderai parte a qualcosa di grande. Il tuo signore, Dracula, si sta risvegliando dal suo lungo sonno. E' stato un bene portare i tuoi amici nella casa. Loro hanno una grande abbondanza di sangue..

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 gettone Dracula nella Cripta [Crypt] o nel Cimitero [Graveyard]. Se nessuna di queste due stanze è nella casa, metti il gettone ad almeno 4 stanze di distanze dall'esploratore più vicino (se non c'è una stanza così, metti il gettone il più lontano possibile). Scarta la carta Ragazza [Girl] e metti il gettone Sposa [Bride] in stanza con te.

◊ Prepara l'indicatore Turno/Danno [Tum/Track Track] mettendo una clip di plastica sul numero 0. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Il sole sorgerà molto presto. Devi uccidere gli esploratori velocemente, perché i Vampiri si indeboliscono mano a mano che il sole sale. Quando questo accade gli eroi ti diranno quali sono gli effetti che ha la luce del sole sui Vampiri. Evita le stanze dove può entrare la luce del sole..

Tu Vinci Quando…

…o tutti gli eroi sono morti o sono diventati vampiri.

Cosa devi fare nel tuo turno

All'inizio del tuo turno fai avanzare la clip di plastica sull'Indicatore Turno/Danno sul prossimo numero.

Vampiri

Dracula
Speed 6, Might 8, Sanity 6

La Sposa
Speed 4, Might 4, Sanity 4

◊ Dracula ha bisogno di tempo per svegliarsi. Non si muove normalmente fino al turno 2 (ma si può difendere dagli attacchi).

◊ Ogni volta che un Vampiro (Dracula, La Sposa o il traditore) provano ad entrare nella Cappella [Chapel] o in una stanza dove c'è l'esploratore con il Simbolo Sacro [Holy Symbol], il Vampiro deve tentare un tiro di Sanity di 6+ per entrare in quella stanza. Un Vampiro che fallisce il tiro non può entrare in quella stanza.

Regole di attacco speciali

◊ *Dominazione:* Quando un Vampiro (compreso Dracula ed il traditore) attacca qualcuno di sesso opposto, può tentare un attacco su Sanity. Se l'esploratore viene colpito, quell'esploratore subisce il danno sulla Speed invece che subire il danno mentale. Se invece l'esploratore non viene colpito, non subisce alcun danno. Qualsiasi Vampiro può utilizzare questo attacco da una stanza vicina collegata da una porta. Se l'attacco riesce oltre ad infliggere il danno alla Speed, puoi muovere l'eroe colpito verso il Vampiro.

◊ Quando la Speed di un eroe arriva sul simbolo teschio, quel personaggio diventa un vampiro e non è più un eroe (quel giocatore può leggere questo scenario nel libro Traitor's Tome). Portate le caratteristiche di questo personaggio ai suoi valori iniziali. Quindi il nuovo Vampiro aggiunge 1 punto a tutte le caratteristiche ed è controllato dal suo giocatore. Agisce durante il suo turno di esploratore. Non può esplorare nuove stanze.

◊ Se il traditore vince ed un Vampiro ha ucciso un eroe, vince anche il giocatore trasformato in Vampiro.

Se Vinci…..

Mordere la carne è come mordere un pomodoro maturo, il succo zampilla con un grande vigore nella tua bocca. Ma più succulento di qualunque frutto, l'elisir della vita entra in te, pulsando nel tuo corpo allo stesso stempo del tuo protestante ed agitato pasto. Inevitabilmente, la sorgente si esaurisce. Lanci quella cosa svuotata e rotta lontano.

Dracula sa dove trovarne altre.

HAUNT 31

AIRBORNE (AEREO)

Questo scenario non ha Traditore- solo Eroi.
Tutti dovete cercare di scappare dalla casa.
Fai riferimento al Libro Secrets of Survival.

.

Lost (Dispersi)

La sfera di cristallo sfolgora, ed un accordo fuoriesce da una delle canne dell'organo. La casa trema e cambia, cambiando il suo contenuto e la sua disposizione. L'aria diventa più spessa, densa, verde e leggermente velenosa. Fuori, il cielo è di color malva, gli alberi sono incubi tubiformi e i pedoni hanno molti più denti di qualsiasi abitante della Terra. Sospirando per il sollievo, ti togli la maschera dal viso, mostrando il tuo vero aspetto. Sei a casa! Tutto quello che rimane da fare è di raccogliere gli esemplari. Se riuscirai ad impedirgli di fuggire a casa loro, nella loro dimensione, l'atmosfera di questo posto dovrebbe ucciderli e così potrai metterli in salamoia.

Adesso

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

◊ Metti da parte tutte le stanze che sono già state scoperte nella casa, tranne le tessere iniziali e quelle occupate.

◊ Se la Stanza dell'Organo [Organ Room] non è nella casa, cercala nel mazzo ed aggiungila ad una stanza di tua scelta. Poi rimescola il mazzo delle stanze.

◊ Fai un mazzo con le stanze che hai tolto in precedenza e mescolalo. Metti questo nuovo mazzo a faccia in giù, vicino al mazzo delle stanze.

◊ Le stanze occupate sono ancora nella casa. Mettile vicino alle stanze di partenza, nei piani giusti.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando un modo per riportare la casa nella loro dimensione.

Tu Vinci Quando…

…tutti gli eroi sono morti.

Cosa devi fare nel tuo turno

Alla fine del tuo turno, tira un dado per ogni giocatore. Gli eroi (tutti insieme) subiscono quel danno. Si divideranno quel danno come meglio credono o come danno fisico o come danno mentale a loro scelta.

Se Vinci…..

Spingi i tuoi esemplari giù fino al laboratorio. Hai già in mente quale barattoli utilizzerai per conservarli. Oh! Dovrai tagliarli a pezzi per farli entrare tutti nei barattoli. Ma non ti preoccupare, va tutto bene. Tanto sono già morti.

HAUNT 33

AN INVOCATION OF DARKNESS (INVOCAZIONE ALL'OSCURO)

E' tutto pronto qui: il rituale che riporterà dal suo regno nascosto il dio che regnerà nel mondo per miglliaia di anni!
Non sei molto convinto, ma leggendo il Book, non riesci a resistere al suo incantesimo. Devi trovare un luogo adatto e aprire il cancello per evocare l'Elder God.

Adesso

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

◊ Metti da parte il Token circolare e grande del Demon Lord per rappresentare l'Elder God.

◊ Metti da parte 5 Token triangolari Knowledge Roll

◊ Se qualche tua caratteristica è sotto il valore di partenza, ripristinala. Dopo, per ogni caratteristica, tira 2 Dadi e aumentala del risultato.

◊ Immediatamente (dopo aver rivelato lo scenatrio), guadagni un turno extra. Riprendi, poi, a giocare dal tuo giocatore alla sinistra come al solito

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno provando a distruggere il Book, per fermare il rito di Evocazione e scacciare l'Elder God.

Tu Vinci Quando…

….tutti gli eroi sono morti.

Come evocare l'Elder God

- Porta il Book nella Chapel o nella Pentagram Chamber
- Dopo, devi fare un Knowledge roll 5+. Ogni Roll richiede 1 spazio di movimento.
- Puoi provare a fare i Knowledge Roll anche se il libro ti è stato rubato (hai buona memoria per fortuna). Ma devi essere sempre nelle due stanze come sopra.
- Se riesci nel Knowledge roll, prendi un Token Knowledge. Se hai accumulato tutti e 5, un portale dimensionale si apre e nella tua stanza appare l'Elder God. La brutta notizia è che l'Elder God, ti ammazza immediatamente!

Rimuovi la tua figure dal gioco, lascia tutti gli oggetti che portavi nella stanza. La buona notizia è che dal prossimo turno controllerai l'Elder God e puoi cominciare a far fuori i tuoi cari amici....

ELDER GOD

Speed x Might 12 Sanity 7

La speed dell'Elder God è pari al numero di eroi presenti al momento della rivelazione dello Scenario.

Se Vinci…..

Nessuno può più fermarti! Ia ia! Che l'età dell'intera umanità abbia fine!!!

HAUNT 34

GUILLOTINES (GHIGLIOTTINE)

Questo scenario usa le regole del traditore nascosto del regolameto.
Tutti i giocatori devono leggere questo scenario sul Secret of Survival.

Small Change (Piccoli Cambiamenti)

Ora che i soggetti del tuo esperimento sono al sicuro dentro la casa con i tuoi gatti, e' ora di iniziare veramente a divertirsi! Lasci cadere l'alambicco con il Riducitol e guardi il liquido argenteo diventare gas. Miracolosamente, tu e i tuoi soggetti vi riducete alle dimensioni di un topo. Puoi sentire i gatti che si muovono verso i soggetti spaventati. Sembra proprio che tu ed i tuoi gatti vi divertiate con questo esperimento, che ti piace chiamare "Introduzione dell'Homo Sapiens Minutus nella Dieta Alimentare di un Felino Domestico"

Adesso

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

◊ Se ci sono 3 o 4 giocatori, metti il gettone Gatto [Cat] nella Sala d'Ingresso [Entrance Hall]. Se ci sono 5 o 6 giocatori metti un gettone Gatto nella Sala d'Ingresso ed un gettone nella stanza dove è stato rivelato lo scenario.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Cercheranno di fuggire utilizzando un Aereo Giocattolo [Toy Airplane].

Tu Vinci Quando…

…tutti gli eroi sono stati uccisi dai Gatti..

Essere piccoli

Adesso siete stati rimpiccioliti. Questo significa che:

◊ Tutti gli oggetti o i presagi sono stati ristretti con voi e funzionano normalmente.

◊ Non potete pescare nessuna carta evento. Entrando in una nuova stanza con un simbolo evento, oggetto o presagio il vostro turno termina.

◊ Ogni porta conta come uno spazio, quindi spostarsi tra due stanze conta 2 spazi. Potete fermarvi su una porta.

◊ Non potete usare l'Ascensore Mistico [Mistyc Elevator+.

Gatti

Speed 6, Might 7, Sanity 5, Knowledge 5

Per i gatti, ogni porta conta come uno spazio. Un gatto può prendere un solo eroe per volta

Regole di attacco speciali

◊ Non puoi attaccare gli esploratori. Vuoi che i tuoi Gatti se li mangino.

◊ Quando un Gatto effettua con successo un attacco contro un esploratore, quel mostro gioca al "gatto con il topo" con quell'esploratore per un turno, invece di infliggere dei danni. Durante il proprio turno, l'esploratore ha un'opportunità per fuggire (l'eroe ti dirà come). Se qualcuno sconfigge il Gatto prima del prossimo turno del Gatto, il Gatto lascia andare l'esploratore catturato, altrimenti l'esploratore catturato viene magiato e quindi ucciso nel turno del mostro.

◊ Un Gatto nella stessa stanza dell'Aereo Giocattolo può fare un tiro di Speed di 7+ per cercare di abbatterlo. Dopo averlo abbattuto, il Gatto può attaccare gli eroi nell'aereoplano (e gli eroi possono cercare di far ripartire l'aereo nel loro turno).

Se Vinci…..

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

Better with Friends (E' più bello gli Amici)

Molti anni fa, sei affogato nella palude sotterranea 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 dato la possibilità di tornare alla tua forma mortale e di trovare altri con cui condividere una vita tra le ombre insieme a te.

Hai attentamente selezionato i tuoi nuovi amici per poi portarli nella casa. Adesso, è giunto il tempo che si uniscano, nella morte, con te. Senti già l'acqua sgorgare nel seminterrato. Non devi permettere ai tuoi amici di fuggire. Morire è più bello con gli amici.

Adesso

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

◊ Metti il gettone Barca a remi [Rowboat] nella Soffitta [Attic]. Se la Soffitta non è ancora in gioco, metti il gettone Barca a remi nella Soffitta, quando verrà scoperta.

◊ Metti da parte 4 gettoni Might Roll.

◊ Prepara l'indicatore Turno/Danno [Turn/Track Track] mettendo una clip di plastica sul numero 0. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Cosa devi sapere sugli Eroi

La casa e le arre intorno stanno affondando in una palude sotterranea. Gli eroi cercheranno di fuggire.

Tu Vinci Quando…

…o gli eroi sono tutti morti, oppure il canotto è fuori uso.

Cosa devi fare nel tuo turno

◊ All'inizio del tuo turno fai avanzare la clip di plastica sull'Indicatore Turno/Danno sul prossimo numero.

Allagamento

A seconda del turno, la casa viene allagata in piani differenti. Quando fai avanzare la clip di plastica sull'Indicatore Turno/Danno sul numero successivo, devi dire a voce alta ai giocatori della casa quale piano è allagato e anche se l'allagamento è parziale o totale:

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 del gioco.

- Seminterrato [Basement]
- Piano terra [Ground Floor]
- Piano superiore [Upper Floor]

L'allagamento ha effetto su tutti gli esploratori, incluso te stesso. Gli effetti dell'allagamento sono descritti nel libro Secrets of Survival.

Regole di attacco speciali.

Puoi attaccare la Barca a remi una sola volta a turno e solo con un attacco su Might. Puoi tentare un tiro di Might di 5+ per danneggiarla. Ogni volta che danneggi la Barca a remi metti un segnalino Might Roll sulla tua scheda personaggio. Al quinto attacco di Might riuscito, distruggi la Barca a remi, toglila dalla casa quando questo avviene.

Se Vinci…..

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

Chekmate (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 il più acuta possibile. Oh, la Morte non ricorderà con piacere questa notte!".

Dunque, le ossa del vecchio, sono ancora sedute davanti alla scacchiera ancora pronta. Dubiti veramente che questi stolti potranno fare di meglio. Battere la Morte!? Impossibile!

Comunque sia, cercherai di fare in modo che nessuno vinca la partita. Dopotutto, non credi che ci sia qualcuno più furbo di te, e non c'è modo per battere la Morte in una partita a scacchi!

Adesso

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

◊ Metti il gettone Morte [Death] nella stessa stanza con un esploratore a tua scelta.

◊ Metti 5 gettoni Sigillo Sacro [Holy Seal] nelle seguenti stanze, adesso o quando verranno scoperte: Caveau [Vault], Cripta [Crypt], Laboratorio di Ricerca [Research Laboratory], Sala Operatoria [Operanting Laboratory] e nella Stanza dei Giochi [Game Room]. Di agli esploratori che ci sono 5 Sigilli Sacri, ma non dir loro inquale delle stanze non scoperte si trovano.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Uno di loro cercherà di battere la Morte in una partita a scacchi. Useranno i Sigilli Sacri come aiuto.

Tu Vinci Quando…

…tutti gli eroi sono morti. Vinci anche se non c'è nessun esploratore in stanza con la Morte all'inizio del turno dei mostri (se non c'è nessuno è come si gli eroi avessero abbandonato la partita di scacchi).

La Morte deve fare questo nel suo Turno

Durante il proprio turno, la Morte, gioca contro l'esploratore che è in stanza con lei e che ha il punteggio di Knowledge più alto. Tutti e due devono fare un tiro di Knowledge. La Morte ha un punteggio di Knowledge di 8, ed imbroglia. Dopo avere tirato, la morte ritira tutti i dadi con un risultato di 0 (per esempio, se la Morte tira 8 dadi e 2 di essi sono bianchi. Due di questi dadi vengono ritirati nuovamente).
La Morte ed il suo sfidante confrontano i risultati. Se sono pari non succede niente. Se la Morte ha un risultato maggiore allora mangia un pezzo:

◊ La Morte vince di 1 o 2, mangia un pedone e ogni eroe perde 1 punto di Sanity.

◊ La Morte vince di 3 o 4, mangia un pezzo importante e ogni eroe perde 1 punto di Might.

◊ La Morte vince di 5 o più, con voce di oltretomba la Morte pronuncia la parola "Scacco". Ogni eroe perde 1 punto di Sanity ed 1 punto di Might.

Regole di attacco Speciali

◊ La Morte non può essere attaccata o influenzata da qualunque cosa che non sia batterla a scacchi.

◊ Non puoi entrare nella stanza con la Morte (Al tuo padrone non piacciono le distrazioni dal gioco).

◊ Non puoi prendere oggetti speciali (anche se gli eroi possono), ma puoi prendere gli oggetti normali.

Se Vinci…..

Ah! Che sciocchi. Lo sapevi che non potevano battere la Morte al suo stesso gioco. Quindi hai preferito aiutare un pochino la Morte. La cosa importante è che loro sono morti e sepolti, mentre tu sei ancora qui.

Scacco Matto!

Hellbeasts (Bestie Infernali)

I pipistrelli di fuoco sono delle creature selettive. Escono soltanto di notte ed il loro unico nutrimento è il sangue umano. Sono molto graziosi, e soprattutto sono i tuoi animaletti. Gli hai portato tutti gli umani di cui hanno bisogno. Adesso l'unica cosa che rimane da fare è assicurarsi che bevano tutto il sangue che vogliono.

Adesso

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

◊ Metti tanti gettoni pipistrelli di fuoco (rappresentati dai gettoni pipistrello [Bats]) quanti sono i giocatori, nella stanza dove è stato rivelato lo scenario.

Cosa devi sapere sugli Eroi

I loro corpi contengono il sangue necessario a nutrire i tuoi pipistrelli. Gli eroi cercheranno di fermarti.

Tu Vinci Quando…

…tutti gli eroi sono morti.

Cosa devi fare nel tuo turno

Quando tiri i dadi per vedere di quanti spazi si muoveranno i Pipistrelli nel turno dei mostri, metti lo stesso numero di gettoni Pipistrello nella stanza dove è stato rivelato lo scenario.

Pipistrelli di fuoco

Speed 2

◊ I gettoni Pipistrello non influenzano il movimento degli esploratori.

◊ I Pipistrelli si possono muovere liberamente in avanti e indietro attraverso la Galleria [Gallery], la Stanza Crollata [Collapsed Room] e lo Scivolo del Carbone [Coal Chut] senza subire alcun danno.

Regole di attacco speciali

o I pipistrelli non possono attaccare ne possono essere attaccati.

o Quando è il turno dei mostri, tira 2 dadi per ogni Pipistrello nella stessa stanza con un esploratore. Quell'esploratore subisce il risultato del tiro in danni fisici (la carta Armatura [Armor] può soltanto assorbire 1 punto di danno).

Se Vinci…..

I tuoi piccoli pipistrellini si stanno abbeverando sugli umani sparpagliati per tutta la casa. Tra poco, altri pipistrelli onoreranno la casa della loro fiammeggiante presenza. Il ciclo della vita…cosa c'è di più bello?

The Heir (L'Erede)

Alla fine sono giunti, proprio come sapevi che avrebbero fatto….l'unico possibile erede del potere e dell'antica fortuna dei Romanescu. Al momento è la tua famiglia ad amministrare questo potere e questo patrimonio, ma se il vero erede si siederà sul trono, che in questa casa, con indosso l'anello e la lancia in pugno, ti porterà via tutto. Questo non deve succedere. Questa notte i tuoi assassini, nascosti nella casa, uccideranno l'erede e ti permetteranno di mantenere ciò che è della tua famiglia.

L'erede deve morire.

Adesso

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

◊ Prepara l'indicatore Turno/Danno [Turn/Track Track] mettendo una clip di plastica sul numero 0. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia dello scorrere del tempo.

◊ Hai a disposizione un numero di Assassini nascosti nella casa, uguale al numero dei giocatori. Dagli un nome e scrivi su un foglio di carta i loro nomi.

◊ Di nascosto scrivi, per ogni assassino, in quale stanza si sta nascondendo rispettando le seguenti indicazioni:

- Ogni assassino si deve nascondere in una stanza attualmente in gioco.
- Non puoi mettere più di un assassino per stanza.
- Non puoi mettere un assassino in una stanza occupata o nella stanza dove è stato rivelato lo scenario.

Cosa devi sapere sugli Eroi

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

Usare i tuoi Assassini

◊ Quando un esploratore entra in una stanza con un Assassino, puoi scegliere se svelare la presenza dell'Assassino oppure no. Se riveli l'Assassino, puoi fare immediatemente un attacco (anche se non è il turno del mostro). Puoi attaccare qualsiasi esploratore in quella stanza.

◊ Tutti gli attacchi degli Assassini sono attacchi furtivi. Ogni Assassino ha solo Might 2, ma quando fa un attacco, il suo avversario non si può difendere.

◊ Dopo avere attaccato, l'Assassino si bene il veleno e muore. Cancella questo Assassino dal tuo foglio di carta.

Cosa devi fare nel tuo Turno

◊ Alla fine del tuo turno, avanza la clip di plastica sul numero successivo.

◊ Alla fine del turno 3, tanti assassini quanti sono i giocatori entrano nella casa. Di nuovo, scrivi di nascosto, per ogni assassino, in uqale stanza si sta nascondendo. Puoi metterli in una qualunque stanza non occupata.

◊ Alla fine del turno 6, metti altri assassini così come hai fatto nel turno 3.

Se Vinci…..

L'erede è morto. La ricchezza rubata dalla tua famiglia è salva. Nel momento in cui cammini sui corpi martoriati, getti sopra ad uno di essi una corona di carta. Mentre la corona si arrossa del sangue dell'erede, tu serenamente chiudi la porta .

Buried Alive (Sepolto Vivo)

La tavoletta spiritica si sposta avanti e indietro, avanti e indietro sulle lettere, muovendosi da sola senza nessun aiuto. Tutti sono bloccati da terrore e affascinati non appena la tavoletta scrive:
S E P O L T O V I V O.
Stupida tavoletta. La sua attività ha interrotto l'incantesimo che avevi utilizzato per impedire ai tuoi compagni di accorgersi della mancanza di uno di loro, la vittima che hai sepolto vivo poco prima di entrare nella casa.
Se non farai qualcosa, i tuoi compagni esploratori potrebbero trovare la tua vittima. Questo non deve succedere! Non c'è niente di meglio che torturare qualcuno, ma se la tua vittima non muore, sarebbe come…come una buona cena senza un dessert.
E tu adori i dessert..

Adesso

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

◊ Prepara l'indicatore Turno/Danno [Turn/Track Track] mettendo una clip di plastica sul numero 0. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia dello scorrere del tempo.

◊ Scegli una stanza del seminterrato [Basement] che è già nella casa. In segreto scrivi la tua scelta. L'esploratore è sepolto in questa stanza. Se ci sono meno di cinque stanze incluso il Pianerottolo [Landing] nel seminterrato, devi pescare e posizionare delle stanze nel seminterrato fino ad arrivare a cinque e poi puoi scrivere dove è sepolto l'esploratore.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di salvare l'esploratore sepolto.

Tu Vinci Quando…

…l'esploratore sepolto è morto.

Cosa devi fare nel tuo turno

◊ Tieni traccia di quanti danni ha subito in ogni turno l'esploratore sepolto. L'esploratore sepolto può subire 12 punti prima di morire.

◊ Alla fine del tuo turno , fai avanzare la clip di plastica sul numero seguente. Poi tira tanti dadi quant'è il turno indicato. La persona sepolta subisce il risultato del tiro come danni fisici.

La Tavola Spiritica [Spirit Board]

◊ La Tavola Spiritica aiuterà gli eroi. L'esploratore con la Tavoletta Spiritica non la può cedere a qualsiasi altra persona volontariamente, ne la può lasciare.

◊ Puoi utilizzare un attacco speciale per rubare la Tavola Spiritica ad un esploratore (se infliggi almeno 2 punti di danno con un attacco di Might, puoi rubare la Tavola Spiritica invece di infliggere dei danni). Se rubi la Tavola Spiritica ad uno degli eroi, la Tavola si distrugge immediatamente e quindi scartate la carta.

Se Vinci…..

Ahhh, si. I tuoi affannati compagni sono arrivati troppo tardi. In qualche modo tutto questo esercizio ti ha stuzzicato l'appetito. E' il momento di una cena di notte…con dessert..

Invisible Traitor (Traditore Invisibile)

Cercando in questo polveroso vecchio posto, ti accorgi di una parola incisa all'interno dell'anello che stai indossando. Nello stesso momento in cui pronunci questa parola a voce alta, un pungente dolore penetra dal tuoi occhio sinistro fin dentro alla tua mente. Il dolore ti avvolge, l'agonia è così terribile che mordi la tua stessa pelle nel tentativi di fermarlo. Poi il dolore inprovvisamente scompare e con esso anche la tua coscienza. Ti sembra che il tuo corpo sia scomparso. No, un attimo, sei invisibile….un cacciatore invisibile, pronto ad uccidere.

Certo, è così, uccidere. Qualcosa ti ha sempre fermato in precedenza, ma adesso sei libero di fare quello che desideri. Ti senti come un ragazzino a Natale che sta per aprire i suoi amici.. ehm regali..

Adesso

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

◊ Prendi un pezzo di carta. Scrivi la stanza dove sei. Poi togli il tuo segnalino dalla casa. La misteriosa forza che ti ha trasformato, ti ha portato in un'altra stanza.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Ti stanno cercando per ucciderti.

Tu Vinci Quando…

…tutti gli eroi sono morti.

Come muoversi

◊ Invece di muovere il tuo segnalini per tutta la casa, scrivi in quale stanza finisci il tuo movimento (usa la tua Speed e le normali regole del movimento per muoverti). Se vuoi uscire da una stanza con dentro un altro esploratore, non devi considerare quella stanza come uno spazio extra di movimento (come invece fanno i mostri).

◊ Puoi comunque continuare ad esplorare stanze nuove, ma ovviamente gli esploratori capiranno dove sei, quando metterai nuove tessere stanza nella casa.

Rubare gli oggetti

Una volta a turno, puoi fare un tiro di Speed per cercare di rubare un oggetto da un esploratore, se termini il tuomovimento in stanza insieme a lui (questo non è un attacco ed il tuo avversario non si può difendere da te). I risultati sono:

4+: Prendi l'oggetto.

1-3: Fallisci, ma non hai bisogno di dire agli altri giocatori quale personaggio hai tentato di derubare.

0: Fallisci e devi dire agli altri giocatori chi hai tentato di derubare.

Regole di attacco speciali

◊ L'Anello [Ring] non ti permetterà a lungo di fare attacchi con Sanity.

◊ Finché attacchi con degli oggetti, quelli che fai sono tutti attacchi furtivi. Invece di attaccare normalmente, tira 2 dadi ed aggiungi 1 al risultato. L'esploratore attaccato subisce il risultato come danno fisico. Il tuo avversario non si può difendere da questo attacco.

◊ Se un eroe indovina (o capisce) in quale stanza sei e ti attacca, quegli attacchi vengono fatti normalmente.

Se Vinci…..

I tuoi amici giacciono sparsi per tutta la casa. Fissi il tuo volto, ora visibile dietro una maschera di sangue. Come ti togli il sangue dal viso, sparisci nuovamente dalla vista. E' stato divertente.

Magari la prossima volta potresti procurare un incendio doloso. Ti piacerebbe sapere com'è vedere qualcuno che brucia.

Comes the Hero (Arriva l'Eroe)

L'immortalità è qualcosa per cui molte persone sarebbero disposte a dare un occhio della testa. Questo è il motivo per cui sei stupito che per te sia stata così a buon mercato. Ora tutto quello che devi fare è di aprire questo piccolo cancello per l'Inferno e i tuoi padroni ti permetteranno di tenere questo dono per sempre.
Anche se sei immortale, non bisogna perdere tempo. Meglio non aspettare troppo a lungo prima di aprire quel temuto cancello.

Adesso

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

◊ Porta le tue caratteristiche che sono diminuite al loro valore iniziale.

Cosa devi sapere sugli Eroi

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

Tu Vinci Quando…

…apri il cancello per l'Inferno.

Come aprire il cancello per l'Inferno

◊ Fai le seguenti cose, in ordine:
◊ Se ancora non hai una carta arma (ad esempio il Revolver, l'Ascia [Axe] o il Pugnale di Sangue [Blood Dagger]), cercane una nel mazzo delle carte e prendila. Poi mescola nuovamente il mazzo.

◊ Quando hai un arma, devi sacrificare (uccidere) un esploratore utilizzando quell'arma e portare il corpo nelle Catacambe [Catacombs], nell'Abisso [Chasm] o nella Camera del Pentacolo [Pentagram Chamber]. Puoi prendere il corpo nello stesso modo in cui prendi un oggetto e lo trasporti. Mentre stai trasportando il corpo, ogni stanza nella quale entri conta come due spazi.

◊ Non appena il corpo è in una di queste due stanze puoi tentare un tiro di Sanity o di Knowledge a 4+ per aprire il cancello. Puoi tentare questo tiro una sola volta per turno.

Simulare l'Immortalità

◊ Le tue caratteristiche non salgono e non scendono anche se gudagni o perdi oggetti.

◊ Gli esploratori non influenzano il tuo movimento.

Regole di attacco speciali

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

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

Se Vinci…..

Non appena il cancello si apre attraverso la casa e nel tuo mondo, puoi sentire gli urli dei dannati che si confondono dolcemente con il pianto di quelli che sono appena stati dannati. Dannazione e terrore, morte e distruzione….e tu sei immune a tutto questo. Divertiti.

HAUNT 43

THE STAR-SICKNESS (LA MALATTIA DELLA STELLA)

Questo scenario usa le regole del traditore
nascosto del regolameto.
Tutti i giocatori devono leggere questo
scenario sul Secret of Survival.

Death Doth Fund Us All (La Morte Ci Prenderà Tutti)

Com'è possibile che gli altri non abbiano capito che questa casa è viva? E' una potente creatura vivente. Ed ogni creatura vivente deve nutrirsi per sopravvivere. Molti anni fa hai sottoscritto un contratto con la Vecchia Casa sulla Collina. Ogni dieci anni avresti portato un nuovo gruppo di persone nella casa. Non appena fossero arrivati la casa avrebbe iniziato succhiargli la vita, facendoli invecchiare fino a diventare polvere. Di contro tu avresti guadagnato altri dieci anni di gioventù e di vigore.
Hai appena visto apparire su di lore, le prime rughe ed iniziare i primi tremori. Tutto è iniziato.

Adesso

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

◊ Tutti gli eroi invecchiano immediatamente di 10 anni, compreso l'esploratore con il Medaglione [Medallion]. Leggi cosa accade nella seguente tabella dell'invecchiamento e di agli esploratori come devono sistemare le loro caratteristiche.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno invecchiando velocemente, ma hanno trovato un Medaglione che ha qualcosa che ostacola il processo di invecchiamento.

Tu Vinci Quando…

…tutti gli eroi sono morti.

Alla fine del tuo Turno

Ogni eroe deve tirare un dado ed invecchia di tante decadi quant'è il risultato ottenuto. Quando un esploratore entra in una decade accadono le seguenti cose:

Anni	Effetto
20	Guadagna 1 Might ed 1 Speed
30	Guadagna 1 Sanity ed 1 Knowledge
40	Perde 1 Speed ed 1 Sanity
50	Perde 1 punto in una caratteristica fisica ed 1 punto in una caratteristica mentale
60	Perde 1 Might ed 1 Speed ed 1 punto in una caratteristica mentale
70+	Perde 1 punto in ogni caratteristica

Gli effetti sono cumulativi. Per esempio se un personaggio va dai suoi 40 anni ai 60 anni, prima perde ad esempio 1 Might ed 1 Knowledge come indicato per il passaggio dai 40 ai 50 anni e poi perde 1 Might, 1 Speed ed 1 Knowledge come indicato nel passaggio dai 50 ai 60 anni.

Il Medaglione

Il traditore non può avere 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. Mentre lasci la casa e chiudi nuovamente la porta dici "adieu", ci vediamo tra dieci anni.

Tick, Tick, Tick (Tic, Tic, Tic)

Ridi incontrollabilmente mentre ammiri lo splendido lavoro che hai fatto. Hai attaccato una bomba ad ogni esploratore. Di sicuro loro non ti aiuteranno, ma certamente ti rispetteranno e ti serviranno.

Adesso

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

◊ Se non hai la carta Dinamite [Dynamite], o la prendi dall'esploratore che la possiede oppure la cerchi nel mazzo delle carte oggetto [Item] e la prendi. Se l'hai presa dal mazzo, rimescola il mazzo.

◊ Prepara l'indicatore Turno/Danno [Turn/Track Track] mettendo una clip di plastica sul numero 0. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Hai attaccato una bomba su ognuno di loro. Stanno cercando il modo di disattivare le bombe.

Tu Vinci Quando…

…o tutti gli eroi sono morti, oppure riesci a completare la Grande Bomba.

La Grande Bomba

Completi la Grande Bomba nel turno 12. A quel punto la Grande Bomba esplode e tutti muoiono.

Cosa devi fare nel tuo Turno/Danno

Alla fine del tuo turno fai avanzare la clip di plastica sul numero successivo. Poi aggiungi quel numero al numero degli esploratori ancora in gioco. Tira quel dnumero di dadi (fino ad un massimo di 8). Se il risultato è 8+ l'esploratore vivente più vicino alla tua sinistra, esplode. Quell'esploratore muore cosi come ogni altro esploratore in stanza con lui. Qualsiasi oggetto [Item] o presagio [Omen] posseduto viene distrutto nell'esplosione (e queste carte sono scartate). Le esplosioni continuano anche se il traditore è morto.

Regole di attacco speciali

◊ Non puoi muoverti dalla stanza in cui ti trovi all'inizio dello scenario. Stai lavorando alacremente alla tua Grande Bomba.

◊ Hai un interruttore di prossimità per attivare le bombe. A partire dall'inizio del tuo prossimo turno, qualsiasi esploratore, che entra in una stanza vicina alla tua, con indosso una bomba esplode immediatamente e con lui tutti suoi oggetti e presagi (non importa che le stanze siano collegate da porte). Tutti gli esploratori nella stessa stanza esplodono insieme (e con loro i loro oggetti). Questo tipo di esplosione non ha effetto su di te.

◊ Puoi usare la Dinamite nella stanza in cui sei (invece di utilizzarla per un attacco in una stanza vicina collegata da una porta), ma non ha effetto su di te.

Se Vinci…..

La bomba è bellissima. Una vera espressione d'arte. Il culmine delle tue abilità e della tua pazza aspirazione. E' l'ora di mostrare al mondo la sua grandezza….

The Feast (Il Banchetto)

Mentre girelli per i corridoi, senti l'odore di un delizioso banchetto. Sei stato invitato alla festa! Non appena provi ad indovinare quale sarà la portata principale, il tuo presentimento si trasforma in orrore. Parti di corpo umane sparse lungo tutta la sala, mezze mangiate e bruciate, conducono ad alcune teste umane servite su un vassoio d'argento. I tuoi cari amici nella Vecchia casa sulla Collina ti hanno preparato la tua cena preferita. Sei un cannibale civilizzato, e i cannibali nella casa sono pronti ad aiutarti a preparare il prossimo piatto: le stesse vittime che hai portato qui.

Adesso

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

◊ Se la Cucina [Kitchen] non è nella casa, cercala nel mazzo delle stanze e mettila nel piano terra [Ground] poi mescola nuovamente il mazzo.

◊ Metti tanti gettoni Cannibali Freaks [Cannibal Freaks] quanti sono gli eroi, nella Cucina.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Le vittime catturate dai Cannibali Freaks sono appena scappate dalla Soffitta [Attic]. Gli eroi, probabilmente, cercheranno di salvarli..

Tu Vinci Quando…

…o tutte le Vittime sono state mangiate oppure tutti gli eroi sono morti. Se anche una sola Vittima riesce a fuggire dalla porta principale, l'unico modo che hai per vincere è uccidere tutti gli eroi.

Cannibali Freaks

Speed 2, Might 4, Sanity 4

Regole di attacco speciali

◊ Invece di essere storditi, i Cannibali Freaks vengono uccisi.

◊ Se un Cannibale o il traditore fa un attacco contro una Vittima, la Vittima muore e gli attaccanti possono mangiarselo.

Banchettare

◊ Quando una Vittima viene uccisa diventa un Copro [Corpse] (girate il gettone Vittima sull'altro lato, Corpo). Quando un esploratore viene ucciso, metti il suo segnalino disteso. Se all'inizio del tuo turno sei in stanza con una Copro o con un esploratore morto allora puoi "banchettare" con quel corpo fino a che non ci sono altri esploratori in stanza con te.

◊ Se passi un intero turno a "banchettare" con un Corpo o con un esploratore morto (senza fare nessun'altra azione) , allora aggiunge 1 punto a tutte le tue caratteristiche. Anche un Cannibale può aumentare le sue caratteristiche in questo modo (segnate su un foglio di carta l'incremento delle caratteristiche).

Se Vinci…..

Sollevi la testa della tua vittima ed intoni l'ultima frase del rituale "Attraverso la carne, le ossa e il sangue sono cambiato e carne, ossa e sangue mai più sarò". Il potere flluisce nel tuo corpo e puoi sentire la mortalità sparire dalle tue cellule. L'immortalità adesso riempie il tuo corpo. I cannibali si inginocchiano a te ed iniziano la loro adorazione.

Worm Ouroboros (Il Serpente Ouroboros)

Senti il tuo corpo strapparsi. La tua testa si divide in due metà, dal centro, il tuo corpo inizia a trasformarsi in un enorme, lunghissimo serpente. Le tue braccia e le tue gambe si fondono nel corpo di un serpente. Ti senti gigantesco e vuoi crescere ancora. Ti senti più forte di quanto tu ti sia mai sentito, e devi diventare ancora più forte per distruggere il mondo. Magari inizerai distruggendo questa casa..

Adesso

◊ Togli il tuo segnalino dal gioco. Adesso sei un mostro, il gigantesco serprente a due teste: Il Serpente Ouroboros.

◊ Lasci tutti i tuoi oggetti sul pavimento, metti un gettone Pila di Oggetti [Item Pile] nella stanza dove è stato rivelato lo scenario. Se hai la Ragazza [Girl], o il Cane [Dog] o il Pazzo [Madman], li divori e quindi li scarti.

◊ Metti i due gettoni Teste di Ouroboros [Ouroboros Head] nella stanza dove è stato rivelato lo scenario.

◊ Prendi i 16 gettoni Corpo di Ouroboros [Ouroboros Body].

Cosa devi sapere sugli Eroi

Vogliono ucciderti.

Tu Vinci Quando…

…riesci a mettere i 16 gettoni Corpo di Ouroboros nella casa. A quel punto sarai abbastanza grande da distruggere la casa e da fuggire.

I Serpente Ouroboros

Speed 1, Might 6

Le Teste di Ouroboros non possono essere stordite.

Nel tuo turno, tira due dadi, uno per ogni testa, per vedere di quanto si muove ogni testa. Aggiungi tanti gettoni Corpo di Ouroboros per ogni spazio che serv per collegarsi alla testa se non ce ne sono già altri. Ogni stanza può avere solo un gettone Corpo di Ouroboros.

Puoi muoverti nelle stanze che hanno già un gettone Corpo di Ouroboros, ma non aggiungi nessun gettone Corpo Ouroboros in queste stanze.

Non puoi muoverti nelle Scale Segrete [Secret Stairs], nel Passaggio Segreto [Secret Passage] o nell'Ascensore Mistico [Mystic Elevator].

Ognuna delle due Teste di Ouroboros può scoprire nuove stanze. Ignora i simboli in queste stanze.

Regole di attacco speciali

o Solo le Teste di Ouroboros possono attacare, ma sia il Corpo che la Testa di Ouroboros influenzano il movimento degli esploratori.

o Il Revolver non ha nessun effetto su Ouroboros, così come la Scimmietta giocattolo [Toy Monkey], la Dinamite [Dynamite] o qualsiasi altro attacco basato su Speed.

Se Vinci…..

Hai circondato interamente la casa. Le tue enormi spire la avvolgono completamente, schiacciando il legno e preparandolo per la tua cena. Crescerai ancora e diventerai ancora più potente con le energie che si sprigioneranno. Presto crescerai abbastanza da circondare tutto il mondo e da avvolgerlo tra le tue spire. E dopo il mondo sicuramente toccherà alle stelle.

Stacked Like Cordwood (Ammassati Come una Catasta di Legna)

Mentre stavte arrivando a 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 Vecchia Casa sulla Collina. Avevano sperato in un finale sentimenta-le...fino a quando un maniaco non li ha massacrati uno ad uno. Gli hai detto, che l'assassino non è mai stato 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 è nuovamente tornato nella Vecchia Casa, ed è in cerca di vittime….

Adesso

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

◊ Metti il gettone Crimson Jack nella Sala d'Ingresso [Entrance Hall], vicino alla porta d'ingresso.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando un arma in grado di uccidere Crimson Jack

Tu Vinci Quando…

…tutti gli eroi sono morti

Crimson Jack

Speed 3, Might 3, Sanity 3

◊ Se Crimson Jack viene sconfitto, invece di essere stordito, viene temporaneamente rimosso dalla casa. All'inizio del prossimo turno, Crimson Jack riappare. Metti il suo segnalino di nuovo nella Sala d'Ingresso.

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

◊ Crimson Jack emana un'aura di paura. All'inizio del turno di ogni esploratore, se l'esploratore è in stanza con Crimson Jack, l'esploratore deve fare un tiro di Sanity di 3+ , se lo sbaglia perde 1 punto in una caratteristica mentale ed 1 punto in una caratteristica fisica.

Se Vinci…..

L'enorme sagoma di Crimson Jack si staglia sopra ai corpi dei tuoi amici. Crimson Jack si volta verso di te, con la su pallida faccia distorta da un enorme ghigno, che non lo abbandona mai. Ti stai già annoiando. Non ti preoccupare. Sei sicuro di aver visto una casa appena dopo la strada…..

You Wear It Well (Indossalo Per Bene)

Quando avevi cinque anni, hai trovato uno spirito nel letto di tua mamma che stava per rubarle la sua anima. Hai implorato lo spirito che non lo facesse, e lo spirito non lo ha fatto…però ha voluto qualcosa in cambio. Hai portato i tuoi amici, qui, oggi, per ripagare il debito con lo spirito, con le loro anime. Adesso i tuoi amici sono caduti a terra. Un potente spirito ha separato le loro anime dai loro corpi, lanciandole nello spazio astrale. La vita non è giusta…ma i bambini piccoli, si sa, hanno bisogno delle loro mammine.

Adesso

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

◊ Metti il gettone Spirito Astrale [Astral Spirit] in stanza con te.

◊ Lo Spirito Astrale ha costretto le Anime degli eroi ad uscire dai loro corpi. Quindi i loro Corpi adesso sono privi di sensi.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di distruggere le Spirito Astrale. Dopo che l'avranno fatto potranno rientrare nei loro corpi.

Tu Vinci Quando…

…o tutte le anime degli eroi sono distrutte o lo Spirito Astrale si impossessa di uno dei corpi senza anima di un esploratore.

Come lo spirito Astrale si impossessa di un Corpo

◊ Dopo aver distrutto l'Anima di un eroe, lo Spirito Astrale può cercare di fare un rituale per impossessarsi del corpo senz'anima dell'esploratore.

◊ Nel proprio turno, lo Spirito Astrale può fare un solo tentativo per fare un tiro di Sanity che avrà effetto sul corpo dell'esploratore in stanza con lui. Per riuscire il tiro dovrà essere superiore al valore di Sanity dell'esploratore che sta cercando di possedere. Ogni volta che superi il tiro metti un eggtone Sanity Roll vicino al corpo.

◊ Quando ci sono tanti gettoni Sanity Roll, quanti sono i giocatori, lo Spirito Astrale riesce ad impossessarsi del corpo (e tu vinci).

Spirito Astrale

Speed 6, Sanity 6, Knowledge 6

◊ Lo Spirito Astrale si può muovere attraverso i muri.

◊ Lo Spirito Astrale non può attacare il corpo fisico degli esploratori. Può attaccare l'Anima di un esploratore, ma solo con un attacco su Sanity o su Knowledge.

◊ Se viene colpito, lo Spirito Astrale viene stordito.

Sconfiggere le Anime degli Esploratori

◊ Puoi attaccare il corpo stordito di un esploratore. Quell'esploratore non si può difendere dal tuo attacco. Tira 2 dadi e infliggi il risultato come danno mentale, all'esploratore.

◊ Se distruggi l'anima di un esploratore facendo un attacco contro il suo corpo (abbassando il suo Knowledge e la sua Sanity fino al teschio), il Corpo Astrale non può impossessarsi del corpo.

Se Vinci…..

Il corpo di uno dei tuoi amici si alza barcollando, ansimando come se stesse imparando a respirare per la prima volta. Non c'è niente di veramente diverso del tuo amico…eppure tutto è differente. Il tuo amico ti guarda e ti sussurra, "Ahhh…era da tanto tempo che non indossavo un cappotto di carne"."Indossalo per bene" gli dici. E lo spirito lo fa, lo fa realmente.

HAUNT 50

TREASURE HUNT (SCENARIO DEL TESORO)

Questo scenario non ha Traditore - solo eroi.
Tutti gli eroi proveranno a trovare il tesoro nascosto.
Il resto delle regole per questo scenario sono nel
Secret of Survival.