

Betrayal at House on the Hill

(Tradimento alla Casa sulla Collina)

(Una esperienza terrorizzante per 3-6 esploratori)

PRESENTAZIONE

In *Betrayal at House on the Hill*, ogni giocatore sceglie un personaggio per esplorare una raccapricciante vecchia casa. Durante l'esplorazione della casa, scoprirete nuove stanze. Ogni volta che entrerete in una nuova stanza, potrete trovare qualcosa... o Qualcosa potrà trovare voi. Gli esploratori si migliorano (o peggiorano) in base a come affrontano le sorprese della casa. La casa sarà differente ogni volta che la costruirete.

Ad un certo punto durante la partita, un esploratore rivelerà uno **scenario**. Quando lo scenario è rivelato, uno degli esploratori tradisce gli altri. Quell'esploratore diventa un **traditore** che si dedica a sconfiggere i suoi precedenti compagni. Il resto degli esploratori diventano gli **eroi**, che lotteranno per sopravvivere. Da questo momento in poi, il gioco è una lotta tra il traditore e gli eroi... spesso una lotta fino alla morte.

Questo gioco ha 50 scenari, e ognuno di questi racconta una storia diversa. E sarete voi che la vivrete, qualunque sia l'epilogo, nella Casa sulla Collina.

SCOPO DEL GIOCO

Esplorate la casa e fate diventare il vostro esploratore più forte fino a che non inizierà lo "scenario". Dopo ciò, il vostro obiettivo è di raggiungere per primo le condizioni di vittoria della vostra fazione, come traditore o come eroe.

SETUP

Mettete da parte i due libri, "Traitor's Tome" e "Secrets of Survival". Li utilizzerete in seguito, quando lo scenario sarà rivelato.

Ogni giocatore sceglie una carta personaggio, c'è un esploratore differente su ogni lato della carta personaggio. Sceglietene uno.

Attaccate le 4 clip di plastica sulla vostra carta esploratore. Ogni clip deve andare in corrispondenza di uno dei numeri iniziali, in VERDE, per indicare la sua Speed (Velocità), Might (Potenza), Knowledge (Conoscenza) e Sanity (Sanità mentale).

Mescolate il mazzo di carte Omen (Presagio) e mettetelo a faccia in giù dove chiunque possa raggiungerlo. Fate la stessa cosa le carte Item (Oggetto) e con le carte Event (Evento).

Trovate le carte stanza Basement Landing (Cantina), Entrance Hall/Foyer/Grand Staircase (Sala d'ingresso/Atrio/Scala Principale), Upper Landing (Piano Superiore). Posizionateli da sinistra a destra ad una distanza ragionevole.

Mescolate tutte le altre carte stanza e mettetele a faccia in giù in unica pila. (Non preoccupatevi di quale piano è indicato sul dorso della carta).

Ogni giocatore posiziona il proprio segnalino in plastica nella Entrance Hall. (Ogni segnalino di plastica ha i colori corrispondenti allo sfondo del disegno sulla carta esploratore).

Mettete i dadi dove è facile raggiungerli. Vi serviranno nel corso del gioco.

Guardate chi gioca per primo. L'esploratore che ha il prossimo compleanno gioca per primo. (Guardate la carta esploratore per vedere la data del compleanno). I giocatori agiscono in senso orario a partire dal primo esploratore.

Dopo il setup, il tavolo da gioco dovrebbe essere simile a questo:

(Immagine a pagina 3)

COME GIOCARE

Partendo dal primo esploratore e procedendo in senso orario, ogni giocatore esegue un turno esplorando la casa.

NEL VOSTRO TURNO...

...potete fare tante volte quante volete le seguenti azioni, **in qualunque ordine:**

Muovervi

Scoprire una nuova stanza

Tentare un tiro di dado

Utilizzare una carta Item o una carta Omen

Attaccare (una sola volta durante il vostro turno dopo che lo scenario è iniziato)

Prima che lo scenario inizi, dovete fare un **tiro scenario** alla fine del vostro turno se avete pescato una carta Omen (vedere "Effettuare un tiro Scenario"). Nel gioco accadranno alcuni colpi di scena quando lo scenario inizierà (come descritto ne "Gli Scenari").

Muoversi

Durante il turno del vostro esploratore potete muovervi fino ad un numero di spazi uguale alla Speed attuale del vostro personaggio. Ogni qualvolta gli effetti del gioco vi faranno pescare una carta, non potrete più MUOVERE fino alla fine del vostro turno.

Scoprire una nuova stanza

Quando un esploratore attraversa una porta e non c'è una stanza dall'altra parte, guardate alla tessera in cima alla pila delle tessere Stanza. Se ha il nome del piano in cui siete (ground floor, basement o upper floor), giratela e collegatela alla porta attraverso la quale siete appena passati. Quindi entrate in quella stanza. Aggiungete le nuove tessere in un modo logico, creando stanze vicine tramite le porte (connettete le tessere tramite le porte ogni volta che potete).

Se la tessera in cima al mazzo non può andare nel piano in cui attualmente vi trovate, mettetela a faccia in giù in una pila degli scarti. Continuate a scartare le tessere fino a quando non ne trovate una che vada bene nel piano in cui vi trovate. (Alcune tessere possono essere piazzate in più di un piano).

Un esploratore può muoversi tramite le **porte**, se sono connesse ad una porta in una stanza vicina. Le porte sono sempre aperte. L'unica eccezione è la front door (porta di ingresso). La porta di ingresso è sempre chiusa. Non è possibile lasciare la casa o utilizzare la porta di ingresso fino a quando lo scenario non dica diversamente. (Le stanze esterne come il Patio sono comunque parte della casa.)

Le **Staircase** (scale) congiungono i piani. La **Grand Staircase** (Scala Principale) permette di raggiungere l'**Upper Landing** (Piano superiore). Le **Stairs from basement** (Scale dal sotterraneo) conducono sempre da e verso il Foyer attraverso una porta segreta. (Non potete utilizzare le **Stairs from Basement** fino a che non scoprite quella stanza nel piano basement (sotterraneo)).

Alcune stanze hanno delle regole scritte sulla tessera, che dovrete applicare al vostro esploratore ogni volta che entrerete nella stanza. Alcune stanze hanno effetto sul movimento. Alcune stanze sono spiegate meglio nel capitolo "Stanze speciali".

(Immagine a pagina 5)

In questo esempio, se il vostro esploratore ha Speed 3, può muoversi dalla **Entrance Hall**, nel **Foyer**, quindi dal **Foyer** alla **Kitchen**, e quindi nella **Dining Room**. Se vi sentite ancora più avventurosi, potete andare in una delle porte non collegate nella **Entrance Hall** o nel **Foyer** e scoprire nuove stanze. Se una nuova stanza non richiede di pescare una carta, potete proseguire.....ma se invece la *dovete* pescare, allora dovete fermarvi.

Pescare le carte Omen, Item e Evento.

Una stanza può avere il **simbolo** di un tipo di carta (corvo, testa di toro o spirale). La prima volta che scoprite una stanza con il simbolo di una carta dovete terminare la vostra mossa in quella stanza e pescare il tipo di carta indicato.

Se la stanza ha il simbolo di una spirale, pescate una carta **Event** (Evento). Leggetela ad alta voce. Seguite le sue indicazioni, che possono richiedervi di tentare dei tiri di dado. Quindi scartate la carta a meno che non sia indicato diversamente oppure se la carta ha un effetto continuativo.

Se la stanza ha il simbolo di una testa di toro, pescate una carta **Item** (Oggetto). Leggetela ad alta voce. Mettetela a faccia in su davanti a voi; adesso è in vostro possesso. Potete utilizzarlo una volta subito, ed una volta in ognuno dei vostri turni, a meno che non sia indicato diversamente.

Se la stanza contiene il simbolo di un corvo, pescate una carta **Omen** (Presagio). Leggetela ad altra voce. Mettetela a faccia in su davanti a voi; adesso è in vostro possesso. È probabile che dobbiate fare qualcosa subito. Alla fine del vostro turno *dovete* fare un tiro per la **scenari**o. (vedete “Fare un tiro per la Scenari”o”).

Se scoprite una nuova stanza grazie all'effetto di una carta o una tessera, e la nuova stanza ha un simbolo, potete prendere la carta corrispondente. Se la nuova stanza è aggiunta al tavolo per altre ragioni (come le istruzioni dello scenario), il primo giocatore che vi entrerà non pescherà nessuna carta.

Tutti i tuoi movimenti finiscono quando devi pescare una carta, puoi comunque fare le altre azioni (come usare un oggetto)

Cosa succede se la pila delle tessere stanza è finita ?

Se la pila delle tessere stanza è finita, mescolate le tessere che avete scartato e continuate facendo una nuova pila. Se le tessere per uno dei piani finiscono (basement, ground floor, upper floor) non potete scoprire altre stanze per quel piano, le avete trovate tutte.

Stanze Speciali

Molte stanze hanno delle regole stampate sopra, ma altre stanze hanno delle regole speciali elencate di seguito:

Entrance Hall (stanza d'ingresso)

La Entrance Hall, Foyer e Grand Staircase, sono nella stessa tessera stanza, ma sono considerate come tre stanze separate.

Muoversi da una stanza a un'altra adiacente conta come uno spazio movimento. La Grand Staircase e la Upper Landing sono due stanze separate

Mystic Elevator (ascensore mistico)

Questa tessera si sposta appena vi entrate dentro. Tirate 2 dadi a mettetela adiacente ad una porta del piano giusto (se non c'è nessun piano lasciate il Mystic Elevator dove

si trova). Se il piano indicato è lo stesso dove si trova il Mystic Elevator, spostate il Mystic Elevator vicino ad un'altra porta del vostro piano. Potete utilizzare il Mystic Elevator solo una volta per turno. Mostri e traditore possono usare il Mystic Elevator per andare dove vogliono senza tirare i dadi. Tuttavia la piastrella si muove una volta sola al turno del traditore o del mostro a seconda di chi vi entra prima. In altre parole, se il traditore usa il Mystic Elevator durante il suo turno, poi il mostro non potrà usarlo. Un eroe deve tirare i dadi per il piano di destinazione, in ogni turno che entra nel Mystic Elevator o alla fine dell'intero turno che quell'eroe spende sul quella piastrella senza muoversi.

Se uno o più esploratori sono già nel Mystic Elevator, e un altro esploratore vi entra e tira uno 0, tutti gli esploratori nel Mystic Elevator ricevono un danno

Se un effetto di un'altra piastrella o carta porta al Mystic Elevator (come Collapsed Room o Secret Passage) il segnalino piazzato da quell'effetto resta nel Mystic Elevator anche se si muove

Coal Chute (scivolo del carbone)

Passare dal **Coal Chute** per andare verso il **Basement Landing** conta come un solo movimento. Un turno non può terminare con un esploratore o un mostro sulla tessera **Coal Chute**. (Quella pedina scivolerà giù fino al **Basement Landing**).

Vault (Caveau)

Una volta che la **Vault** è stata aperta, mettetevi il segnalino **Empty Vault**.

Se una tessera o una carta (come Collapsed Room o Secret Passage) ti fa andare in questa stanza, ti posizionerai fuori la porta del caveau.

Il traditore non può aprire il caveau automaticamente, deve comunque tirare i dadi per provare ad aprirlo

Collapsed Room (Stanza crollata)

Solo l'esploratore che per primo scopre questa stanza deve fare il tiro di Speed, descritto di seguito. Da questo momento in poi, ogni altro esploratore che entrerà nella stanza, potrà ignorare le regole della stanza oppure utilizzarle intenzionalmente, in quest'ultimo caso l'esploratore prenderà il danno. Cadere nel sotterraneo non conta come movimento di uno spazio. Solo il primo esploratore che cade nel sotterraneo dalla Collapsed Room pescherà una tessera e la posizionerà nel piano sotterraneo. Mettete il segnalino **Below Collapsed Room**, nella stanza dove il primo esploratore è caduto. Cadere nel Basement non conta come uno spazio movement, ma l'esploratore prende comunque il danno

Se il primo carattere a entrare nella Collapsed Room è un mostro, invece di pescare una nuova tessera, sceglie una stanza già esistente nel Basement e vi piazza il segnalino mostro

Junk Room

Se la tua velocità è troppo bassa e non ti restano movimenti per uscire da questa stanza, il tuo movimento finirà nella piastrella adiacente alla junk room

Chasm, Catacombs, Vault e Tower (Precipizio, Catacombe, Caveau e Torre)

Tutte queste stanze sono delle **barriere**. Una barriera può impedirvi di andare dall'altra parte della stanza. Attraversare la barriera richiede un tiro di dado descritto

sulla tessera (uno tra Might, Speed, Sanity o Knowledge). Potete effettuare questo tiro solo una volta durante il vostro turno. Attraversare la barriera non conta come movimento di uno spazio. Se fallite il tiro, il vostro movimento è finito. Nel vostro prossimo turno potete tentare nuovamente di superare la barriera o tornare indietro dalla strada da dove siete venuti.

Gli esploratori non possono combattere o interagire in nessun modo con un esploratore che si trova nella stessa stanza ma dal lato opposto della barriera. I mostri ignorano sempre le barriere, ma se il mostro finisce il suo movimento in una stanza con una barriera, il traditore decide da quale lato mettere il mostro.

Se una piastrella o una carta ti porta in una stanza con una barriera, tu decidi da quale lato della stanza posizionarti. Se all'arrivo è necessario mettere un segnalino nella nuova stanza (come Collapsed Room o Secret Passage), poi il segnalino rimane nel lato della stanza che hai scelto.

Utilizzare le carte Item e Omen (Oggetti e Presagi)

Potete utilizzare un oggetto in qualunque momento del vostro turno. Molte delle carte Omen (ad eccezione della carta Bite (morso)) sono anche degli oggetti che dovete tenere, e vengono utilizzati allo stesso modo degli altri oggetti.

Durante il vostro turno, potete fare una delle seguenti azioni:

Dare un oggetto ad un altro esploratore nella stessa stanza (si suppone che siate entrambi d'accordo).

Lasciare un qualsiasi numero di oggetti. (se lo fate, disponete il gettone **Item Pile** in quella stanza). Un altro esploratore (oppure voi, per qualche ragione) può successivamente prendere qualcuno oppure tutti gli oggetti della pila, rimuovendo il gettone se tutti gli oggetti sono stati presi.

Prendere uno o più oggetti da una pila di oggetti.

Alcuni oggetti, come l'Armor (armatura), non possono essere scambiati con altri oggetti, ma possono essere lasciati e successivamente presi.

Alcuni presagi, come il Dog (cane), non sono per niente degli oggetti, per cui non possono essere scambiati o lasciati. Questi sono dei compagni che seguono l'esploratore che li ha in custodia. (le carte Dog, Girl (ragazza) e Madman (maniaco) funzionano proprio in questo modo).

Per ogni oggetto, un esploratore (o un mostro che può portare oggetti), può fare solo UNA di queste azioni:

Usare l'oggetto

Scambiare l'oggetto con un altro esploratore

Lasciare l'oggetto

Rubare l'oggetto (vedi attacchi speciali)

Prendere l'oggetto

Un oggetto usato per fare una di queste azioni non può essere usato per farne un'altra. Per esempio, un esploratore che usa la Spear per attaccare, poi non potrà scambiarla con un altro esploratore nello stesso turno.

Se un oggetto ti fa guadagnare una tua caratteristica al di sopra del numero massimo stampato sulla tua scheda carattere, per esempio 2 Might, ma tu ne puoi aumentare solo 1, se perderai l'oggetto perderai solo 1 Might (quello che hai incrementato) e non 2 come diceva la carta oggetto

Cosa succede se le regole del libro sono in conflitto con le regole sulle carte?

Se questo accade, utilizzate le regole sulle carte.

Tentare un tiro di dado.

Molte volte durante il gioco dovrete tirare i dadi. Ad esempio, potreste dovere tirare i dadi per una carta che avete appena pescato o quando il vostro esploratore si muove in una stanza.

Se una carta vi dice di tirare un numero preciso di dadi, fatelo e sommate i numeri di punti di ogni dado per avere il **risultato** del tiro. Quindi fate quello che la carta vi dice di fare per quel risultato.

Qualche volta una carta o una stanza vi diranno di effettuare un tiro basato sulle caratteristiche del vostro esploratore (Speed, Might, Sanity o Knowledge). Quando questo accade, tirate tanti dadi quant'è il punteggio *corrente* del vostro esploratore in quella caratteristica. Per esempio, se il vostro esploratore deve tentare un tiro di Sanity, e attualmente ha un valore di Sanity di 4, tirate 4 dadi e sommate i punti per ottenere il risultato. Sia in caso di successo che di fallimento la carta o la tessera vi indicheranno i risultati del vostro tentativo.

Effettuare un attacco

Durante il vostro turno potete attaccare un avversario nella vostra stessa stanza. Non potete effettuare un attacco fino a che lo scenario non è iniziato.

Quando attaccate, tirate un numero di dadi pari al vostro valore di Might. Il vostro avversario farà lo stesso. Colui che otterrà il risultato più alto infliggerà un **danno fisico** all'esploratore o al mostro. Quel giocatore **sconfiggerà** il proprio avversario. L'ammontare del danno sarà dato dalla differenza tra i due tiri (Per esempio, se voi

ottenete 6 ed il vostro avversario ottiene 5, infliggerete 1 punto di danno fisico). Se c'è un pareggio, nessuno viene ferito.

Quando subite un danno fisico, abbassate Might e/o Speed del vostro esploratore in modo che il totale degli spazi mossi sia uguale al danno che avete subito.

Quando lo scenario è iniziato, se una qualsiasi delle vostre caratteristiche (Speed, Might, Sanity o Knowledge) scende fino al simbolo del teschio, il vostro esploratore muore. Prima dell'inizio dello scenario nessuno può morire – vale a dire, nessuna caratteristica può scendere sotto al numero più basso indicato (rimane comunque al valore più basso).

Qualche volta una carta o uno scenario vi farà fare un attacco con una caratteristica diversa da Might. Questo attacco viene fatto allo stesso modo di un attacco utilizzando la caratteristica Might, tranne che sia voi che il vostro avversario utilizzerete una caratteristica diversa. Ad esempio se fate un attacco con la

caratteristica Speed, sia voi che il vostro avversario farete un tiro basandovi sul punteggio di Speed. L'attacco basato su Speed infligge danni fisici esattamente come l'attacco basato su Might.

Quando una carta o uno scenario vi fa fare un attacco con **Sanity** o **Knowledge**, allora infliggerete un **danno mentale**. Voi o il vostro avversario dovete diminuire Sanity e/o Knowledge di un certo numero di spazi.

Non potete utilizzare una caratteristica per attaccare un avversario che non ha quella caratteristica. Ad esempio, se un mostro non ha la caratteristica Sanity, non potete fare un attacco basato su Sanity contro di lui.

Qualche volta quando attaccate potete fare qualcosa di diverso dal danneggiare il vostro avversario. Ad esempio, potreste essere in grado di rubargli un oggetto (vedere "Attacchi speciali").

I mostri sono solo storditi quando li sconfiggete, a meno che lo scenario non indichi diversamente.

Esempio di danni subiti

Diciamo che il vostro esploratore, Jenny LeClerc, abbia appena attaccato un lupo mannaro. Lei ha un valore di 4 in Might e quindi tira 4 dadi per il suo attacco. Con il vostro tiro fate 5. Quindi il traditore ottiene 8 per il lupo mannaro! Jenny subisce perciò 3 punti di danno fisico. Scegliete di abbassare il suo Might di 2 spazi ed il suo Speed di 1 spazio (spostando la clip di plastica sui nuovi numeri), Jenny è viva, ma è ferita gravemente!

Attacchi Speciali

Attacchi a distanza: Il Revolver vi permette di attaccare chiunque in una stanza nella vostra **linea di visuale** – Un percorso che attraversa una linea ininterrotta e diritta di porte. Voi non subirete alcun danno se il destinatario del vostro attacco vi sconfigge. Alcuni mostri possono fare anche attacchi a distanza.

Rubare oggetti: Se attaccate qualcuno e gli infliggete 2 o più danni fisici, potete rubare un oggetto scambiabile al posto di infliggere il danno. Non potete rubare oggetti con attacchi a distanza.

LO SCENARIO

Fare un tiro per lo Scenario

Prima che lo scenario inizi, dovete tirare 6 dadi, alla fine del vostro turno ogni volta che pescate una carta Omen. Questo è chiamato un tiro scenario. Se il risultato del tiro è inferiore al numero totale di carte Omen che i giocatori hanno pescato durante il gioco, lo scenario inizia. Il giocatore che ha iniziato lo scenario con questo tiro è chiamato **haunt revealer** (colui che rivela lo scenario).

Ad esempio, se pescate una carta omen nel vostro turno, e gli altri giocatori hanno già pescato un totale di 4 carte omen durante il gioco, vi servirà un risultato di 4 o meno nel vostro tiro per iniziare lo scenario.

Rivelare lo Scenario

Quando un giocatore effettua con successo un tiro e lo scenario inizia, quel giocatore guarda l'interno di copertina di uno dei due libri *Secrets of Survival* o *Traitor's Tome*. Una tabella degli scenari indica quale è stato rivelato... e chi è il traditore.

La tabella nell'interno di copertina ha una lista di carte omen (lato orizzontale della tabella) e una lista di stanze (lato verticale della tabella). Guardate l'incrocio tra il nome della carta omen che è stata pescata prima del tiro scenario e la stanza in cui era l'esploratore quando la carta è stata pescata. Questo incrocio indica un **numero di scenario**. Questo è lo scenario che giocherete.

Quando scoprite chi è il traditore, dategli il libro *Traitor's Tome*. L'haunt revealer (che è il giocatore che ha effettuato un tiro scenario con successo) **NON** è necessariamente il traditore.

Caso speciale: Se due o più persone possono essere il traditore, ed una di queste è chi ha rivelato lo scenario, allora costui è il traditore. Se nessuno di questi è chi ha rivelato lo scenario, allora il giocatore più vicino alla sua sinistra è il traditore.

Per esempio, se chi ha rivelato lo scenario ha la carta omen Girl (ragazza) e il suo esploratore si trovava nelle Catacombe, allora verrà giocata lo Scenario #1, "La Mummia cammina".

Setup dello Scenario

Fate le seguenti azioni all'inizio dello scenario:

Il traditore prende il libro *Traitor's Tome* e lascia la stanza. Il traditore legge solo lo scenario che si sta per giocare.

Il resto dei giocatori diventano **eroi**. Cercano sul libro *Secrets of Survival* lo scenario con lo stesso numero e lo leggono insieme. (Gli eroi possono anche parlare brevemente dei loro piani per sopravvivere).

Quando tutti sono pronti (compreso il traditore), il traditore rientra nella stanza. Le due parti (il traditore e gli eroi) fanno tutto quello che lo scenario gli dice di fare nella sezione **Right Now**. (Per esempio, qualche volta dovrete mettere dei segnalini nella casa o pescare delle carte).

Regola Opzionale: Scegliere lo Scenario.

Se consultate la tabella e vi capita uno scenario che avete già utilizzato e non volete giocarlo nuovamente, guardate la stanza con il simbolo corvo più vicina a chi ha rivelato lo scenario. Cercate quella stanza nella tabella (utilizzando la stessa carta omen) per trovare il nuovo numero di scenario. Continuate di stanza in stanza fino a

che non trovate uno scenario che non avete ancora giocato. Se siete già passati attraverso tutte le stanze, passate alla prossima carta Omen che avete e fate la stessa cosa. Con questa regola opzionale potete giocare tutti gli scenari senza ripeterne uno che avete già giocato.

Ordine del turno nello Scenario

Il primo turno inizia sempre con il giocatore alla sinistra del traditore e prosegue in senso orario (ci si allontana dal traditore). Ogni eroe effettua un **turno eroe**. Dopo che tutti gli eroi hanno agito, il traditore effettua il suo **turno traditore**. Dopo che il traditore ha agito, ogni mostro effettua un **turno mostro**. (Un giocatore effettuerà due turni; uno per il traditore ed uno per i mostri). A questo punto il primo eroe alla sinistra del traditore riparte con il suo turno e così via di seguito.

Sia gli eroi che il traditore sono ancora tutti degli **esploratori**. Possono continuare a fare tutto quello che facevano prima che lo scenario iniziasse, tranne che per il fatto che non devono più fare tiri per lo scenario (anche se uno di loro ottiene una carta omen). Il traditore deve dire agli eroi, in ogni turno, quello che farà, ma non il perché; la stessa cosa dovranno fare gli eroi.

Dopo che lo scenario è iniziato, *gli esploratori possono morire*. Se una delle 4 caratteristiche dell'esploratore scende fino a raggiungere il teschio, allora quell'esploratore muore. Durante alcuni scenari un eroe potrà diventare un traditore quando "muore".

A volte il traditore si trasforma o viene eliminato all'inizio dello scenario, ma il traditore effettuerà comunque il suo turno, dopo che tutti gli eroi avranno effettuato il loro. Anche se il traditore muore, finché i mostri possono raggiungere l'obiettivo dello scenario i mostri effettueranno il loro turno (e verranno controllati sempre dal traditore).

Muoversi attraverso gli avversari.

Per ogni avversario che è in una stanza con voi, dopo che lo scenario è iniziato, un esploratore deve muovere uno spazio aggiuntivo per lasciare la stanza. Un **avversario** è un esploratore o un mostro che vuole fermare il vostro movimento. Non importa quante penalità avete accumulato in un turno, vi potete comunque muovere di uno spazio.

I mostri storditi non rallentano il movimento di un esploratore come indicato in precedenza.

I NUOVI POTERI DEL TRADITORE

Quando un esploratore diventa un traditore, potete utilizzare le seguenti abilità (almeno fino a quando uno scenario non indichi altrimenti):

Potete utilizzare o ignorare qualsiasi effetto di una stanza che non arreca danni o gli effetti delle carte che pescate. Potete attraversare la **Chasm**, decidere dove va a finire il **Mystic Elevator**, lasciare la **Junk Room** senza tirare dadi, e così via.

Potete scegliere di non subire gli effetti di una carta event. Se decidete di subirne gli effetti, comunque sia, dovrete accettare qualunque tiro di dado o penalità.

Dopo aver finito il vostro turno, dovete muovere e attaccare con tutti i **mostri**, se ce ne sono. Anche se il traditore muore, controllate comunque i mostri. In alcuni scenari, i mostri sono comunque in grado di completare gli obiettivi dello scenario anche dopo la morte del traditore.

SCENARI CON TRADITORE NASCOSTO

Alcuni scenari hanno un traditore nascosto la cui identità è sconosciuta agli altri giocatori. Quando uno scenario chiama un traditore nascosto, prendi i segnalini mostro di un colore, numerati da 1 fino al numero dei giocatori. Mischia i segnalini e danne uno a ogni giocatore a faccia in giù (con la S mostrata). Chiunque abbia il segnalino con il numero 1 è il traditore. Il gioco continua in senso orario dal giocatore alla sinistra di chi ha rivelato lo scenario.

A meno che uno scenario non dica il contrario, il traditore nascosto può rivelarsi in qualsiasi momento girando il segnalino con il numero 1 a faccia in su. (per esempio il traditore potrebbe fare questo in risposta a una trappola o un pericolo in casa, per evitare l'effetto o i danni usando le normali regole traditore).

Ogni volta che un esploratore muore, il turno di questo giocatore finisce e deve rivelare la sua identità. Nessun altro giocatore (tranne il traditore) può rivelarsi in ogni momento.

A meno che uno scenario non dica il contrario, ogni esploratore può attaccare un altro esploratore in ogni momento, per reale o finto sospetto di essere il traditore.

COME SI COMPORTANO I MOSTRI

I mostri si comportano in modo leggermente diverso da come si comportano gli esploratori. Tutte le seguenti regole sono valide a meno che uno scenario non indichi il contrario:

I mostri si muovono in modo diverso. All'inizio del turno dei mostri, tirate un numero di dadi pari alla Speed del mostro. Il risultato del tiro è il numero di spazi di cui il mostro si può muovere in quel turno. Per un gruppo di mostri dello stesso tipo (Bats o Zombie ad esempio), basta tirare i dadi una volta sola per l'intero gruppo. Ogni mostro di quel tipo si muoverà di quel numero di spazi durante il turno.

I mostri non possono essere uccisi. Se un mostro subisce qualunque tipo di danno, è stordito e salta il turno successivo. Quando un mostro è stordito, girate il suo segnalino. Alla fine del turno dei mostri, rigirate il suo segnalino. I mostri storditi non possono rallentare il movimento degli esploratori.

Come gli esploratori, i mostri possono attaccare soltanto una volta durante il loro turno. I mostri spesso utilizzano caratteristiche diverse da Might per attaccare. Non possono fare nessuno degli attacchi speciali come indicato nella sezione precedente (sempre che uno scenario non indichi diversamente).

Come i traditori, i mostri possono ignorare gli effetti delle stanze che non arrecano danni. Possono usare il **Coal Chute, Collapsed Room, Gallery, Mystic Elevator**, e le tessere scala insieme a molte delle opzioni di movimento speciale

descritte sulle carte (come le Secret Stairs), a meno che queste carte non indichino che solo gli esploratori possono usarle. I mostri ignorano gli effetti della **Furnace Room** e della **Crypt**.

I mostri possono usare i movimenti speciali descritti sulle carte (come Secret Stairs e Secret Passage)

I mostri non possono esplorare nuove stanze.

I mostri non possono trasportare oggetti (a meno che lo scenario non indichi diversamente). Se un mostro a cui è permesso portare oggetti viene stordito, allora lascia tutti gli oggetti e li mette in una **pila di oggetti** nella stanza. Il mostro non può prendere gli oggetti fino al prossimo turno in cui è attivo.

Cosa succede alla mia attrezzatura se muoio?

Se morite ed avete un compagno (Dog, Girl o Madman), il suo segnalino rimane nella stanza nella quale siete morti. Mettete da parte la carta omen corrispondente. Se un altro esploratore entra nella stanza, lui o lei prendono in custodia il compagno (e prendono la corrispondente carta omen). Quando morite, ogni altro oggetto che avete cade sul pavimento. Mettete qui un segnalino **Item Pile** e mettete da parte le relative

carte Item o carte Omen. Gli altri giocatori possono andare in quella stanza e prendere gli oggetti (e le relative carte).

VINCERE IL GIOCO

La prima fazione (traditore o eroi) che completa gli obiettivi del proprio scenario, vince il gioco.

Almeno un eroe deve sopravvivere per poter permettere agli eroi di vincere. Tuttavia, alcuni scenari includono obiettivi scritti in modo tale che possono essere raggiunti anche se il traditore muore. Per esempio, i mostri che il giocatore controlla possono essere in grado di vincere il gioco senza l'aiuto del traditore.

Il gioco termina quando una fazione completa il proprio obiettivo (indicato nella sezione dello scenario "You Win When"). Quando questo accade, qualcuno dalla parte dei vincitori legge ad alta voce il contenuto della propria sezione "If You Win".

Eroi e Segreti

Non dite al traditore quali sono i vostri obiettivi a meno che non siate sicuri che il traditore li conosca già o dobbiate farlo come parte integrante dello scenario. Qualche volta sarete in vantaggio rispetto al traditore perché lui non saprà quello che state cercando di fare. Potrete comunque giocare questi scenari molte volte dopo che avrete capito come funzionano, ma fino a quando non li giocherete non dovrete leggere gli scenari del libro *Secret of Survival*.

Cosa succede se le regole dello scenario sono in contrasto con le regole normali?

Se questo accadesse, utilizzate le regole dello scenario. Tutte le regole sono valide a meno che uno scenario non indichi diversamente.

