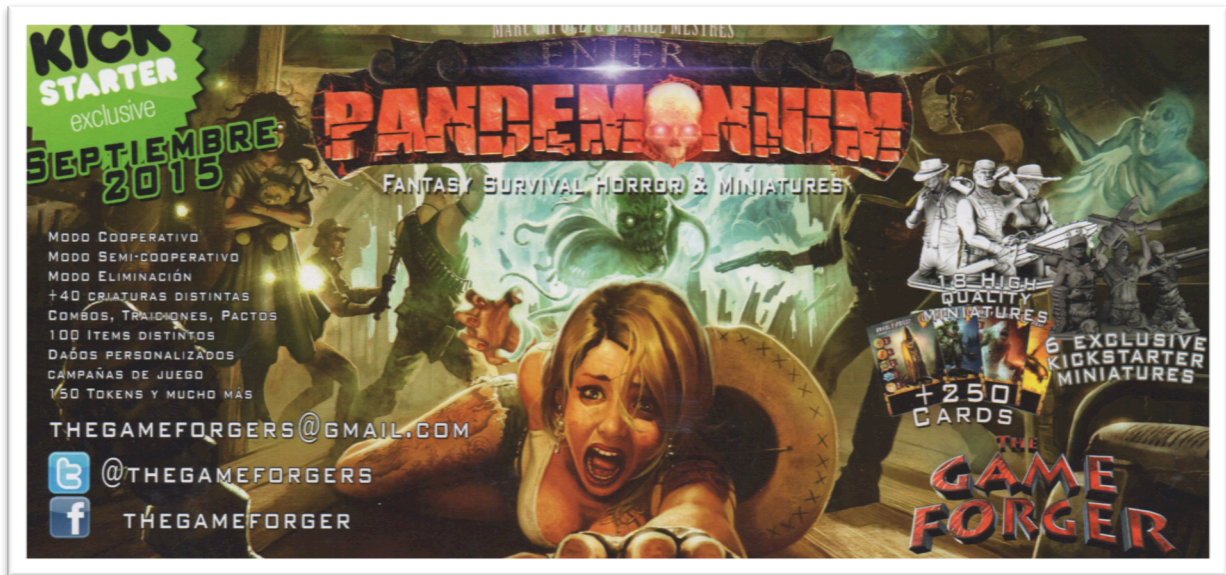


PANDEMONIUM



Indice

0. Introduzione

Pandemonium è un gioco da tavolo che vuole rendere omaggio ai classici della letteratura e del cinema horror, distaccandosi dal filone Lovecraftiano oggi oltremodo sfruttato, e recuperando l'iconografia più popolare e riconoscibile dalla maggior parte del pubblico. Si tratta di un gioco che mescola elementi horror, di avventura, fantastici, in cui la collaborazione tra i giocatori è fondamentale per sopravvivere ma, allo stesso tempo, la competizione e la possibilità di essere traditi dai compagni gli conferiscono una particolare atmosfera di tensione.

Mescolando elementi classici con altri più moderni, il risultato è un prodotto molto equilibrato. È semplice da giocare, ma con molte possibilità e varianti; intenso, profondo e soprattutto, coinvolgente e divertente.

Dieci sconosciuti, sperduti in un luogo misterioso, devono lottare per riuscire a fuggire, vincere il male che ruota intorno a loro oppure esserne sedotti. Una gara spietata, in cui i giocatori dovranno collaborare insieme per sopravvivere. Ma attenzione, non ti fidare mai dei tuoi compagni di squadra, perché possono nascondere oscuri secondi fini.

Contenuto della scatola base:

- Questo manuale di istruzioni
- Un libro delle avventure
- 6 tessere mappa a doppia faccia (12 scenari)

- 14 schede personaggio
- 90 carte Esplorazione
- 90 carte Arma / Oggetto
- 14 miniature Personaggio
- 45 miniature Creatura
- 15 miniature elementi dello scenario
- 25 carte Patto
- 150 token di gioco
- 7 dadi personalizzati
- 25 cubetti di plastica
- 6 sacchetti di plastica per conservare i componenti

1. Simulazione di un turno di gioco

In primo luogo monteremo lo scenario secondo la disposizione indicata dall'avventura scelta, descritta nel libro delle avventure o secondo un nostro scenario personalizzato. Sullo scenario vanno posizionati i segnalini, sempre come indicato dall'avventura, che possono essere porte chiuse, la batteria, il generatore, ecc. In ogni tessera mappa ci deve essere almeno un portale, collocato in una delle caselle. Ci saranno poi tanti Medikit quanti i giocatori e sempre in tessere mappa diverse. Sistemiamo le carte in mazzi separati, in questo modo: Carte Evento, Carte Oggetto, Carte alleato, Carte Combo, Carte Patto, Carte dimensionali.

Sistemeremo le plance del ciclo giorno/notte e del Generatore, con i loro marcatori, pronti per essere usati, vicino alla mappa. Il segnalino segnatempo va messo all'inizio del ciclo diurno (casella 1), il generatore invece nella casella marcata con un puntino nero (1, vuoto). Ogni giocatore sceglie il suo personaggio. Mettiamo anche il segna-vita nella casella superiore (6) e il segna-terrore in quella inferiore (ok). Tutti i personaggi iniziano insieme nella stessa casella, a meno che non sia indicato diversamente dallo scenario (per esempio, in modalità competitiva).

Da ciascun portale della mappa, tranne che dalla tessera di partenza, appare una creatura. Lanciamo il dado Invocazione e collochiamo la miniatura del tipo richiesto sopra detto portale. A questo punto, tutto è pronto per iniziare la partita.

Inizierà il giocatore con il valore di Agilità più alto e ciascun giocatore, durante il suo turno, potrà eseguire tante azioni quanto il suo valore di Movimento.

All'inizio del gioco, tutte le porte e le finestre della casa saranno chiuse (Vedi "Porte e Finestre"). Se è giorno, tutte le caselle saranno considerate illuminate; se all'inizio del nostro turno ci troviamo in una zona di oscurità, dovremmo aumentare la barra del Terrore di una casella (vedi "Terrore").

Se durante il turno incrociamo un nemico, e decidiamo di attaccarlo, si svolgerà una "battaglia" (vedi "attacco e difesa dei giocatori").

La battaglia pone fine immediatamente al nostro turno.

Se alla fine del nostro turno, ci troveremo in una casella nuova e non ci sono altri personaggi o creature nella stessa, dovremo pescare una Carta Evento e applicarne gli effetti.

Ogni Volta che effettuiamo l'azione "esplorazione", dovremmo pescare una carta oggetto dal mazzo corrispondente. Se appare una creatura, dovremmo lanciare il dado di invocazione e collocare una miniatura nella casella indicata dall'evento (vedi "nemici"). Se riusciamo ad ottenere un aiuto, dovremmo pescare una carta dal mazzo Alleati.

Terminate le azioni, il turno sarà finito e toccherà gli altri giocatori fare le rispettive azioni nei rispettivi turni. Dopo che tutti giocatori avranno mosso, sarà il turno delle creature. Le carte speciali degli eventi possono essere usate in un qualunque momento del gioco, non solamente durante il proprio turno.

Una volta che tutti i turni siano finiti, sia personaggi che creature, avizzeremo di una casella il segnalino del tempo sulla ruota del ciclo giorno/notte, sempre sui punti dell'orologio. Quando il segnalino del tempo arriva all'inizio del turno della notte, dovremmo aggiungere una creatura in tutti i portali della casa (l'ordine è indifferente).

Inoltre dovremmo recuperare tutti i segnalini "esplorato" dal tabellone. Infine, si attiverà il Signore Oscuro, che tirerà un dado all'inizio di ciascun turno di notte (vedi signore oscuro).

Quando il segno del tempo arriva alla fine del ciclo giorno/notte attuale, se non siamo riusciti a scappare o a sconfiggere il maligno, rimarremo impossessati e perderemo la partita.



SEZIONE GIOCATORI

2. Movimento dei personaggi

I personaggi si possono muovere in una qualunque direzione. Muoversi è considerata una azione e il giocatore può compiere tante azioni come specificato dal suo valore di movimento.

Inoltre un giocatore ha la possibilità di rimanere fermo, e quindi terminare il suo turno. Un giocatore può muoversi in qualunque direzione attraverso la mappa ma non potrà mai attraversare le pareti (segnalate in rosso nelle tessere mappa, e dovrà aprire porte e finestre per entrare nelle stanze chiuse).

Correre:

Per correre bisogna tirare il dado della corsa (un dado a sei facce, con valori speciali) e potremo spostarci un numero di caselle extra, come indicato dal risultato del dado.

Esiste il rischio di ottenere un risultato nullo e cadere, cosa che impedirà del tutto il nostro movimento, con il risultato di lasciarci in situazioni potenzialmente pericolose.

Il cadere implica perdere l'azione di movimento e quindi non poter più correre per tutto il turno, sebbene si possa continuare ad eseguire le altre azioni eventualmente restanti.

Si può eseguire l'azione "correre" una sola volta per turno. Tale azione ci consente solamente di muoverci all'interno dello scenario, ma non aumenta il numero di azioni a nostra disposizione.

Se interrompiamo la corsa per eseguire una qualche altra azione (come aprire una porta), dovremo interrompere la corsa senza poterla più riprendere successivamente.

L'azione di correre, pertanto, deve essere eseguita senza interruzioni (l'azione "saltare attraverso una porta/finestra" è l'unica che non causa interruzione della corsa. Vedi "Porte e finestre").

3. Azioni dei personaggi:

Il punteggio di movimento di ciascun personaggio indica quante azioni questo personaggio può fare nel suo turno. Spostarsi di una casella conta come un'azione.

Lista di azioni disponibili e loro costi:

Azioni a costo zero:

- saltare dalla finestra
- attaccare
- disporre gli oggetti nell'inventario
- usare una carta oggetto/evento

Azioni a costo 1:

- Muoversi

- Correre
- Raccogliere oggetto
- Aprire/chiudere una porta/finestra
- Scambiare oggetti tra personaggi
- Riparare meccanismi
- Accendere generatore
- Accendere veicolo
- Costruire barricata
- Rompere barricata
- Piazzare trappole
- Esplorare
- Difendersi
- Effettuare una chiamata (telefono o radio)
- Fare capriole
- Spingere
- Attraversare un portale

L'azione di fare capriole serve a sfuggire da caselle dove ci siano nemici.

Per Spingere un nostro compagno dovremmo spendere un'azione. Se il compagno non vuole essere spinto può difendersi. Ambedue i personaggi lanciano un dado a sei facce e chi fa il risultato più alto vince la sfida. Se riusciamo a spingere un altro giocatore in questa maniera decideremo noi in che casella vada a fermarsi. Possiamo eseguire questa azione anche attraverso le finestre, ma non attraverso porte chiuse. Se spingiamo un altro giocatore attraverso una finestra, costui perderà un punto ferita e la finestra si romperà. L'azione di spingere può essere usata per compiere diverse strategie, potendo essere di aiuto o di danno nei confronti degli altri giocatori. Per esempio, possiamo spostare di una casella extra un personaggio che abbia terminato i suoi punti movimento nel turno precedente, però potremmo anche voler mettere questo personaggio a fianco di creature nemiche, affinché sia attaccato da esse.

4. Esplorazione ed eventi

In ciascun turno, il giocatore può decidere di esplorare la zona in cui si trova. Per far questo, userà l'azione "Esplorare", che costa 1 punto azione, e potrà pescare una carta Oggetto (vedi "Armi ed equipaggiamento"). Una volta esplorata una zona, si deve mettere un segnalino "esplorato", in modo tale che nessun altro potrà esplorare di nuovo quella zona, fino alla fine del ciclo diurno (alla fine del quale verranno, appunto, rimossi tutti i segnalini esplorazione dalla mappa e si ripeterà il procedimento descritto in precedenza).

Inoltre il giocatore che esplora, è obbligato a pescare una carta Evento, sempre che termini il movimento su una nuova casella, a meno che questa non sia già occupata da un altro personaggio o da una creatura, oppure se ha partecipato ad una battaglia.

Le carte Evento possono avere effetti negativi e positivi; quelli negativi si applicano immediatamente, mentre quelli positivi sono di tipo "one shot" e il loro uso è specificato sulla carta stessa. Queste carte (quelle con effetti positivi) potranno essere utilizzate in un qualunque momento della partita, non limitatamente al proprio turno.

5. Attacco e difesa per i giocatori

Se un nemico si trova alla nostra portata (questo dipende dal tipo di arma che stiamo equipaggiando), potremo attaccarlo (azione a costo zero). Se effettuiamo un attacco, contro una creatura o contro un altro giocatore, il nostro turno termina immediatamente dopo la risoluzione del combattimento.

Per attaccare lanceremo tanti dadi quanti il nostro valore di Attacco e conteremo tanti colpi a segno, quanti risultati “successo” ottenuti con i dadi. Ogni colpo messo a segno infligge 1 punto ferita; se questo totale è uguale o superiore al valore dei punti ferita dell’avversario, questo morirà. Se, invece, la creatura sopravvive all’attacco, recupererà immediatamente tutti i suoi punti ferita e dovremo tentare nuovamente daccapo di eliminarla (in un sol colpo dunque).

Un qualunque tiro di dadi (indipendentemente dal numero) che mostri esclusivamente successi, conterà come un attacco critico, e il danno inflitto sarà raddoppiato (oltre ad eventuali danni inflitti dall’arma).

Negli attacchi, infatti, un giocatore può usare le armi o gli oggetti equipaggiati, che aggiungeranno ulteriori danni a quelli ottenuti dai dadi. Generalmente le armi sono indispensabili per l’uccisione delle creature. (vedi “Armi e oggetti”)

Se un’arma ci consente di effettuare attacchi a distanza (cioè di varie caselle, o zone, della mappa) e un’altra no, e non ci troviamo nella stessa zona del nemico, saremo costretti ad usare l’arma a distanza. Le armi a distanza possono essere usate anche attraverso porte e finestre e barricate (tutti questi elementi si romperanno), ma non attraverso le pareti (!).

In un qualunque momento del gioco, un personaggio potrà utilizzare l’azione del “Difendersi”, che gli impedirà di muoversi, ma gli garantirà un bonus alla Resistenza di +1.

Possiamo effettuare attacchi anche usando delle Combo, per causare un danno maggiore ai nemici. Le Combo si possono utilizzare da soli o insieme ad un altro personaggio che si trovi nella nostra stessa zona (casella). Se l’attacco ha successo, si sommeranno i danni provenienti da tutte le armi coinvolte nella Combo, più i successi dei dadi tirati dal giocatore che ha iniziato il combattimento.

Dovremo pescare una carta dal mazzo Combo e leggerne gli effetti. Ci sono sempre due tipi di Combo, identificati dalle lettere A, B, C in diverse combinazioni tra loro. Le lettere indicano il tipo di arma che potremo utilizzare per realizzare quella determinata Combo. Se qualcuno dei personaggi coinvolti in questo tipo di attacco combinato, fallisce il tiro dei dadi, l’intero attacco fallirà e, oltre a non aver colpito la creatura, dovremo anche subire degli effetti negativi, previsti dalla carta Combo.

Tutti gli attacchi combinati hanno effetto su tutte le creature presenti nella zona dove si svolge il combattimento, il che rende questa tattica particolarmente indicata per uccidere più nemici con un sol colpo.

6. I personaggi

Le schede dei personaggi presentano una immagine del personaggio stesso, una sua descrizione, un segna-terrore e un segna-vita. Inoltre sono riportate le caratteristiche di Attacco, Resistenza, Agilità, Movimento e Volontà.

L'indicatore di Terrore inizia sempre dal valore 1 e va aumentando col proseguire della partita. Questo mostrerà, inoltre, le diverse penalità che il personaggio soffrirà all'aumentare del suo livello di Terrore.

Il contatore della Vita inizierà sempre dal suo valore massimo, e si andrà abbassando durante il corso della partita se qualcosa ci infligge dei danni. Se questo indicatore giunge a 0, il personaggio morirà (vedi "Morte di un personaggio").



Fig. 1: Scheda del Personaggio

Attacco Resistenza Agilità Movimento Volontà

Attacco: Indica la forza e le abilità di attacco del personaggio;

Resistenza: Indica le capacità difensive del personaggio. Il valore determina il numero dei dadi che tireremo per effettuare la difesa;

Agilità: Indica la rapidità con la quale un personaggio inizia il suo turno, rispetto agli altri personaggi (Iniziativa). Un personaggio con Agilità più alta inizierà dunque per primo, e avrà iniziativa per le azioni di Attacco, Esplorazione, ecc...

Movimento: Indica il numero massimo di azioni che il personaggio può compiere, compreso il movimento in senso stretto;

Volontà: Indica la forza di volontà del personaggio. Il livello di Terrore deve superare questo valore per influenzare il personaggio stesso.

Inoltre, ogni personaggio, possiede una abilità speciale che gli è propria. Questo permette di variare ulteriormente la caratterizzazione dei personaggi e le combinazioni che possiamo fare nella scelta del team dei personaggi che affronteranno il gioco.

7. Morte di un personaggio

Quando l'indicatore della Vita di un personaggio arriva a zero, questi muore, a causa della gravità delle ferite riportate fino a quel momento. Un volta morto, il personaggio deve decidere se fare un patto col Male e poter risorgere oppure no. Per realizzare uno di questi patti, si deve pescare una carta Patto e continuare così a giocare con il nostro stesso personaggio.

Se un giocatore, il cui personaggio sia morto, non desidera scendere a tali "patti", semplicemente abbandonerà la partita.

La vita si può recuperare completamente, così come il livello di Terrore, raccogliendo i Medi-Kit disponibili sulla mappa. Al momento della morte, il personaggio dovrà scartare tutte le sue carte Armi, Oggetto ed Evento, e anche tutti i segnalini Trappola. Inoltre, dovrà lasciare, nella zona ove è morto, tutti i segnalini Batteria, Daga Ancestrale o Libro Oscuro, qualora li possedesse.

8. Patto con il Diavolo

Se morendo decidiamo di fare un patto con il Male, saremo poi obbligati a compiere la missione indicata dalla carta Patto. Tale carta deve rimanere segreta agli occhi del resto dei giocatori, poiché in essa viene specificato il tipo di tradimento che dovremo perpetrare ai danni altrui, prima che la partita termini, per non finire maledetti e scomparire insieme al Male che verrà sconfitto.

Potremo portare a termine il Patto in un qualunque momento del gioco, anche al di fuori del nostro turno. Allo stesso modo è possibile non compiere tale Patto e sacrificarci per il gruppo (sebbene questa scelta sia meno divertente). La scelta spetta al giocatore.

In ogni caso, essere risorti avrà un prezzo da pagare per il nostro personaggio:

1. perderemo tutte le carte speciali e le armi che equipaggiavamo in precedenza;
2. indietreggeremo alla prima casella sull'albero delle abilità.

Quando il personaggio resuscita a seguito di un Patto, dovrà teletrasportarsi sopra un portale a sua scelta. In questa posizione sarà, per tutto il resto del turno, immune agli attacchi di qualunque creatura.

Ci saranno, però, anche dei vantaggi in seguito alla resurrezione:

1. Il contatore del Terrore sarà resettato a zero e quello della vita al suo valore massimo;
2. Il Male ci regalerà una carta Oggetto (pescata dal mazzo?)

Durante la partita si può morire più volte, ma se decideremo di risorgere più volte, ciascuna volta dovremo pescare una nuova carta Patto.

Ogni volta che porteremo a termine un Patto, otterremo i benefici indicati dalla carta.

Per essere vincitori, dopo aver fatto dei patti col Male, dovremo portare a compimento tutti i patti in nostro possesso. Se la partita dovesse finire fintanto che abbiamo carte Patto non compiute, la nostra sconfitta sarà automatica.

9. L'albero delle abilità

L'albero delle abilità si divide in due rami: quello dell'Illuminazione e quello della Corruzione. Ciascun albero ha una casella centrale, dalla quale discendono le altre (+1 in Volontà) e nella quale posizioneremo il segnalino ogni volta che otterremo una nuova abilità. A partire da qui, potremo scegliere una qualunque delle opzioni collegate alla casella centrale, dopodiché si potrà passare al secondo livello (circolo).



Fig. 2: Albero delle abilità

Per ottenere l'ultima abilità della Corruzione o della Illuminazione (uno degli estremi dei cerchi) è obbligatorio possedere segnalini (cioè aver sbloccato quelle abilità) in tutte le 5 caselle precedenti del ramo corrispondente.

Si può scegliere di seguire una sola delle due strade, non si possono mescolare abilità di entrambi i rami nel corso della stessa partita. Avanziamo di una casella lungo il percorso ogni volta che il nostro personaggio superi con successo una delle seguenti situazioni di gioco:

1. Uccidere una creatura nemica;
2. Esplorare un portale con esito positivo;
3. Portare a compimento un Patto.

Questo è lo schema di apprendimento:

Illuminazione

2 - +1 arma equipaggiata

- 4 - + 2 slot nell'Inventario
- 3 - +1 azione
- 5 - +1 carta per Esplorazione

Abilità superiore (ultimo livello)

- 8 - Elimina gli Eventi

Corruzione

- 2 - +1 attacco
- 4 - -1 difficoltà nelle armi
- 3 - +1 Resistenza
- 5 - Costruire trappole non costa azioni

Abilità superiore (ultimo livello)

- 8 - Elimina il Terrore

SEZIONE DEI NEMICI

10. Creature nemiche

Le creature nemiche appaiono in gioco quando vengono evocate da una carta o da un portale. Si muoveranno sulla mappa e, quando si incontreranno con i personaggi, li attaccheranno. Ciascuna carta Creatura contiene i seguenti valori:

Vita: indica il numero di PF che la creatura possiede;

Furia: indica il numero di PF che la creatura infligge quando attacca;

Agilità: indica il momento dell'iniziativa della creatura;

Movimento: indica il numero di zone in cui la creatura si può muovere in ciascun turno;

Percezione: indica la distanza, in zone, alla quale la creatura può individuare (percepire) i personaggi;

Terrore: indica se la creatura causerà punti Terrore al giocatore quando lo attacca;



← Vita

Esistono diversi tipi di creature nemiche:

- **Fantasmici:** Si tratta di spettri provenienti dall'aldilà, intrappolati nel piano mortale o richiamati qui dal Male. Quando vengono attaccati, ogni risultato di 1 del dado, gli fa recuperare 1 punto vita e ne fa perdere 1 al giocatore attaccante. Inoltre, quando muiono, riappaiono dal portale più vicino al luogo della loro morte (in sostanza, sono immortali).
- **Creature oscure:** Si cibano del terrore e corrompono la carne e l'anima delle loro vittime, giocando con la mente e manipolando la volontà degli umani. Se il loro attacco

va a segno (causa, cioè, almeno 1 danno), la barra del Terrore del giocatore salirà di uno.

- **Demoni:** *Creature infernali che provengono dagli Inferi. Sono particolarmente attratti dall'entrare nel nostro mondo ogniqualvolta trovino un portale aperto che glielo permetta, per causare dolore e sofferenza alle altre creature. Sono esseri brutali e spietati, che esistono in migliaia di differenti specie, tutte spaventose.* Se il loro attacco va a segno (causa, cioè, almeno 1 danno), infettano la vittima. Inoltre, morendo, esplodono e tolgono 1 punto ferita a ciascun personaggio che si trovi nella stessa zona.
- **Aberrazioni:** *Sono indescrivibili abomini che provengono dai luoghi oscuri più reconditi dell'animo umano. Sono inarrestabili ma mortali, desiderosi solo di distruggere tutto ciò che si trovi sul loro cammino.* Quando vengono uccisi, nella loro zona appare un Posseduto.
- **Arcani:** *Rappresentano le ultime vestigia di una razza ancestrale molto potente, ma ora praticamente estinta. Si tratta di esseri orgogliosi che si alimentano dell'energia vitale delle altre specie per sopravvivere e mantenere la loro immortalità.* Se il loro attacco va a segno (causa, cioè, almeno 1 danno), invocano un Fantasma, che appare nella loro posizione.
- **Creature dimensionali:** *Esseri dal potere indescrivibile che provengono da mondi che sfuggono alle nostre stesse capacità di comprensione. Nessuna creatura oserebbe disturbare il loro riposo, se tiene alla sua vita.* Per essere bloccate richiedono 2 trappole.
- **Posseduti:** *Sono umani che sono stati sedotti dal Male in persona. Nel loro processo di corruzione hanno acquisito poteri che li hanno trasformati in creature letali ed inarrestabili nella loro ricerca della sofferenza dell'animo umano.* Se, attaccandoli, non si riesce ad ucciderli, si duplicano (appare un nuovo Posseduto nella medesima zona).

RAZZA	AGILITA'	VITA	FURIA	MOVIMENTO	PERCEZIONE	TERRORE
Fantasm	7	12	3	5	3	2
Creat. Oscure	6	15	4	4	4	4
Demoni	5	18	5	3	2	3
Aberrazioni	4	20	7	2	1	5
Arcani	3	22	6	3	2	3
Dimensionali	2	35	9	2	1	6
Posseduti	1	9	3	4	3	1

In ciascuna partita c'è un massimo di creature che possono apparire. In tutta la mappa possono esserci al massimo 3 creature per giocatore. Ad esempio, in una partita a 4 giocatori, ci potranno essere contemporaneamente sul tabellone, un massimo di 12 creature.

Ciascuna creatura nuova che debba apparire e che non possa (per raggiungimento del numero massimo consentito), farà salire l'indicatore di Terrore di tutti i personaggi di 1. Appena una creatura muore, si libererà posto per farne apparire di nuove.

11. Movimento dei nemici

Le creature nemiche hanno un numero fisso di caselle in cui possono muoversi. Se durante questo movimento incontrano un personaggio, lo attaccheranno automaticamente. Gli attacchi si risolvono sempre alla fine del turno della creatura.

La creatura nemica si muove sempre nella direzione del personaggio più vicino, e che rientri nel suo raggio di Percezione (vedi sopra). Se ci sono vari personaggi in questa condizione, la vittima sarà quello con il valore più basso di Agilità.

Se nessun personaggio si trova nel suo raggio di Percezione, la creatura nemica si dirigerà verso la tessera di mappa dove c'è più Attività.

Si definisce Attività, la somma dei personaggi e delle creature nemiche. Un personaggio (o un alleato) conta 2, mentre una creatura nemica 1. Quando il personaggio entra nel raggio di Percezione della creatura, questa inizierà a muoversi verso di lui.

Per calcolare la distanza tra creature e personaggi, non si tiene conto della disposizione delle stanze o delle porte e finestre (aperte o chiuse che siano), ma semplicemente si conta il numero delle zone che si incontrano, tracciando una linea retta dalla creatura alla fonte di attività bersaglio. Le tessere dove non ci sono personaggi non andranno tenute in conto.

Le creature tenteranno sempre di percorrere la via più breve e più semplice (dopo aver scelto il bersaglio): se alla stessa distanza si trovano sul cammino una porta e una barricata, ad esempio, sceglieranno la via con la porta.

Nessuna creatura può oltrepassare una finestra chiusa, ma lo può fare se questa è aperta o rotta.

Nel loro movimento, le creature perderanno una azione di Movimento per aprire una porta chiusa. Dopo averla aperta ed attraversata, la lasceranno così. Fanno eccezione le creature fantasmagoriche e le aberrazioni, che attraversano le porte rompendole e senza perdere azioni.

12. Attacchi dei nemici

Quando un personaggio si trova nella stessa zona di una creatura, questa lo può attaccare. Il suo valore di Furia indica il numero di successi fissi dai quali il giocatore si dovrà difendere tirando i dadi difesa (tanti quanto indicato dal suo valore di Resistenza). Tutti i successi non parati infliggeranno 1 punto ferita.

Se un nemico ha più personaggi alla sua portata, potrà attaccarli tutti contemporaneamente. Ciascun giocatore dovrà quindi difendersi, iniziando dal giocatore con maggiore Agilità.

Alcune creature posseggono l'abilità di infettare la vittima. Se succede questo, si dovrà porre un segnalino "infezione" sulla scheda del personaggio e questi perderà 1 PF all'inizio di ciascun turno in cui non riesca a liberarsi di tale segnalino. (?) Per scartare il segnalino si lanciano i dadi di attacco e ottenere 1 successo. Ciascun lancio conta come 1 azione e possiamo lanciare, pertanto, tante volte quanti sono i nostri punti azione.

13. Il Signore Oscuro

Quando inizia il ciclo notturno, il Signore Oscuro fa la sua comparsa nel gioco. All'inizio di ciascun turno tireremo il dado del SO e applicheremo il risultato ottenuto. Ci sono 4 possibilità:

- Nullo: non succede nulla;
- Danno: si sottrae 1 pf a ciascun giocatore;
- Terrore: si aggiunge +1 terrore a tutti i giocatori;
- Invocazione: appare una nuova creatura dal portale con più Attività.

Alla fine del gioco, se avremo guadagnato la Daga (+1 al valore di attacco) e il Libro Oscuro (+1 di Resistenza), potremo mettere insieme questi oggetti ed invocare il SO per sconfiggerlo ed eliminare il Male dalla casa, vincendo la partita. Affinchè l'invocazione abbia successo, una volta eseguita (costo: 1 azione) dovremmo sopravvivere per quel turno intero, poiché se muore colui che porta la Daga o il Libro, il rituale verrà interrotto e fallirà.

Se l'invocazione ha successo, tutti i personaggi verranno collocati nella mappa del Pandemonio, pronti a dare battaglia! Tutte l'azione si sposterà quindi su questa plancia, dalla quale non è possibile fuggire. Il SO rimarrà al centro e le creature nemiche appariranno dai due angoli superiori.

Lo scopo è quello di sconfiggere il SO, o almeno morire insieme ad esso nell'intento, perché non ci sono più possibilità di resurrezione con le carte Patto ora, chi muore in questo scontro perderà la vita e la partita.

Per uccidere definitivamente il SO per prima cosa dobbiamo eliminare i 4 sigilli magici che lo proteggono. Ciascun sigillo ha 9 pf. Una volta fatto questo, potremo iniziare ad infliggere danni direttamente a lui. Come sempre, se lo ridurremo a 0 pf, avremo vinto e la partita terminerà. Le armi non contano ai fini dei danni inflitti al SO (poiché è immune a tutte), solo conteranno i successi ottenuti con i tiri di dado.