

Secrets of Survival

Non Leggere...

fino a che non inizia lo scenario !

HAUNT 1

The Mummy Walks (La Mummia Cammina)

Nuvole di polvere si alzano nella stanza mentre un'ombra vela il vostro cuore. Sentite uno dei vostri amici urlare, un suono di gioia e contemporaneamente d'orrore. Una fredda voce, sussurra, viscida, nella vostra mente: "Ho perduto la mia sposa molti anni fa, più di quanti voi possiate immaginare. Le mie lacrime sono polvere, ma il mio amore è ancora forte come il sole. Adesso la mia amata è rinata per me. Non c'è niente che possiate fare per dividerci... e se vi ribellerete a me vi strapperò l'anima dal corpo e la inghiottirò intera".

Cosa fare adesso

Mettete da parte 2 segnalini Knowledge Roll.

Quando il personaggio di un giocatore entra nella stessa stanza in cui si trova il segnalino della Ragazza [Girl], quel giocatore prende la carta Ragazza.

Il traditore perde la carta della ragazza e tutti i bonus ottenuti da quest'ultima. Piazza invece un segnalino mostro (che rappresenta la ragazza) in una stanza allo stesso piano dove lo scenario è stato rivelato a 5 piastrelle di distanza dalla mummia. Se non ci sono stanze lontane 5 piastrelle, posiziona il segnalino il più lontano possibile in quel piano

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore sta cercando di far sposare la Ragazza con una antica Mummia rediviva.

Voi vincete quando...

...scacciate la Mummia da questo mondo rimandandola nel regno dei morti prima che sposi la Ragazza.

Come scacciare la Mummia

Se il Libro [Book] non si trova ancora in gioco, il prossimo eroe che scoprirà una stanza con il simbolo Omen dovrà cercare il Libro nel mazzo Omen e prenderne possesso. Il Libro riporta l'incantesimo che può bandire la Mummia dal nostro mondo, ma prima dovete conoscere il vero nome della Mummia. Per riuscirci dovete seguire i passi sottostanti, nell'ordine indicato. Ogni eroe può tentare una sola delle seguenti azioni per turno.

1 - Un qualunque eroe può tentare un tiro di Knowledge di 6+ per scoprire il nome della Mummia in una delle seguenti stanze (e attraverso il seguente metodo):

- La stanza con il Sarcofago [Sarcophagus] studiando i geroglifici,
- Il Laboratorio di ricerca [Research Laboratory] analizzando gli appunti del team di archeologi, oppure
- La Biblioteca [Library] cercando nei libri la storia della Mummia.

Se riuscite a trovare il nome della Mummia prendete un segnalino Knowledge Roll.

2 - In un turno successivo a quello in cui avete scoperto il nome della Mummia, l'eroe che ha con sé il Libro può tentare un tiro di Knowledge di 6+ per leggere ed imparare l'incantesimo in grado di scacciare la Mummia. Se ci riesce, prende un segnalino Knowledge Roll.

3 - Quando avete entrambi i segnalini Knowledge Roll, portate il libro nella stessa stanza in cui c'è la Mummia. Un qualunque eroe che si trovi nella stanza in cui sono presenti sia il Libro che la Mummia può ingaggiare con essa un combattimento basato su Sanity per tentare di scacciarla. Se riesce a vincere il tiro del combattimento, caccerà la Mummia da questa terra per sempre. La Mummia è immune agli attacchi basati sulla Speed (ad esempio il Revolver non ha effetto).

Se vincete...

Un vento caldo e asciutto soffia gentile nella stanza nel momento in cui richiudi il libro. La Mummia continua a camminare verso di te, i suoi occhi come vuote orbite di disperazione. Nel momento in cui le sue mani stringono la tua gola, le bende iniziano a sgretolarsi. La mummia inizia a gemere e geme ancor più mentre il suo corpo si sgretola e si dissolve nel vento caldo che spira. "Mia sposa... mio unico amore... no... non di nuovo..."
La mummia scompare, il vento tace. Siete soli.

HAUNT 2

The Séance (La Seduta Spiritica)

Un brivido di terrore discende sulla casa, la nebbia si leva in lente spire dal pavimento. Una voce risuona nell'aria, "Devo riposare... fate riposare la mia anima... o morite..."

Cosa fare adesso

Mettete da parte tanti segnalini Knowledge Roll e Sanity Roll quanti sono i giocatori. Mettete poi da parte un segnalino Fantasma [Ghost] ed un segnalino Resti [Corpse].

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore sta cercando di risvegliare un Fantasma prima che lo facciate voi.

Voi vincete quando...

...o sconfiggete il Fantasma dopo che il traditore lo ha risvegliato, oppure seppellite i Resti del Fantasma dopo che lo avete risvegliato voi.

Come evocare il Fantasma

E' in atto una lotta contro il tempo tra voi ed il traditore per evocare il Fantasma.

Ogni eroe può tentare un tiro di Knowledge o di Sanity di 5+ per cercare di condurre una seduta spiritica. Un qualunque eroe può tentare uno solo di questi tiri durante il proprio turno e soltanto mentre si trova nella Stanza del Pentacolo [Pentagram Chamber].

Ogni volta che uno di questi tiri ha successo, ponete un segnalino Knowledge Roll o Sanity Roll (a seconda del tiro che è riuscito) nella stanza dove è stato rivelato lo scenario. Quando gli eroi hanno ottenuto un numero di questi segnalini pari alla metà del numero dei giocatori (arrotondato per difetto), riescono a completare la seduta spiritica.

Anche il traditore sta cercando di condurre una seduta spiritica. Se gli eroi completano la seduta spiritica prima del traditore, allora riescono ad evocare il Fantasma e sono in grado di controllarlo (seguite le istruzioni indicate di seguito). Se non ci riescono, allora sarà il traditore ad evocare il Fantasma e a controllarlo.

Se siete i primi ad evocare il Fantasma

Il fantasma dice (leggete ad alta voce) "Seppellite le mie ossa!"

Mettete il segnalino Fantasma nella stanza in cui è stato effettuato il tiro che ha completato la seduta spiritica. Il segnalino rimarrà in quella stanza fino a che non perderete il controllo del Fantasma.

Preparate l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track] posizionando una clip di plastica sul numero 1. Alla fine di ogni turno seguente a quello in cui è stata completata la seduta spiritica, spostate la clip sul numero successivo. Avete tempo fino al Turno 5 (escluso) per seppellire i Resti del Fantasma.

Durante il vostro turno - una volta per turno -, mentre siete nella Soffitta [Attic], Camera da Letto [Bedroom] o nella Camera da Letto Principale [Master Bedroom], potete tentare un tiro di Knowledge di 5+ per trovare i Resti. Se ci riuscite, mettete il segnalino Resti sulla scheda dell'eroe che riesce nel tiro.

Portate i Resti fino alla Cripta [Crypt] o al Cimitero [Graveyard]. Mentre siete in una di queste due stanze, potete tentare - una volta per turno - un tiro di Knowledge di 5+ per trovare la lapide giusta e seppellire i Resti.

Mentre state facendo tutto ciò, il Fantasma non può attaccare. Se non riuscite a seppellire i Resti entro la fine del Turno 4, il traditore ottiene il controllo del Fantasma; seguite quindi le istruzioni contenute nel Traitor's Tome al paragrafo "**Se sei il primo ad evocare il Fantasma**". Se tutto ciò accade, seppellire i Resti non sarà oramai sufficiente per placare il Fantasma: ora dovrete distruggerlo.

Regole di attacco speciali

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

Se il traditore prende il controllo del Fantasma, quest'ultimo potrà essere attaccato da qualunque eroe, a patto che tale eroe possa effettuare attacchi di Sanity. Chiunque porti con sé l'Anello [Ring] può effettuare un attacco di Sanity; allo stesso modo chiunque si trovi nella Stanza del Pentacolo con il Fantasma (anche senza l'Anello) potrà effettuare attacchi di Sanity. Per distruggere il Fantasma un qualunque attacco di Sanity deve avere successo. Se è il Fantasma ad attaccare ma il suo totale d'attacco è inferiore a quello di un eroe, non subisce danno.

Se vincete...

La nebbia scompare e il terribile freddo che vi attanaglia il cuore lentamente comincia a dissolversi. Una sensazione di calma e beatitudine ora pervade questo luogo.

Un'anima, finalmente, ha ottenuto la pace che cercava.

HAUNT 3

Frog-Leg Stew (Stufato di Zampe di Rana)

Una risata gracchiante e stridula echeggia nella casa. Immediatamente vi immobilizzate, tremanti di paura. "No, no, no! Non dovete nascondervi da me, mie piccole scimmiette cattive! Siete state ranocchiette molto cattive, a rubare il libro di Ooma. Molto cattive. Ho paura che Ooma debba ora cavar via i nasetti dai vostri bei visini... o magari fare qualcosa di peggio, molto peggio."

Cosa dovete sapere sui Cattivi

La Strega ha lanciato su se stessa un incantesimo che la rende invulnerabile. E attenti, poichè può anche trasformare le persone in rane.

Voi vincete quando...

...uccidete la Strega.

Come uccidere la Strega

Dovete usare il Libro [Book] degli incantesimi per lanciare l'incantesimo "Forma Mortale" [Form of Mortal] sulla Strega. Questo incantesimo renderà la Strega vulnerabile ai vostri attacchi. L'incantesimo richiede una Radice di mandragola [Root].

Per uccidere la Strega, dovete seguire i seguenti punti nell'ordine indicato. Potete tentare una sola delle seguenti azioni per turno.

1 - Trovare la Radice di mandragola. Se scoprite una nuova stanza che contiene la mandragola, il traditore metterà un segnalino Radice in quella stanza. Alcuni di questi segnalini potrebbero già essere disponibili in alcune delle stanze già scoperte.

2 - Se siete in una stanza con un segnalino Radice, potete tentare un tiro di Knowledge di 4+ per estrarre correttamente la Radice dal terreno. Se ci riuscite, mettete il segnalino Radice sulla scheda del vostro personaggio.

3 - Se avete un segnalino Radice ed il Libro mentre siete nella stessa stanza con la Strega, potete tentare un tiro di Knowledge di 6+ per lanciare l'incantesimo "Forma Mortale". Se ci riuscite, potrete attaccare la Strega normalmente; da quel momento in poi infatti un qualunque attacco andato a segno sulla Strega causerà la sua morte immediata.

Rane

Un eroe che viene tramutato in rana perde tutti gli oggetti e scarta eventuali compagni/alleati. Abbassate il Might ed il Knowledge di quell'eroe fino al loro valore minimo (il valore subito prima del teschio). Una rana non può attaccare, pescare carte, o scoprire nuove stanze. Un altro eroe (che non sia stato trasformato in una rana) può prendere la rana e trasportarla come se fosse un oggetto.

Se siete nella stessa stanza con una rana ed avete con voi il Libro, potete tentare un tiro di Knowledge di 4+ per trasformare la rana nuovamente in un essere umano. Le caratteristiche di quell'eroe tornano ai loro valori iniziali.

Regole di attacco speciali

La Strega è invulnerabile e non può essere attaccata fino a quando non avete lanciato su di lei l'incantesimo Forma Mortale. Gli eroi possono invece sempre attaccare il Gatto, quando compare.

Se vincete...

La Strega urla "Noooooo! Non potete farmi questo! Fermali, mio piccolino! Rimpiangerete quello che mi state facendo! Striscerò nei vostri incubi peggiori e vi farò sanguinare! Farò in modo che il vostro cervello vi pruda fino a che non scaverete un buco nella vostra testa e lo farete uscire! Vi farò..."

Quando sei ad un passo dal tirarti sulla testa una lampada lì vicina per tentare di zittire la sua voce stridula, la Strega scompare..... o almeno, per il momento.

HAUNT 4

The Web of Destiny (La Ragnatela del Destino)

La ragnatela era talmente grande che la tua mente non riusciva a focalizzarla. Ora ti ci ritrovi intrappolato, viso e corpo invischiati ai fili appiccicosi. Sta iniziando a indurirsi sulla tua pelle. Se non riuscirai a liberartene velocemente, non riuscirai più a venirme fuori. Con la coda dell'occhio, riesci a scorgere un'ombra che inizia a calarsi giù dal soffitto. No, non è un'ombra... Un ragno sta camminando sulla ragnatela. Ora è sopra di te e improvvisamente senti il tuo stomaco stringersi. Guardi in basso e vedi un pungiglione che sta penetrando all'interno del tuo ventre. Urli... ma qualcuno ti sentirà ?

Cosa fare adesso

L'eroe che ha rivelato lo scenario è imprigionato in una ragnatela appiccicosa. Quel personaggio è ora un "eroe intrappolato". L'eroe intrappolato non si può muovere, ma può tentare di distruggere la ragnatela, attaccandola. L'eroe intrappolato può anche usare o scambiare oggetti.

Se il Kit Medico [Medical Kit] non è ancora stato trovato, ogni eroe che abbia da questo momento l'opportunità di pescare una carta Item può cercarlo nell'apposito mazzo ed appropriarsene invece di pescare una carta come al solito (quindi rimescolare il mazzo Item).

Prendete tanti segnalini Might Roll quanti sono i giocatori.

L'eroe intrappolato è stato infestato da uova di ragno giganti. Potrebbero schiudersi...

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Un immenso, gigantesco Ragno vive in questa casa. Proteggerà l'eroe intrappolato fino a quando le sue uova non si schiuderanno.

Voi vincete quando...

...l'eroe intrappolato è stato liberato, le uova sono state distrutte ed almeno un eroe riesce ad uscire dalla casa.

Come distruggere la Ragnatela e le Uova

Potete distruggere la ragnatela attaccandola con Might. La ragnatela ha valore Might di 4. Se riuscite nell'attacco, mettete un segnalino Might Roll in quella stanza (invece di infliggere danni). Se non riuscite nell'attacco non subite danni. Quando quella stanza contiene tanti segnalini Might Roll quanti sono i giocatori, la ragnatela viene distrutta e l'eroe intrappolato viene finalmente liberato.

Se siete nella stessa stanza dell'eroe intrappolato ed avete il Kit Medico, potete tentare un tiro di Knowledge di 4+ per distruggere le uova. Se avete l'Unguento Curativo [Healing Salve], potete utilizzarlo per distruggere le uova automaticamente, senza eseguire il tiro di Knowledge.

Come fuggire dalla casa

Dopo che l'eroe intrappolato è stato liberato e le uova sono state distrutte, gli eroi devono uscire dalla casa. Potete tentare un tiro di Knowledge (per scassinare la serratura) o un tiro di Might (per rompere la serratura) di 6+ per aprire la porta di ingresso nella Sala d'Ingresso [Entrance Hall]. Se ci riuscite, pescate una carta Event e terminate il vostro turno. A partire dal turno successivo, ciascun eroe potrà uscire dalla casa.

Se vincete...

Eliminando gli ultimi filamenti di ragnatela dai tuoi occhi, ti lanci fuori da questa vecchia casa. Voltandoti indietro, vedi il tremolante baluginio di una debole luce provenire da una finestra al piano superiore.

Nella pallida luce riesci a distinguere un tremante movimento. Poi un altro.

E' ora di andare... Adesso!

HAUNT 5

I Was a Teenage Lycanthrope (Ero un Licantropo Adolescente)

Un urlo squarcia il silenzio della magione, diventando sempre più forte e terrificante, tanto che sei certo che inizierai ad urlare dal dolore se non finirà. Nel momento esatto in cui stai per cedere, l'urlo vibra e si intensifica, trasformandosi infine in un ululato di pura rabbia. La tua ombra vacilla sotto di te nel momento in cui ti accorgi di essere illuminato dai raggi di luce della luna piena...

Cosa fare adesso

Prendete un segnalino Proiettili d'Argento [Silver Bullets] e tanti segnalini Lupi [Wolf] quanti sono i giocatori.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore è un Lupo Mannaro che diventerà via via più potente nel corso dello scenario. Un Lupo Mannaro può contagiare altre persone con la licanthropia, trasformandole in Lupi Mannari a loro volta.

Voi vincete quando...

...tutti i Lupi Mannari sono morti. Non è necessario uccidere il Cane [Dog] per vincere.

Come uccidere i Lupi Mannari

Dovete trovare il Revolver e creare i Proiettili d'Argento. Per fare questo, dovete effettuare le azioni sotto riportate. Potete tentare una sola delle seguenti azioni per turno.

1 - Se non avete il Revolver, potete trovarlo nella Soffitta [Attic], Stanza dei Giochi [Game Room], Stanza delle Cianfrusaglie [Junk Room], Camera da Letto Principale [Master Bedroom], o nel Caveau [Vault]. Quando siete in una di queste stanze, potete tentare un tiro di Knowledge di 5+ per trovare il Revolver. Se ci riuscite cercate nel mazzo di carte Item la carta Revolver e prendetela. Dopo rimescolate nuovamente il mazzo. Potete cercare più volte nella stessa stanza, ma potete cercare una sola volta nel vostro turno.

2 - Recatevi al Laboratorio di Ricerca [Research Laboratory] o alla Caldaia [Furnace Room]. In una di queste stanze, potrete tentare un tiro di Knowledge di 5+ per creare i Proiettili d'Argento. Se ci riuscite, prendete il segnalino Proiettili d'Argento. Un eroe può lavorare alla creazione dei Proiettili d'Argento, mentre un altro è in cerca del Revolver (in pratica queste due operazioni possono essere compiute in qualsiasi ordine).

3 - L'eroe che ha creato i Proiettili d'Argento deve darli all'eroe con il Revolver (o viceversa).

4 - Quando un eroe ha sia i Proiettili d'Argento che il Revolver può usarli per uccidere il Lupo Mannaro o il Cane (vedere di seguito).

Cosa dovete fare nel vostro turno

Se siete stati attaccati da un Lupo Mannaro o dal Cane e subite danno, mettete un segnalino Lupo sulla scheda del vostro personaggio. All'inizio di ogni turno seguente, se avete un segnalino Lupo sulla scheda, dovete effettuare un tiro di Sanity 4+ per cercare di resistere alla licanthropia. Se fallite il tiro, vi trasformerete immediatamente in un Lupo Mannaro e non sarete più un eroe (a questo punto leggete questo scenario nel Traitor's Tome). Gli eroi che sono stati contagiati ma sono riusciti a resistere alla licanthropia vincono assieme agli eroi sani nel momento in cui i Lupi Mannari sono stati uccisi... almeno fino alla prossima luna piena.

Regole di attacco speciali

Se un personaggio che ha sia i Proiettili d'Argento che il Revolver ferisce un Lupo Mannaro, il Lupo Mannaro muore (il Revolver non finisce mai i proiettili).

Se vincete...

Le nuvole avvolgono la luna piena, oscurandone la luce. La casa ritorna scura e silenziosa mentre vi trovate in piedi davanti al cadavere martoriato del vostro amico. Avete dovuto farlo per sopravvivere... ma potrete ancora vivere sereni sapendo ciò che avete fatto?

HAUNT 6

The Floating Eye (L'Occhio Fluttuante)

Non sei sicuro se quello che odi sia un gemito troppo acuto per essere avvertito o un rumore troppo debole per essere udito. Oppure tutti e due. In lontananza fredde luci blu palpitano una volta, poi di nuovo. Qualcuno urla: "I padroni sono venuti per noi! I grandi occhi si nutriranno con le nostre menti!!!"

Cosa fare adesso

Prendete tanti segnalini Might Roll quanti sono i giocatori.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Degli Alieni sono giunti in questa casa; possono utilizzare le loro abilità di controllo mentale per manipolare gli eroi. Possono farlo su tutti gli eroi presenti in una stessa stanza, quindi rimanere separati potrebbe essere una buona idea.

Voi vincete quando...

...mettete fuori uso l'Astronave [Spaceship] in modo che non decolli con i vostri amici.

Cosa dovete fare nel vostro turno

Se siete sotto il controllo degli Alieni, il traditore vi obbligherà ad andare verso l'astronave. Al turno successivo a quello in cui siete stati portati nella stanza con l'astronave, verrete imbarcati all'interno dell'astronave ed eliminati dal gioco. Non potete eseguire attacchi finché siete sotto il controllo mentale degli Alieni.

Regole di attacco speciali

Potete liberare un eroe dal controllo mentale degli Alieni attaccando e ferendo quell'eroe, sia con un attacco normale che con un attacco di Sanity utilizzando l'Anello [Ring]. Un eroe così ferito subisce soltanto la metà del danno (arrotondato per difetto); voi, invece, subite il danno normalmente se fallite l'attacco contro l'eroe controllato mentalmente. Una volta che è stato liberato dal controllo alieno, un eroe non potrà essere nuovamente controllato.

Potete tentare un tiro di Might di 5+ per danneggiare l'Astronave. Ogni volta che riuscite a danneggiare l'Astronave mettete un segnalino Might Roll vicino ad essa. Quando vicino all'Astronave ci sono tanti segnalini Might Roll quanti sono i giocatori, l'astronave è stata messa fuori uso.

Gli Alieni sono immuni agli attacchi basati sulla Speed (ad esempio il Revolver non ha effetto).

Se vincete...

Grazie all'aiuto del tuo "amico", gli alieni ti avevano quasi catturato. Anche ora, che sei acquattato tra i cespugli, vedi occhi che cercano e cercano ancora... Puoi sentirli, ti stanno chiamando. Per un attimo il tuo corpo si volta indietro verso la casa... ma un istante dopo ti giri e corri, a tutta velocità verso la strada e la salvezza.

HAUNT 7

Carnivorous Ivy (Rampicanti Carnivori)

Un suono secco, graffiante risuona in questa lugubre dimora. In un primo momento siete convinti che una qualche sorta di grossi serpenti a sonagli stiano venendo verso di voi, ma subito dopo vedete rami di pianta rampicante che premono contro la finestra dall'esterno. Nel momento in cui il vetro si infrange in una miriade di schegge, capite che le piante sono vive e stanno arrivando... stanno arrivando per voi.

Cosa fare adesso

Prendete il segnalino Spray per Piante [Plant Spray].

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Le piante rampicanti tenteranno di imprigionarvi (ogni coppia Root/Tip nella casa è un "rampicante"). Le piante si nutrono di concime. In particolar modo, il loro preferito è quello ottenuto dalla decomposizione dei cadaveri...

Voi vincete quando...

...utilizzate lo Spray per Piante per uccidere tanti rampicanti quanti sono i giocatori. Quando questo accadrà i restanti rampicanti si ritireranno e gli eroi saranno salvi.

Come creare uno Spray per Piante

Dovete creare uno Spray per Piante per uccidere i rampicanti. Per fare questo portate il Libro [Book] fino al Laboratorio di Ricerca [Research Laboratory] o alla Cucina [Kitchen]. Durante il vostro turno, in una di queste stanze, potete tentare un tiro di Knowledge di 5+ per creare lo Spray per Piante. Potete tentare un solo tiro per turno. Quando ci riuscite, prendete il segnalino Spray per Piante. Potete creare soltanto uno Spray per Piante. Se viene distrutto non può essere ricreato.

Regole di attacco speciali

Potete uccidere un rampicante (indicato da una singola coppia Root/Tip) entrando con lo Spray per Piante in una stanza in cui è presente una Radice [Root] o una Estremità [Tip] e spruzzando lo Spray invece di eseguire un normale attacco (l'uccisione è automatica e basta la dichiarazione dell'azione).

Le Radici non possono essere attaccate normalmente, solo dallo Spray per Piante.

Le Estremità possono essere attaccate normalmente. Quando una di queste viene sconfitta, rimane stordita e lascia cadere qualunque cosa stia

trasportando. Le Radici non rallentano il movimento degli eroi, mentre lo fanno le Estremità.

Cosa dovete fare nel vostro turno

Se siete stati catturati, potete comunque effettuare attacchi contro le Estremità. Se fallite l'attacco contro di esse mentre siete trasportati, non subite danni ma il vostro turno termina; d'altro canto se un attacco ha successo, l'Estremità verrà stordita e vi lascerà andare. In tal caso potete continuare il vostro turno muovendovi liberamente.

Se vincete...

I rami iniziano a contorcersi e a dibattersi, sbattendo e mandando in pezzi vasi, quadri e mobili. Per un secondo temete che la casa possa venire abbattuta dalla possente forza della pianta mostruosa, ma all'improvviso i rami iniziano a sgusciare via ritirandosi dentro al terreno. L'unico suono che odi è un debole pianto. Ma chi sta piangendo? Oh... sei tu.

HAUNT 8

Wail of the Banshee (Il Lamento della Banshee)

Dapprima udite un suono sommesso fuori dalla stanza, come se qualcuno si stesse arrampicando sul muro oppure stesse grattando con le unghie sulle pareti. Pochi istanti dopo cogliete con la coda dell'occhio la sbiadita immagine di una logora, argentea veste. Vi voltate per correte verso la porta, quando percepite una presenza nella stanza, alle vostre spalle. Qualcosa piange e si lamenta. Un suono da far accapponare la pelle... vi sentite come se un gelo improvviso attraversasse il vostro cuore.

La morte è vicina.

Cosa fare adesso

Prendete tanti segnalini Knowledge Roll e Sanity Roll quanti sono i giocatori.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore ha utilizzato la Tavola Spiritica [Spirit Board] per evocare una malefica Banshee. Fino a quando il traditore ha con sé la Tavola Spiritica è immune al lamento della Banshee.

Voi vincete quando...

...riuscite ad eseguire un esorcismo per scacciare la Banshee.

Come scacciare la Banshee

Dovete compiere un esorcismo per scacciare la Banshee prima che questa vi uccida tutti. Questo richiederà tanti "tiri esorcismo" quanti sono i giocatori. Ogni tiro deve essere tentato in una determinata stanza o con un determinato oggetto. Ogni eroe può tentare un solo tiro esorcismo durante il proprio turno.

o Potete tentare un tiro esorcismo di Sanity a 5+ quando siete nella Cappella [Chapel], Cripta [Crypt], Stanza del Pentacolo [Pentagram Chamber] o quando avete il Simbolo Sacro [Holy Symbol] o la Tavola Spiritica [Spirit Board].

o Potete tentare un tiro esorcismo di Knowledge a 5+ quando siete nella Biblioteca [Library] o nel Laboratorio di Ricerca [Research Laboratory] o quando avete il Libro [Book] o la Sfera di Cristallo [Crystal Ball].

Ogni volta che effettuate con successo un tiro esorcismo, ponete un segnalino Sanity Roll o Knowledge Roll (a seconda del tiro che avete tentato) sull'oggetto o nella stanza che avete utilizzato per quel tiro esorcismo.

Nel caso un tiro esorcismo riesca, nessun altro eroe potrà utilizzare nuovamente quell'oggetto o quella stanza per effettuare un successivo tiro esorcismo (per esempio, se un tiro esorcismo riesce nella Cappella, nessun altro eroe potrà tentare un tiro esorcismo nella Cappella).

Quando gli eroi hanno ottenuto tanti segnalini quanti sono i giocatori, la Banshee viene scacciata.

Regole di attacco speciali

La Banshee non può essere attaccata. Se rubate la Tavola Spiritica al traditore questi sarà soggetto al lamento della Banshee come voi, ma la Tavola Spiritica non vi garantirà l'immunità al lamento.

Se vincete...

Il lamento si avvicina sempre più. I muri cominciano a scuotersi. Indirizzi casualmente lo sguardo in uno specchio lì accanto e vedi i tuoi capelli diventare bianchi... Il lamento è appena fuori dalla porta! La maniglia della porta gira mentre urla le ultime parole dell'esorcismo.

Dopo, solo il silenzio.

HAUNT 9

The Dance of Death (La Danza della Morte)

Gli orologi nella casa battono la mezzanotte... eppure siete più che sicuri che non sia così tardi. Immobili e con un senso d'irrequietezza, rimanete a fissarvi mentre i rintocchi si susseguono. Non appena gli orologi tacciono di nuovo, quello che sembra un violinista solitario inizia ad intonare una melodia che si diffonde nell'aria, invitandovi a danzare. La musica raggela le vostre anime, ma le vostre labbra non possono non piegarsi al contempo in un sorriso... Come può qualcosa essere così terribile e così fantastico allo stesso tempo?

Cosa fare adesso

Questo scenario inizia senza un traditore. Ogni eroe potrebbe diventare un traditore.

Se la Stanza del Pentacolo [Pentagram Chamber] e la Scala [Staircase] non sono in gioco, il giocatore che ha rivelato lo scenario deve cercarle nel mazzo e metterle nel seminterrato. Poi deve fare la stessa cosa con la Sala da Ballo [Ballroom] mettendola a fianco di una stanza al Pian Terreno [Ground] a sua scelta. Quindi mescolate nuovamente il mazzo delle stanze. La Stanza del Pentacolo deve essere posizionata il più lontano possibile dal giocatore che ha rivelato lo scenario.

Prendete tanti segnalini Sanity Roll quanti sono i giocatori.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Da qualche parte nella casa, un Oscuro Violinista sta suonando una musica stregata che cattura la vostra mente. Una danza di morte è iniziata nella Sala da Ballo.

Voi vincete quando...

...sacciate l'Oscuro Violinista.

Come scacciare l'Oscuro Violinista

Per scacciare l'Oscuro Violinista, dovete completare i seguenti passi nell'ordine indicato. Potete tentare una sola delle seguenti azioni nel vostro turno.

1 - Solo un personaggio che porti con sé il Simbolo Sacro [Holy Symbol] può entrare nella Stanza del Pentacolo [Pentagram Chamber]. Quel personaggio non può scambiare volontariamente il Simbolo Sacro.

2 - Quando un eroe che porti con sé il Simbolo Sacro si trova nella Stanza del Pentacolo, qualunque eroe presente nella stanza può tentare un tiro di Sanity di 5+ per sconfiggere l'Oscuro Violinista. Non è necessario che quell'eroe abbia il Simbolo Sacro stesso per tentare questo tiro. Se il tiro ha successo, ponete nella stanza un segnalino Sanity Roll.

3 - Quando nella Stanza del Pentacolo sono presenti tanti segnalini Sanity Roll quanti erano gli eroi all'inizio dello scenario, gli eroi riescono a scacciare l'Oscuro Violinista dalla casa.

Cosa dovete fare nel vostro turno

All'inizio del vostro turno, dovete tentare un tiro di Sanity di 4+ per tentare di resistere alla melodia dell'Oscuro Violinista, a meno che non possediate il Simbolo Sacro.

Se il tiro riesce, potete continuare con il vostro turno normalmente.

Se fallite il tiro e siete nella Sala da Ballo [Ballroom] diventate un traditore (leggete quindi questo scenario nel Traitor's Tome).

Se fallite il tiro mentre siete in un'altra stanza, perdete 1 punto di Sanity. Se la vostra Sanity scende fino a raggiungere il teschio non morite, ma diventate un traditore (e potete quindi leggere questo scenario nel Traitor's Tome).

In ogni caso quando fallite il tiro dovete muovervi verso la Sala da Ballo seguendo la via più breve per giungerci; potete comunque eseguire qualunque altra azione normalmente.

Regole di attacco speciali

L'Oscuro Violinista non può essere attaccato.

Se vincete...

Il violinista suona sempre più velocemente, mentre implacabilmente reciti le parole per scacciarlo. Una pioggia innaturale inizia a scendere giù dal soffitto, gocciolando sul pentacolo e sul violinista, che ora puoi vedere sospeso a mezz'aria. Mentre continua a suonare, ti accorgi che il suo volto sta cominciando a sciogliersi come cera al fuoco. La terribile e bellissima musica continua a diffondersi ancora mentre egli si scioglie, attenuandosi fino a scomparire soltanto quando gli ultimi resti del suo corpo si dissolvono, portati via dalla pioggia.

HAUNT 10

Family Gathering (Riunione di Famiglia)

Il Pazzo alza improvvisamente la testa, tendendo le orecchie per ascoltare: "Avete sentito?", vi chiede. "Sotto al pavimento, dove li ho messi. La mia famiglia." Ecco che il pavimento si rigonfia, poi si squarcia e fuoriescono degli arti... infine dei corpi putrescenti. Uno di essi fissa il traditore, rivelatosi amico del Pazzo: la sua bocca attorniata dai vermi sembra formare un tetro sorriso. Nel momento in cui il corpo si avvicina alla sua vittima, l'intera casa si squassa come scossa dalle doglie di un parto. Quindi, i passi sordi di un lento incedere risuonano ovunque in essa.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il Pazzo [Madman] e gli Zombie vogliono uccidervi. Dovete catturare tutti gli Zombie, attirandoli nelle stanze che per loro furono importanti quando erano in vita.

Voi vincete quando...

...avete intrappolato tutti gli Zombie.

Come intrappolare gli Zombie

Dovete attirare gli Zombie nelle loro stanze preferite, sfruttando a vostro vantaggio la loro semplice mente.

Gli Zombie si muovono lentamente, e si dirigono sempre verso l'eroe loro più vicino.

Potete utilizzare la Camera da Letto Principale [Master Bedroom], la Cappella [Chapel], la Serra [Conservatory], la Stanza dei Giochi [Game Room], la Biblioteca [Library] e la Soffitta [Attic] per intrappolare gli Zombie.

Se uno Zombie entra o inizia il turno in una di queste stanze, esso deve effettuare un tiro di Knowledge di 4+ per non essere intrappolato. Se fallisce il tiro, non può più attaccare e rimane quietamente in quella stanza senza eseguire altri tiri per il resto della partita.

Quando uno Zombie è intrappolato in una stanza, non potete utilizzare quella stessa stanza per intrappolarne un altro.

Se vincete...

"Scusami Mamma!" urla il Pazzo.

Un lamento gorgoglia faticosamente dalle labbra di uno dei corpi, irrigidite dal rigor-mortis.

Abbandonaste "Mamma" e le altre creature dietro di voi quella notte... ma talvolta vi sembra ancora di sentire quel loro lamento provenire dalle assi del pavimento...

HAUNT 11

Let Them In (Fateli Entrare)

Fuori dalla finestra la nebbia s'infittisce. Ma cosa sono queste sagome che si intravedono nella bruma? Da qualche parte nella casa udite improvvisamente il Pazzo urlare: "Finalmente! Spalanchiamo le finestre!" Poi il suono di una finestra che si apre, di seguito un'altra e un'altra ancora. Un vento gelido inizia a soffiare nella casa facendovi rizzare i capelli e sussurrando suadenti minacce nelle vostre orecchie.

Cosa fare adesso

Prendete tanti segnalini Sanity Roll e Knowledge Roll quanti sono i giocatori.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Avete a che fare con degli Spettri che tenteranno di uccidervi.

Voi vincete quando...

...scacciate tutti gli Spettri o attraverso un esorcismo o sconfiggendoli uno per uno con un attacco di Sanity utilizzando l'Anello [Ring].

Come effettuare un esorcismo

Potete compiere un esorcismo per scacciare tutti gli Spettri. Per riuscirci dovete eseguire con successo tanti "tiri esorcismo" quanti sono i giocatori. Ogni tiro deve essere effettuato in una determinata stanza o con un certo oggetto ed ognuno di questi tiri richiede un tiro di Sanity o di Knowledge. Potete tentare un solo tiro esorcismo a turno.

o Potete tentare un tiro esorcismo di Sanity di 5+ quando siete nella Cappella [Chapel], Cripta [Crypt] o nella Stanza del Pentacolo [Pentagram Chamber] oppure se avete il Simbolo Sacro [Holy Symbol] o l'Anello [Ring].

o Potete tentare un tiro esorcismo di Knowledge di 5+ quando siete nella Biblioteca [Library] o nel Laboratorio di Ricerca [Research Laboratory] oppure se possedete il Libro [Book] o la Sfera di Cristallo [Crystal Ball].

Ogni volta che un tiro esorcismo ha successo, ponete un segnalino Sanity Roll o Knowledge Roll (a seconda del tipo di tiro che avete eseguito) nella stanza o sulla carta rappresentante l'oggetto che avete utilizzato per l'esorcismo. Se un eroe riesce in un tiro esorcismo in una stanza o con un determinato oggetto, nessun altro eroe può tentare un successivo tiro esorcismo in quella stanza o con quell'oggetto (per esempio se riuscite a fare un tiro con successo nella Cappella, non sarà più possibile utilizzare di nuovo la Cappella per l'esorcismo). Quando gli eroi hanno posto tanti segnalini quanti sono i giocatori, gli Spettri vengono scacciati.

Regole di attacco speciali

Gli Spettri non possono essere attaccati fisicamente. Chiunque indossi l'Anello può tentare un attacco di Sanity contro gli Spettri. Se l'attacco ha successo, sconfiggete lo Spettro scacciandolo automaticamente. Se è lo Spettro ad attaccarvi ma il suo attacco fallisce, questo resta solamente stordito.

Mentre il Pazzo è impegnato a fare entrare gli Spettri, non può attaccare gli eroi, ma può difendersi se viene attaccato.

Se vincete...

Il Rito è stato completato perfettamente. L'esorcismo è riuscito. Le finestre sono finalmente chiuse. Gli Spettri sono stati scacciati. Ma... cos'è stato quel lieve movimento oltre la finestra? Meglio non farli rientrare...

HAUNT 12

Fleshwalkers (Gemelli Malvagi)

La sfera di cristallo mostra l'immagine della stanza in cui ti trovi, con dentro l'immagine della sfera di cristallo che mostra la stanza in cui ti trovi, con dentro a sua volta l'immagine della sfera di cristallo che mostra la stanza in cui ti trovi... e così via, come se cadessi in una spirale di immagini identiche. Ma ecco che una nuova immagine prende forma mentre osservi il cristallo: puoi vedere l'entrata principale della casa e alcune persone penetrare attraverso di essa. Ti pare di conoscerle... una di esse guarda in alto, fino ad incontrare i tuoi occhi che scrutano i suoi attraverso la sfera. Impallidisci non appena li riconosci.

Quelli sono i TUOI occhi.

E' il tuo "doppelganger", il tuo doppio... il tuo gemello malvagio.

Cosa fare adesso

Mettete tanti segnalini Gemello Malvagio [Evil Twin] nella Sala d'Ingresso [Entrance Hall] quanti sono i giocatori. I segnalini sono numerati, ognuno corrisponde ad uno specifico eroe.

Il giocatore a sinistra del giocatore che ha rivelato lo scenario è il primo nella numerazione.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Questo scenario non ha traditore. I Cattivi sono esattamente come voi, ma malvagi. I vostri Gemelli vi vogliono uccidere.

Voi vincete quando...

...il vostro eroe è vivo e tutti i Gemelli Malvagi sono morti.

Il Gemello Malvagio nel proprio turno deve fare questo

I Gemelli Malvagi hanno il loro "turno mostro" dopo il turno del giocatore che ha rivelato lo scenario.

Un Gemello Malvagio lancia i dadi per il movimento come farebbe un normale mostro e si muove verso la propria controparte cercando la strada più veloce. Se un Gemello Malvagio termina il suo movimento in una stanza con un eroe (qualunque eroe) lo attacca. Cercherà comunque di attaccare per prima sempre la sua controparte. Se in una stessa stanza ci sono più eroi ma non la sua controparte, determinate a caso chi sarà attaccato.

Se l'eroe di un giocatore viene ucciso, quel giocatore prende il controllo del proprio Gemello Malvagio e lo usa per attaccare gli altri eroi a suo piacimento.

Gemelli Malvagi

Ogni Gemello Malvagio ha le caratteristiche che la propria controparte aveva all'inizio dello scenario (tenendo conto di eventuali modifiche ma non di quelle riguardanti eventuali oggetti posseduti dalla controparte). I Gemelli Malvagi non possono portare oggetti o avere seguaci.

Regole di attacco speciali

Se non avete la Sfera di Cristallo [Crystal Ball] quando attaccate o vi difendete dal vostro specifico Gemello Malvagio, perdete 1 punto aggiuntivo in ognuna delle vostre caratteristiche, indipendentemente da chi tra voi due abbia successo nell'attacco. Se venite colpiti, subite il danno normalmente; se lo colpite voi, lo stordite.

Se invece possedete la Sfera di Cristallo e lo ferite in un attacco (o durante la difesa), lo uccidete.

Quando attaccate o vi difendete da un qualunque Gemello Malvagio, non subite il danno extra.

Quando ferite in un attacco (o durante la difesa) un qualunque Gemello Malvagio, lo stordite a meno che non possediate la Sfera di Cristallo e la controparte di quel gemello sia morta: in tal caso lo uccidete.

L'eroe che possiede la Sfera di Cristallo può attaccare i Gemelli Malvagi storditi. Un Gemello Malvagio stordito si difende normalmente dagli attacchi, ma se ottiene un totale superiore in difesa non causa danni all'attaccante.

La Sfera di Cristallo può essere scambiata come un normale oggetto.

Se vincete...

Raggeli, sei distrutto. TU giaci a terra, morto. Non il TUO corpo, ti dici. Il tuo doppio. Dovevi ucciderlo. Voleva prendere il tuo posto, giusto? Era il tuo doppio, giusto?

Giusto...?

HAUNT 13

Perchance to Dream (La Fuga dei Sogni)

"Svegliati, svegliati!" Perché non si sveglia?

Uno dei vostri compagni si è addormentato nella camera da letto di questa misteriosa casa. Avete provato a scuoterlo fino a giungere a schiaffeggiarlo.

Niente sembra svegliarlo. In un posto terribile come questo, non è per niente un buon segno.

L'addormentato si dibatte ed urla: "Tornate indietro! Non fatelo!" Deve essere un incubo.

Cosa fare adesso

Prendete tanti segnalini Sanity Roll e Might Roll quanti sono i giocatori.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il subconscio del vostro compagno addormentato ha materializzato i suoi Incubi nella casa. Se un numero non precisato di Incubi lascerà la casa, voi perderete, quindi dovete impedir loro di fuggire (il traditore ha scritto quel numero in base alle regole presenti sul Traitor's Tome). Il vostro compagno addormentato è ora il Sognatore.

Voi vincete quando...

...riuscite a svegliare il Sognatore prima che un numero non precisato di Incubi fuga per il mondo (il traditore conosce quel numero esatto).

Come svegliare il Sognatore

Dove portare il Simbolo Sacro [Holy Symbol] nella stanza dove c'è il Sognatore e utilizzarlo per svegliarlo. Per farlo dovete:

1 - Portate il Simbolo Sacro nella stanza in cui è presente il corpo del Sognatore.

2 - Con la presenza nella stanza di un eroe che ha con sé il Simbolo Sacro, qualunque eroe presente potrà tentare un tiro di Sanity o di Might di 5+ per svegliare il Sognatore. Ogni volta che avete successo nel tiro, prendete un segnalino Sanity Roll o Might Roll. Il Sognatore si risveglierà quando avrete ottenuto tanti segnalini quanti sono i giocatori.

3 - Non potete usare i Sali [Smelling Salts] per risvegliare il Sognatore.

Regole di attacco speciali

Gli Incubi infliggono danni mentali invece che danni fisici.

Se un Incubo viene colpito, viene distrutto invece che essere stordito.

Se vincete...

Gli incubi in rotta perdono ogni collegamento con la realtà e scompaiono. Il Sognatore smette di dimenarsi ma all'improvviso, con una cavernosa voce demoniaca, lancia un ultimo e terrificante urlo: "NOOOOO! Non fatemi tornare indietro!".

Il vostro amico si sveglia, apre gli occhi e con la sua normale voce dice: "Ho fatto uno strano sogno..."

HAUNT 14

The Stars Are Right (Le Stelle Non Mentono)

Gli scaffali in questa antica dimora sono carichi di tomi sinistri. Orribili titoli che raccontano di Male, di Morte, di Pazzia e di Cose-Che-Non-Devono-Essere-Nominate. Perché i tuoi compagni ti hanno portato al cospetto di questa macabra collezione? Quale proibito sapere sperano di ottenere?

Le tue domande trovano la risposta non appena un canto ritmico si diffonde nei corridoi della casa. Il culto che risiede tra queste fosche mura sta intonando un canto... sembrerebbe per evocare una antica creatura. E la voce che si eleva più in alto delle altre è quella del tuo compagno... traditore. Capisci che costui è qui per completare il rituale portando loro tutto ciò di cui hanno bisogno... compresi i sacrifici umani.

Cosa fare adesso

Prendete tanti segnalini Vernice [Paint] quanti sono i giocatori. Mettetene uno in ciascuna delle seguenti stanze (in quante più stanze potete e seguendo quest'ordine): Cucina [Kitchen], Dispensa [Larder], Stanza delle Cianfrusaglie [Junk Room], Ripostiglio [Storeroom], Laboratorio di Ricerca [Research Laboratory], Soffitta [Attic]. Se ci sono più segnalini che stanze attualmente scoperte, potete mettere più di un segnalino in ciascuna di esse, ricominciando a seguirne l'ordine. Se nessuna delle suddette stanze è in gioco, pescate dal mazzo delle stanze fino a che trovate una di esse e mettetela in gioco al relativo piano, quindi metteteci dentro di essa tutti i segnalini Vernice.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore sta collaborando con i fanatici di un culto. Stanno cercando di evocare il loro dio, eseguendo un numero imprecisato di sacrifici nella Stanza del Pentacolo [Pentagram Chamber]. Possono sacrificare anche degli oggetti... insieme ai corpi umani.

Voi vincete quando...

...profanate il Pentacolo.

Come profanare il Pentacolo

Potete profanare la Stanza del Pentacolo trovando alcuni barattoli di Vernice e lanciandone il contenuto sul pavimento della stanza (porre i segnalini Vernice all'interno della Stanza del Pentacolo).

o Prendete i barattoli di Vernice che sono sparsi per la casa. Potete portare un solo barattolo per volta.

o Potete lanciare un barattolo di Vernice nella Stanza del Pentacolo da una stanza adiacente, collegata da una porta. Fare questo costa 1 punto di

movimento. o Dovete lanciare tutti i barattoli di Vernice presenti nella casa all'interno della Stanza del Pentacolo per profanare il Pentacolo.

Regole di attacco speciali

Se un eroe viene ucciso, lasciate la sua miniatura nella stanza in cui è morto, coricata su un fianco. Un Cultista (o il traditore) potrà prenderne il corpo e trasportarlo come se fosse un oggetto (quel giocatore prenderà la miniatura per indicare che sta trasportando il corpo). Mentre il traditore o un Cultista trasporta un corpo, muovere in ciascuna stanza conterà per lui come 2 spazi movimento.

Se vincete...

La casa inizia a ondeggiare e udite il suono di vetri che si infrangono tutto intorno a voi. I muri iniziano a gocciolare mentre il terrificante dio dei cultisti si avvicina al nostro piano di esistenza.

Nell'esatto momento in cui il mondo intero sta per essere annientato dalla sua venuta, la vernice si spande sul pavimento in legno fino al pentacolo, profanandolo. Ecco che l'oscuro portale che stava aprendosi sospeso sopra il pentacolo rifulge e poi implode generando una possente onda d'urto che scaglia a terra tutti i presenti con forza...

Ammaccature a parte, avete interrotto questo orribile rituale. Il mondo è salvo, almeno per adesso, ma l'eco del canto dei cultisti ancora risuona nelle vostre menti che non riescono a dimenticare il recente orrore vissuto.

Vi toccate il viso e vi accorgete del sangue sgorgare copioso dalle vostre orecchie straziate. Con il tempo probabilmente il vostro corpo si rimetterà, guarendo... ma lo farà anche la vostra anima ?

HAUNT 15

Here There Be Dragons (Qui Ci Sono Draghi)

Uno dei vostri compagni si ferma improvvisamente, poi si china a raccogliere un brandello di carta dal pavimento e mormora qualcosa che non riuscite ad udire chiaramente. Prima che possiate chiedere al vostro amico cos'ha trovato, la porta davanti a voi viene distrutta da una vampata di fuoco. Un enorme Drago appare dietro di essa, ruggendo e sputando fuoco dalle narici! Il vostro amico si irrita, vi indica e grida: "Mangiali Drago! Mangiali tutti!"

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il Drago vi vuole uccidere tutti. Può soffiare fuoco e mordere. Vi servono armi e armature per sconfiggere una bestia così terrificante.

Voi vincete quando...

...uccidete il Drago.

Come uccidere il Drago

Non avete bisogno di oggetti particolari per uccidere il Drago, ma il Drago è talmente forte che vi servono l'Armatura Antica [segnalino Antique Armor], lo Scudo [carta Shield], e la Lancia [carta Spear] per avere qualche possibilità di successo. L'Armatura Antica e lo Scudo sono entrambi da qualche parte nel seminterrato.

L'Armatura Antica

L'Armatura Antica è nel seminterrato (questo oggetto è particolare ed apposito per questo scenario e non ha a che vedere con la carta oggetto Armatura [Armor]), da qualche parte. L'Armatura Antica non può essere rubata con un attacco speciale. Non è possibile indossare l'Armatura Antica e l'Armatura (normale) contemporaneamente.

o Potete utilizzare un turno intero per indossare l'Armatura Antica o per toglierla e passarla ad un altro eroe. Non potete muovervi o fare qualunque altra cosa in quel turno.

o Chi indossa l'Armatura Antica previene fino a 5 danni fisici ogniqualvolta venga ferito, ma deve muoversi di 1 punto in meno della sua Speed attuale (fino comunque ad un minimo di 1 spazio per turno). In ogni caso l'Armatura Antica non è in grado di proteggervi da attacchi basati sul fuoco o sul calore.

Lo Scudo

Chi porta lo Scudo è immune ad attacchi basati sul fuoco o sul calore, ma l'oggetto è molto pesante: chi lo porta deve muoversi di 1 punto in meno della sua Speed attuale (fino comunque ad un minimo di 1 spazio per turno). Chiunque sia nella stessa stanza con l'eroe che porta lo scudo è immune al soffio del Drago.

La Lancia

La Lancia è particolarmente efficace contro il Drago. In aggiunta al consueto bonus di Might della Lancia, quando eseguite un attacco basato su Might (o vi difendete) contro il Drago, aggiungete 4 al risultato del tiro.

Regole di attacco speciali

Se siete colpiti dal soffio del Drago, potete scegliere di scartare un oggetto e subire 2 punti in meno di danno fisico. Potete scartare più oggetti, diminuendo il danno di 2 punti per ciascuno.

Il traditore tiene traccia dell'ammontare dei danni subiti dal Drago e vi dirà quand'esso verrà sconfitto.

Se vincete...

Il Drago barcolla, quindi cade a terra morto, spire di fumo escono dalle sue narici. La sua carcassa è coperta di sangue, ma meno lorda di sangue di quanto lo siete voi.

Ora dovete vedervela con il traditore, in piedi davanti a voi con un ghigno idiota. Mentre vi avvicinate, quello che fu il vostro amico realizza che intendete rendergli pan per focaccia.

"Ma tanto questo è un sogno!" protesta. Strane, per essere le sue ultime parole.

HAUNT 16

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

Il vostro compagno è sempre stato ossessionato da quella ragazza, geloso addirittura della sua amicizia nei vostri confronti. Adesso ha imprigionato la ragazza nella casa. La sentite gridare, le sua urla divenire più forti, sempre di più... Poi il silenzio. E mentre state prendendo il fiato per iniziare a chiamarla, una profonda risata risuona dal piano inferiore. Man mano che le risa si dissolvono, potete udire un ritmico ticchettio prendere il suo posto. Simile al ticchettio del timer di una bomba. E proprio di questo si tratta, infatti. Ma che pazzia è mai questa?

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il vostro ex-amico, ora traditore, ha evocato un Fantasma per proteggere la Ragazza [Girl]. Lei è nascosta da qualche parte nel seminterrato e il traditore vi ha preparato una trappola. Potete sentire il ticchettio del timer della Bomba. Non avete molto tempo.

Voi vincete quando...

...salvate la Ragazza e riuscite o a disinnescare la Bomba o a fuggire dalla casa prima che esploda.

Come salvare la Ragazza

Prima di tutto dovete trovare il Fantasma [Phantom] e salvare la Ragazza. Quindi dovrete disinnescare la Bomba [Bomb]... oppure uscire velocemente dalla casa.

o Il Fantasma e la Ragazza appariranno nella prossima stanza con il simbolo Event o Omen che scoprirete nel seminterrato (il traditore metterà entrambi i loro segnalini in quella stanza).

o Invece di pescare una carta Event dovete attaccare il Fantasma. Se colpite il Fantasma, lo uccidetate e salvate la Ragazza. In caso contrario il Fantasma riesce a scappare con la Ragazza (tutti e due i segnalini vengono rimossi dal gioco). Il Fantasma riapparirà in seguito nella prossima stanza con il simbolo Event o Omen che scoprirete nel seminterrato.

o Dopo che sarà stato esplorato tutto il seminterrato, il traditore sceglierà una qualsiasi stanza del seminterrato dove porre il Fantasma e la Ragazza volta per volta. Il Fantasma non riapparirà mai in una stanza in cui è già apparso, finché può farlo.

Come mettere fuori uso la Bomba

Durante il vostro turno, potete tentare un tiro di Knowledge di 7+ nella stanza in cui è stato sconfitto il Fantasma per disinnescare la Bomba.

Come fuggire dalla casa

Per fuggire dalla casa, potete tentare un tiro di Knowledge di 6+ (per scassinare la serratura della porta d'ingresso) oppure un tiro di Might 6+ (per romperne la serratura) nella Sala d'Ingresso [Entrance Hall]. Se ci riuscite, pescate una carta Event e terminate il vostro turno. A partire dal turno seguente, gli eroi potranno uscire dalla porta di ingresso per fuggire.

Se vincete...

La ragazza piange e singhiozza tra le tue braccia, mentre fuggite da questa antica dimora. Puoi ancora sentire quell'infernale ticchettio, anche ora che sei fuggito. Ti volti a guardare la vecchia casa e vedi con la coda dell'occhio una figura solitaria, in piedi davanti ad una delle finestre al piano superiore. Mentre uscite dal grande cancello di metallo della casa, la figura alza una mano fino a toccare il vetro della finestra...

HAUNT 17

A Breath of Wind (Un soffio di vento)

Come vi spostate attraverso le stanze, qualche detrito comincia a tremare. Vi fermate a esaminarlo, ma questo si solleva dal pavimento seguito da molti altri. Presto, una nuvola di cianfusaglie gira per aria, e sentite una risata malefica mentre i pezzi di spazzatura si lanciano contro di voi

Cosa fare adesso

Prendete diversi segnalini Candele (Candle)

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Vi vogliono uccidere.

Voi vincete quando...

...esorcizzate il Poltergeist.

Come fare l'esorcismo

Il rituale dell'esorcismo richiede l'accensione delle Candele

Una volta per turno, se vi trovate in Cucina (Kitchen), Sala da Pranzo (Dining Room), Cappella (Chapel), o Galleria (Gallery), potete tentare un tiro di Speed 3+ per trovare una Candela (più Candele possono trovarsi nella stessa stanza). Se riuscite prendete un segnalino Candela e piazzatelo sulla vostra scheda personaggio

Se state trasportando una Candela, potete scartarla in qualsiasi stanza del piano dove è stato rivelato lo scenario facendo un tiro di Knowledge 5+. se riuscite, piazzate il segnalino Candela in questa stanza; nessun altro tentativo può essere fatto in questa stanza. Se fallite il tiro perdetevi la candela; rimettete il segnalino Candela da parte. Ogni volta che un segnalino Candela è piazzato in una camera, non può essere raccolto dal Poltergeist o dal traditore. Quando avrete piazzato un numero di segnalini Candela uguale al numero degli eroi, il Poltergeist sarà esorcizzato.

Un eroe che ha la carta Candela (Candle), può usarla (e scartarla) al posto di un segnalino Candela dopo il tiro di Knowledge

Regole di attacco speciali

Il poltergeist è immune agli attacchi di Might e non può essere colpito da un Revolver. La Dinamite ha effetto sul Poltergeist (il Libro del Traditore descrive cosa succede)

Qualsiasi eroe nella stessa stanza del Poltergeist può fare un attacco di Speed. Se vincete non gli infliggete danni ma potete rubare un oggetto che sta trasportando. Se perdetevi il tiro, ricevete un dado di danno fisico (invece del normale danno)

Un eroe che trasporta l'Anello (Ring), il Teschio (Skull), o il Campanello (Bell), può attaccare il Poltergeist con un attacco di Sanity. Se vincete abbassate il Turn/Damage del numero della differenza del tiro. Se perdetevi ricevete un dado di danno mentale (invece del danno normale)

Se vincete...

La candela brucia la vostra mano mentre intorpiditi vi apprestate a pronunciare le parole per l'ultima volta. I detriti di aereo volano in tutte le direzioni rovesciando tavoli e ammaccando le pareti. Poi, tutto è ancora

HAUNT 18

United We Stand (Stiamo Uniti)

Hai sentito il grido del tuo amico, ma era tardi, era già diventato un mostro, la carne scorreva gorgogliando attraverso le ossa come la gomma fusa. Non può più essere ucciso con armi ordinarie. Ma il fuoco scioglierà tutto. Un fuoco abbastanza grande brucierà il tuo mostruoso amico e l'orrore di questa casa per sempre.

Cosa fare adesso

Se le Stairs of Basement non è nella casa prendetela dal mazzo tessere e posizionatela nel Seminterrato (Basement) poi mischiate il mazzo tessere

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore ha fame della vostra carne, e solo bruciando la casa potrete uccidere il mostro

Voi vincete quando...

...Il fuoco della casa ucciderà il traditore.

Come bruciare la casa

Dovete scoprire e muovere nella Furnace Room e tirare un tiro di Knowledge 5+ per impostare il surriscaldamento del forno

Alla fine del turno seguente dell'eroe che ha impostato il surriscaldamento del forno la Furnace Room esplose. Girate la tessera a faccia in giù. Ogni esploratore (incluso il traditore) in questa stanza è ucciso

Da adesso in poi, alla fine del turno di ogni esploratore (incluso quello del traditore), una nuova stanza prende fuoco, uccidendo chiunque vi sia dentro (girate la tessera a faccia in giù). Una stanza non può prendere fuoco se non è adiacente a un'altra già bruciata ma non hanno bisogno di essere collegate da porte.

Quando il fuoco raggiunge le Stairs of Basement, l'esploratore seguente può scegliere di distruggere il Foyer. Il fuoco può diffondersi da qui all' Entrance Hall e Grand Staircase (marcate queste stanze con i segnalini pentagonali per mostrare che sono distrutte). Il fuoco può diffondersi anche dal Basement Landing al Coal Chute, oppure da una stanza al Seminterrato (Basement) alla Collapsed Room.

Quando il fuoco distrugge il Foyer, la Entrance Hall e la Grand Staircase, la casa crolla e uccide chiunque si trovi ancora dentro.

Come scappare dalla casa

Potete fare un tiro di Knowledge (per scassinare la serratura) o un tiro di Might (per rompere la serratura) di 4+ per aprire la porta nella Entrance Hall. Se avete successo, pescate una carta evento e finite il turno. Nel turno seguente tutti gli esploratori possono muovere di uno spazio fuori la porta per scappare.

Se vincete...

La casa crolla in un inferno sfolgorante. Si pensa sia un finale appropriato per un così orribile posto e per la terribile creatura in cui si è trasformato il vostro amico. Eppure, guardando le fiamme roventi, non si può far a meno di ammirare il segreto perduto in loro... dopo tutto non siamo tutti forti se uniti?

HAUNT 19

A Friend for the Ages (un amico per i secoli)

Avete udito a lungo che questa casa è la dimora di un'antica forza malefica. La galleria è piena di antichi dipinti splendidamente incorniciati, ma che ora prendono la polvere. Guardando le opere d'arte, il vostro occhio cade su quella che appare stranamente familiare. Vedete il viso di uno dei vostri amici, ma segnata dall'età e da ferite mortali. Sotto il dipinto vi è un cartello polveroso con scritto: "La morte stessa può rifiutarvi finché questo reparto resiste."

Cosa fare adesso

prendete un numero di segnalini pittura (Paint) uguale al numero degli eroi +2

prendete anche un numero di segnalini knowledge roll uguale al numero degli eroi

piazzate i segnalini paint nelle seguenti stanze :

attic , abandoned room , collapsed room , patio , statuary corridor , storeroom , e wine cellar.

Piazzate un segnalino paint in ogni stanza .Se ci sono piu' stanza in gioco che segnalini paint, piazzate i segnalini nelle stanze piu' lontane da ogni esploratore. Se avete piu' segnalini paint che stanze in gioco mettere i segnalini extra a parte.Ogni volta che una stanza elencata è scoperta , metteteci un segnalino paint .

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore è protetto da un mistico ritratto , che assorbe tutti i suoi mali e 'infermita' . Il traditore cercherà di proteggerlo ad ogni costo.

Voi vincete quando...

...romperete l'incantesimo del ritratto ripitturandolo , oppure il traditore muore.

Come ridipingere il ritratto

I segnalini Paint possono essere trasportati, lasciati, scambiati e rubati con un regolare oggetto, ma non possono essere trasportati dal Cane (Dog). Ogni esploratore può trasportare solo un segnalino Paint alla volta.

Se vi trovate nella Gallery e trasportate un segnalino Paint, potete provare un tiro di Knowledge 4+ al vostro turno per ridipingere il ritratto. Se riuscite, scartate il segnalino Paint e posizionate un segnalino Knowledge Roll in questa stanza. Un eroe non può fare questo più di una volta per turno.

Quando avrete piazzato un numero di segnalini Knowledge Roll nella Gallery uguale al numero degli eroi che hanno iniziato lo scenario, l'incantesimo sarà rotto

Regole di attacco speciali

Il traditore non può essere danneggiato con i mezzi normali. Se ferite il traditore in un combattimento fisico di 2 o più, potrete rubargli un oggetto (vedi "attacchi speciali" nel libretto di istruzioni)

Eccezione: Quando un eroe indossa l'amuleto dei secoli (Amulet of the Ages), ferisce il traditore in combattimento, le caratteristiche del traditore vengono danneggiate normalmente

Se vincete...

Come effettuate l'ultimo colpo, sentite la pittura cedere al pennello rinunciando al potere in esso contenuto. Il vostro compagno traditore barcolla, gli crescono i capelli lunghi e bianchi, il viso rugoso, finché il corpo antico semplicemente cade. In un attimo, non rimane che un mucchio di polvere. Ma quando guardate il nuovo ritratto davanti a voi vi chiedete..dove avete visto questa faccia prima?

HAUNT 20

Ghost Bride (La Sposa Fantasma)

Un'apparizione in abito bianco da sposa si manifesta scintillando di fronte a voi. "Mi hai lasciata sola per tutti questi lunghi anni" sussurra una voce femminile d'oltretomba "ma io ho atteso. Per te. Per il nostro matrimonio". Il fantasma levita fin sopra la testa di uno dei vostri compagni e dice: "Quando sarai MORTO COME ME, staremo insieme PER SEMPRE".

Il fantasma scompare, ma il debole suono di una marcia nuziale suonata da un organo si diffonde delicatamente per tutta la casa.

Cosa fare adesso

Se la Cripta [Crypt] non è ancora stata rivelata, cercatela e mettetela nel seminterrato. Mescolate quindi nuovamente il mazzo delle stanze.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

La Sposa Fantasma crede che uno degli eroi sia il suo nuovo sposo.

Voi vincete quando...

...trovate l'Anello Nuziale (carta Anello [Ring]) ed il corpo del vero sposo, quindi portate entrambi alla Sposa Fantasma nella Cappella [Chapel] prima che lei sposi il vostro compagno.

Come fermare le nozze del Fantasma

Dovete scoprire il nome del suo vero sposo e dove è sepolto il suo corpo. Quindi dovete portare il corpo e l'Anello Nuziale alla Cappella in modo da dare pace all'anima della Sposa Fantasma. Questo fermerà il matrimonio in atto.

Per fare questo, dovete seguire le indicazioni sotto riportate, nell'ordine. Ognuna delle seguenti azioni può essere tentata una sola volta per turno.

1 - Potete tentare un tiro di Knowledge di 5+ quando siete nella Camera da Letto [Bedroom], Sala da Pranzo [Dining Room] o nella Biblioteca [Library], oppure se possedete il Libro [Book] (in questo scenario è il vecchio diario della Sposa). In questo modo riuscirete a trovare il nome del vero sposo.

2 - Potete tentare un tiro di Knowledge di 4+ nella Cripta [Crypt] per localizzare dove è sepolto il corpo del vero sposo.

3 - Una volta trovato il corpo, potete tentare un tiro di Might di 4+ nella Cripta per dissotterrarlo.

4 - Fatto ciò, portate il corpo nella Cappella (utilizzate il segnalino Resti [Corpse] per indicare il corpo). Il corpo è pesante, quindi l'eroe che lo trasporta è più lento: ogni stanza conta per lui 2 spazi di movimento. Potete dare il corpo ad un altro eroe esattamente nello stesso modo in cui scambiate gli oggetti.

5 - Portate l'Anello nella Cappella (non è importante che il corpo del vero sposo sia già presente o meno).

Quando sia il corpo del vero sposo che l'Anello si troveranno nella Cappella, la Sposa Fantasma apparirà e finalmente potrà riposare in pace.

Regole di attacco speciali

La Sposa Fantasma può essere attaccata solo con la Sanity e solo chi possiede l'Anello può farlo. In ogni altro caso non potete attaccarla.

Se vincete...

Il terriccio della Cripta incrosta il tuo collo e ti fa bruciare gli occhi, ma hai trovato ciò che cercavi: il corpo raggrinzito e imbalsamato dello sposo, da lungo tempo depresso nella tomba. Infilii il sottile anello al suo fragile dito rinsecchito. Infine trascini con fatica quel fardello e lo deponi sull'altare della Cappella; al contatto un sinistro rumore d'ossa, frantumi di esse e capelli che si spargono sull'altare.

L'apparizione in abito bianco da sposa ricompare, levitando questa volta sui resti dell'antico corpo. Dal cadavere oramai a pezzi sembra fuoriuscire, prendendo forma pian piano, uno spirito che pare vestito a sua volta con un abito nero da sposa. Congiungendo le loro mani, i due spettri cominciano a svanire, pieni d'amore, da questo mondo...

HAUNT 21

House of the Living Dead (La Casa dei Morti Viventi)

Cos'è tutto questo baccano? Sembra come stesse per uscire qualcosa dal pavimento, o dai muri. Misericordia! Corpi decomposti, denti rotti ed anneriti, odore di cimitero! Corpi emaciati e gialli di pus allungano le loro braccia putrescenti verso di voi. Sono ovunque! Hanno intenzione di banchettare con la vostra carne, strappandola a morsi con i loro denti marci. Ma cos'è peggio è il fatto che non morireste. Eternamente affamati, i vostri corpi mutilati si unirebbero alla schiera dei non-morti, nuovi zombie tra gli zombie... Dovete fermarli!

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Sono lenti (ma resistenti) Zombie e vogliono uccidervi tutti. Un antico Signore degli Zombie li controlla.

Voi vincete quando...

...o distruggete il Signore degli Zombie o distruggete tutti gli Zombie.

Regole di attacco speciali

Se un eroe viene ucciso, nel turno successivo diverrà uno Zombie. Il traditore vi dirà le vostre nuove caratteristiche.

Potete distruggere uno Zombie solo attaccandolo con armi che si basino sul Might. Fa eccezione la Dinamite [Dynamite], che funziona, ma sono immuni al Revolver. Un attacco effettuato senza questo genere di armi stordirà solamente uno Zombie. Se un qualunque attacco fallisce, subirete sempre gli eventuali danni, qualunque arma possediate.

Quando un eroe ha l'opportunità di pescare una carta dal mazzo Item, può invece pescare 3 carte, sceglierne una e porre le altre sotto al mazzo. Il terrore acutizza i sensi, dopotutto...

Se avete il Simbolo Sacro [Holy Symbol], qualunque Zombie vi attacchi con il Might lancerà 2 dadi in meno per l'attacco (questo non si applica all'attacco del Signore degli Zombie).

Potete ferire il Signore degli Zombie solo se avete il Medaglione [Medallion]. L'eroe che porta con sé il Medaglione non necessita di un'arma per ferire il Signore degli Zombie, benché ogni arma che eventualmente abbia avrà effetto sull'attacco in questo caso. Il traditore terrà il conto della quantità di ferite subite dal Signore degli Zombie e vi dirà se e quando è stato distrutto. Gli attacchi da parte di eroi che non abbiano con loro il Medaglione saranno inutili contro il Signore degli Zombie (esso non verrà neppure stordito).

Se vincete...

Il suono della carne lacerata da quelle grigie mani putrescenti... e l'orribile, orribile suono di strappi di morsi che ne consegue... puoi ancora udirli. Sono suoni che ti sveglieranno ancora nel cuore della notte per gli anni a venire. Come è accaduto questa notte. E ogniqualvolta li odi in te, immagini qualcosa muoversi e fuoriuscire dalle pareti... dal pavimento.

Ti rigiri nel letto e tenti di rimetterti a dormire... rimuginare troppo sui demoni del passato non porterebbe a nulla di buono.

HAUNT 22

The Abyss Gazes Back (Lo Sguardo dell'Abisso)

*La casa sussulta e ruggisce. Una vampata di calore vi avvolge. Un altro sobbalzo, poi il suono di legno che si squarcia e di calcinacci che si staccano. Qualcuno urla: "Tenetevi da qualche parte! Stiamo sprofondando all'INFERNO!"
Un flebile, tremolante bagliore rosso illumina le mura e una nebbia grigia riempie velocemente le stanze. Una parte della casa trema e poi si sgretola precipitando verso un fiammeggiante lago di fuoco, più sotto. Vi arrampicate come potete, tentando di mettervi in salvo e al contempo cercando disperatamente di trovare il modo per impedire che la casa precipiti nell'Inferno... portandovi giù con essa.*

Cosa fare adesso

Prendete tanti segnalini Sanity Roll e Knowledge Roll quanti sono i giocatori.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore sta aprendo l'Abisso... e vuole essere sicuro che nessuno gli scappi.

Voi vincete quando...

...riuscite a compiere un esorcismo che blocchi l'apertura dell'Abisso e di conseguenza la distruzione della casa.

Come fare l'esorcismo

Dovete eseguire un esorcismo per impedire alla casa di crollare nell'Abisso. Per riuscirci vi servono tanti "tiri esorcismo" quanti sono i giocatori. Ogni tiro richiede un oggetto specifico, oppure di essere in una specifica stanza e richiede un tiro di Sanity o di Knowledge. Potete effettuare un solo tiro esorcismo nel vostro turno.

o Potete tentare un tiro esorcismo di Sanity di 5+ quando siete nella Cappella [Chapel], nella Cripta [Crypt] o nella Stanza del Pentacolo [Pentagram Chamber] oppure quando siete in possesso del Simbolo Sacro [Holy Symbol] o dell'Anello [Ring].

o Potete tentare un tiro esorcismo di Knowledge di 5+ quando siete nella Biblioteca [Library] o nel Laboratorio di Ricerca [Research Laboratory] oppure quando siete in possesso del Libro [Book] o della Sfera di Cristallo [Crystal Ball].

Ogni volta che effettuate con successo un tiro esorcismo, ponete un segnalino Sanity Roll o Knowledge Roll (a seconda del tiro che avete tentato) sull'oggetto o nella stanza che avete utilizzato per quel tiro esorcismo. I segnalini saranno conteggiati anche nel caso l'oggetto o la stanza sul/la quale si trovano venga distrutto/a.

Nel caso un tiro esorcismo riesca, nessun altro eroe potrà utilizzare nuovamente quell'oggetto o quella stanza per effettuare un successivo tiro esorcismo (per esempio, se un tiro esorcismo riesce nella Cappella, nessun altro eroe potrà tentare un tiro esorcismo nella Cappella).

Quando gli eroi hanno ottenuto tanti segnalini quanti sono i giocatori, la casa cessa di crollare.

Cosa dovete fare nel vostro turno

Alla fine del vostro turno, il traditore vi dirà di girare a faccia in giù alcune stanze della casa. Queste stanze sono crollate e ormai fanno parte dell'Abisso.

Come comportarsi con l'Abisso

Il traditore sta tenendo traccia dello scorrere del tempo con l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track]

Un eroe che possiede il Simbolo Sacro e che si trovi adiacente ad una o più stanze che il traditore indicherà come distrutte (che quindi sarebbero da girare a faccia in giù), potrà sacrificare il Simbolo Sacro per salvare tali stanze (le stanze devono essere collegate da una porta). Scartate il Simbolo Sacro. In quel turno non dovrete girare a faccia in giù quelle stanze. Questo impedirà alla casa di crollare fino al prossimo turno. Ma nonostante tutto questo, non fermerà l'avanzare del tempo sull'indicatore Turno/Danno.

Se vi trovate in una stanza che sta per esser risucchiata (voltata a faccia in giù), dovete tentare un tiro di Speed di 4+ per tentare la fuga. Se superate il tiro, riuscite a saltare in una eventuale stanza adiacente già scoperta collegata da una porta che non stia crollando a sua volta (se ne esiste una). Se fallite il tiro o non ci sono stanze in cui saltare per fuggire, la stanza viene risucchiata nell'Abisso e il vostro eroe è morto.

Se un Evento [Event] o un lancio di dado per l'utilizzo dell'Ascensore Mistico [Mystic Elevator] vi rimanda in una stanza o piano precedentemente distrutti, venite automaticamente risucchiati nell'Abisso ed uccisi.

La Sala d'Ingresso [Entrance Hall], l'Atrio [Foyer] e le Scale Principali [Grand Staircase] sono considerate tre stanze separate, utilizzate un segnalino qualunque per indicare quale di queste è stata risucchiata nell'Abisso.

Se vincete...

L'ultimo incantesimo è terminato. L'esorcismo è completo. Ora attendete... supplicando, pregando e promettendo qualunque cosa dentro di voi se solo ne uscirete vivi...

La casa smette di vibrare. La nebbia grigia si ritira. Il palpitante bagliore rosso si affievolisce fino a scomparire. State piangendo. Ma l'inferno non vi reclamerà quest'oggi...

HAUNT 23

Tentacled Horror (L'Orrore Tentacolato)

Una forma allungata costituita da tessuto muscolare appare dinanzi a voi, agitandosi. Ventose dentate dalla superficie affilata e cartilaginea ricoprono l'arto invertebrato, pulsando e schioccando. La lunga estremità gommosa scatta verso uno dei tuoi compagni e si avvinghia convulsamente alla sua gamba. Le ventose dentate lacerano la sua carne, quasi segando l'arto intrappolato, prima che il malcapitato sia trascinato lontano. Il tuo amico urla sempre più forte, ma il grido si affievolisce allontanandosi. Poi improvvisamente si interrompe. E il tentacolo ritorna.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Una creatura mostruosa, un Orrore Tentacolato è in cerca di voi. Ognuno dei suoi tentacoli è rappresentato da una coppia di segnalini Estremità [Sucker] e Origine [Arm]. Se l'Estremità di un tentacolo vi porta fino alla sua corrispettiva Origine, verrete uccisi all'inizio del successivo turno del mostro, a meno che non veniate salvati prima. I tentacoli diventeranno più forti con il passare del tempo.

Voi vincete quando...

...distruggete la creatura.

Come distruggere la creatura

Dovete trovare la testa della creatura e distruggerla seguendo questi passi:

o L'eroe che ha con sé la Sfera di Cristallo [Crystal Ball] può utilizzarla per scovare dove sia situata la testa della creatura. Per farlo deve effettuare un tiro di Knowledge di 4+ per riuscire a guardare dentro la sfera. Se il tiro fallisce, seguite le istruzioni presenti sulla carta stessa della Sfera di Cristallo. Se il tiro riesce, invece di risolvere l'effetto normale della Sfera di Cristallo lancerà 4 dadi per determinare dove si trova la testa della creatura:

| Risultato | Stanza |
|-----------|-------------------------------------|
| 0 | Dispensa [Larder] |
| 1 | Cucina [Kitchen] |
| 2 | Stanza dell'Organo [Organ Room] |
| 3 | Baratro [Chasm] |
| 4-5 | Lago Sotterraneo [Underground Lake] |
| 6 | Serra [Conservatory] |
| 7 | Cripta [Crypt] |
| 8 | Caldaia [Furnace Room] |

o La Sfera di Cristallo andrà in frantumi non appena la testa sarà localizzata. Scartate questa carta.

o Se la stanza in cui si trova la testa della creatura non è ancora stata scoperta, cercatela nel mazzo delle stanze e datela al traditore dicendogli di conmetterla a suo piacimento secondo le normali regole di posizionamento delle stanze.

o Recatevi quindi nella stanza in cui si trova la testa della creatura e dichiarate di attaccarla usando la Dinamite [Dynamite] o la Lancia [Spear]. Non è necessario nessun tiro per l'attacco: automaticamente ucciderete la creatura (non subite alcun danno dalla Dinamite). Solo questi due oggetti specifici sono in grado di uccidere la creatura.

Regole di attacco speciali

Quando ferite l'Estremità di un tentacolo, la stordite ed essa tornerà alla sua Origine. Spostate il segnalino Estremità nella stanza dell'Origine corrispettiva.

Se ferite una Estremità che sta trasportando un eroe, questa lascerà cadere l'eroe nella stanza nella quale l'avete ferita. Spostate il segnalino Estremità nella stanza dell'Origine corrispettiva. In questo scenario le Origini non rallentano il movimento come di consueto, mentre invece lo fanno le Estremità.

Cosa dovete fare nel vostro turno

Se l'Estremità di un tentacolo vi cattura, dovete attaccarlo all'inizio del vostro turno seguente. Se colpite l'Estremità il tentacolo vi lascia e si ritira, ma per il resto del turno in corso ogni stanza in cui vi muoverete conterà come 2 spazi di movimento a causa delle ferite riportate. Se invece il vostro attacco non ha successo, non subite danni ma il vostro turno termina immediatamente e rimanete imprigionati nella morsa del tentacolo.

Se vincete...

Il tentacolo munito di ventose dentate si ritrae, dimenandosi avanti e indietro in agonia e facendo crollare parte del soffitto e poi un muro con i suoi ultimi possenti slanci. Un urlo si leva lontano, sale velocemente da toni bassi fino ad arrivare a toni tanto elevati che riuscite a malapena a percepirlo, con il vostro udito limitato. La creatura urla il suo ultimo richiamo verso dimensioni che non volete né potete nemmeno immaginare.

Poi, finalmente, ciò che non avrebbe mai dovuto esistere non è più. Probabilmente lo incontrerete ancora solamente nei vostri sogni...

...anzi, incubi...

HAUNT 24

Fly Away Home (Volare Via)

Udite il suono d'un fruscio, d'un batter d'ali divenire sempre più intenso appena fuori dalla casa. Guardando da una finestra vedete un enorme stormo di pipistrelli i cui occhi rossi brillano nell'oscurità. Tirate le tende, indietreggiando da quell'orribile visione. Ma ecco ancora quel suono. Poi un colpo... poi un altro. Poi un'orribile risata rauca. Flap... flap... flap... Sono qui.

Cosa fare adesso

Se la Stanza dell'Organo [Organ Room] non è stata rivelata, cercatela nel mazzo e mettetela in gioco. Poi mescolate di nuovo il mazzo delle stanze.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore ha fatto entrare dei Pipistrelli [Bat] succhiasangue nella casa. I Pipistrelli hanno già ucciso il traditore. Adesso vogliono uccidere voi.

Voi vincete quando...

...riuscite ad allontanare i Pipistrelli suonando le note giuste con l'organo (nella Stanza dell'Organo) e poi uccidete tutti i Pipistrelli che stanno mordendo gli eroi.

Come mandare via i Pipistrelli

Avete sentito dire che un tipo particolare di tonalità confonde il delicato udito dei Pipistrelli. Dovete suonare l'organo nella Stanza dell'Organo per far scappare i Pipistrelli e poi uccidere i Pipistrelli che rimangono. Per fare questo dovete seguire i seguenti passi, nell'ordine. Ognuna di queste azioni può essere tentata una sola volta per turno.

1 - Recatevi nella Stanza dell'Organo. Una volta che vi trovate lì, potete tentare un tiro di Might di 6+ per mettere in funzione l'organo.

2 - Una volta che l'organo è stato messo in funzione, potete tentare un tiro di Knowledge di 6+ (nella Stanza dell'Organo) per trovare la giusta combinazione di suoni che farà allontanare i Pipistrelli che ancora non si sono attaccati agli eroi. Questo inoltre farà sì che nessun altro Pipistrello entri nella casa. Notare che un eroe il cui hobby sia la musica (leggere i tratti degli eroi sulle schede) riuscirà ad individuare la giusta combinazione di suoni con un tiro di Knowledge di 5+.

3 - Fatto ciò, eliminate i restanti Pipistrelli attaccati agli eroi attaccandoli normalmente ed uccidendoli.

Cosa dovete fare nel vostro turno

All'inizio del proprio turno, ogni eroe subisce 1 punto di danno fisico per ogni Pipistrello attaccato ad esso. Un eroe che indossa l'Armatura [Armor] sottrae 1 punto da questo totale.

Regole di attacco speciali

Potete attaccare un Pipistrello - che sia attaccato a voi o ad un altro eroe - tentando un attacco basato su Might. Se riuscite a ferirlo, il Pipistrello viene ucciso invece di essere stordito.

I Pipistrelli che non sono attaccati agli eroi non influenzano il movimento. Comunque, vi muovete di 1 spazio in meno quando avete un Pipistrello attaccato per ogni Pipistrello attaccato (un eroe può sempre e comunque muoversi di almeno 1 spazio).

Se vincete...

Quando l'ultimo grosso pipistrello precipita sul pavimento la stanza sembra iniziare a schiarirsi. Alzando lo sguardo, vedete la debole luce dell'alba sorgere ad est. Il fruscio all'esterno della casa si affievolisce, lasciando posto al silenzio. Vi sentite sollevati, consci soprattutto del fatto di sapere che non dovrete passare un'altra notte qui.

HAUNT 25

Voodoo (Voodoo)

Ti sei imbattuto in quello che sembrerebbe un libro... anzi no, più un album fotografico forse. Ogni pagina contiene, attaccata con lo scotch, la foto di una persona; ma i visi sembrano essere stati cancellati con uno scarabocchio e ogni foto porta una sorta di marchio rosso sull'immagine. Strano. Però un attimo... le ultime foto hanno ancora un volto ben riconoscibile. E uno di questi somiglia proprio a quello di uno dei tuoi amici! E quest'altro assomiglia a te...!

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore ha nascosto delle bambole voodoo in tutta la casa. Ognuna di esse è collegata specificatamente ad un eroe. Le bambole sono dislocate in posti pericolosi, in modo tale che quello che accade ad una bambola accada al corrispettivo eroe a lei legato. Con il trascorrere del tempo, indicato dal segnalino Turno/Danno [Turn Damage Track], gli effetti che le bambole voodoo hanno sugli eroi peggioreranno.

Voi vincete quando...

...distruggete tutte le bambole e almeno metà degli eroi è ancora viva (arrotondando per eccesso, in riferimento al numero di eroi presenti all'inizio dello scenario).

Come distruggere una Bambola Voodoo

Prima di tutto seguite gli indizi del traditore per trovare le stanze con le bambole. Quindi dovete trovare le bambole che sono nelle stanze e distruggerle (chiedete pure al traditore di ripetere gli indizi quante volte volete).

In questo scenario, la regola che pone fine al movimento di un eroe quando questi entra in una nuova stanza inesplorata contenente un'icona non ha effetto. Ciascun eroe può esplorare nel suo turno tante stanze quante la sua Speed gli permette, pescando una sola carta alla fine del movimento e se si trova in una stanza con un'icona (sia essa stata scoperta nel turno in corso o meno). Un eroe deve pescare una carta anche se esegue la ricerca per trovare una bambola in una stanza appena rivelata che porta un'icona.

o Recatevi in una stanza in cui pensate possa essere nascosta una bambola. Il traditore vi darà degli indizi che vi aiuteranno a capire in quali stanze sono presenti le bambole voodoo.

o Potete tentare un tiro di Knowledge di 2+ per cercare una bambola. Se effettuate il tiro con successo, chiedete se nella stanza attuale è presente una bambola; egli dovrà rispondere con sincerità ovviamente. Se si tratta della bambola legata al vostro eroe, ve lo dirà; in caso contrario non rivelerà a quale eroe essa sia associata. Ciascun eroe può tentare una sola ricerca durante ogni suo turno (chiaramente, anche riuscendo nel tiro, non troverete le bambole se non siete in una stanza che ne contiene una).

o Quando trovate una bambola, la distruggerete automaticamente all'inizio del turno successivo, ma SOLO se è quella che corrisponde al vostro eroe. In pratica ogni eroe può trovare qualunque bambola, ma può solo distruggere quella a lui specificatamente legata.

Se un eroe muore, la bambola legata a quell'eroe viene automaticamente distrutta.

Se vincete...

Afferri la bambola e fissi i suoi occhi fatti con bottoni. Occhi che, in tutta la loro assenza di vita, in un certo qual modo ricordano i tuoi. No! Sbatti la bambola contro il pavimento, più e più volte. I bottoni saltano via. Le cuciture si sfaldano. Infine i tessuti si squarciano e l'interno fuoriesce, costituito da cenci e brandelli di stoffe. La bambola è distrutta.

Aspetta, cos'hai fatto? Questa non era di sicuro la cosa più intelligente da fare con una bambola voodoo. Non ti senti meglio... però in fondo avresti potuto sentirti molto peggio...

HAUNT 26

Pay the Piper (Pagate il Pifferaio)

Quei dannati rumori! Batti la mano contro il muro ed gli strofinii ed i picchiattii cessano immediatamente. "Vedete?" dici ai tuoi compagni. "Qualche razza di bestiaccia infesta le mura... Insetti forse, o magari topi". Tempo pochi secondi e i fastidiosi rumori ricominciano, più forti di prima. Deve esserci una qualche infestazione!

Uno dei tuoi compagni ascolta i suoni con un'espressione di gioia così assoluta da sembrare quasi di dolore. Ad un certo punto il suo sguardo incrocia il tuo. Non avevi notato quanto assomigliasse ad un ratto. Poi all'improvviso pronuncia una parola con una voce possente e terribile, un tono che mai prima d'ora avevi sentito provenire da lui: "Cibo!"

Ecco che piccoli corpi emergono da sotto il pavimento! Topi! Nugoli e nugoli di topi! O tu o loro.

Cosa fare adesso

Prima che il traditore posizioni i segnalini Topi [Rat] nella casa, qualunque eroe che si trovi nella Stanza del Pentacolo [Pentagram Chamber] viene spostato in una stanza adiacente ad essa (non importa che sia collegata da una porta).

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore sta eseguendo un rituale stregato che ha a che fare con i Topi nella Stanza del Pentacolo. Potete arrestare il rituale soltanto uccidendo velocemente tutti i Topi presenti nella casa. Attenzione all'attacco combinato dei Topi!

Voi vincete quando...

...eliminate tutti i Topi oppure uccidete il traditore prima che lui arrivi alla Stanza del Pentacolo.

Regole di attacco speciali

Se un Topo viene ferito, questo è ucciso. Gli eroi non possono danneggiare il traditore se questi si trova nella Stanza del Pentacolo. Nè gli eroi nè i Topi possono entrare nella Stanza del Pentacolo.

Se vincete...

Avete morsi di topi sanguinanti sulle braccia, gambe e testa. Quasi vi hanno sopraffatti... Potete ancora udire i loro piccoli, pelosi corpi intenti a grattare, mordere e sciamare. Ma alla fine li avete decimati. Sperate di essere finalmente al sicuro.scritch.....scritch.....scritch.....

HAUNT 27

Amok Flesh (Carne 'Scatenata')

Ti trovi in quello che sembra un rudimentale laboratorio. Ti vengono in mente le parole di uno dei tuoi compagni: aveva mormorato qualcosa in merito a un "campione instabile", ma non ci avevi fatto troppo caso. La tua attenzione è attirata da una splendida sfera di cristallo. La levi dallo strano piedistallo e la avvicini ai tuoi occhi per scrutarla in trasparenza. Un frammento di una qualche sostanza rosea è intrappolato al suo interno.

Il frammento sembra di colpo muoversi di vita propria! Spaventato lasci cadere la sfera! Il vetro va in frantumi come un uovo caduto. Un piccolo blob color carne giace immobile tra le schegge di vetro, come un tuorlo tremolante...

...un tuorlo che inizia a ribollire ed a crescere, raddoppiando le sue dimensioni secondo dopo secondo e inglobando dentro di sé tutto ciò che lo circonda!

Che hai fatto! Quasi inciampi mentre indietreggi... Il blob avanza e si solleva in avanti, come se intendesse sfruttare il vantaggio del tuo incespicare.

Comprendi all'istante che la sostanza è dotata di vita propria e... aggressiva: se ti fossi fatto sorprendere, ti sarebbe sicuramente passato sopra!

Che razza di creatura è mai questa? E smetterà mai di crescere? Non c'è tempo per pensare...

Cosa fare adesso

Il giocatore con la carta Sfera di Cristallo [Crystal Ball] la scarta. Chiunque si trovi in quella stanza dovrebbe scappare velocemente da essa, poichè è da quella stanza che il Blob inizierà a crescere.

Prendete tanti segnalini Knowledge Roll e Sanity Roll quanti sono i giocatori.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il Blob sta crescendo, espandendosi. Se terminate in una stanza con un segnalino Blob, diventerete parte di esso (il vostro nuovo obiettivo sarà di aiutare il traditore a vincere).

Voi vincete quando...

...distruggete il Blob.

Come distruggere il Blob

Durante il vostro turno (per una sola volta a turno), se il vostro eroe è in una stanza adiacente a quella in cui si trova un segnalino Blob (e le due stanze sono collegate da una porta), potete tentare un tiro di Knowledge di 3+ per esaminare il Blob al fine di scoprirne un punto debole. Ogni volta che ci riuscite mettete un segnalino Knowledge Roll sulla scheda del vostro personaggio.

Trovare il punto debole del Blob richiede tanti segnalini Knowledge Roll quanti sono i giocatori. Quando l'ultimo tiro riesce, mettete di nuovo da parte i segnalini Knowledge Roll.

Quando avete trovato il punto debole del Blob, dovete scoprire la giusta formula chimica per neutralizzarlo. Creare la formula richiede un numero di ingredienti pari al numero dei giocatori. Durante il proprio turno (per una sola volta a turno), un eroe può tentare un tiro di Knowledge di 3+ in una delle seguenti stanze per cercare un ingrediente: Soffitta [Attic], Serra [Conservatory], Caldaia [Furnace Room], Giardino [Gardens], Biblioteca [Library], un qualunque Laboratorio [qualunque Laboratory], Stanza delle Cianfrusaglie [Junk Room], Cucina [Kitchen], Dispensa [Larder], Ripostiglio [Storeroom], il Caveau [Vault] se aperto, Cantina [Wine Cellar]. Mettete un segnalino Knowledge Roll sulla scheda dell'eroe per ciascun tiro effettuato con successo, esso rappresenta un ingrediente trovato. Quindi mettete un segnalino Sanity Roll nella stanza in cui è stato trovato; il tiro non può più essere tentato in quella medesima stanza.

Ogni volta che un eroe trova un ingrediente, dal turno successivo può tentare (al costo di 1 punto movimento) di lanciarlo sul Blob da una stanza adiacente (collegata da una porta) a quella in cui si trova un segnalino Blob (anche se questo è separato dal resto del Blob). Quando un eroe fa ciò, spostate il segnalino Knowledge Roll dalla scheda dell'eroe al Blob. Quando un numero di ingredienti pari al numero di giocatori si trova sul Blob, questo viene distrutto.

Se vincete...

Afferri saldamente la provetta. Il tappo di paraffina impedisce al liquido verde che si agita al suo interno di strabordare. Speri che contenga l'enzima corretto. Non avrai un'altra chance.

Il brontolio digestivo del blob rumoreggia nella stanza vicina. Con una veloce preghiera, lanci la provetta dentro quella inquietante massa informe di carne. Il blob assorbe la provetta istantaneamente.

La casa sussulta come colpita da un terremoto. Il blob si rimescola, evapora, fuma, vaporizza mentre consuma se stesso con un ultimo, violento spasmo! Tutto quello che rimane sono pozze di fetidi liquami disseminate qua e là in cui si intravedono rimasugli di abiti lacerati, pezzi di ossa, denti sparsi e lembi di pelle quasi sciolta. Uno spettacolo rivoltante...

HAUNT 28

Ring of King Solomon (L'Anello del Re Salomone)

Mentre osservi distrattamente l'anello che hai trovato a terra pochi minuti fa, improvvisamente ti accorgi di una iscrizione incastonata che non avevi notato prima. Che sia semplicemente apparsa? Gli strani segni sembrano un pittogramma, ma mentre li osservi essi si ridispongono in un linguaggio che puoi comprendere:

"L'anello di Re Salomone"

Le lettere cambiano:

"Quando l'Arrivo è prossimo, Esso viene ritrovato da colui che può

fermarlo" E nuovamente:

"Così è stato sempre, Era dopo

Era" Ed ancora, un'ultima volta:

"La porta degli Inferi è aperta: l'Arrivo è oggi"

Appena terminata la strana visione che ti sa di antico presagio, la casa trema: un caldo vento comincia a soffiare in tutta la costruzione. Un urlo che sembra promettere solo eterno dolore, rimbomba da un'altra stanza. Non hai mai udito nulla di così terribile nè riesci ad immaginare quale tipo di creatura possa emettere un tale suono così puramente malvagio.

Tranne, probabilmente, un demone dell'Inferno...

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Demoni diversi, con differenti caratteristiche fisiche e mentali, stanno entrando nella casa da un portale per l'Inferno. Vogliono uccidervi tutti.

Voi vincete quando...

...distruggete il Signore dei Demoni [Demon Lord] utilizzando l'Anello [Ring]. Per fare questo dovete sconfiggere due volte il Signore dei Demoni, mentre avete l'Anello. Ogni attacco può esser basato su Might o su Sanity.

Regole di attacco speciali

Solo chi possiede l'Anello può sconfiggere il Signore dei Demoni, attaccandolo con la Sanity.

Se effettuate un attacco basato su Sanity contro il Signore dei Demoni usando l'Anello, aggiungete 2 al risultato del vostro tiro: se ferite il Signore dei Demoni in questo modo, ciò conterà come una sconfitta. Il Signore dei Demoni necessita di 2 sconfitte per essere ucciso. La prima sarà indicata voltando il suo segnalino sul lato stordimento (benchè esso non sia mai considerato stordito); a questo punto una seconda sconfitta lo ucciderà.

Se il Signore dei Demoni attacca l'eroe che porta l'Anello ma fallisce l'attacco, l'esito conterà come una delle 2 sconfitte ai suoi danni.

Se portate con successo un attacco di Sanity contro un qualunque altro Demone usando l'Anello, prendete il controllo di quel Demone e siete voi a decidere, durante il vostro turno, come il Demone muove e chi attacca. Se perdete l'Anello, perdete anche il controllo del Demone (o dei Demoni). Se l'Anello cade a terra o viene rubato dal Signore dei Demoni, i Demoni torneranno ad essere incontrollati, come all'inizio dello scenario.

Se sconfiggete un Demone, lo stordite. Il Signore dei Demoni non può essere stordito.

Se vincete...

L'anello di Re Salomone brilla tra le tue dita e poi si dissolve... mentre il Signore dei Demoni alla fine soccombe.

Di nuovo la casa sussulta. Il vento caldo che spirava fuori dall'abisso dell'Inferno lentamente si placa. Il passaggio verso gli Inferi si trasforma in un vortice ed inizia a risucchiare al suo interno tutto il fetore, il calore e le fiamme demoniache che ne stavano fuoriuscendo. Tentacoli di fuoco escono dal portale, ognuna afferrando brutalmente un demone. Gridando, questa volta con la voce di anime torturate oltre la loro sopportazione, i demoni riluttanti vengono trascinati nell'abisso.

Quando anche l'ultimo demone strepitante scompare attraverso il varco, il passaggio infernale collassa, chiudendosi come un gigantesco occhio. Il silenzio cala sulla casa. L'Inferno ha finito con te.

Ma, ti domandi, fissando pensoso il cielo terso in lontananza oltre una finestra... tu hai finito con l'Inferno?

HAUNT 29

Frankenstein's Legacy (L'Eredità di Frankenstein)

Il tuo compagno è da ore assorto su quello strano libro dalle pagine ingiallite, completamente incurante di ciò che lo circonda. Ad un certo punto inizia a mormorare qualcosa riguardo morte, corpi, rianimare la carne morta. Che follia!

Quindi alza lo sguardo, la febbrile luce malsana del fanatismo che attraversa i suoi occhi. "Al laboratorio!" esclama. "Stanotte, realizzerò il sogno di far rivivere ciò che è morto! Arti morti si muoveranno di nuovo, un cervello senza vita si risveglierà ed un corpo ormai trapassato, risorgerà. Questa notte, ciò che è morto camminerà!"

Cosa fare adesso

Prendete 5 segnalini Torcia [Torch].

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore ha rianimato il Mostro di Frankenstein. Per saggiarne la forza, gli ha ordinato di uccidervi tutti. Il Mostro è molto forte, quindi dovrete fare del vostro meglio per stargli alla larga. Fortunatamente ha un punto debole: Il fuoco.

Voi vincete quando...

...il Mostro è morto.

Come uccidere il Mostro

Ci sono due modi per uccidere il Mostro di Frankenstein:

1 - **Ucciderlo con il fuoco:** Andate alla Stanza Bruciata [Charred Room], alla Caldaia [Furnace Room] o alla Cucina [Kitchen] per procurarvi una Torcia. In pratica appena vi recate in una delle tre stanze, prendete un segnalino Torcia [Torch] e mettetelo sulla scheda del vostro personaggio. Non c'è limite al numero di Torce che potete trovare durante la partita, ma ogni eroe ne può trasportare solo una alla volta. Quando siete nella stessa stanza del Mostro o in una stanza adiacente ad essa (collegata con una porta), potete tentare un attacco di Speed per lanciare una Torcia contro il Mostro. Se colpite il Mostro, lui subisce un attacco da Torcia e voi la perdete. Se il vostro attacco non riesce, perdete comunque la Torcia. Il Mostro viene ucciso se viene colpito da tante Torce quanti sono i giocatori. Ciascun eroe può tentare di lanciare una Torcia al Mostro una sola volta per turno.

2 - **Morte per caduta:** Il Mostro non è molto intelligente. Deve sempre muovere verso l'eroe più vicino. Attiratelo alla Torre [Tower] o al Baratro [Chasm]; una volta entrato assieme a voi, potete tentare un tiro di Might 6+ in una di queste due stanze per farlo cadere giù, incontro alla sua morte. Potete fare un solo tentativo per turno.

Se vincete...

Riiip! Bruci un'altra pagina di quel libro dannato alla fiamma della candela. Questi appunti sono un vero abominio. Speri che la loro distruzione assicuri che i segreti della rianimazione rimangano celati per sempre. Riiip! Anche l'introduzione se n'è andata. Le prossime pagine sono piene di formule e tabelle, schemi e figure...

Però.....

.....Si!

Di colpo tutto assume un suo senso, benchè apparentemente terrificante... Ecco che una luce improvvisa prorompe nella tua mente, una luce così splendente e così straordinaria nella sua semplicità, che sei abbagliato dalle possibilità che questi appunti offrono. Sorprendente è oltretutto il fatto che vuole te come ultimo depositario di segreti così stupefacenti...

Ti bruci le dita, ma solo un poco, mentre cerchi di spegnere la pagina che sta bruciando...

HAUNT 30

Tomb of Dracula (La Tomba di Dracula)

Una malsana certezza si fa strada e ti attanaglia lo stomaco mentre il coperchio della bara inizia ad aprirsi scricchiolando. Ci sono stati troppi indizi, troppe coincidenze, troppe scoperte per dubitare di chi sia realmente quella pallida mano che lentamente sta aprendo completamente la bara. La mano è grande e decrepita, le dita raggrinzite. Dei peli crescono sul suo palmo. Le unghie sono lunghe e sembrano affilate come lame di rasoio. La ragazza vicino a te stringe il tuo braccio.

“Dobbiamo ucciderlo” gridi, “uccidiamolo prima che si risvegli del tutto!”

Questo mentre noti il morso fresco sul collo di lei e la sua bocca rivelare nuove, lunghe zanne...

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore e la Ragazza [Girl] sono Vampiri alleati con Dracula. Dracula è molto potente, ma si sta risvegliando lentamente. Avete a disposizione un paio di turni per agire velocemente prima che si risvegli del tutto. Lui ed i suoi servitori cercheranno di uccidervi... o di trasformarvi in Vampiri.

Voi vincete quando...

...Dracula e la Ragazza - che in realtà è sua Moglie - sono stati distrutti. Il sorgere del sole potrebbe aiutarvi.

Come distruggere i Vampiri

Se ferite un Vampiro, gli infliggete danno normalmente; se si tratta di Dracula o di sua Moglie, lo/a stordite.

Se siete in possesso della Lancia [Spear], la utilizzate in un attacco di Might contro un Vampiro e riuscite nell'attacco (gli infliggete almeno 1 punto di danno), impalate il suo cuore e lo uccidete. Questo vale anche per Dracula e sua Moglie.

Il traditore tiene traccia del passare dei turni da quando lo scenario è stato rivelato utilizzando l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track]. Ogniqualvolta l'indicatore avanza, uno dei giocatori che impersona un eroe deve tirare tanti dadi quanti sono i giocatori. Se il risultato ottenuto è minore del Turno attuale, il sole sorge.

I Vampiri si indeboliscono alla luce del sole. All'inizio di ciascun turno del traditore, dopo che il sole è sorto, ogni Vampiro perde 1 punto in ogni caratteristica (il traditore aggiornerà su un foglio di carta tali variazioni alle caratteristiche).

Se una caratteristica di un Vampiro scende a 0 (o fino al livello del teschio, nel caso si tratti di eroi trasformati in Vampiri), il Vampiro cade a terra incosciente. Se siete nella stessa stanza con un Vampiro incosciente, potete automaticamente ucciderlo impalandolo. Potete fare questo durante il vostro turno (una sola volta per turno), invece di tentare un attacco; basta la sola dichiarazione dell'azione.

Dopo che il sole sarà sorto, se un Vampiro che si rechi (o si trovi) al Balcone [Balcony], Serra [Conservatory], Giardino [Gardens], Cimitero [Graveyard], Patio, Torre [Tower] o in una stanza con una finestra che si affaccia sull'esterno, prenderà fuoco e verrà immediatamente distrutto.

Regole di attacco speciali

Come già specificato, se ferite un Vampiro gli infliggete danno normalmente; se si tratta di Dracula o di sua Moglie, lo/a stordite. Un eroe che sia però in possesso del Simbolo Sacro [Holy Symbol] durante un combattimento, può in aggiunta scacciare un Vampiro facendolo fuggire e obbligandolo a coprire una distanza pari ai danni che gli infligge (le stanze devono essere collegate da una porta).

Se vincete...

Un palo nel cuore, la luce del sole - queste sono state le tue armi contro il flagello succhiasangue e i suoi figli della notte. Il giorno è sopraggiunto. I Vampiri sono stati distrutti. La leggenda di Dracula rimane quello che è giusto che sia, una leggenda.

Sono davvero svaniti, pensi, mentre gratti distrattamente una ferita sul collo. Meglio farsi dare un'occhiata, non si sa mai.

HAUNT 31

Airborne (Aereo)

Un rumore assordante vi fa annaspire, un secondo dopo la casa sembra accartocciarsi e alzarsi in aria. Ma sembra una follia. Correte alla finestra e vi rendete conto la follia è realtà: un uccello dalle dimensioni di un 747 sta trasportando la casa nei suoi artigli, presumibilmente per sfamare la sua mostruosa covata da qualche parte. Sotto di voi la terra diventa sempre più lontana, se avete intenzione di vivere dovete fuggire da questa casa velocemente, ma dovete trovare un modo per sopravvivere alla caduta. Vi viene in mente che uno dei vostri amici inciampò in un paracadute. Dovrete solo trovarne uno. Non ce ne sono a sufficienza per tutti, ma gli altri sarebbero sicuramente d'accordo che voi ne meritate uno.

Cosa fare adesso

prendete un numero di segnalini Paracadute uguale alla metà del numero dei giocatori arrotondato per difetto

rimuovete ogni tessere del seminterrato dalla casa, se qualche esploratore è nel seminterrato, piazzatelo nel Mystic Elevator e mettete questa tessera davanti una porta qualunque di una stanza a piano terra. Prendete la tessera del Mystic Elevator dal mazzo e poi mischiate, se non è ancora in gioco

Cosa dovete sapere sui Cattivi

In questo scenario non ci sono traditori, ma solo eroi. Però solo alcuni di voi possono sopravvivere..

Voi vincete quando...

...Uscirete dalla casa con un paracadute. Gli eroi che non troveranno un paracadute saranno uccisi

Come trovare un paracadute

Gli eroi possono esplorare la casa e scoprire nuove stanze. Non possono però andare nel seminterrato, quindi se una nuova stanza può solo andare al seminterrato, scartatela e continuate a pescare tessere fino a quando potrete piazzarne una

Per cercare un paracadute dovete fare un tiro di Knowledge o Speed di 4+ in ogni stanza

con un simbolo OMEN. Se avrete successo prendete un paracadute e piazzatelo sulla vostra

scheda personaggio. Solo un paracadute può essere trovato in una stanza

Quando trovate o rubate un paracadute dovete terminare il movimento. Potete trasportare solo un paracadute per volta

Uscire dalla casa

Quando avrete un paracadute potete uscire dalla casa da: Entrance Hall, Balcony, Tower, Coal Chute o Collapsed Room, usando un punto movimento. Fate un tiro di Knowledge o Sanity di 4+. se riuscirete sarete salvi!

Se vincete...

L'aria corre dietro di voi come un uragano. Con un sospiro di sollievo sentite il vostro paracadute aprirsi dietro di voi e cominciate a scendere lentamente..sentite un rumore e guardate in alto, vedete qualche strappo nel tessuto del paracadute, alcune corde sembrano troppo aggrovigliate, forse è stato danneggiato durante qualche combattimento ma per ora sembra che regga. Le lacrime nonsembrano essere le ultime, almeno non ancora..

Se perdete...

Quelli che chiamavate amici vi hanno lasciato come cibo per i figli del demoniaco uccello. D'altra parte, forse, se sareste atterrati su un altro corpo umano, probabilmente sareste sopravvissuti . I vostri amici fuori da qui sembrano così morbidi..

HAUNT 32

Lost (Dispersi)

La sfera di cristallo lampeggia sfolgorante ed un accordo simile ad un tuono fuoriesce da una delle canne dell'organo. La casa trema e cambia, trasmutando il suo contenuto e la sua disposizione. L'aria diviene più spessa, densa, verde e tossica. Fuori il cielo è di color malva, gli alberi sono incubi tubiformi e i pedoni hanno molti più denti di qualsiasi abitante della Terra.

Far tornare la casa nella vostra dimensione sarebbe un'ottima idea, prima che i vari strati della vostra pelle comincino a squamarsi e staccarsi...

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore è un alieno che ha trasportato la casa nella sua dimensione di origine. L'atmosfera vi sta lentamente uccidendo.

Voi vincete quando...

...fate tornare la casa nella sua dimensione.

Cosa dovete fare nel vostro turno

Ciascun eroe deve lanciare 2 dadi all'inizio del proprio turno. Il risultato ottenuto rappresenta il totale di punti da sottrarre a una o più caratteristiche (a scelta).

Come riportare indietro la casa

L'organo nella Stanza dell'Organo [Organ Chamber] non è solo uno strumento musicale. E' anche un trasportatore dimensionale. Dovete suonare la sequenza giusta con l'organo, facendolo risonare delle giuste frequenze che avvieranno un viaggio dimensionale. Un eroe può provare a suonare l'organo solo una volta per turno. Mentre siete nella Stanza dell'Organo, potete tentare un tiro di Knowledge per cercare di suonare la giusta melodia. I seguenti risultati faranno tornare la casa alla sua giusta dimensione:

| <i>Giocatori</i> | <i>Tiro richiesto</i> |
|------------------|-----------------------|
| 3 | 15+ |
| 4 | 16+ |
| 5 | 18+ |
| 6 | 20+ |

Gli eroi possono cercare nella casa alcuni indizi che li aiuteranno a suonare la giusta melodia. Trovare questi indizi darà dei benefici a chiunque provi a suonare l'organo. Non potete trovare lo stesso indizio più di una volta.

o Sommate 1 al risultato per ogni stanza con il simbolo Omen in gioco.

o Sommate 2 al risultato se state suonando l'organo ed avete l'hobby della musica (leggere i tratti degli eroi sulle schede dei personaggi).

o Sommate 2 al risultato se qualcuno possiede lo spartito. Durante il suo turno, un eroe che si trovi nella Biblioteca [Library] può tentare un tiro di Knowledge di 5+ per trovarlo. Può essere tentato un solo tiro per turno.

o Sommate 2 al risultato se qualcuno ha avuto modo di vedere i bizzarri trofei di animali presenti nella Stanza dei Giochi [Game Room]. Durante il suo turno, un eroe che si trovi nella Stanza dei Giochi può tentare un tiro di Sanity di 5+ per esplorare la stanza e trovare i trofei che aiuteranno a capire in quale dimensione ci si trova. Può essere tentato un solo tiro per turno.

o Sommate 2 al risultato se qualcuno si è recato alla Torre [Tower] e ha osservato le stelle. Durante il suo turno, un eroe che si trovi nella Torre può tentare un tiro di Knowledge di 5+ per osservare le stelle e comprendere attraverso di esse la posizione per tornare alla giusta dimensione. Può essere tentato un solo tiro per turno.

o Sommate 2 al risultato se il Pazzo [Madman] è nella Stanza dell'Organo. Lui ha già sperimentato il viaggio dimensionale molteplici volte.

o Sommate 2 al risultato se il Libro [Book] è nella Stanza dell'Organo. E' un atlante extra-dimensionale.

Se vincete...

L'organo produce un'ennesima debole, bassa nota. Ancora niente. Il tuo naso sanguina continuamente e la tua pelle sta ormai distaccandosi a strati interi, la tua vista è offuscata e ridotta... Ancora un tentativo.....

Fai risuonare l'ultimo accordo nell'organo. Di nuovo la casa vibra ed inizia a mutare. L'aria è ora fresca e trasparente. Fuori è buio.

Il dolore pian piano diminuisce. L'emorragia sembra attenuarsi. Siete riusciti a fuggire! Siete ritornati alla vostra dimensione! Ma sarà il vostro pianeta natale quello là fuori...?

Questo rimane da vedere...

HAUNT 33

An invocation of Darkness (Invocazione delle tenebre)

Da quando ha aperto il libro, un vostro amico sembra essere impazzito, borbotta qualcosa riguardo una porta e lo "spazio tra le stelle". È chiaramente uscito di senno. L'unico possibilità che avete di farlo ritornare a ragionare è distruggere il libro maledetto che sta trasportando

Cosa fare adesso

Se né la Chapel né la Pentagram Chamber sono in gioco, la persona alla sinistra di chi ha rivelato lo scenario prende una delle due tessere e la piazza nella casa in un piano legale. (il più lontano possibile dal traditore) poi mischia il mazzo tessere

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore vuole usare il libro per evocare un orribile Dio Anziano che consumerà il mondo partendo da te...

Voi vincete quando...

...distruggete il libro o uccidete il traditore prima che abbia finito il rituale di evocazione

Come distruggere il libro

Prima che il Dio Anziano sia evocato, potete provare a rubare il libro al traditore (vedi "attacchi speciali" sul regolamento)

Dopo l'evocazione il libro (Book) resterà nella stanza usata dal traditore per il rituale. Voi potete prenderlo normalmente

Portate il libro alla Furnace o alla Chasm. Poi spendete un punto movimento per buttarci il libro, distruggerlo e scacciare il Dio Anziano

Se vincete...

Non siete sicuri che vi siate completamente ripresi da quello che è successo qui stanotte. Ci sono delle cose che gli umani non possono neanche immaginare, e sicuramente quello che è successo stanotte è una di quelle. Forse potete cercare di convincere voi stessi che sia stato solo un brutto sogno..

HAUNT 34

Guillotines (Ghigliottine)

Le vostre teste cominciano a girare e gradualmente perdete coscienza. Vi svegliate. Quanto tempo è passato? Mentre tentate di rialzarvi sentite una voce registrata. "ciao, voi non mi conoscete ma io conosco voi. Voglio fare un gioco. La porta di questa dimora si aprirà tra un'ora, ma nessuno di voi sopravviverà tanto, a meno che non sarete bravi a trovare delle cose". "Avrete notato che ognuno di voi ha un collare d'acciaio legato al collo. Questo collare ha una lama nascosta tenuta da una potente molla. Ogni volta che un timer attaccato a questo dispositivo si spegne, la vostra fine sarà notevolmente breve". "Le chiavi sono state nascoste in tutta la casa. Ci vogliono 2 chiavi per sbloccare ogni collare. Quando lo avrete sbloccato sarete liberi di andare. Naturalmente, alcune chiavi possono trovarsi in luoghi difficilmente accessibili.. il gioco ha inizio".

Quello che ascolta il traditore

"tutte le altre persone in questa casa sono testimoni dell'incidente stradale di tua madre. La sua macchina ha preso fuoco, ma loro erano troppo impauriti per trascinare il suo corpo fuori dalla macchina prima che il serbatoio esplodesse. Adesso hai l'occasione per vendicarti. Il tuo collare non funziona, ma gli altri non lo sanno. Avranno il coraggio di aiutarti se non avranno il tuo aiuto?"

Cosa fare adesso

Piazzate i segnalini chiave (Keys) nelle seguenti stanze quando verranno scoperte: Attic, Catacombs, Chasm, Collapsed Room, Crypt, Furnace Room, Gallery, Junk Room, Operating Laboratory, Pentagram Chamber, Tower e Vault

Prendete i segnalini mostro rossi, numerati da 1 fino al numero dei giocatori. Mischiateli e datene uno a faccia in giù (con il numero nascosto) ad ogni giocatore. L'esploratore che pesca il segnalino con il numero 1 è il traditore

Prendete i segnalini oggetto (Item), numerati da 1 fino al numero dei giocatori. I giocatori tengono questi segnalini a faccia in su (con il numero mostrato)

Impostate il Turn/Damage sullo 0 se ci sono 3 – 4 giocatori, sull'1 se ci sono 5-6 giocatori. Lo userete per tenere traccia del tempo

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Questo scenario usa le regole del traditore nascosto descritte sul regolamento. Tutti voi leggete questo libretto, ma uno di voi è un traditore

Qualcuno vi ha chiuso in un collare con un timer, che rischia di decapitarvi presto. Come se non bastasse, uno dei vostri compagni pensa che stareste meglio senza testa!!

Traitor: Il traditore deve rivelare la sua identità se potrebbe essere ucciso da un collare. Prima di allora, può raccogliere le chiavi e scambiarle con gli altri giocatori per guadagnare la loro fiducia

Voi vincete quando...

Gli eroi vincono quando tutti i collari sono stati rimossi e almeno la metà degli eroi (arrotondata per eccesso) sono ancora vivi. Se più della metà degli eroi sono morti, il traditore vince

Un collare viene rimosso quando è sbloccato o fatto esplodere. Conta anche come collare rimosso se chi lo indossa è stato ucciso con altri mezzi, o se è su un traditore rivelato o morto.

Come sboccare un collare

Potete prendere un segnalino chiave da una stanza dopo che avete pescato e attivato ogni carta richiesta dalla stanza; prendere una chiave non è obbligatorio

Non potete muovervi dopo aver trovato una chiave, ma potete comunque provare ad usarla o darla a un altro esploratore. Ogni chiave può essere usata solo una volta per sbloccare un collare; dopo scartate il segnalino

Se state trasportando almeno 2 segnalini chiave, potete annunciare in qualsiasi momento nel vostro turno che avete sbloccato il collare o il collare di qualcun'altro nella vostra stessa stanza (ricordate, però, che un esploratore non può scambiare una chiave e usarla per sbloccare il suo collare nello stesso turno).

Le chiavi non possono essere usate per sbloccare il collare ad un esploratore decapitato.

Crypt, Furnace room: prendete la chiave dopo aver subito i danni dall'effetto della stanza

Gallery: dovete saltare giù nella Ballroom (che deve essere nella casa) per ottenere la chiave.

Collapsed Room: dovete prima di tutto fare il tiro per evitare la caduta. Se vincete ottenete la chiave; altrimenti cadete nel seminterrato senza di essa

Vault: il primo esploratore che finisce il turno in questa stanza, dopo che la Vault è stata aperta, ottiene la chiave

Catacombs, Chasm, Tower: dovete vincere il tiro per superare la stanza prima di poter provare a prendere la chiave. Se fallite potete provare al prossimo turno, se vincete, finite sul lato opposto della stanza e dovrete di nuovo vincere il tiro se volete tornare da dove siete venuti

Attic, Junk Room, Pentagon Chamber: per prendere la chiave, dovete fare il tiro richiesto dalla tessera come se voleste lasciare la stanza. Se fallite subite i danni descritti e non trovate la chiave. Indipendentemente se trovate la chiave o meno, dovete ritirare per uscire dalla stanza

Operating Laboratory: I raggi x mostrano che la chiave è dentro di voi! Dovete tirare un 3+ con ognuna delle vostre caratteristiche e prendere anche 2 dadi di danno fisico per ottenere la chiave. Se fallite qualsiasi tiro, non ottenete la chiave ma subite comunque il danno fisico

E' necessario farlo...

... alla fine di ogni turno di chi ha rivelato lo scenario. Avanzate il Turn/Damage di 1. poi ogni esploratore con un segnalino oggetto il cui numero è uguale o minore al turno corrente, tira 3 dadi. Se il risultato è minore del numero del turno corrente, questo esploratore è immediatamente ucciso

Esempio: in una partita a 4 giocatori, Il professor Longfellow e Zoe Ingstrom, hanno i segnalini oggetto numerati 1 e 2, poi, dopo due turni, entrambi i loro giocatori tirano 3 dadi. Con il risultato di 0 o 1, quell'esploratore è morto.

Se vincono gli eroi

Anche l'ultimo collare è stato rimosso, le porte della casa sono aperte e una brezza di aria fresca soffia attraverso la sala. Ma chi avrà fatto questo, e perché? Se ci sono persone che godono di torture raccapriccianti, forse ci sarà un sequel o cinque...

Se vince il traditore

Osservi i corpi decapitati delle persone che hanno lasciato morire tua madre, ti senti come se avessi imparato una importante lezione di vita. Chiunque abbia fatto questo, deve essere un maestro di morale profonda, e senti la voglia di seguire i suoi passi. Oppure che, siete entrambi uguali. Chi può dirlo?

HAUNT 35

Small Change (Un Piccolo Cambiamento)

Una coppia di gatti soriani si aggira nella casa in cerca di prede. Sembrano alquanto seccati dalla vostra presenza nel loro territorio, ma ad ogni modo vi lasciano stare e se ne vanno in giro per la casa. Beh, se questi gatti sono le creature più spaventose presenti in questa dimora, allora non avrete di che preoccuparvi...

Un suono di vetri che si infrangono vi distrae dalle vostre riflessioni. Vi voltate e vedete una provetta rotta sul pavimento. Un liquido argentato cola fuori da essa trasformandosi al contatto con l'aria in una nube gassosa che vi avvolge... rimanete storditi e con la nausea per alcuni momenti...

Poi, quando vi riprendete, vi ritrovate a guardarvi intorno: quella normale sedia sembra essere a miglia di distanza sopra di voi! Ciò significa che ora avete grossomodo le dimensioni di topi...!

Improvvisamente sentite un suono provenire dal corridoio... "...Miaooo..."

Cosa fare adesso

Prendete il segnalino Aereo Giocattolo [Toy Airplane].

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore vi ha rimpiccioliti e ha liberato i suoi gatti per la casa. I gatti cercheranno di mangiarvi.

Voi vincete quando...

...metà degli eroi (arrotondando il numero per eccesso) riesce a fuggire dai confini di una delle seguenti stanze utilizzando l'Aereo Giocattolo: il Balcone [Balcony], il Giardino [Gardens], il Cimitero [Graveyard], il Patio, la Torre [Tower], oppure una qualunque stanza che abbia una finestra verso l'esterno.

Essere piccoli

Siete stati rimpiccioliti. Questo significa che:

- o Tutti gli oggetti che avevate sono stati ridotti di dimensioni con voi e funzionano normalmente, ma
- o Non potete pescare nessuna nuova carta. Entrare in una nuova stanza che porta un'icona Item, Omen o Event pone fine al vostro turno.
- o Ogni porta conta come uno spazio per il movimento, quindi spostarsi in una nuova stanza conta come 2 spazi di movimento. Potete fermarvi sulla porta di una stanza.
- o Dovete superare un tiro di Might 3+ per salire o scendere un qualunque tipo di Scale [Stairs]. Se fallite, il vostro turno termina - potrete riprovarci nel turno successivo.
- o Non potete usare l'Ascensore Mistico [Mystic Elevator] o la Stanza Sfondata [Collapsed Room]. Siete immuni agli effetti delle stanze Galleria [Gallery], Palestra [Gymnasium] e Caveau [Vault].
- o Potete lasciare la casa solo con l'Aereo Giocattolo.

Usare l'Aereo Giocattolo

L'Aereo Giocattolo si trova in una di queste stanze: Camera da Letto [Bedroom], Camera da Letto Principale [Master Bedroom], Ripostiglio [Storeroom], Soffitta (Attic) o Stanza dei giochi [Game room]. Una volta per turno, ciascun eroe può tentare un tiro di Knowledge di 3+ per cercare in una di queste stanze. Se il tiro riesce, mettete il segnalino Aereo Giocattolo [Toy Airplane] in quella stanza. Una volta per turno, ciascun eroe può tentare un tiro di Knowledge di 4+ per far partire l'Aereo; una volta in moto, l'Aereo resterà a terra fino al prossimo turno dell'eroe che lo ha messo in moto. Durante questo tempo gli altri eroi potranno salirvi a bordo, ma ogni eroe già a bordo potrà essere attaccato dai gatti.

L'eroe che ha messo in moto l'Aereo lo potrà muovere nei turni seguenti, utilizzando la Speed dell'Aereo che è 5. Come voi, l'Aereo conta le porte come uno spazio per il movimento.

Mentre l'Aereo è in volo, gli eroi a bordo possono essere attaccati solo con il Revolver, l'Anello [Ring] o la Dinamite [Dynamite].

Non potete lasciare la casa finché tutti gli eroi vivi non sono stati presi a bordo.

Far salire a bordo dell'Aereo un eroe dal pavimento conta come uno spazio di movimento. Quando tentate di far salire a bordo un eroe, l'eroe sull'Aereo con il valore di Speed più alto fra tutti dovrà effettuare un tiro di Speed:

- 4+ Raccogliete a bordo l'eroe.
- 2-3 Non riuscite, ma potete fare un altro tentativo. Questo conta come un altro spazio di movimento.
- 0-1 L'Aereo cade a terra e deve essere rimesso in moto.

Gli eroi a bordo dell'Aereo non necessitano di eseguire tiri di Might per salire o scendere le Scale e possono salire o scendere attraverso la Stanza Sfondata e la Galleria oltre che passare attraverso il Baratro senza lanciare dadi o subire danni.

Il traditore non può volare sull'Aereo.

Se un gatto vi prende

Se un gatto vi prende, questo inizierà a giocare con voi al "gatto col topo". Avrete quindi a disposizione un turno per cercare di scappare. All'inizio del vostro turno, scegliete una caratteristica: voi e il gatto dovrete effettuare un tiro su quella caratteristica; questo procedimento viene chiamato "sfida". Una sfida di Might significa che state combattendo il gatto (e potete stordirlo), una sfida di Speed significa che tentate di sfuggirgli, una sfida di Sanity significa che state fissando il gatto per spaventarlo, una sfida di Knowledge significa che state cercando di ingannarlo. Se il vostro tiro ottiene un totale maggiore di quello del gatto, vincete la sfida e riuscite a scappare in qualche modo, continuando il vostro turno normalmente. In caso contrario continuate ad essere catturati e il vostro turno termina. Se un altro eroe attacca con successo il gatto, questo viene stordito e vi lascia cadere.

Se vincete...

Il piccolo aereo scoppietta ed oscilla prima di planare fuori dalla finestra. Udite un miagolio di frustrazione mentre volate lontano dai pericolosi felini. Siete fuggiti! Ora tutto quello che dovete fare è trovare il modo di ritornare alle vostre normali dimensioni prima che qualche falco decida di fare uno spuntino con tutti voi...

HAUNT 36

Better with Friends (Con gli Amici è Più Bello)

Il medaglione inizia a risplendere, un incessante bagliore nero e bluastro. Nello stesso istante sembrerebbe accadere qualcosa nella casa... ora si ode come uno sciaquio, acque che scorrono al piano inferiore.

Qualcuno non aveva forse accennato alla presenza di una barca abbandonata in soffitta, durante l'esplorazione di questa vecchia dimora? Iniziate a correre immediatamente su per le scale... tutti tranne il traditore che vi ha trascinati qui. Il vostro ex-compagno non sembra essere interessato alla fuga... Comunque sia - e per quanto assurdo - la casa sta affondando! Non avete abbastanza tempo per cercare di capire come o perché, ma potreste avere abbastanza tempo per fuggire...

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore vi ha attirati in questa casa per farvi morire. La casa e l'area circostante ad essa sta sprofondando in una palude sotterranea e vi trascinerà con sé, a meno che non riusciate a fuggire.

Voi vincete quando...

...almeno la metà degli eroi iniziali (arrotondando il numero per eccesso) sopravvive e riesce a fuggire dalla casa. Non potete abbandonare nessun eroe vivo nella casa quando fuggite.

Come fuggire dalla casa

Se la Soffitta [Attic] non è ancora stata scoperta, cercatela nel mazzo delle stanze e mettetela in gioco, poi mescolate nuovamente il mazzo.

La Barca a Remi [Rowboat] è nella Soffitta. Dovete prenderla e portarla da lì fino al Terrazzo [Balcony] o alla Torre [Tower] (mettete il segnalino Barca a Remi sulla scheda del personaggio che la trasporta con sé). La Barca a Remi è pesante, quindi mentre la trasportate ogni stanza nella quale entrate conta come 2 spazi per il movimento (solo un eroe può trasportarla, ma può essere passata a un altro eroe come un qualunque oggetto). Il Cane [Dog] non può trasportarla.

Non appena tutti gli eroi sopravvissuti si trovano sul Balcone o sulla Torre e la Barca a Remi è con loro, possono scappare. Non potete scappare se un altro eroe ancora vivo si trova nella casa.

Effetti dell'allagamento

Se qualcuno inizia il turno su un piano allagato, si applicano i seguenti effetti:

o **Parzialmente allagato:** Ci si muove di 2 spazi in meno.

o **Completamente allagato:** Ci si muove di 4 spazi in meno e si subiscono 2 punti di danno fisico imprevedibile.

o Non importa quanto la casa sia allagata, vi potete muovere sempre e comunque di 1 spazio.

Rallentare l'allagamento

Il traditore sta usando l'indicatore Turno/Danno [Turn/ Damage Track] per tenere conto dello scorrere del tempo. Durante il vostro turno, potete abbandonare il Medaglione [Medallion] in una stanza parzialmente o completamente allagata per rallentare lo sprofondamento di un turno. Quando e se lo fate, scartate la carta Medaglione: nel prossimo turno il traditore non farà avanzare l'indicatore Turno/Danno (accertatevi che il traditore non lo faccia avanzare).

Se vincete...

*Remando con tutte le vostre forze, riuscite ad allontanare la barca dalla casa che affonda. Potete sentire il vostro ex-amico urlare sempre più forte: "Tornate indietro! Tornate indietro! E' più bello morire con gli amici! Condividiamo quest'esperienza insieme!"
Hmmm... Questo è un tipo di ospitalità che davvero non vi dispiace rifiutare...*

HAUNT 37

Checkmate (Scacco Matto)

Con qualche sforzo riesci finalmente a comprendere quelle parole microscopiche, scritte a mano sul vecchio diario che hai trovato nella stanza: "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!". Guardandoti intorno, ti accorgi di una figura seduta davanti ad una scacchiera. Ti avvicini e la tocchi... ma crolla su se stessa diventando polvere. Sembra proprio che Ebenezer non fosse così preparato come pensava. Ma ecco che vicino al tavolo vedi apparire un'ammantata figura scura. La figura ti fa un cenno, indicando il tavolo. Una scacchiera in ebano e avorio appare tra voi due. Volente o nolente, sei costretto a giocare... Speri solo di essere più bravo di quanto lo è stato Ebenezer...

Cosa dovete sapere sui Cattivi

La Morte [Death] vi ha sfidati ad una partita di scacchi. Se in un qualunque momento non c'è nessuno nella stanza a giocare contro di lei, all'inizio del suo turno, significa che avete dato forfait e avete perso la partita a scacchi... nonchè la vita.

Voi vincete quando...

...date scacco matto alla Morte ottenendo un punteggio su un tiro di Knowledge più alto della Morte. Per una volta in ogni turno della Morte, un eroe che si trovi nella stanza con lei deve tentare il tiro.

Come battere la Morte

Alcuni oggetti nella casa vi possono aiutare ad ottenere un totale maggiore nel tiro di Knowledge che vi serve per vincere la sfida:

o Gli eroi possono raccogliere dei Sigilli Sacri [Holy Seal], disseminati per la casa. Se ottenete un Sigillo Sacro, potete tentare un tiro di Sanity di 4+ per spezzarlo. Potete spezzare un solo Sigillo Sacro per turno. Ogni volta che un eroe spezza un Sigillo Sacro, la Morte lancia 1 dado in meno nel suo prossimo tiro di Knowledge. Se siete in 3 o 4 giocatori, lancia invece 2 dadi in meno.

o Il Libro [Book] contiene preziose strategie sul gioco degli scacchi. L'eroe che lo possiede può aggiungere 1 dado (fino ad un massimo di 8 dadi) al suo prossimo tiro di Knowledge.

Regole di attacco speciali

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

La Morte non rallenta il movimento degli eroi.

Se vincete...

"Scacco Matto."

La Morte fissa intensamente il suo Re, quindi comincia a sgretolarsi in polvere. Mentre si sgretola, la Morte ti sorride e senti i tuoi capelli diventare bianchi. "Fino alla prossima volta..." ti risponde...

HAUNT 38

Hellbeasts (Bestie Infernali)

Con la coda dell'occhio scorgi una scia rossa nell'aria. Ti volti, ma è scomparsa. Eccone un'altra dietro di te. E un'altra. E un'altra ancora. Alzi gli occhi e vedi un pipistrello in volo, il suo corpo e le sue ali sfrigolano di fuoco vivo. Ma il pipistrello non sta soffrendo o morendo. Vola in cerchio sopra di te e il calore delle sue ali ti affumica i capelli. Uno dei tuoi compagni ride allegro, mentre gli altri urlano per l'orrore. Tutto ciò non fa pensare a nulla di buono...

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore controlla uno stormo di Pipistrelli Infuocati [Firebats], rappresentati dai segnalini Pipistrello [Bat] e vi vuole tutti morti. I Pipistrelli Infuocati non vi possono attaccare, ma vi bruciano se siete in una stanza insieme a loro.

Voi vincete quando...

...eseguite un esorcismo e scacciate i Pipistrelli Infuocati dalla casa.

Come eseguire l'esorcismo

Dovete completare un esorcismo prima che i Pipistrelli vi uccidano. Per fare questo dovete eseguire con successo tanti "tiri esorcismo" quanti sono i giocatori. Ogni tiro deve essere eseguito in una determinata stanza o con alcuni specifici oggetti ed ognuno richiede un tiro di Sanity o di Knowledge. Ciascun eroe può tentare un solo tiro esorcismo nel proprio turno. Per riuscire nell'esorcismo:

o Potete tentare un tiro di Sanity di 5+ mentre siete nella Cappella [Chapel], nella Cripta [Crypt] o nella Stanza del Pentacolo [Pentagram Chamber], oppure se possedete il Simbolo Sacro [Holy Symbol] o l'Anello [Ring].

o Potete tentare un tiro di Knowledge di 5+ mentre siete nella Biblioteca [Library] o nel Laboratorio di Ricerca [Research Laboratory], oppure se possedete il Libro [Book] o la Sfera di Cristallo [Crystal Ball].

Ogni volta che effettuate con successo un tiro esorcismo, ponete un segnalino Sanity Roll o Knowledge Roll (a seconda del tiro che avete tentato) sull'oggetto o nella stanza che avete utilizzato per quel tiro esorcismo.

Nel caso un tiro esorcismo riesca, nessun altro eroe potrà utilizzare nuovamente quell'oggetto o quella stanza per effettuare un successivo tiro esorcismo (per esempio, se un tiro esorcismo riesce nella Cappella, nessun altro eroe potrà tentare un tiro esorcismo nella Cappella).

Quando gli eroi hanno ottenuto tanti segnalini quanti sono i giocatori, i Pipistrelli Infuocati sono scacciati.

Regole di attacco speciali

I Pipistrelli Infuocati non possono attaccare nè possono essere attaccati.

I Pipistrelli non influiscono sul movimento dei personaggi.

Il traditore vi dirà quanti danni subite quando vi trovate in una stanza con i Pipistrelli Infuocati.

Se vincete...

I pipistrelli sono svaniti, tornati in quella parte dell'inferno che li aveva partoriti. Focolai sono ancora visibili qua e là per la casa e l'odore di carne bruciata vi fa rivoltare lo stomaco. Fuggite di gran lena dalla magione, giurando di non tornare mai più in questo luogo nefasto. Se mai quelle creature infernali dovessero trovare un altro modo per tornare in questo mondo, non vorreste mai più essere nelle vicinanze.

HAUNT 39

The Heir (L'Erede)

Mentre stai esplorando la casa vieni a conoscenza di un racconto intrigante. Anni fa i Romanescu, un'antica famiglia reale, hanno dimorato per l'ultima volta in questa casa. Costoro, tranne uno, furono tutti assassinati dalle proprie guardie.

Studiando l'albero genealogico della famiglia, comprendi che uno di voi è l'erede della fortuna dei Romanescu. Se l'erede siederà nuovamente sul trono in questa casa, allora l'eredità sarà restituita all'ultimo Romanescu.

Ti guardi intorno e con stupore ti accorgi che uno dei tuoi amici è scomparso. Impallidisci ripensando alle parole che il tuo "amico" aveva mormorato più volte riguardo al "predisporre una fine adeguata" nella casa.

Meglio trovare quel trono ed il suo erede il prima possibile.

Cosa fare adesso

Il giocatore il cui personaggio ha rivelato lo scenario (o il giocatore alla sua sinistra, se chi ha rivelato lo scenario risulta essere il traditore), sceglie in segreto chi è l'erede al trono dei Romanescu (non può scegliere se stesso nè il traditore) e lo scrive su un foglio di carta, poi lo mostra agli altri eroi (ma non al traditore che effettivamente non conosce l'identità del vero erede). Se l'erede muore, il traditore vince.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore ha assoldato degli assassini che si trovano nascosti in vari punti della casa, pronti a colpirvi.

Voi vincete quando...

...l'erede siede sul suo trono legittimo e possiede la Lancia [Spear] e l'Anello [Ring]. Il trono è nella stanza Corridoio delle Statue [Statuary Corridor].

Non appena l'erede entra nella stanza con entrambi gli oggetti, voi avete vinto.

Se vincete...

Nell'esatto momento in cui l'erede si siede sul trono, la luce nella casa diminuisce d'intensità, poi torna a risplendere come non mai. L'anello cresce fino a diventare una corona, mentre la lancia rimpicciolisce fino a trasformarsi in un'antica chiave. L'erede sorride. "Io so... tutto. Venite, lasciate che vi mostri il tesoro della mia famiglia. Voglio ricompensare i miei amici... nonché miei nuovi guardiani."

HAUNT 40

Buried Alive (Sepolto Vivo)

La ouija inizia a spostarsi avanti e indietro, avanti e indietro sulle lettere della tavoletta spiritica muovendosi da sola, senza nessun aiuto e in modo sempre più frenetico. Continuate a fissarla affascinati ma al tempo stesso terrorizzati mentre si forma un messaggio:

S E P O L T O V I V O .

Vi guardate intorno e vi accorgete all'improvviso di non aver più visto uno dei vostri compagni da quando siete entrati in questa magione. Qualche sorta di stregoneria deve avervi impedito di accorgervene prima! Se davvero qualcuno qui è stato sepolto vivo, dovete trovarlo SUBITO.

Cosa fare adesso

Prendete tanti segnalini Might Roll quanti sono i giocatori.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore ha sepolto uno dei vostri amici (che non corrisponde ad un giocatore) in una stanza del seminterrato; il traditore prenderà nota, in segreto su un foglio, in quale stanza è stato sepolto. Voi non sapete qual è la "stanza della sepoltura", ma sapete che si tratta di una stanza che era già rivelata quando lo scenario è cominciato (o che è stata aggiunta in quel momento dal traditore nel caso non vi fossero sufficienti stanze disponibili).

Voi vincete quando...

...disseppellite il vostro amico prima che muoia. La Tavola Spiritica [Spirit Board] vi potrebbe aiutare in questo.

Come salvare il vostro amico

Ogni volta che entrate in una stanza potete eseguire una ricerca in essa: potete tentare un tiro di Knowledge di 3+ in quella stanza per capire se potrebbe essere la "stanza della sepoltura". Se il tiro riesce, chiedete al traditore se si tratta della stanza giusta, egli dovrà rispondervi con sincerità. Un eroe può eseguire una sola ricerca durante il suo turno.

Quando avete trovato la stanza della sepoltura, potete tentare un tiro di Might di 4+ per cercare di disseppellire il vostro amico scavando. Per riuscire ad estrarlo completamente, avete bisogno di ottenere in questo modo un numero di successi pari al numero di giocatori. Ogni eroe nella stanza della sepoltura può tentare un solo tiro di Might per scavare durante il proprio turno. Ogni volta che un tiro riesce, ponete un segnalino Might Roll nella stanza.

La Tavola Spiritica

Una volta iniziato lo scenario, la Tavola Spiritica perde la sua abilità e non sarà più possibile utilizzarla nel modo consueto; invece acquista per questo specifico scenario una nuova abilità che potrete utilizzare per cercare il vostro amico.

L'eroe che trasporta la Tavola Spiritica non la può cedere, scambiare volontariamente o abbandonare. Se quell'eroe muore, la Tavola Spiritica e tutti gli altri oggetti che sta trasportando restano a terra nella stanza in cui è morto; mettete un segnalino Pila di Oggetti [Item Pile] in quella stanza. Un qualunque personaggio potrà raccogliere la Tavola Spiritica ed ogni altro oggetto presente nella Pila di Oggetti.

L'eroe con la Tavola Spiritica la potrà utilizzare durante il proprio turno (una sola volta per turno), fino a quando la stanza della sepoltura non è stata trovata. Appena trovate la stanza della sepoltura, la Tavola Spiritica comincia a vibrare e si frantuma. Scartate la carta.

Quando usate la Tavola Spiritica per trovare la stanza della sepoltura, non potete eseguire nessun'altra azione nè muovervi per quel turno. Per usarla, tentate un tiro di Sanity e verificate gli effetti:

- 0-2 Nessun effetto.
- 3-4 Muovete un qualsiasi eroe di 3 spazi.
- 5-6 Curate il vostro amico sepolto. Il traditore sta tenendo traccia dei danni che ha subito. Lanciate 2 dadi e dite al traditore di sottrarre il risultato dal danno totale subito dal vostro amico.
- 7+ Il traditore vi deve dire la stanza in cui è sepolto il vostro amico.

Se vincete...

Scavando freneticamente, finalmente liberate il vostro amico. Le sue unghie sono consumate e scorticate, segno del suo incessante graffiare contro il coperchio della cassa di legno in cui giaceva. Il sangue cola lungo le sue mani, mentre stringe le tue. Non ha ancora proferito parola da quando lo avete liberato. Lentamente lo aiutate ad uscire dalla casa, certi che con le cure opportune supererà il trauma... prima o poi.

HAUNT 41

Invisible Traitor (Il Traditore Invisibile)

Udite uno dei vostri compagni sussurrare delle strane parole... poi urlare. Mai prima d'ora avete sentito un suono orribile come quello provenire da un essere umano. Correte verso di lui, ma quando giungete alla fonte delle urla non lo trovate. In risposta sentite una lenta, cinica e fredda risata. Avete la terribile sensazione che uno dei vostri compagni sia diventato un nemico.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore è diventato invisibile e ha deciso di uccidervi tutti.

Voi vincete quando...

...il traditore è morto.

Combattere senza vedere

Se il traditore attacca un eroe, quell'eroe può tentare un tiro di Knowledge dopo l'attacco (a patto che sia ancora vivo) e alla fine del turno del traditore, con i seguenti effetti:

0-2 Niente.

3-4 L'eroe capisce se il traditore è ancora nella stanza. Se il traditore ha lasciato la stanza, l'eroe sa da quale porta è uscito.

5+ L'eroe ha percepito il movimento del traditore e sa in quale stanza si trova.

Una volta per turno, mentre vi muovete, potete tentare un attacco contro il traditore invisibile. Se il traditore è nella stessa stanza con voi, potete combatterlo normalmente. Se non è nella stanza con voi, l'attacco fallisce e non potete effettuare altri attacchi per quel turno.

Se utilizzate il Revolver o lanciate la Dinamite [Dynamite] nella stanza in cui si trova il traditore, risolvete l'attacco normalmente.

La Scimmietta Giocattolo [Toy Monkey] non ha effetto sul traditore.

Teschio e Tavola Spiritica

Se avete con voi il Teschio [Skull] all'inizio del vostro turno, potete tentare un tiro di Sanity di 4+ per rintracciare il traditore. Se il tiro ha successo, il traditore vi deve dire su quale piano della casa si trova.

Se avete con voi la Tavola Spiritica [Spirit Board] all'inizio del vostro turno, potete tentare un tiro di Knowledge di 4+ per rintracciare il traditore. Se il tiro ha successo, il traditore vi deve dire quale è l'icona della stanza in cui si trova (se è presente).

Se vincete...

Il traditore giace morto, il suo corpo tornato visibile non appena l'entità malvagia che lo possedeva l'ha abbandonato. Non vi sembra così terribile ora che lo potete vedere.

Non riuscite a capire per quale ragione il vostro amico vi si sia rivoltato contro. Sperate soltanto che qualunque cosa abbia causato quella trasformazione non riesca a tornare nuovamente, magari sottoforma di qualcosa ancor più pericoloso...

HAUNT 42

Comes the Hero (Arriva l'Eroe)

Vi trovate di fronte ad una strana statua. Le sue mani sono tese verso di voi, come stesse implorando di darle qualcosa. Un messaggio è stato inciso alla base del piedistallo su cui poggia "Per sconfiggere ciò che non è possibile sconfiggere". Cosa vorrà dire? E perchè state tremando in questo modo così incontrollato? Avete la sensazione che qualcosa si stia mettendo molto male e questa statua potrebbe essere la vostra unica possibilità per evitare che le cose vadano di male in peggio...

Cosa fare adesso

Prendete il segnalino Statua [Statue] e mettetelo nella stanza dove è stato rivelato lo scenario.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore ha acquisito poteri che lo rendono invulnerabile e sta compiendo un rituale per aprire le porte dell'Inferno. Non siete sicuri di come funzioni, ma avete il sospetto che coinvolga sacrifici umani.

Voi vincete quando...

...il traditore è morto.

Come uccidere il traditore

Il traditore non può essere attaccato o ferito nel modo consueto, quindi dovrete utilizzare un metodo inusuale per fermarlo.

Le mani della Statua sono protese e la scritta sulla base recita "Per sconfiggere ciò che non è possibile sconfiggere". La Statua rimane inanimata finchè il giusto oggetto non viene posto sulle sue mani durante il vostro turno. Quando ciò accadrà, scartate l'oggetto e la Statua prenderà vita:

o Se il Simbolo Sacro [Holy Symbol] viene posto nelle mani della Statua, essa diventa un Potente Giudice.

o Se l'Ascia [Axe] viene posta nelle mani della Statua, essa diventa un Potente Guerriero.

o Se la Sfera di Cristallo [Crystal Ball] viene posta nelle mani della Statua, essa diventa un Potente

Indovino. o Se il Libro [Book] viene posto nelle mani della Statua, essa diventa un Potente Mago.

Una volta che la Statua è stata animata, rimane trasformata fino alla fine della partita. Quando viene animata, avvertite il traditore informandolo cosa è divenuta.

--- Statua Animata Speed 8 - Might 8 - Sanity 8 - Knowledge 8

La Statua non si muove normalmente. Seguirà gli ordini impartiti mentalmente dagli eroi. Per una volta in ogni suo turno, un eroe che si trovi nella stessa stanza in cui è presente la Statua può effettuare un tiro di Knowledge o di Sanity per ordinarle di muoversi: la Statua potrà quindi essere mossa da quell'eroe per un numero di spazi pari o inferiore al totale ottenuto dal tiro.

Quando la Statua viene a trovarsi nella stessa stanza in cui è presente il traditore, non attacca nel modo consueto; la sua sola presenza intacca però le caratteristiche del traditore. All'inizio del turno del traditore, se questi si trova nella stessa stanza in cui è presente la Statua, sarà costretto a diminuire di 1 punto il valore di una sua caratteristica: il Giudice intacca la Speed, il Guerriero intacca il Might, l'Indovino intacca la Sanity, il Mago intacca il Knowledge.

Se il traditore attacca la Statua e la ferisce, essa viene stordita e nel turno successivo non intacca le caratteristiche del traditore anche se può comunque essere mossa.

Se vincete...

La statua ha combattuto non come se l'avesse fatto per voi, ma come se lo avesse fatto per il mondo intero. Il traditore giace a terra, sconfitto. Voi, testimoni della possanza della Statua, rimanete a contemplarne la maestosità. Essa è ora tornata immobile, il suo pugno poggiato contro il mento in atteggiamento meditativo. Non vi è più alcuna frase sul suo piedistallo. Tutto è calmo.

HAUNT 43

The Star-Sickness (La malattia aliena)

Accanto alla lancia, trovate una nota che dice: "Da quando ho toccato quel meteorite, ho sentito in me dei cambiamenti. L'ho studiato e guardato al microscopio, e ho scoperto un DNA contorto che non proveniva da questo mondo. Ma quel che è peggio, è che ho sentito le creature all'interno del mio sangue parlare con me, mi dicevano che potevano usare il mio corpo in un modo migliore di come potessi fare io." "Ho cercato un antidoto, ma il mio tempo è finito, e presto i microbi prenderanno il pieno controllo su di me. Ma prima che accada voglio correre contro la mia lancia come gli antichi romani, sperando di eliminare le spore aliene una volta per tutte." "se non dovessi riuscirci, forse questa nota aiuterà a chi viene dopo. Prego però, che questa malattia morirà con me". "Lo saprete da tre fasi: in un primo momento vi sentirete come affetto da una febbre virale, come se il sistema immunitario combattesse contro il virus". "Nella seconda fase le spore controllano la mente". Potete fidarvi di tutti i vostri amici? "E nella terza fase...orrore".

Cosa fare adesso

prendete un set di segnalini mostro dello stesso colore, numerati da 1 fino a due volte il numero degli esploratori e mischiateli. Ogni giocatore ne prende 2 senza mostrare il numero scritto a nessuno. Chiunque abbia il segnalino numero 1 è il traditore. Più traditori potrebbero apparire durante lo scenario. Si rimane traditore anche se si perde il segnalino con il numero 1 più in là nel gioco.

Se il Research Laboratory non è nella casa, chi ha rivelato lo scenario lo prende dal mazzo tessere e lo piazza su un piano legale, poi mischia il mazzo

impostate il Turn/Damage sull' 1. lo userete per tenere la traccia del tempo

prendete una pila di segnalini Knowledge e di segnalini Item che rappresenteranno l'antidoto

Cosa dovete sapere sui Cattivi

questo scenario usa le regole del traditore nascosto descritte sul regolamento. Tutti voi leggete questo libretto, ma uno di voi è un traditore

il traditore è stato infettato dal virus alieno e sta cercando di far diventare alieni anche voi

chiunque abbia il segnalino del traditore non può rivelarlo in nessun momento

Voi vincete quando...

gli eroi vincono quando hanno scoperto l'antidoto e tutti gli esploratori viventi sono stati vaccinati

se tutti gli esploratori sono morti o sono diventati traditori o alieni, il traditore o i traditori hanno vinto. Se i traditori vincono, la persona che è diventato traditore più di recente perde.

Cosa dovete fare al vostro turno

se iniziate il vostro turno in una stanza con un altro esploratore, dovete dargli un segnalino mostro a caso a faccia in giù. Se ci sono più esploratori nella stessa stanza, potete fare lo scambio con uno solo; questo deve essere un esploratore con il quale non avete scambiato precedentemente se possibile. Potete fare solo uno scambio per turno

se ricevete il segnalino con il numero 1 durante uno di questi scambi, diventate permanentemente il traditore, anche se darete via questo segnalino più in là nel gioco

Cosa deve fare chi ha rivelato lo scenario

...alla fine di ogni turno, avanza il Turn/Damage al prossimo numero. Poi tira un numero di dadi uguale al numero del turno. Questo è un attacco fisico usando il Might contro ogni esploratore nella casa; ogni esploratore si difende usando il proprio Might normalmente. Il traditore **non** è immune a questo attacco. Non ci sono limiti ai dadi da lanciare per questo attacco

Come creare l'antidoto

una volta per turno, se vi trovate nel Research Laboratory, potete tentare un tiro di Knowledge 5+. aggiungete un dado a questo tiro, per ogni esploratore nella stanza e un dado addizionale se il libro (Book) è presente. Se vincete piazzate un segnalino Knowledge nella stanza

gli esploratori possono anche cercare le erbe per creare l'antidoto nel Conservatory o Gardens, se queste stanze sono nella casa. Se finite il vostro turno in una di queste stanze, potete tentare un tiro di Knowledge 3+. se vincete prendete un segnalino Knowledge (che rappresenta le erbe) e piazzatelo sulla vostra scheda personaggio. Trattate questo segnalino come un oggetto; può essere lasciato, scambiato, o rubato. Potete cercare le erbe in ogni turno e trasportare più di un segnalino Knowledge per volta

è possibile collezionare un numero di segnalini Knowledge superiore al numero di giocatori

per creare l'antidoto bisogna collezionare più segnalini Knowledge dal Research Laboratory del numero di esploratori. Almeno un segnalino deve essere scoperto nel laboratorio; almeno un segnalino deve essere un'erba collezionata. Chiunque crea o porta l'ultimo segnalino nella stanza, prende il segnalino antidoto

quando trasportate l'antidoto, potete iniettarvelo voi, o iniettarlo a un altro esploratore nella vostra stessa stanza al costo di un punto movimento. Una volta iniettato un esploratore che non è un traditore, questi non scambierà più segnalini a faccia in giù con gli altri esploratori e non è più attaccato dalla malattia aliena. Se l'esploratore vaccinato ha perso dei punti delle sue caratteristiche, vengono riportate ai valori originali

Regole di attacco speciale

in questo scenario, tutti gli esploratori possono attaccare qualcun' altro

se il traditore muore per qualsiasi ragione, oltre ad essere iniettato con l'antidoto, quel giocatore annuncia che è il traditore e che la trasformazione alla terza fase è in atto. La trasformazione del traditore salta al prossimo turno. Al suo prossimo turno questo giocatore diventa un alieno e perde tutti gli oggetti in suo possesso, compresi i segnalini knowledge

Alieno (Speed 4 Might 6 Sanity 4)

L'alieno non è affetto dalla malattia e non può scambiare oggetti o segnalini

l'alieno è trattato come un mostro ai fini del movimento e dei danni subiti

se state trasportando l'antidoto, potete iniettarlo a un esploratore riluttante o ad un alieno nella stessa camera con l'antidoto per ferirlo in un combattimento fisico usando Speed. Così facendo ucciderete il traditore o l'alieno. Un traditore vaccinato è permanentemente morto e non può trasformarsi in alieno

se state trasportando l'antidoto e vi trovate nella stessa camera con il traditore trasformato, potete iniettare il traditore spendendo un punto movimento. Anche questo ucciderà il traditore permanentemente

Se vincono gli eroi

I vostri amici infettati stavano tornando normali, ma avevano qualcosa...di diverso. Appena uscite fuori dalla casa, sapete che da ora in poi, ogni persona che incontrate la guarderete con attenzione, alla ricerca di segnali

Se vince il traditore

Hai sentito che ci sono altre forme di vita come questa su questo pianeta! È il momento di trovare un centro abitato più grande, e cominciare sul serio la riproduzione..

HAUNT 44

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

Da quando sei entrato in questo luogo ti sei sentito diverso. Inizialmente pensavi che fosse soltanto la tua immaginazione, ma adesso non ne sei più così sicuro. Ti senti stanco, instabile... quasi vecchio. Scuotendo la polvere da uno specchio, osservi il tuo volto: rughe solcano la tua pelle, profonde come non le avevi mai notate prima. I tuoi capelli stanno imbiancando e le tue spalle incurvandosi. Sembri invecchiare più in fretta di questa antica dimora stessa. E' meglio che tu riesca a trovare il modo di fermare tutto questo prima che la giovinezza ti sfugga... o, addirittura, la tua stessa vita.

Cosa fare adesso

Prendete 5 segnalini Sanity Roll e 5 segnalini Knowledge Roll.

Prendete dei segnalini di un qualunque altro tipo. Questi saranno considerati come "segnalini invecchiamento".

Ciascun eroe pone un "segnalino invecchiamento" sulla propria scheda personaggio. Compreso l'eroe che ha con sé il Medaglione [Medallion].

L'età del vostro eroe è quella indicata sulla vostra scheda personaggio più 10 anni per ogni "segnalino invecchiamento" presente su di essa. Il traditore vi dirà gli effetti dell'invecchiamento.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore non sta invecchiando. Infatti sembra essere più giovane che mai.

Voi vincete quando...

...interrompete il processo di invecchiamento soprannaturale completando il Rituale della Giovinezza.

Cosa dovete fare nel vostro turno

Per ogni decade di invecchiamento che colpirà il vostro eroe, ponete un "segnalino invecchiamento" sulla vostra scheda personaggio.

Come fermare l'invecchiamento

Gli eroi devono completare il Rituale della Giovinezza.

Per riuscirci vi servono tanti "tiri Rituale" quanti sono i giocatori. Ogni tiro necessita di trovarsi in una specifica stanza e richiede un tiro di Sanity o di Knowledge. Un tiro di 5+ è considerato un successo. Potete effettuare un solo tiro Rituale nel vostro turno.

Un eroe può tentare un tiro Rituale mentre si trova in una delle seguenti stanze: Catacombe [Catacombs], Stanza Bruciata [Charred Room], Cripta [Crypt], Gallery [Gallery], Cucina [Kitchen], Stanza del Pentacolo [Pentagram Chamber], Torre [Tower].

Ogni volta che effettuate con successo un tiro Rituale, ponete un segnalino Sanity Roll o Knowledge Roll (a seconda del tiro che avete tentato) nella stanza che avete utilizzato per quel tiro.

Nel caso un tiro Rituale riesca, nessun altro eroe potrà utilizzare nuovamente quella stanza per effettuare un successivo tiro Rituale (per esempio, se un tiro Rituale riesce nella Cripta, nessun altro eroe potrà tentare un tiro Rituale nella Cripta).

Quando gli eroi hanno ottenuto tanti segnalini quanti sono i giocatori, il Rituale della Giovinezza è completo.

Il Medaglione

Il Medaglione protegge parzialmente il portatore dal processo di invecchiamento. Chiunque lo abbia con sé, sottrae 1 dal numero di decadi di invecchiamento durante il turno del traditore (fino ad un minimo di 0).

Ogni volta che un eroe muore, chi indossa il Medaglione invecchia di una decade.

Se vincete...

L'incantesimo è stato lanciato. Tutto è ora calmo. Per alcuni minuti nessuno si muove, nè parla. Vi guardate l'un l'altro, aspettando di vedere se i vostri corpi continueranno ad invecchiare fino a scomparire. Finalmente qualcuno sorride, poi una debole risata è seguita da un'altra. In pochi istanti state tutti ridendo fino a piangere istericamente. Siete vivi, ma una parte della vostra vita vi è stata rubata per sempre.

HAUNT 45

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

Inizialmente non ti eri accorto del ticchettio. Poi, in un momento di particolare silenzio, l'hai udito chiaramente. TIC... TIC... TIC... Come un meccanico, macabro battito cardiaco. Quando la risata del folle riecheggia nella casa, realizzi che il ticchettio proviene da TE. Il traditore ha messo una bomba su di te... anzi, su ciascuno di voi!

Cosa fare adesso

Ogni eroe prende un segnalino Vittima [Victim].

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore è un folle dinamitardo e in qualche modo ha piazzato un congegno esplosivo a tempo su ognuno di voi. Non sapete quanto tempo vi resta prima dell'esplosione.

Il traditore è anche in possesso di un detonatore capace di far detonare le bombe, ma essendo a corto raggio può attivarlo soltanto quando siete nella sua stessa stanza, oppure in una stanza adiacente alla sua (le due stanze non devono per forza essere collegate da porte). Del resto però le bombe hanno anche un loro timer autonomo, quindi potrebbero esplodere da un momento all'altro anche senza la detonazione a distanza... e purtroppo non conoscete quanto tempo vi rimane.

Oltretutto, come se ciò non bastasse, il traditore è al lavoro su una Grande Bomba. Dovete fermare il pazzo dinamitardo prima che vi uccida.

Voi vincete quando...

...il traditore è morto ed almeno un eroe è vivo.

Come fermare il traditore

Almeno uno di voi deve avere disinnescato la propria bomba, in modo da poter uccidere il traditore prima che faccia esplodere la Grande Bomba... e la casa con essa.

Per una volta in ogni vostro turno, potete fare un tentativo per disinnescare la bomba che portate addosso; per fare ciò dovete superare un tiro di Knowledge di 7+. Chi possiede la carta del Pazzo [Madman] beneficia di un bonus sul tiro che lo riduce a 5+ (questo perchè lo schema di pensieri del Pazzo intuisce parzialmente il folle genio del dinamitardo). Se superate il tiro, allora la bomba è disinnescata; scartate il segnalino Vittima. Se però ottenete un risultato di 2 o meno, attivate la bomba e tutti gli eroi nella stessa stanza esplodono. Se accade, tutti le loro carte Oggetto [Item] e le loro carte Omen vengono scartate.

Invece di provare a disinnescare la bomba da soli, potete tentare di disinnescare quella di un altro eroe, se vi trovate nella stessa stanza di quell'eroe e avete il suo permesso. Il tiro da superare resta comunque un tiro di Knowledge 7+ (5+ se avete il Pazzo con voi) e si applicano allo stesso modo gli effetti nefasti del totale pari a 2 o meno.

Il traditore continuerà a lavorare sulla sua Grande Bomba finché non lo ucciderete.

Se vincete...

I componenti della grossa bomba che il dinamitardo stava tentando di assemblare giacciono sparpagliati ed inattivi. Senza il genio perverso del traditore, appaiono solamente come un cumulo di cianfrusaglie senza alcuna importanza.

HAUNT 46

The Feast (Il Banchetto)

Mentre vagate per i corridoi di questa misteriosa magione, vi imbattete nel profumo di un delizioso banchetto. Forse vi inviteranno alla festa! Già vi divertite ad immaginare quale possa essere il piatto forte, tenendo conto del profumo accattivante... ma ecco che d'improvviso l'affrettato ottimismo si trasforma in orrore: parti di corpi umani che giacciono sparse lungo tutta la sala, mezze mangiate e bruciate, conducono ad alcune teste umane servite su un vassoio d'argento! Comprendete che uno di voi deve avervi traditi per attirarvi qui, in balla dei cannibali squilibrati che abitano questa dimora! E sembrerebbe proprio che il traditore ambisca a farvi divenire la portata principale di questo macabro festino!

Cosa fare adesso

Se la Soffitta [Attic] non è stata rivelata, cercatela tra le stanze e mettetela al piano superiore. Quindi mescolate nuovamente il mazzo delle stanze.

Mettete nella Soffitta tanti segnalini Vittima [Victim] quanti sono gli eroi.

Tutte le vittime iniziano a giocare rivolte dallo stesso lato (i segnalini Vittima hanno una freccia che indica il lato).

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore vi ha attirato in una casa occupata da Cannibali. Ogniqualvolta il traditore o un Cannibale "banchetta" con una Vittima (mangiandogli il cervello o gli organi interni), questo diventa molto più potente. Il traditore e i Cannibali vogliono banchettare con VOI.

Voi vincete quando...

...il traditore e tutti i Cannibali sono morti, oppure TUTTE le Vittime e TUTTI gli eroi scappano dalla casa. Se però anche solo una Vittima o un eroe vengono uccisi, allora dovete necessariamente uccidere il traditore e tutti i Cannibali.

--- Le Vittime Speed 2 - Might 3 - Sanity 3

Ogni volta che fate uscire una Vittima dalla porta d'ingresso, rendete più difficile per il traditore vincere. Quando fate uscire una vittima dalla porta d'ingresso, rimuovete il suo segnalino dal gioco.

Il giocatore alla sinistra del traditore muove tutte le Vittime all'inizio del suo turno. A meno che un eroe non si trovi nella stessa stanza di una Vittima, essa si muove in modo automatico in questo modo: muove di 2 stanze in linea retta; se non può muoversi in linea retta, si gira ed imbocca la prima uscita alla sua sinistra. Questo è l'unico modo in cui la direzione di una Vittima può cambiare.

Le Vittime reagiscono ai pericoli della casa e ai lanci di dado seguendo le stesse regole dei mostri. Non possono scoprire nuove stanze.

Una Vittima arresta il proprio movimento appena entra nella stanza di un eroe e non si muoverà più da sola fino a che sarà nella stanza con un eroe.

Se un eroe comincia il proprio turno nella stanza con una Vittima, quell'eroe può muovere assieme alla Vittima per 2 spazi (in qualunque direzione), prima di continuare il proprio movimento ed effettuare le sue normali azioni del turno. Un eroe può muovere una sola Vittima alla volta, ma una stessa Vittima può essere mossa più volte da molteplici eroi.

Il traditore e i Cannibali non influenzano il movimento delle Vittime, nè le Vittime influenzano quello del traditore e dei Cannibali.

Potete tentare un tiro di Knowledge (per scassinare la serratura) o un tiro di Might (per rompere la serratura) di 5+ per aprire la porta d'ingresso nella Sala d'Ingresso [Entrance Hall]. Se ci riuscite, pescate una carta Event e terminate il vostro turno. A partire dal turno successivo, ciascun eroe potrà uscire dalla casa (al costo di 1 punto movimento) accompagnando fuori eventuali Vittime e poi rientrare per poterne accompagnare fuori delle altre.

Regole di attacco speciali

Invece di essere storditi, i Cannibali e le Vittime vengono uccisi se feriti in combattimento.

Se vincete...

Il corpo dell'ultimo cannibale sbavante giace morto ai vostri piedi, ancora scosso da fremiti in una pozza del suo stesso sangue e della sua bava. Avete vinto ma... BLEARGH!

HAUNT 47

Worm Ouroboros (Il Serpente Ouroboros)

Il vostro compagno trema, poi si irrigidisce e cade a terra. Sangue e bava fuoriescono dalla sua bocca aperta. Sembra che il suo corpo si stia gonfiando... poi vedete la sua testa dividersi in due metà mentre il ventre comincia ad allungarsi, cambiando colore mentre enormi squame fuoriescono da sotto la pelle strappando i vestiti. Braccia e gambe si fondono con il nuovo corpo serpentiforme...

Siete congelati dal terrore quando comprendete cosa sta accadendo: il Serpente Ouroboros, il grande serpente che circonda il mondo, ha trovato il modo per entrare nella realtà attraverso il corpo... probabilmente ormai morto... del vostro amico.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore si è trasformato in un gigantesco serpente a due teste dal corpo enorme e lunghissimo. Se completerà il suo processo di crescita, niente più potrà fermarlo. Dovete ucciderlo velocemente.

Voi vincete quando...

...il serpente Ouroboros è morto.

Come uccidere Ouroboros

Dovete uccidere entrambe le Teste di Ouroboros [Ouroboros Head] per potere uccidere il serpente stesso.

Per uccidere una testa, seguite questi passi:

1 - Prendete il Teschio [Skull] da dove l'ha lasciato il traditore.

2 - Portate il Teschio in una stanza in cui è presente una delle due Teste di Ouroboros. L'eroe che porta con sé il Teschio può tentare un tiro di Sanity di 5+ nel proprio turno (un solo tentativo per turno), per cercare di lanciare un incantesimo di indebolimento su una delle due teste. Se il tiro riesce, il Might di Ouroboros (riferito a quella specifica testa) verrà abbassato permanentemente di 5 punti, rendendolo particolarmente vulnerabile agli attacchi. Una testa non può essere attaccata prima di aver lanciato con successo l'incantesimo, quindi sarà necessario lanciare l'incantesimo due volte (una volta per ciascuna testa).

3 - Dopo che avete lanciato con successo l'incantesimo sulla Testa di Ouroboros, il serpente riceverà 1 punto (solo 1) di danno ogniqualvolta lo ferirete in combattimento. Ciascuna Testa di Ouroboros dovrà essere ferita un numero di volte pari alla metà dei giocatori (arrotondando in eccesso). Quando questo accadrà, il serpente Ouroboros morirà. Il traditore tiene traccia del numero di danni tramite l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track].

Regole di attacco speciali

I segnalini Testa e Corpo di Ouroboros [Body] influenzano il movimento degli eroi.

Gli attacchi basati su Speed e Sanity non hanno effetto su Ouroboros.

Se vincete...

Il grande serpente si contorce e si dibatte nella sua agonia di morte. Ti ripulisci il sangue dalla faccia e crolli a terra, esausto. L'hai ucciso. E' morto. Un momento! Si sta muovendo di nuovo?! Sta resuscitando?!? Può forse un divoratore di mondi morire veramente?

Vi avviate verso l'ingresso, intenti ad abbandonare la vecchia dimora all'istante, ma dentro di voi aleggia la paura che i vostri sforzi siano stati vani...

HAUNT 48

Stacked Like Cordwood (Accatastati Come Legname)

Mentre guidavate, prima di approdare in questa misteriosa dimora, uno dei vostri compagni raccontava di una serie di sinistri delitti che avevano avuto luogo qui, circa cinque anni prima. Un gruppo di adolescenti aveva abbandonato la sicurezza del loro campo estivo per esplorare la Vecchia Casa sulla Collina. Vi si erano addentrati sperando in un piacevole intermezzo sentimentale... fino a quando un maniaco non li ha massacrati uno ad uno. Il vostro compagno aggiungeva all'agghiacciante racconto anche il fatto di come l'assassino non potesse essere ucciso e che il suo corpo mutilato un giorno sarebbe tornato per uccidere ancora.

Uno di voi poco fa si è imbattuto in uno strano ritratto, appeso nell'entrata principale... sembrerebbe proprio raffigurare il maniaco della storia. A giudicare dal ritratto e dalle similitudini, vi accorgete di come alcuni tratti somatici assomiglino sinistramente ad uno di voi, come si trattasse di un parente... e guardacaso si tratta proprio di colui che vi ha raccontato la storia!

Di lì a poco, sbirciando da una porta socchiusa, vedete il vostro amico traditore in una stanza con dei corpi ammassati come fossero una catasta di legname. E sentite qualcuno... o qualcosa... entrare dalla porta principale della magione...

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore sta cooperando con Crimson Jack, un serial-killer soprannaturale. Jack può essere ucciso definitivamente soltanto da una particolare arma maledetta che è stata nascosta nella casa. Se dovesse morire in qualunque altro modo, tornerebbe nuovamente e più forte che mai.

Voi vincete quando...

...trovate l'arma maledetta e la usate per uccidere Crimson Jack.

Come trovare l'arma maledetta

Sape che c'è un'arma maledetta nella casa. Potrebbe essere l'Ascia [Axe], la Lancia [Spear] o il Pugnale del Sangue [Blood Dagger], a vostra scelta su quale sia.

Se gli eroi non hanno già con loro l'arma, allora prima devono trovarla. Può essere nella Biblioteca [Library], nella Cappella [Chapel], nel Caveau [Vault] (che prima deve essere aperto) o nella Soffitta [Attic]. Per una volta durante ciascuno dei vostri turni e se siete in una di queste stanze, potete tentare un tiro di Knowledge di 3+ per trovare l'arma. Se il tiro viene superato, cercate nell'apposito mazzo l'arma maledetta di vostra scelta, prendetela e poi rimescolate il mazzo.

Gli eroi devono a questo punto trovare il modo di utilizzare l'arma maledetta contro Crimson Jack. Durante il proprio turno, un eroe che si trovi nella stanza in cui è presente l'arma maledetta può tentare un tiro di Might o di Knowledge di 5+ per studiarla tentando di capire come si utilizza. Ogni volta che un eroe supera il tiro, prendete un segnalino Might Roll o Knowledge Roll (a seconda del tiro) e ponetelo sulla sua scheda personaggio. Quando gli eroi hanno ottenuto tanti segnalini quanti sono i giocatori, allora hanno compreso come utilizzare l'arma maledetta contro Crimson Jack.

Da quel momento in poi, se un eroe in possesso dell'arma maledetta attacca e ferisce Crimson Jack, questi sarà ucciso permanentemente.

Cosa dovete fare nel vostro turno

Crimson Jack emana un'aura di paura. All'inizio del vostro turno, se siete nella stessa stanza con lui, dovete eseguire un tiro di Sanity 3+ o perdere 1 punto da una caratteristica mentale e 1 punto da una caratteristica fisica.

Se vincete...

L'arma è conficcata nel corpo di Crimson Jack, ma questo non sembra fermarlo. Il serial-killer sembra avanzare implacabilmente, il suo terribile sorriso sulle labbra immobili. Avanza... le sue mani si stringono attorno al tuo collo... ma ecco che la sua figura si blocca, iniziando a dissolversi... L'arma cade sul pavimento. Mentre lasciate l'abitazione, date un ultimo sguardo al ritratto appeso sul muro nell'entrata. L'assassino è sparito... almeno per ora.

HAUNT 49

You Wear It Well (Ti Calza Bene)

Udite uno dei vostri amici correre per la casa, ridendo e piangendo contemporaneamente. Non appena inizi a correre nella sua direzione, senti un potente vento soffiare contro di te fino a lacerarti nel profondo, fino a distaccare la tua anima e lanciarti fuori dal tuo corpo.....

*.....
Puoi vedere i muri della casa intorno a te, ma ti appaiono confusi ed indistinti. Una sorta di evanescente cordicella argentea fuoriesce da te fino a collegarti, all'altra estremità, al tuo corpo incosciente. Tutto quello che vorresti è strisciare indietro e rientrare nuovamente nel tuo corpo, ma come? Come?!?*

Cosa fare adesso

Disponete le miniature degli eroi distese su un fianco; essi adesso sono incoscienti. Mettete un segnalino Anima [Soul] di fianco alla miniatura di ciascun eroe: invece della miniatura, muoverete i segnalini Anima.

Prendete tanti segnalini Knowledge Roll e Sanity Roll quanti sono i giocatori.

Se attualmente il seminterrato e il resto della casa non sono comunicanti, cercate la Scala [Stairs From Basement] nel mazzo delle stanze e mettetela in gioco nel seminterrato. Fatto ciò rimischiate il mazzo delle stanze.

Cosa dovete sapere sui Cattivi

Il traditore sta cooperando con un potente Spirito Astrale [Astral Spirit]. Se quest'essere si impossesserà di un corpo inerme e senz'anima diventerà immortale.

Voi vincete quando...

...distruggete lo Spirito Astrale e, dopo averlo distrutto, ritornate al vostro corpo fisico.

Come distruggere lo Spirito Astrale

Gli eroi possono effettuare attacchi di Knowledge o di Sanity contro lo Spirito Astrale. Ogni volta che lo ferite, prendete un segnalino Knowledge Roll o Sanity Roll (a seconda dell'attacco che avete effettuato) e mettetelo sulla scheda del personaggio che l'ha colpito. Quando gli eroi hanno ottenuto tanti segnalini quanti sono i giocatori, lo Spirito Astrale viene distrutto.

Anime

Come anime senza corpo avete le seguenti caratteristiche:

- o Mantenete le caratteristiche che avevate quando lo scenario è cominciato (compresi eventuali modifiche da parte degli oggetti/alleati).
- o Potete muovervi attraverso i muri, ma non attraverso i pavimenti/soffitti della casa. Potete attraversare lo Scivolo [Coal Chute], la Stanza Sfondata [Collapsed Room] e la Galleria [Gallery]. Non subite gli effetti delle stanze che infliggono danni fisici, o che influiscono sui tratti fisici.
- o Potete utilizzare gli oggetti, ma non potete scambiarli con altri eroi. Non potete acquisire nuovi oggetti in alcun modo. Se la vostra anima viene distrutta, gli oggetti che trasportate sono anch'essi distrutti.
- o Non potete scoprire nuove stanze.
- o Potete attaccare, ma quando lo fate potete utilizzare solo le caratteristiche Knowledge o Sanity.
- o Qualunque cosa vi infligga danno fisico, vi infliggerà invece danno mentale.
- o Non potete utilizzare gli oggetti Teschio [Skull] e Scimmietta Giocattolo [Monkey Toy], nè alcuna arma.

Regole di attacco speciali

Se attaccate lo Spirito Astrale ma fallite, non subite danni.

Se effettuate un attacco mentale con successo contro il traditore, lo stordite.

Non potete difendervi dal traditore se questi attacca il vostro corpo incosciente. Quando il traditore attacca il vostro corpo incosciente, subite 2 dadi di danno mentale.

Se vincete...

Il vostro compagno lancia un devastante attacco psichico contro lo spirito astrale. L'aria scintilla e tremola... poi ti dissolvi.

Quando ti risvegli, il tuo corpo ti sembra strano, un po' come se ti fossi ubriacato ad una festa e fossi tornato a casa indossando il cappotto di qualcun altro. Ma questo E' il tuo corpo. E sei sicuro che presto ti calzerà nuovamente bene...

HAUNT 50

Treasure Hunt (Caccia al Tesoro)

Avete sentito più volte di un tesoro nascosto da qualche parte in questa casa. Ora, nella stanza del pentagramma, avete trovato un documento incorniciato che contiene il seguente messaggio: "io, Josiah Enders, nel pieno delle mie facoltà mentali e fisiche, dichiaro di lasciare la mia intera fortuna a chiunque sia abbastanza intelligente da trovarla. Gli indizi sono sparsi per tutta la casa. Buona fortuna e siate cauti". Farete di tutto per ottenere quel tesoro. Nient'altro

Cosa fare adesso

questo scenario non ha traditori. Tutti voi sperate di trovare il tesoro nascosto, ma ci può essere un solo vincitore

chi ha rivelato lo scenario prende 20 segnalini mostro rossi, numerati da 1 a 20, li gira a faccia in giù e li mischia. Poi piazza un segnalino a faccia in giù in ogni stanza nella casa che ha un simbolo Omen, Item, o Event. Questi segnalini rappresentano gli indizi per trovare il tesoro

Voi vincete quando...

...trovate il tesoro. Un solo eroe può vincere

Come cercare il tesoro

potete cercare il tesoro in ogni stanza che contiene un segnalino indizio a faccia in giù. Per farlo dovete spendere un punto movimento e fare un tiro di Knowledge nella stanza. Poi aggiungete al vostro tiro il numero degli indizi che possedete in aggiunta a qualsiasi bonus garantito da ogni segnalino che state trasportando.

Potete cercare in diverse stanze, o più volte in una stanza, nello stesso turno

TIRO RISULTATO RICERCA

0 **ouch! Siete in trappola, subite 2 dadi di danno fisico**

1-3 **niente, provate ancora**

4-12 **prendete un segnalino indizio e giratelo a faccia in su. Consultate la tabella nell'altra pagina per il suo effetto**

13-15 **la casa comincia a crollare! Se questa è la prima volta che viene tirato questo risultato, girate una tessera stanza inoccupata a faccia in giù nel piano superiore, inoltre girate a faccia in giù anche una tessera adiacente (anche se non è collegata da una porta) alla stanza già crollata. Se crolla una stanza occupata, tutti gli esploratori in questa stanza vengono uccisi. Una volta che l'intero piano superiore è crollato, comincia a crollare il piano terra, cominciando dalla Grand Staircase. Usate un segnalino Item per marcare la Grand Staircase, il Foyer e la Entrance Hall, per rappresentare che è crollata. Se l'intero piano terra è crollato, chiunque si trovi nel seminterrato, muore. (se il tiro per il Mystic Elevator porta in un piano dove non ci sono stanze non crollate, le porte dell'ascensore si apriranno ma non potrete muovere)**

16+ **trovate il tesoro**

Indizi

molti indizi forniscono spunti per guardare in varie camere, ogni volta che ottenete un segnalino indizio, consultate la tabella nella prossima pagina per scoprire se vi è concesso un bonus per le future ricerche. Qualche indizio può essere rischioso e potrebbe uccidervi se non superate la prova di Knowledge. Qualcun'altro, invece, è una vera e propria trappola, che invece di garantirvi dei bonus, ha effetti dannosi

potete continuare a cercare il tesoro in una stanza, anche dopo che l'indizio in questa stanza è stato trovato

gli esploratori possono scambiare i segnalini indizio, proprio come un oggetto

se perdete un segnalino indizio, se l'avete scambiato o vi è stato rubato, non potete usufruire più del suo bonus fino a quando non l'avrete ripreso

| INDIZIO | RISULTATO | INDIZIO | RISULTATO |
|---------|--|---------|--|
| 1 | Una mappa: +7 Knowledge quando cercate nelle catacombe | 11 | Uno spartito musicale: aggiungete la vostra Knowledge al tiro, quando cercate nella Organ Room |
| 2 | Un'etichetta di vino: + 7 Knowledge quando cercate nella Wine Cellar | 12 | Una serie di mosse di scacchi: aggiungete la vostra Knowledge al tiro, quando cercate nella Game Room |
| 3 | Un segnalibro: + 7 Knowledge quando cercate nella Library | 13 | “Alcune delle statue sono vuote ed è possibile spostarle”: aggiungete il vostro Might al tiro, quando cercate nel Statuary Corridor |
| 4 | Una nota: + 7 Knowledge quando cercate nella Dining Room | 14 | “Mettete la vostra mano sul fuoco..”: aggiungete la vostra Sanity al tiro, quando cercate nella Furnace Room |
| 5 | Una mappa inzuppata d'acqua: +6 Knowledge quando cercate nel Conservatory o nell'Underground Lake | 15 | “Avevate considerato di guardare fuori dalla casa?”: +6 Knowledge quando cercate nella Tower, Balcony, o qualsiasi altra stanza che abbia l'affacciata all'esterno. Se il vostro tiro è meno di 13 quando usate questo indizio, siete morti |
| 6 | Una citazione biblica: +6 knowledge quando cercate nella Crypt o nella Chapel | 16 | “Quanto siete bravi ad arrampicarvi?”: aggiungete la vostra Might o Sanity al tiro, quando cercate nella Chasm. Se il vostro tiro è meno di 13 quando usate questo indizio, siete morti |
| 7 | Una foto di un cassetto segreto: +5 Knowledge quando cercate nell'Attic, nella Kitchen, nella Storeroom, o Larder | 17 | Trappola!: siete stati colpiti da un dardo avvelenato! Da adesso in poi, all'inizio di ogni vostro turno, perdete un punto da una caratteristica a vostra scelta |
| 8 | Un passaggio criptico: + 4 Knowledge quando cercate in qualsiasi stanza del seminterrato (Basement) | 18 | Trappola!: il soffitto inizia a scendere! Dovete fare un tiro di Might o Speed di 4+. se fallite subite 3 dadi di danno fisico |
| 9 | Una piantina della casa, con una X in ogni stanza: +3 Knowledge su ogni ricerca | 19 | Trappola!: la stanza si riempie di gas velenosi! Chiunque su questo piano (incluso voi), deve fare un tiro di Might 3+. ogni esploratore che fallisce il tiro subisce 3 dadi su qualsiasi caratteristica o combinazione di caratteristiche |
| 10 | Una formula scientifica: aggiungete la vostra Knowledge al tiro, quando cercate in un Laboratory | 20 | Avete trovato un Puzzle Box: con pareti scorrevoli e due scomparti. Da un lato c'è un pezzo di carta; e dall'altro c'è una vedova nera. Potete lasciare qui il segnalino indizio, oppure provare a risolvere l'enigma. Se ci provate, dovete fare un tiro di Knowledge: 5+ prendete 2 segnalini indizio non ancora scoperti da qualunque stanza della casa 0-4 subite 4 dadi di danno su qualunque caratteristica o combinazione di caratteristiche |

Regole attacco speciale

Gli esploratori possono attaccarsi tra di loro e provare a rubarsi i segnalini indizio (vedi “attacchi speciali” sul regolamento)

i danni subiti in combattimento non possono mai ridurre una caratteristica al simbolo del teschio. (anche se i danni causati da altre fonti, come le trappole, possono comunque uccidervi)

Se vincete...

Volando alle Bahamas, sorseggiando il vostro daiquiri, vi sentite un po' male per tutto ciò che avete fatto per arrivare a questo. Ma non troppo spesso.