

TRAITOR' S TOME

Non **Leggere...**

fino a che non inizia lo scenario !

STANZA	<i>Bite</i>	<i>Book</i>	<i>Crystal Ball</i>	<i>Dog</i>	<i>Girl</i>
Abandoned Room	18	7	12	38	1
Balcony	24	7	32	5	16
Catacombs	4	7	23	46	1
Charred Room	24	33	23	38	30
Dining Room	24	3	27	5	16
Furnace Room	4	33	32	38	30
Gallery	18	3	19	19	19
Gymnasium	35	29	12	46	1
Junk Room	4	33	27	46	1
Kitchen	18	3	23	46	16
Master Bedroom	35	29	27	5	16
Pentagram Chamber	26	50	32	50	26
Servant's Quarters	35	29	12	5	30

SCENARIO	TRADITORE	SCENARIO	TRADITORE
1	Chi ha rivelato lo scenario	14	Chi ha rivelato lo scenario
2	Chi ha rivelato lo scenario	15	Chi ha la Speed più bassa (tranne chi ha rivelato lo scenario)
3	Chi ha la Knowledge più bassa (tranne chi ha rivelato lo scenario)	16	Chi è a sinistra di chi ha rivelato lo scenario
4	Chi ha la Might più alta (tranne chi ha rivelato lo scenario)	17	Chi è a sinistra di chi ha rivelato lo scenario
5	Chi ha rivelato lo scenario	18	Chi ha rivelato lo scenario
6	Chi ha la Sanity più bassa	19	Chi è a sinistra di chi ha rivelato lo scenario
7	Father Rhinehardt (giardinaggio), oppure chi ha la Sanity più alta	20	Vivian lopez (vecchi film), oppure chi è a sinistra di chi ha rivelato lo scenario
8	Chi ha rivelato lo scenario	21	L'esploratore più anziano (tranne chi ha rivelato lo scenario)
9	Nessuno (all'inizio)	22	Chi è a sinistra di chi ha rivelato lo scenario
10	Chi ha rivelato lo scenario	23	Chi è a sinistra di chi ha rivelato lo scenario
11	Chi ha rivelato lo scenario	24	Brandon Jaspers (campeggio), oppure chi ha la Speed più bassa
12	Nessuno	25	Zoe Ingstrom (bambole), oppure chi ha la Knowledge più alta
13	Chi ha la Sanity più bassa (tranne chi ha rivelato lo scenario)	26	Chi è a sinistra di chi ha rivelato lo scenario

<i>Holy Symbol</i>	<i>Madman</i>	<i>Mask</i>	<i>Medallion</i>	<i>Ring</i>	<i>Skull</i>	<i>Spear</i>	<i>Spirit Board</i>
9	45	42	49	28	34	43	48
6	11	25	49	20	47	39	2
13	10	25	49	41	37	43	48
13	31	48	44	20	47	15	8
6	45	42	21	27	37	39	40
13	10	42	36	28	34	15	2
22	10	25	36	41	37	15	8
22	11	22	21	41	47	43	48
9	11	25	44	17	17	17	40
22	31	32	36	41	37	39	2
6	10	35	44	20	47	43	2
26	45	14	14	26	14	50	40
9	31	42	21	28	34	15	8

SCENARIO	TRADITORE	SCENARIO	TRADITORE
27	Chi ha la Knowledge più alta (tranne chi ha rivelato lo scenario)	39	Chi ha la speed più alta (tranne chi ha rivelato lo scenario)
28	Chi ha la Knowledge più alta (tranne chi ha rivelato lo scenario)	40	Chi è a sinistra di chi ha rivelato lo scenario
29	Chi ha rivelato lo scenario	41	Chi ha rivelato lo scenario
30	Chi ha rivelato lo scenario	42	Chi ha la Might più alta
31	Nessuno (vedi Secrets of Survival)	43	Traditore nascosto (vedi Secrets of Survival)
32	Chi ha la Sanity più alta	44	L'esploratore più giovane (tranne chi ha rivelato lo scenario)
33	Chi ha rivelato lo scenario	45	Chi ha la Knowledge più alta (tranne chi ha rivelato lo scenario)
34	Traditore nascosto (vedi Secrets of Survival)	46	Madame Zostra (cucina), oppure chi ha la Speed più bassa
35	Chi ha la Knowledge più alta	47	Chi ha rivelato lo scenario
36	Missy Dubourde (nuoto), oppure chi ha la Speed più alta	48	Chi è a sinistra di chi ha rivelato lo scenario
37	Chi ha la Might più bassa	49	Heather Granville, oppure chi ha la Knowledge più alta
38	Chi ha la Knowledge più bassa (tranne chi ha rivelato lo scenario)	50	Nessuno (vedi Secrets of Survival)

HAUNT 1

The Mummy Walks (La Mummia Cammina)

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

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

Cosa fare adesso

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

Metti il segnalino Mummia (Mummy) ed il segnalino Sarcofago (Sarcophagus) nella stanza in cui è stato rivelato lo scenario.

Il personaggio che aveva con sé la Ragazza [Gir] la perde (quel personaggio perde anche i bonus derivanti dalla carta Ragazza). Poni il segnalino Ragazza in qualsiasi altra stanza sullo stesso piano della stanza in cui è stato rivelato lo scenario, ma ad almeno 5 stanze di distanza dalla Mummia - o comunque il più lontano possibile.

Metti da parte la carta Ragazza. Quando un personaggio prende il segnalino Ragazza, quel personaggio prende anche la carta.

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

Cosa devi sapere sugli Eroi

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

Tu vinci quando...

...La Mummia è divenuta il custode della Ragazza, ha con sé l'Anello [Ring] o il Simbolo Sacro [Holy Symbol] e ritorna con tutto questo alla stanza in cui vi è il Sarcofago.

La Mummia deve fare questo nel suo turno

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

--- La Mummia Speed 3 - Might 8 - Sanity 5

La Mummia può portare oggetti ed essere il custode della Ragazza, anche se questo non influirà sui punteggi delle sue caratteristiche. Puoi passare la Ragazza ed eventuali oggetti alla Mummia se ti trovi nella sua stessa stanza.

Regole di attacco speciali

La Mummia attacca con il Might, ma infligge danni alla Speed fino a che la sua vittima non è al valore minimo di Speed possibile (il valore di Speed della vittima non può scendere fino al teschio). Dopo che la Speed di un eroe è scesa al minimo, la Mummia inizia ad arrecare danni al Might di quell'eroe.

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

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

Se vinci...

La ragazza è rannicchiata in un angolo e piange, chiedendoti di aiutarla. La Mummia percorre la stanza e la solleva tra le sue braccia ricoperte di lino ingiallito e consunto. Lentamente, teneramente, la Mummia esala un respiro nella bocca della ragazza piangente. I suoi singhiozzi si placano pian piano e le sue lacrime sembrano scintillare del colore dell'ambra, poi alza lo sguardo.

"Mio Sacerdote, mio amore... mi hai risvegliata... Siamo finalmente insieme ancora una volta" mormora la fragile ragazza, "e presto il mondo ci adorerà. La loro carne sarà nostra e la potremo bruciare, mentre banchetteremo con le loro anime..."

HAUNT 2

The Séance (La Seduta Spiritica)

*Un terribile gelo cala su tutta la casa e la nebbia si leva in lente spire dal pavimento. Una voce rimbomba nell'aria, "Devo riposarmi... fate riposare la mia anima... o morite..." Mentre l'eco della voce si estingue, la tavola spiritica che hai con te inizia a pulsare, allo stesso ritmo del tuo cuore. La prendi in mano e la osservi... vedi sottili spire di nebbia verde formare delle chiare lettere:
UCCIDILITUTTI.*

Cosa fare adesso

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

Metti da parte il segnalino Fantasma [Ghost].

Se la Stanza del Pentacolo [Pentagram Chamber] non è nella casa, cercala nel mazzo delle stanze e mettila in gioco nel seminterrato ad almeno 5 stanze di distanza da te (se non puoi, mettila il più lontano possibile). Quindi mescola nuovamente il mazzo delle stanze.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di risvegliare il Fantasma prima che ci riesca tu.

Se avranno successo prima di te, saranno in grado di controllare il Fantasma. Poi dovranno superare una prova.

Viceversa se non riusciranno a svegliarlo prima di te (o se falliranno la prova), allora cercheranno di distruggere il Fantasma.

Tu vinci quando...

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

Come evocare il Fantasma

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

o Mentre hai con te la Tavola Spiritica [Spirit Board] puoi tentare un tiro di Knowledge o di Sanity . Nel tuo turno puoi tentare soltanto uno di questi due tiri. Un 5 + è considerato un successo. Quando ottieni un successo per ciascuno dei due tiri (uno di Knowledge e uno di Sanity) riesci ad evocare il Fantasma.

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

Se sei il primo ad evocare il Fantasma

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

--- Il Fantasma Speed 4 - Sanity 6

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

Se il traditore muore, mantieni il controllo del Fantasma. Il Fantasma nel suo turno deve muoversi verso l'eroe più vicino, attaccandolo se può. Alla fine del primo turno in cui hai preso il controllo del fantasma, la casa inizia a crollare. Da questo momento in poi una stanza non occupata crollerà alla fine del turno di ciascun eroe, iniziando dalla Soffitta [Attic]; se la Soffitta non è nella casa, inizia da una stanza qualsiasi del piano superiore.

Per far crollare una stanza, scegli una tessera e girala a faccia in giù. Una stanza non può crollare se non è vicina ad una stanza già crollata (non importa se la stanza vicina è collegata da porte oppure no). Se una stanza è occupata, tutti i personaggi che vi si trovano dentro muoiono quand'essa crolla (compreso tu).

Quando l'intero piano superiore della casa è crollato, inizia a far crollare il piano terra, iniziando dalla Scala Principale [Grand Staircase] e proseguendo con l'Atrio [Foyer] e la Sala d'Ingresso [Entrance Hall] (ognuna di queste aree è trattata come una stanza separata, usate dei segnalini qualunque per indicare quando crollano); infine quando anche il piano terra è crollato, iniziate a far crollare il seminterrato, partendo dall'inizio, ossia dalla tessera stanza Basement Landing.

Se il tiro sull'Ascensore Mistico [Mystic Elevator] lo porterebbe su un piano completamente crollato, l'Ascensore non si muoverà in quel turno.

Solo il Fantasma può attraversare le stanze crollate. Il Fantasma può inoltre muoversi attraverso i muri (ma non tra i piani della casa). Se un intero piano è crollato, il Fantasma viene posizionato in una qualunque stanza a tua scelta di un nuovo piano all'inizio del turno dei mostri.

Regole di attacco speciali

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

Il Fantasma attacca con Sanity e causa danni mentali. Il possessore dell'Anello [Ring] o chiunque si trovi nella Stanza del Pentacolo può effettuare un attacco di Sanity contro il Fantasma.

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

Se vinci...

La nebbia riempie la casa in ogni suo angolo. Ti muovi all'interno di essa, silenzioso come il fantasma che aleggia al tuo fianco. I battiti del tuo cuore rallentano fino a tornare normali. Silenzio. Ora due spiriti infesteranno questo luogo insieme. Per sempre.

HAUNT 3

Frog-Leg Stew (Stufato di Zampe di Rana)

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

Cosa fare adesso

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

Metti da parte un segnalino Gatto [Cat].

Metti da parte 4 segnalini Rana [Frog].

Metti il segnalino Strega [Witch] nella Sala d'Ingresso [Entrance Hall].

Metti un segnalino Radice [Root] nella Serra [Conservatory], uno nella Dispensa [Larder] ed uno in Cucina [Kitchen], adesso o quando le stanze verranno scoperte. Non rivelare agli eroi quali stanze non ancora scoperte conterranno la Radice. Non puoi raccogliere i segnalini Radice.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Gli eroi hanno il Libro degli Incantesimi della Strega (la carta Libro [Book]). Devi recuperarlo prendendoglielo, soprattutto perché potrebbero utilizzarlo per rimuovere l'invulnerabilità della Strega [Witch].

Tu vinci quando...

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

Gli incantesimi della Strega

La Strega può lanciare uno dei seguenti incantesimi in ogni suo turno; se riesce ad ottenere il Libro degli Incantesimi dagli eroi, potrà invece scegliere di lanciare entrambi i primi due incantesimi della lista in ogni suo turno.

Pelle di Rana [Skin of Frog]: La Strega può lanciare questo incantesimo su qualsiasi eroe che si trovi nella sua stessa stanza. La Strega e quell'eroe effettuano entrambi un tiro di Sanity. Se la Strega ottiene un totale maggiore di quello dell'eroe, quell'eroe diventa una Rana e lascia cadere a terra tutti i suoi oggetti. Il Might e lo Speed di quell'eroe scendono al valore minimo possibile (non sul teschio). Una Rana non può attaccare, pescare carte o esplorare nuove stanze. Un eroe può raccogliere una Rana, come fosse un oggetto. Né tu né la Strega potete attaccare una Rana: lei preferirà che sia il suo adorato micetto a farsi un bocconcino con le Rane!

Soffio del Drago [Breath of Dragon]: La Strega può lanciare questo incantesimo su qualsiasi personaggio sulla sua linea di vista (ossia un percorso che attraversa una linea ininterrotta e in linea retta di porte) o che si trovi nella sua stessa stanza. Questo incantesimo infligge 2 dadi di danno fisico imprevedibile.

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

Cosa devi fare nel tuo turno

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

--- **Il Gatto** Speed 3 - Might 3 - Sanity 2

Se il Gatto è nella stessa stanza con una Rana e la colpisce con un attacco di Might, se la mangia. Il Gatto ignora le Rane trasportate da altri eroi.

--- **La Strega** Speed 4 - Might 3 - Sanity 6

Regole di attacco speciali

La Strega è invulnerabile e non può essere attaccata. Non può attaccare e non può raccogliere oggetti.

Se vinci...

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

HAUNT 4

The Web of Destiny (La Ragnatela del Destino)

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

Cosa fare adesso

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

Se ci sono 3 o 4 giocatori, il tuo personaggio è stato divorato dal Ragno. Rimuovi la sua miniatura e lascia tutti gli oggetti che trasportava nella stanza in cui si trovava.

Metti il segnalino Ragno [Spider] nella stessa stanza in cui uno dei personaggi ha preso la carta Morso [Bite].

Prendi l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track]. Lo utilizzerai per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Cosa devi sapere sugli Eroi

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

Tu vinci quando...

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

Cosa devi fare nel tuo turno

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

Il Ragno deve fare questo durante il suo turno

Il Ragno deve muoversi verso uno degli eroi (tranne quello che ha rivelato lo scenario, se le uova non sono state distrutte) e attaccare, se può farlo. Nè il traditore nè il Ragno possono attaccare l'eroe che ha rivelato lo scenario, a meno che le uova non siano state distrutte.

--- Il Ragno

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

Regole di attacco speciali

Ogniqualevolta il Ragno effettua un attacco, puoi rilanciare (per una volta) tutti i dadi che hanno ottenuto un risultato di 0 (per esempio se il Ragno tira 4 dadi e due di essi ottengono 0, puoi ritirarli una volta).

Se vinci...

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

HAUNT 5

I Was a Teenage Lycanthrope (Ero un Licantropo Adolescente)

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

Cosa fare adesso

Metti un segnalino Lupo [Wolf] sulla tua scheda personaggio.

Adesso sei un Lupo Mannaro [Werewolf]. Lascia tutti gli oggetti a terra nella stanza in cui ti trovi. Se hai la Ragazza [Girl] o il Pazzo [Madman], ne perdi la custodia. Metti da parte le loro carte e modifica di conseguenza le tue caratteristiche come indicato sulle carte. I segnalini della Ragazza e del Pazzo rimangono nella stanza.

Tutte le caratteristiche del tuo personaggio che si trovino al di sotto del livello iniziale tornano al loro livello iniziale. Puoi quindi aumentarle a tuo piacimento di 1 punto per ogni altro eroe in gioco. Ad esempio se ci sono tre eroi, hai a disposizione 3 punti da suddividere per incrementare le tue caratteristiche nel modo che ritieni più consona.

Cosa devi sapere sugli Eroi

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

Tu vinci quando...

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

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

Cosa devi fare nel tuo turno

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

--- Il Cane Speed 6 - Might 4 - Sanity 3

Il Cane segue le regole dei mostri ed è sotto il tuo controllo. Metti il segnalino Cane nella stessa stanza del tuo personaggio. Ignora però il testo sulla sua carta.

Regole di attacco speciali

Ogniqualvolta tu o il Cane ferite un eroe in combattimento, quel personaggio subisce il danno normalmente. Tuttavia i Lupi Mannari contagiano gli eroi feriti con la licanthropia; all'inizio di ogni turno successivo di quell'eroe, questi dovrà tentare un tiro di Sanity di 4+ per resistere alla licanthropia. Se non supera il tiro, quell'eroe diventa immediatamente un Lupo Mannaro e non è più considerato un eroe. Quel giocatore può quindi leggere questo scenario nel Traitor's Tome e deve attenersi a quanto descritto nella sezione "**Cosa fare adesso**". Nessuna caratteristica di un Lupo Mannaro può scendere fino al teschio, a meno che questi non sia attaccato con un qualche oggetto speciale descritto sul Secrets of Survival; inoltre tutto il danno che subisce da altre fonti è dimezzato (arrotondando per eccesso).

Nè tu nè il Cane potete trasportare oggetti o usare l'Ascensore Mistico [Mystic Elevator].

Se vinci...

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

Stanotte la caccia è appena iniziata...

HAUNT 6

The Floating Eye (L'Occhio Fluttuante)

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

Cosa fare adesso

Se ci sono 3 o 4 giocatori metti da parte 1 segnalino Alieno [Alien]. Se ci sono 5 o 6 giocatori metti da parte 2 segnalini Alieno. Metti il segnalino (o i segnalini) Alieno nella stanza in cui è stato rivelato lo scenario. Metti in quella stanza anche il segnalino Astronave [Spaceship].

Metti la miniatura del tuo personaggio sul segnalino Astronave. Il tuo personaggio, assieme a tutti gli oggetti che trasportava, è stato caricato sull'Astronave e si trova in attesa di partire (in pratica è fuori dal gioco; scarta tutti gli oggetti che possedevi).

Cosa devi sapere sugli Eroi

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

Tu vinci quando...

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

Regole di attacco speciali

--- **Gli Alieni** Speed 4 - Might 6 - Sanity 6

Invece di effettuare un attacco di Might, puoi scegliere che un Alieno effettui un attacco di Sanity contro tutti gli eroi presenti in una stessa stanza; in tal caso, risolvi ogni attacco distintamente. Se un qualunque eroe ottiene un totale superiore con il suo tiro a quello dell'Alieno, nè lui nè l'Alieno subiscono danno. Se l'Alieno ottiene invece un totale superiore a quello di un eroe, allora quell'eroe non subisce danno ma finisce sotto il controllo mentale degli Alieni.

Una volta che hai preso il controllo di un eroe, durante il suo turno devi muovere quell'eroe verso l'Astronave. Quell'eroe non subisce danni derivanti dalle stanze nè tira i dadi per esse. Gli eroi controllati non possono attaccare o fare altre azioni. Quando l'eroe controllato arriva nella stanza in cui c'è l'Astronave, quell'eroe viene imbarcato all'inizio del suo prossimo turno (a meno che qualcuno non lo liberi dal controllo mentale). Una volta imbarcato, quel personaggio è fuori da gioco e scarta tutti gli oggetti posseduti.

Gli eroi conoscono un modo segreto per liberarsi dal controllo mentale degli Alieni. Gli Alieni possono controllare qualcuno soltanto una volta: quando quel personaggio si libera dal controllo mentale, non potrà più esserne vittima (possono essere utilizzati dei segnalini qualunque per indicare ciò).

Se vinci...

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

HAUNT 7

Carnivorous Ivy (Rampicanti Carnivori)

Hai sempre amato le piante. Filodendri, azalee, margherite, violette e i rampicanti... oh sì, i rampicanti. Proprio in questo momento puoi sentirli crescere sui lati della casa e strisciare al suo interno attraverso le finestre. Capisci che devi aiutarli a crescere sempre di più. Ma di che cosa ha bisogno una pianta per crescere? Di luce, di acqua... e di un buon fertilizzante. E cosa potrebbe essere un ottimo fertilizzante? Mmm... Ah! Ma certo! I tuoi amici!

Cosa fare adesso

Il tuo personaggio è ancora in gioco, ma è diventato il traditore. Se hai con te il Libro [Book], devi abbandonarlo a terra nella stanza in cui ti trovi; non potrai prenderlo per il resto dello scenario.

Metti da parte un numero di coppie di segnalini Radice [Root] ed Estremità [Tip] pari al doppio del numero dei giocatori (fino ad un massimo di 10 coppie). Ogni coppia

Radice/Estremità rappresenterà una "pianta rampicante".

Metti i segnalini Radice nelle seguenti stanze, uno per stanza: Sala d'Ingresso [Entrance Hall], Balcone [Balcony], Camera da letto [Bedroom], Cappella [Chapel], Serra [Conservatory], Salotto [Dining Room], Giardino [Gardens], Scala Principale [Grand Staircase], Cimitero [Graveyard], Camera da Letto Principale [Master Bedroom], Patio e Torre [Tower]. Se ci sono più stanze in gioco di quelle necessarie, scegli dove porre i segnalini. Se non riesci a mettere in gioco tutti i segnalini, attendi che le stanze necessarie siano rivelate in seguito.

Fatto ciò, metti un segnalino Estremità in ogni stanza in cui ora è presente un segnalino Radice.

Cosa devi sapere sugli Eroi

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

Tu vinci quando...

...gli eroi sono tutti morti o l'oggetto speciale che hanno costruito è stato distrutto (possono costruire quest'oggetto in base alle regole indicate nel Secrets of Survival). Per distruggere quest'oggetto, devi riuscire a rubarlo loro quando lo avranno costruito; una volta rubato, devi trovarti alla fine di un tuo qualsiasi turno in una di queste stanze: l'Abisso [Chasm], la Fornace [Furnace Room] o il Lago Sotterraneo [Underground Lake]. In questo modo potrai liberarti dell'oggetto, lanciandolo incontro al suo destino.

--- Piante Rampicanti Speed 2 - Might 5 - Sanity 3

Le piante rampicanti crescono e si allungano; puoi muovere le Estremità dei rampicanti, ma devi tenere le Radici nelle stanze in cui sono state posizionate all'inizio dello scenario.

Se un'Estremità entra nell'Ascensore Mistico [Mystic Elevator], lo bloccherà; l'Ascensore non potrà quindi muoversi da dove si trova fino a quando l'Estremità vi permene.

Le Radici non influenzano il movimento degli eroi; le Estremità invece lo influenzano normalmente.

Regole di attacco Speciali

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

Se l'Estremità di una pianta rampicante attacca e ferisce un eroe con un normale attacco di Might, quest'ultimo non subisce danno, ma quell'eroe viene catturato e lascia cadere nella stanza in cui si trova tutti gli oggetti che porta con sé. Un'Estremità termina immediatamente il proprio movimento quando cattura un eroe.

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

Quando un'Estremità inizia il suo turno e ha con sé un eroe catturato, si muove automaticamente di 2 spazi in direzione della sua Radice corrispondente. Questo sostituisce il normale movimento dell'Estremità. Puoi far seguire all'Estremità una qualunque via durante questo movimento. Un'Estremità che trasporti con sé un eroe catturato non può attaccare.

All'inizio del turno dell'Estremità, un eroe catturato che si trovi nella stanza della sua corrispettiva Radice viene ucciso automaticamente, liquefatto in fertilizzante. Quando una pianta rampicante uccide un eroe viene rimossa dal gioco (elimina i due segnalini Estremità/Radice di quella pianta rampicante).

Il Campanello [Bell] non ha effetto sugli eroi catturati. La Tavola Spiritica [Spirit Board] non ha effetto sulle Estremità.

Se vinci...

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

HAUNT 8

Wail of the Banshee (Il Lamento della Banshee)

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

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

Cosa fare adesso

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

Metti il segnalino Banshee nella stanza con il tuo personaggio.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando il modo di far tacere la Banshee... per sempre.

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti.

--- La Banshee Speed 8

La Banshee di solito si muove seguendo i suoi piani, autonomamente. Quando lo fa, si muove sempre del totale massimo ottenuto con il tiro di Speed. Ogni volta che la Banshee deve muoversi, tira 2 dadi per determinare cosa farà:

- 0 Metti il segnalino della Banshee in qualsiasi stanza fino ad una distanza massima di 7 tessere da quella in cui si trova. Non può attraversare altre stanze in questo turno.
- 1* Scegli la prima stanza in cui si muove: per il resto del movimento in questo turno si muove sempre e solo girando a sinistra, se è possibile.
- 2 Scegli la prima stanza in cui si muove: per il resto del movimento in questo turno si muove sempre e soltanto in avanti, se è possibile. Se in una o più stanze le uniche opzioni sono la destra o la sinistra, determina casualmente quale direzione prende.
- 3* Scegli la prima stanza in cui si muove: per il resto del movimento in questo turno si muove sempre e solo girando a destra, se è possibile.
- 4 In questo turno decidi tu il movimento della Banshee (direzione e numero di spazi, chiaramente fino al massimo ottenuto ai dadi), ma il suo lamento può influenzare solo un eroe.

**Nota:* quando ottieni 1 o 3, la Banshee si muoverà sempre solo a sinistra o a destra rispettivamente. Ciò significa che se in una determinata stanza tale opzione non è disponibile, la Banshee proseguirà dritta in avanti; se nemmeno tale opzione fosse disponibile, allora opererà per la terza porta nella stanza. Nel caso la stanza risulti essere un vicolo cieco senza uscite, la Banshee si volterà su se stessa ed uscirà dalla stanza, riprendendo il suo movimento normalmente. La Banshee non è influenzata, né influenza il movimento degli altri personaggi. Come i normali mostri, non può scoprire nuove stanze.

Se la Banshee entra nelle stanze Upper Landing, Stanza Sfondata [Collapsed Room], Galleria [Gallery], Atrio [Foyer] (quando le Scale [Stairs From Basement] sono presenti in gioco) o in una stanza in cui è presente un segnalino Scala Segreta [Secret Stairs], Passaggio Segreto [Secret Passage] o Interruttore [Wall Switch], tu puoi decidere quale sarà la stanza successiva in cui la Banshee continuerà il suo movimento - in pratica decidi se utilizzare il percorso alternativo offerto dalla stanza o dal segnalino oppure se lasciarla muovere in automatico come di consueto. Se scegli il percorso alternativo, puoi decidere la direzione che la Banshee prenderà quando la posizioni nella nuova stanza. La Banshee non può mai utilizzare l'Ascensore Mistico [Mystic Elevator], benché possa entrare in esso durante i suoi movimenti.

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

- 6+ Lancia un dado e subisce un pari danno mentale.
- 3-5 Lancia 2 dadi e subisce un pari danno mentale.
- 0-2 Lancia 4 dadi e subisce un pari danno mentale.

Tu sei immune al lamento della Banshee fino a che porti con te la Tavola Spiritica [Spirit Board]. Se in qualche modo la perdi, sei esposto al lamento allo stesso modo degli eroi.

Regole di attacco speciali

La Banshee non può essere attaccata.

Se vinci...

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

Insieme.

Per sempre.

HAUNT 9

The Dance of Death (La Danza della Morte)

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

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

Cosa fare adesso

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

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

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di fermare la musica.

Tu vinci quando...

...il Simbolo Sacro [Holy Symbol] è stato distrutto. Per distruggere quest'oggetto, devi per prima cosa riuscire a rubarlo a chi lo ha con sé. Quindi devi portarlo nell'Abisso [Chasm], nella Fornace [Furnace Room] o nel Lago Sotterraneo [Underground Lake] e lanciarlo incontro al suo destino (in pratica devi terminare un turno in una di queste stanze avendo con te il Simbolo Sacro).

Cosa devi fare nel tuo turno

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

- 3+ Nessun effetto.
- 0-2 Non puoi muoverti per questo turno. Inoltre perdi 1 punto di Might.

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

Regole di attacco speciali

I tuoi attacchi si manifestano sottoforma di possenti scariche di energia. Non puoi effettuare attacchi di Might, ma solo attacchi basati sulla Speed.

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

Se vinci...

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

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

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

Cosa fare adesso

Prendi tanti segnalini Zombie quanti sono i giocatori. Metti uno Zombie in ogni stanza della casa che abbia il simbolo Omen. Non puoi metterne più di uno per stanza. Se non ci sono abbastanza stanze a disposizione, puoi mettere gli Zombie rimanenti dove vuoi, tranne che in stanze con il simbolo Event.

Il Pazzo e gli Zombie ti hanno ucciso. Rimuovi la tua miniatura dal gioco, poi metti il segnalino Pazzo [Madman] al suo posto.

Prendi l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track]. Lo utilizzerai per tenere il conto dei danni subiti dal Pazzo.

Cosa devi sapere sugli Eroi

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

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti.

--- Zombie Speed 2 - Might 6 - Sanity 2 - Knowledge 3

Nel turno dei mostri, puoi muovere ciascuno Zombie come preferisci, a meno che questi non abbia una linea di vista diretta su un eroe (attraverso una linea dritta e ininterrotta di porte); in tal caso, quello Zombie dovrà muoversi in direzione dell'eroe più vicino che può vedere. Se due eroi si trovano alla stessa distanza dallo Zombie all'inizio del turno di questo, puoi decidere verso quale dei due muovere lo Zombie. Quando uno Zombie avanza verso un eroe, continua a muoversi verso di lui per il resto di quel turno. Se uno Zombie non ha alcun eroe sulla linea di vista, puoi nuovamente decidere come muoverlo.

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

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

--- Il Pazzo Speed 3 - Might 5 - Sanity 5

Il Pazzo può subire fino a 5 punti di danno fisico prima di essere ucciso. Utilizza l'indicatore Turno/Danno per tenere conto del danno subito; i danni subiti non influenzano le sue caratteristiche.

Se vinci...

La famiglia è arrabbiata con te. Il nuovo figlioletto che avevi promesso a Mamma e Papà, il nuovo fratellino e compagno di giochi che avevi assicurato al Fratello e alla Sorella... sono già tutti rotti! Eccoli giacere là dove la famiglia li ha presi ed abbracciati, spargendo sangue, organi e frammenti di bianche ossa per tutto il pavimento. Probabilmente è stato il troppo entusiasmo...

In ogni caso non vuoi che la famiglia ce l'abbia con te. Senti Mamma gridare ed agitarsi al di sotto delle tavole di legno del pavimento.

Mentre ti avvii fuori dalla casa, ti volti ed esclami deciso: "Non piangere Mamma! So dove trovarne altri..."

HAUNT 11

Let Them In (Fateli Entrare)

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

La nebbia! La nebbia che hai visto levarsi sinuosa intorno alla casa, al di fuori delle finestre. Qualcosa vive in quella densa foschia, ora lo sai. E anela di entrare...

Un fremito d'entusiasmo ti assale nel momento in cui intuisci quello che accadrebbe se entrassero.

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

Obbedisci.

Cosa fare adesso

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

Chiunque avesse in custodia il Pazzo [Madman] ne perde il controllo (e perde anche i bonus derivanti dalla carta Pazzo). Metti il segnalino Pazzo nella stanza in cui ti trovi.

Metti un segnalino Spettro [Specter] a faccia in giù nella Sala d'Ingresso [Entrance Hall] ed in ogni altra stanza in cui è presente una finestra che si affaccia sull'esterno. Questi Spettri sono in realtà all'esterno, in attesa che tu e il Pazzo li facciate entrare. Le stanze con finestre che danno sull'esterno sono: le Scale Principali [Grand Staircase], la Camera da Letto Principale [Master Bedroom], la Camera da Letto [Bedroom], la Cappella [Chapel] e la Sala da Pranzo [Dining Room].

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno tentando di eseguire un esorcismo. Se dovessero riuscire a completarlo, scacceranno tutti gli Spettri.

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti.

Come far entrare gli Spettri

Devi aprire porte e finestre per far entrare gli Spettri. Tu e il Pazzo potete aprire le finestre e la porta d'ingresso. Aprire una finestra o la porta d'ingresso costa un punto di movimento.

Quando una finestra o una porta è stata aperta, voltate a faccia in su il segnalino Spettro presente in quella stanza. Gli Spettri possono muovere e attaccare nello stesso turno in cui sono stati fatti entrare (voltati a faccia in su).

Se vengono scoperte nuove stanze con finestre che danno sull'esterno, metti in ciascuna di esse un nuovo Spettro, a faccia in giù. Se una finestra viene 'murata' a causa del piazzamento a fianco ad essa di una stanza, rimuovi il segnalino Spettro presente in quella stanza (se è a faccia in giù).

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

Gli eroi non possono uscire dalla porta d'ingresso.

--- Spettri Speed 4 - Sanity 6

Gli Spettri attaccano con Sanity e non possono essere attaccati fisicamente.

Se un eroe che ha l'Anello [Ring] ferisce uno Spettro con un attacco di Sanity, lo Spettro è distrutto.

Cosa deve fare il Pazzo nel suo turno

Il Pazzo deve muoversi verso il segnalino Spettro a faccia in giù a lui più vicino e percorrendo il tragitto più breve verso di esso. Quando non sono presenti ulteriori segnalini Spettro a faccia in giù, il Pazzo prosegue nell'esplorazione della casa alla ricerca di nuove stanze con finestre che si affacciano sull'esterno. Il Pazzo può quindi scoprire nuove stanze, ma ignora gli eventuali effetti di queste compreso il doversi fermare e il pescare carte nelle stanze che riportano le icone. Tali stanze da lui scoperte contano come già esplorate per gli eroi. Una volta che tutte le stanze aventi una finestra sono state scoperte e tutti gli Spettri sono entrati (voltati a faccia in su), il Pazzo può attaccare.

--- Il Pazzo Speed 7 - Might 7 - Sanity 7

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

Se vinci...

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

HAUNT 12

Fleshwalkers (Gemelli Malvagi)

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

HAUNT 13

Perchance to Dream (La Fuga dei Sogni)

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

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

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

Cosa fare adesso

Poni la tua miniatura coricata su un fianco nella stanza in cui ti trovi nel momento in cui ha inizio lo scenario. Il tuo corpo sta dormendo. Non puoi muoverti nè effettuare alcuna azione. Lascia tutti i tuoi oggetti nella stanza, comprese le carte Ragazza [Girl], Cane [Dog] e Pazzo [Madman] se le possiedi e varia le tue caratteristiche di conseguenza. La modifica non può uccidere il tuo personaggio (porta eventualmente i valori delle caratteristiche al loro minimo consentito, prima del teschio).

Metti tanti segnalini Incubo [Nightmare] quanti sono i giocatori nella stessa stanza in cui si trova il tuo corpo dormiente.

In segreto, conta quante sono le stanze "via-di-fuga" nella casa. Le stanze via-di-fuga sono quelle che possiedono una finestra (anche se 'murata' da un'altra stanza adiacente), oltre alla Serra [Conservatory], alla Sala d'Ingresso [Entrance Hall], al Giardino [Gardens], al Cimitero [Graveyard], al Patio, alla Torre [Tower] e al Balcone [Balcony]. Se il numero delle stanze via-di-fuga già in gioco è inferiore al numero di giocatori, cerca nel mazzo delle stanze ulteriori stanze via-di-fuga mettendole in gioco ai rispettivi piani, fino a raggiungere un numero di esse pari al numero di giocatori. Infine segna quel numero su un foglio di carta, senza rivelarlo agli altri giocatori.

Metti da parte un numero di "segnalini fuga" pari al numero di Incubi presenti nella casa (utilizza un qualunque set di segnalini per indicarli, come ad esempio Rat o Blob).

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di risvegliare il tuo corpo.

Tu vinci quando...

...un numero di Incubi pari al numero di stanze via-di-fuga (contate al momento della rivelazione dello scenario, ma che possono non essere necessariamente le stesse) riesce a fuggire dalla casa. Quando questo accade mostra ai giocatori il numero che hai scritto in segreto.

Come fuggono gli Incubi

Quando un Incubo entra in una stanza via-di-fuga, può fuggire dalla casa al costo di un punto movimento.

Non più di un Incubo può fuggire dalla stessa stanza via-di-fuga. Indica le stanze dalle quali sono già fuggiti eventuali Incubi ponendo in esse un segnalino fuga. Se nuove stanze via-di-fuga vengono scoperte nel corso del gioco, puoi utilizzarle per far fuggire gli Incubi (chiaramente sempre ponendo i segnalini fuga per indicare quali sono già state utilizzate).

Ogniquale volta un Incubo viene eliminato o fugge con successo dalla casa, puoi mettere in gioco un nuovo Incubo ponendo un segnalino Incubo nella stessa stanza in cui si trova il tuo corpo dormiente.

--- **Incubi** Speed 5 - Might 4 - Sanity 4

Regole di attacco speciali

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

Se un incubo viene ferito in combattimento, viene distrutto invece di essere stordito.

Se vinci...

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

HAUNT 14

The Stars Are Right (Le Stelle Non Mentono)

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

Cosa fare adesso

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

Metti tanti segnalini Cultista [Cultist] quanti sono i giocatori nella Stanza del Pentacolo [Pentagram Chamber].

Tu vinci quando...

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

Cosa devi sapere sugli Eroi

L'unico modo che hanno per fermare il rituale in atto è quello di dissacrare il Pentacolo. Per farlo, tenderanno di utilizzare dei barattoli di Vernice [Paint] che sono nascosti nella casa.

Come evocare il dio

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

Punti	Sacrificio
4	Corpo di un eroe
2	Ragazza [Girl], Pazzo [Madman], Cane [Dog]
1	Qualsiasi altro oggetto (carta Item o Omen)

Le carte oggetto che sacrifichi sono rimosse dal gioco. Segna i punti sacrificio su un foglio di carta.

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

--- **Cultisti** Speed 4 - Might 4 - Sanity 4

I Cultisti possono trasportare oggetti o anche i corpi degli eroi. Non possono invece entrare in possesso dei barattoli di Vernice. Per rubare un oggetto ad un eroe un Cultista deve effettuare un attacco (di Might, nel modo consueto) con successo ed ottenere un totale superiore di almeno 2 punti di quello dell'eroe attaccato; se ci riesce l'eroe non subisce danno ma l'oggetto viene rubato. Gli oggetti trasportati dai Cultisti non conferiscono loro abilità nè variano le loro caratteristiche.

Regole di attacco speciali

Se un eroe viene ucciso, poni coricata la sua miniatura per indicarne il corpo. Un Cultista può prendere un corpo (come se fosse un oggetto) e trasportarlo, ma mentre lo fa il suo movimento verso ogni stanza conta come 2 spazi. Anche il traditore può trasportare i corpi, applicando la medesima restrizione. Prendi la miniatura dell'eroe morto quando lo stai trasportando.

Se vinci...

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

HAUNT 15

Here There Be Dragons (Qui Ci Sono Draghi)

Guardi attentamente il disegno che hai trovato sul pavimento, sembra fatto da un bambino. Le tue mani sfiorano l'immagine spartana: è quella di un drago sputafuoco stilizzato. "Avrei sempre voluto avere un drago...", sussurri.

Incredibilmente, in quell'attimo una vampata incenerisce la porta di fronte a te e ruggendo attraverso di essa si fa strada un drago, enorme, infuriato, soffiando fiamme dalle narici!

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

"Mangiali drago! Mangiali tutti!"

Cosa fare adesso

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

Metti il segnalino Drago [Dragon] nella Sala d'Ingresso [Entrance Hall].

Metti il segnalino Scudo [Shield] nell'Abisso [Chasm] o nella Cripta [Crypt]. Metti il segnalino Armatura Antica [Antique Armor] nelle Catacombe [Catacombs] o nel Lago Sotterraneo [Underground Lake]. Se nessuna delle suddette stanze è ancora presente in gioco, attendi fino a che queste saranno scoperte per porvi i segnalini appositi (devi metterli ciascuno nella prima stanza appropriata che viene rivelata).

Prendi l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track]. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia del danno subito dal Drago.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di uccidere il Drago.

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti.

--- **Il Drago** Speed 3 - Might 8 - Sanity 6

Utilizza l'indicatore Turno/Danno per tenere il conto dei danni inflitti dagli eroi al Drago. Quando gli infliggono tanti danni quanti sono i giocatori, il Drago muore. I danni subiti dal Drago non influenzano le sue caratteristiche.

Regole di attacco speciali

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

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

Nella stessa stanza in cui si trova il Drago --

4+ Non subisce danno dal fuoco in questo turno.
0-3 Subisce 4 dadi di danno fisico.

Nella stanza adiacente al Drago --

4+ Non subisce danno dal fuoco in questo turno.
0-3 Subisce 2 dadi di danno fisico.

Morso: Questo è un normale attacco basato su Might.

Robustezza: Quando il Drago viene ferito dagli eroi durante un qualunque attacco, subisce sempre 2 danni in meno di quelli che gli verrebbero inflitti.

Il Drago è immune agli attacchi basati su Speed (come ad esempio quelli derivanti dal Revolver o dalla Dinamite [Dynamite]). Può però essere danneggiato da attacchi basati sulla Sanity effettuati da un eroe che possiede l'Anello [Ring] (si applica comunque la diminuzione dovuta alla **Robustezza**).

Se vinci...

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

HAUNT 16

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

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

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

Cosa fare adesso

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

Il personaggio che ha in custodia la Ragazza [Girl] la perde e lei scappa; metti da parte la carta ed il segnalino Ragazza e il personaggio che l'aveva in custodia deve modificare le proprie caratteristiche di conseguenza.

Metti da parte il segnalino Fantasma [Phantom]. Metti da parte 20 "segnalini speciali" (puoi utilizzare qualunque tipo di segnalini per rappresentarli, come ad esempio i Rat o Blob).

Prendi l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track]. Lo utilizzerai per tenere conto dello scorrere del tempo.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di salvare la Ragazza e se stessi.

Tu vinci quando...

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

Cosa devi fare nel tuo turno

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

Giocatori	La casa esplose con
3	8+
4	7+
5	6+
6	5+

--- Il Fantasma Might 6 - Sanity 5

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

Dopo che il Fantasma è apparso, un eroe può attaccarlo. Se il Fantasma viene ferito, viene ucciso e l'eroe che lo ha eliminato prende la Ragazza. Nel caso non riesca ad ucciderlo, il Fantasma fugge con la Ragazza (i segnalini Fantasma e Ragazza sono nuovamente rimossi dal gioco); riapparirà (sempre con la Ragazza) di nuovo la prossima volta in cui un eroe scoprirà una nuova stanza con il simbolo Event o Omen nel seminterrato.

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

Se l'intero seminterrato è stato scoperto ed il Fantasma è ancora vivo, scegli una stanza qualsiasi del seminterrato e poni in essa i segnalini Fantasma e Ragazza all'inizio della fase dei mostri. Il Fantasma non riapparirà mai nella stessa stanza fintanto che sarà presente una stanza disponibile (senza il segnalino speciale). Nel raro caso in cui tutte le stanze del seminterrato contengano un segnalino speciale, rimuovi tutti i segnalini speciali e ricomincia da capo.

Regole di attacco speciali

Il Fantasma non può attaccare, ma può difendersi. Se si difende con successo (se ferisce l'attaccante od ottiene un pareggio nel lancio di dadi), riesce a scappare.

Se vinci...

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

HAUNT 17

A breath of Wind (Un Soffio di Vento)

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

Cosa fare adesso

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

Piazza il segnalino mostro viola, che rappresenta il Poltergeist, nella stanza dove è stato rivelato lo scenario

imposta il Turn/Damage sul 4

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di esorcizzare il Poltergeist

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti.

Come aiutare il Poltergeist

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

--- Poltergeist Speed 3 - Might X - Sanity 4

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

Il poltergeist inizia con Might 4. ogni volta che raccoglie un oggetto, avanza il Turn/Damage di 1. alla fine di ogni turno mostro, se il Poltergeist è nella Junk Room, Storeroom, Attic, Library, Wine Cellar, Research Laboratory o Operating Laboratory, pesca una carta oggetto per il Poltergeist, e avanza il Turn/Damage di 1

ogni volta che il Poltergeist perde un oggetto, abbassa il Turn/Damage di 1

Regole attacco speciale

Il poltergeist può fare un attacco di Might separato, contro ogni eroe che raggiunge in ogni turno (ma non può attaccare un dato eroe più di una volta). Quando attacca, la Might del Poltergeist è uguale al valore presente sul Turn/Damage (massimo 8). può scegliere di rubare un oggetto (e aggiungerlo alla sua Might) se infligge 2 o più punti di danno. Il Poltergeist non subisce ferite se l'eroe vince il combattimento

Il Poltergeist è immune agli attacchi di Might, e non può essere ferito dal Revolver. Se la dinamite esplose nella stanza dove si trova il Poltergeist, lascia tutti gli oggetti che stava trasportando ed è rimosso dal gioco, ma si può riformare al suo prossimo turno (leggi di seguito).

Riformare il Poltergeist

All'inizio di ogni turno mostro, il Poltergeist ha l'opzione di riformarsi in una qualsiasi stanza con un simbolo Omen. Se decide di farlo perde tutti gli oggetti che sta trasportando; imposta il Turn/Damage sul 3. se si riforma nella Junk Room, avanza il Turn/Damage sul 4

Se vinci...

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

HAUNT 18

United We Stand (Stiamo Uniti)

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

Cosa fare adesso

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

prendi il Turn/Damage e le clip, piazzane una sul 5 che rappresenta la tua nuova Might. Piazza un'altra clip sul numero degli esploratori +1, che rappresenta la tua nuova Speed. La tua caratteristica Mental non cambia

Cosa devi sapere sugli Eroi

vogliono ucciderti per sciogliere la tua gloriosa carne. Inoltre vogliono scappare attraverso la Front Door. Tu puoi tirarli indietro con la tua enorme forza

Tu vinci quando...

...uccidi almeno 2 eroi e li assorbi per guadagnare forza, poi scappa attraverso la Front Door. In alternativa, tu vinci se tutti gli eroi tranne uno sono morti (nessuno lo crederà in questa storia)

Regole movimento speciale

Invece del tuo normale movimento, tira un numero di dadi ugual alla tua Speed per determinare il tuo movimento ad ogni turno. Non importa quanto hai tirato, puoi comunque muoverti sempre almeno di 1 spazio

Regole di attacco speciale

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

un eroe, usando l'Anello (Ring), può attaccarti con Sanity. Se un eroe ti ferisce, può muoverti in qualunque direzione di tanti spazi, quanto è il numero della differenza del tiro, invece di infliggerti il danno. Se la dinamite esplode nella stanza in cui ti trovi, sei stordito per un turno

se qualunque eroe scappa dalla casa, tu puoi provare a tirarli indietro. Devi essere nella Entrance Hall, in una stanza che affaccia all'esterno (Grand Staircase, Master Bedroom, Bedroom, Chapel e Dining Room), o in una stanza che è aperta dall'esterno (Conservatory, Entrance Hall, Gardens, Graveyard, Patio, Tower e Balcony). Fai un tiro di Might contro la Might dell'eroe più forte che si trova all'esterno della casa. Questo eroe aggiunge +1 al suo tiro per ogni altro eroe che si trova all'esterno della casa. Se vinci, tiri indietro l'eroe che stava scappando e lo piazzhi nella tua stanza, a questo punto puoi attaccarlo normalmente. Puoi fare

questo più volte in un turno, fino a quando non fallisci un attacco.

Se uccidi un eroe, lo assorbi nel tuo corpo. Aumenta la tua Might di 1, e diminuisce la tua Speed di 1

Se vinci...

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

HAUNT 19

A Friend for the Ages (Un Amico per i Secoli)

Sono passati ormai tre secoli da quando hai dato il ritratto ad un caro, caro amico. In esso hai memorizzato, i tuoi mali, la tua età, i tuoi infortuni, e anche la tua moralità, che adesso è estremamente malvagia. Ti ha protetto da ogni male e con esso hai avuto molte possibilità di danneggiare a chi ti circonda. Ma adesso non è più al sicuro. Sei certo che lo vogliono per loro stessi. E tu devi proteggerlo..ad ogni costo

Cosa fare adesso

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

se qualsiasi tua caratteristica è scesa di valore, riportala ai valori iniziali

poi, fai ciò che segue un numero di volte uguale al numero di eroi in gioco: determina quale tua caratteristica che è aumentata di meno dal suo valore di partenza (una caratteristica che è allo stesso valore di partenza conta come 0). potete scegliere più categorie legate. Incrementate queste categorie di 1

Cosa devi sapere sugli Eroi

stanno tentando di ucciderti e di ridipingere il tuo ritratto

Tu vinci quando...

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

Distruggere i segnalini Paint

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

se stai trasportando un segnalino paint nel tuo turno, puoi distruggerlo invece di fare un attacco

Devi fare questo...

...dopo che hai finito di muovere nel tuo turno. Dal momento che è la tua casa, puoi cercar nel mazzo tessere, prenderne una e piazzarla in un piano legale, poi mischia il mazzo

Il tuo ritratto

Non devi guardare il tuo ritratto. Ogni volta che entri o cominci il tuo turno nella Gallery, puoi fare un tiro di Sanity 4+. Se fallisci, subisci un dado di danno mentale (questo danno ignora la tua immunità generale descritta di seguito)

Regole di attacco speciali

Non puoi essere ferito dai normali mezzi. Le tue caratteristiche non possono essere ridotte da eventi, stanze o altri danni, tranne dove le regole dello scenario dicano altrimenti. Puoi però prendere danni dal tuo tiro nella Gallery come descritto sopra

quando acquisisci o perdi un oggetto, aumenti o diminuisce le tue caratteristiche normalmente, come descritto sulla carta. (eccezione: non prendi danni se ti rubano il Blood Dagger (pugnale insanguinato)

ogni avversario può rubarti un oggetto durante un combattimento fisico (vedi "attacchi speciali" sul regolamento)

Se vinci...

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

HAUNT 20

Ghost Bride (La Sposa Fantasma)

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

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

...che lo sposo lo voglia o no.

Cosa fare adesso

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

Metti nella stanza in cui ti trovi il segnalino Sposa [Bride]. Sarà considerata e mossa come un normale mostro.

La Sposa Fantasma sceglie come suo sposo uno degli eroi. Sceglie quello che ha con sè l'Anello [Ring], a meno che non sia di sesso femminile; in tal caso sceglie invece l'eroe maschio più vecchio tra i presenti. Nel raro caso in cui non sia presente un eroe maschio, scegli un eroe maschio non in gioco prendendolo dalla scatola e ponilo nella Sala d'Ingresso; questo particolare eroe non si muoverà nè compirà azioni in questo scenario, ma potrà essere attaccato. A questo punto annuncia chi è lo sposo prescelto dalla Sposa Fantasma.

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

Se la Cappella [Chapel] non è nella casa, cercala nel mazzo delle stanze e mettila in gioco. Poi rimescola nuovamente il mazzo delle stanze. Fai lo stesso per la Cripta [Crypt], ma mettila in gioco nel seminterrato nel caso non sia già stata scoperta. Posiziona entrambe le stanze in modo tale che la loro posizione nella casa risulti di difficile accesso per gli eroi. Metti infine un segnalino Resti [Corpse] nella Cripta.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di fermare le nozze.

Tu vinci quando...

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

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

Con 3-4 giocatori: *Speed 4 - Sanity 6*

Con 5-6 giocatori: *Speed 5 - Sanity 7*

La Sposa può muoversi attraverso i muri (ma non attraverso i piani della casa). Non può subire alcun tipo di danno nè essere stordita.

Regole di attacco speciali

La Sposa può effettuare attacchi basati su Sanity e infligge danno mentale a chiunque, tranne che allo sposo prescelto.

Se la Sposa infligge 1-2 punti di danno mentale allo sposo prescelto, questi perde invece 1 punto di Might; se gli infligge 3-4 punti di danno mentale, questi perde invece 2 punti di Might; infine se la Sposa infligge 5+ punti di danno mentale allo sposo, questi perde 3 punti di Might.

Come far sposare la Sposa Fantasma

1 - Come prima cosa lo sposo prescelto deve essere ucciso. In questo modo lui diventerà un fantasma sotto il tuo controllo (in tal caso lascia cadere nella stanza in cui si trova ogni oggetto trasportato, compreso l'Anello).

2 - Fai in modo che la Sposa Fantasma e lo sposo (ora fantasma da te controllato) raggiungano la Cappella.

3 - Dai inizio al matrimonio.

4 - Alla fine di ogni tuo turno, fai avanzare l'indicatore Turno/Danno di un punto (il numero 1 sarà il primo). Il matrimonio terminerà quando l'indicatore si muoverà al Turno 3.

Se vinci...

E' inutile, i matrimoni ti fanno sempre commuovere...

HAUNT 21

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

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

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

Muori prima di poter urlare.

Blink. Blink. Sniff. "Mmmm, fame"

Mangiare. Carne umana. Uccidere. Mangiare. MANGIARE!

Cosa fare adesso

Il tuo personaggio è morto. Lascia tutti gli oggetti a terra nella stanza in cui si trovava, poi sostituisci la tua miniatura con il segnalino Signore degli Zombie [Zombie Lord].

Prendi un numero di segnalini Zombie pari al numero di giocatori e ponili nelle seguenti stanze (in ordine): Cripta [Crypt], Cimitero [Graveyard], Sala d'Ingresso [Entrance Hall], Lago Sotterraneo [Underground Lake], Giardino [Gardens], Cappella [Chapel], Serra [Conservatory] e Stanza del Pentacolo [Pentagram Chamber]. Se ci sono più giocatori delle suddette stanze già scoperte, puoi mettere più di uno Zombie in ciascuna di esse, ricominciando dalla prima fino a che hai piazzato in gioco tutti gli Zombie.

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

Prendi l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track]. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia dei danni subiti dal Signore degli Zombi.

Cosa devi sapere sugli Eroi

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

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti.

--- **Zombie** Speed 2 - Might 5 - Sanity 2

--- **Signore degli Zombie** Speed 3 - Might 7 - Sanity 2

Regole di attacco speciali

Se uno Zombie viene ferito da un eroe che porta con sé un'arma che basa l'attacco sul Might, quello Zombie viene distrutto.

Se un eroe muore, diventa uno Zombie (e ha le stesse caratteristiche degli Zombie). Il giocatore che lo controllava può leggere da quel momento lo scenario sul Traitor's Tome; nel suo turno potrà comunque muovere il suo personaggio. Se il traditore vince e un giocatore che controlla un eroe-Zombie ha ucciso almeno un altro eroe, il giocatore che controlla l'eroe-Zombie vince assieme al traditore.

Gli Zombie non possono far funzionare l'Ascensore Mistico [Mystic Elevator], ma il Signore degli Zombie può farlo.

Regole di attacco speciali

Tu (come Signore degli Zombie) sei soggetto a tutte le normali regole che governano i mostri (non puoi raccogliere oggetti o esplorare nuove stanze, lanci i dadi per il movimento, vieni stordito se sconfitto in combattimento, ecc.). Puoi essere ferito solo dall'eroe che ha con sé il Medaglione [Medallion], indipendentemente dal tipo di attacco che questo utilizza; quando ciò accade, invece di essere stordito puoi subire fino a 7 punti di danno prima di essere ucciso. Utilizza l'indicatore Turno/Danno per tenere traccia dei danni subiti. Il danno non riduce le tue caratteristiche.

Se vinci...

Sono tutti morti. Sniff. Ancora fame. Sniff, sniff. Un pensiero si fa strada dentro la tua morta, devastata coscienza... anche se non così succosa, la carne di zombie è sempre carne.

Avanzi lentamente. "Mmmm, fame".

Mangiare. Carne di zombie. Uccidere. Mangiare. MANGIARE!

HAUNT 22

The Abyss Gazes Back (Lo Sguardo dell'Abisso)

Sferri un poderoso calcio al pavimento, allargando il foro che hai creato quel tanto che basta per poterci finalmente guardare dentro. Questa volta invece di polvere e impalcature imputridite hai trovato quello che sospettavi fosse proprio celato in questo luogo dimenticato: l'Abisso. Fiamme. Un portale per l'Inferno. Gioiando, ti sfreggi le mani e sorridi astutamente.

Come se il tuo scavare e lottare contro la pavimentazione non siano stati sufficienti a produrre abbastanza rumore affinché tutti nella casa si siano accorti della tua scoperta, gridi: "Tenetevi stretti! Stiamo per fare un viaggio all'INFERNO!"

Ed ecco che subito le mura si tingono di un arancione pulsante mentre una densa, minacciosa nebbia grigia riempie velocemente la stanza. Un'intera porzione della magione si distacca, cominciando a sprofondare mentre si sgretola e cade in un fiammeggiante lago di fuoco.

Cosa fare adesso

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

Scegli una stanza nel seminterrato non occupata da eroi e che riporti il simbolo Event o Omen. Questo è il punto dove si è aperta la fossa dell'Abisso. Dillo agli altri giocatori. (Nel caso non sia presente in gioco la stanza adatta, pesca dal mazzo delle stanze fino a che non ne trovi una adatta.)

Prendi l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track]. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Cosa devi sapere sugli Eroi

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

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti.

Cosa devi fare nel tuo turno

Alla fine del tuo primo turno, fai crollare la stanza in cui si è aperta la fossa dell'Abisso (gira a faccia in giù la tessera della stanza).

Alla fine di ciascuno dei tuoi turni successivi, fai avanzare di 1 punto l'indicatore Turno/Danno (il numero 1 sarà il primo).

Se stai per pescare una carta Event mentre ti trovi nel seminterrato, puoi invece cercare nel mazzo delle carte Event la carta Scala Segreta [Secret Stairs] oppure la carta Passaggio Segreto [Secret Passage] (se sono nel mazzo) e giocarla.

Puoi continuare a far crollare le stanze alla fine di ciascuno dei tuoi turni (ed eventualmente vincere la partita) anche se il tuo personaggio è morto.

Ogni giocatore deve fare questo nel proprio turno

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

o *Turno 2:* Ogni giocatore fa crollare 1 stanza.

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

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

o *Turno 5+:* Ogni giocatore lancia 4 dadi e fa crollare tante stanze quanto indicato dal risultato.

Se un qualunque personaggio (compreso il traditore) si trova in una stanza quando l'Abisso la inghiotte (viene voltata a faccia in giù), quel personaggio deve tentare un tiro di Speed di 4+ per fuggire. Se il tiro riesce, il personaggio riesce a saltare in una stanza vicina già scoperta che non sta crollando e collegata da una porta (se ne esiste una). Se il tiro fallisce o non è possibile saltare in una stanza vicina, il personaggio precipita nell'Abisso e muore.

Se l'Abisso inghiotte un intero piano, comincia a distruggere il piano successivo (salendo dal basso della casa verso l'alto), iniziando da una stanza a tua scelta che però conduca tramite una porta a una stanza inesplorata.

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

Se vinci...

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

HAUNT 23

Tentacled Horror (Orrore Tentacolato)

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

Cosa fare adesso

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

Prendi tante coppie di segnalini Origine/Estremità [Sucker/Arms] pari al numero di giocatori. Ognuna di queste coppie rappresenta un tentacolo.

Puoi porre un'Origine in ciascuna delle seguenti stanze: Caldaia [Furnace Room], Serra [Conservatory], Stanza dell'Organo [Organ Room], Lago Sotterraneo [Underground Lake], Giardino [Gardens] e Baratro [Chasm]. Se il numero di queste stanze attualmente in gioco è minore di quello dei giocatori, pesca dal mazzo delle stanze e metti in gioco tutte le stanze che ti servono a raggiungere quel numero. Piazza quindi un'Origine in ciascuna di esse, fino a quando hai messo in gioco tutte le Origini.

Ora poni un segnalino Estremità in ogni stanza in cui hai precedentemente messo un'Origine.

Prendi l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track]. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando la testa dell'Orrore Tentacolato per ucciderlo. Devi fermarli.

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti.

Cosa devi fare nel tuo turno

Alla fine di ciascuno dei tuoi turni, fai avanzare l'indicatore Turno/Danno di 1 punto (il numero 1 sarà il primo).

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

Turno 1-2: *Speed 2 - Might 4 - Sanity 7*

Turno 3-4: *Speed 3 - Might 5 - Sanity 7*

Turno 5-7: *Speed 3 - Might 7 - Sanity 7*

Turno 8+: *Speed 4 - Might 8 - Sanity 8*

Le Origini non si muovono e non possono essere attaccate, viceversa le Estremità possono muoversi ed attaccare.

Se una Estremità entra nell'Ascensore Mistico [Mystic Elevator], questo viene bloccato e non può essere utilizzato fino a che l'Estremità non esce da esso.

Le Origini non influenzano il movimento degli eroi, mentre lo influenzano le Estremità.

Se una Estremità attacca con successo un eroe, questi non riceve danno. Invece quell'eroe viene catturato; questi lascia cadere tutti gli oggetti che trasporta nella stanza in cui si trova.

o Un Eroe catturato non può essere attaccato da un'altra Estremità.

o All'inizio del turno di una Estremità che ha con sé un eroe catturato, questa deve muoversi di una (una sola) casella in direzione della stanza in cui è presente la sua corrispettiva Origine (invece di muovere come al solito). Le Estremità che trasportano un eroe catturato non possono attaccare.

o All'inizio del turno di una Estremità che ha con sé un eroe catturato, se questa si trova nella stanza con la propria Origine corrispondente, quell'eroe viene divorato ed ucciso. Rimuovi quindi quel tentacolo (sia l'Origine che l'Estremità) dal gioco.

Regole di attacco speciali

Se una Estremità viene ferita da un qualunque attacco, si ritira verso la sua Origine: mettila nella stessa stanza della sua Origine e voltala sul lato dello stordimento.

Il Campanello [Bell] non ha effetto sugli eroi catturati. La Tavola Spiritica [Spirit Board] non ha effetto sulle Estremità.

Se vinci...

La creatura giace al centro del piano superiore della casa, succhiando il midollo dalle ossa delle sue vittime. Un osceno, immondo essere senza cervello - qualcosa che NON DOVREBBE ESISTERE in questo mondo - freme invece gioiosamente, banchettando con i liquidi e i resti di quegli esseri umani la cui unica colpa è stata quella di imbattersi in lui... Ora, ancor più forte e più grossa di prima, la creatura allunga i suoi tentacoli più lontano di quanto abbia mai fatto... Eccoli che si apprestano a sondare e poi varcare la soglia della magione, osando spingersi per la prima volta fuori da essa...

HAUNT 24

Fly Away Home (Volare Via)

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

Cosa fare adesso

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

Prendi 24 segnalini Pipistrello [Bat]. Metti 3 di essi nella Torre [Tower] o nella Soffitta [Attic]. Se nessuna di queste stanze è ancora stata scoperta, lo scenario inizia senza questi Pipistrelli in gioco.

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

Cosa devi sapere sugli Eroi

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

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti.

Cosa devono fare gli Eroi nel loro turno

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

Nel corso dello scenario altri Pipistrelli entreranno nella casa.

--- Pipistrelli Speed 5 - Might 2 - Sanity 1

o Durante il turno dei mostri, esegui un lancio di dadi tirando tanti dadi quanti sono i giocatori: prendi tanti segnalini Pipistrello quant'è il risultato ottenuto.

o Puoi porre in gioco questi segnalini Pipistrello nella Torre, nel Baratro, nella Serra [Conservatory], nella Sala d'Ingresso [Entrance Hall], nel Giardino [Gardens], nel Cimitero [Graveyard], nel Patio, sul Balcone [Balcony] o in una qualunque stanza con una finestra che si affaccia sull'esterno. Se le finestre di una stanza sono "murate" a causa del piazzamento di una stanza adiacente, puoi piazzare comunque i Pipistrelli. Puoi comunque piazzare un solo Pipistrello in ciascuna di queste stanze per turno, a meno che non vi siano più Pipistrelli che stanze; in tal caso sceglierai dove porre i Pipistrelli ridondanti. I Pipistrelli possono muoversi nello stesso turno in cui vengono messi in gioco, ma ciascun Pipistrello appena messo in gioco conta il piazzamento come 1 punto movimento per quel turno.

Se termini i segnalini Pipistrello, allora non possono entrare in gioco altri Pipistrelli fino a che alcuni di essi non muoiono. Questo significa che nella casa ci possono essere al massimo 24 Pipistrelli contemporaneamente.

Regole di attacco speciali

I Pipistrelli non attaccano normalmente. Invece, lancia 1 dado per ogni Pipistrello che attacca: se ottieni un risultato di 2, significa che il Pipistrello si è "attaccato" in qualche modo alla sua vittima. Metti quel segnalino Pipistrello sulla scheda di quel personaggio.

I Pipistrelli (non attaccati) non influenzano il movimento. Gli eroi perdono invece 1 punto di movimento per ogni Pipistrello presente sulla loro scheda (possono comunque muovere sempre di almeno uno spazio).

Se vinci...

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

HAUNT 25

Voodoo (Voodoo)

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

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

Cosa fare adesso

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

Prendi l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track]. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Guarda qui sotto l'elenco delle bambole Voodoo, poi scegli ed associane una per ciascuno degli eroi. Quindi scrivi su un foglio di carta quale bambola è associata a quale eroe e in quale delle due stanze corrispondenti si trova.

o Se una delle due stanze è stata scoperta e l'altra no, devi per forza scegliere la stanza già scoperta. Se invece nessuna delle due è stata scoperta o entrambe lo sono state, allora puoi sceglierne una fra le due. Non dire agli altri giocatori dove sono nascoste le bambole.

Dopo aver scelto la bambola associata ad ogni eroe, leggi a ciascun eroe e a voce alta *il testo in corsivo* relativo a quella bambola, riportato nella sezione "**Descrizione delle Bambole Voodoo**".

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando le bambole per distruggerle.

Tu vinci quando...

...più della metà degli eroi sono morti.

Cosa devi fare nel tuo turno

Alla fine di ogni tuo turno, fai avanzare l'indicatore Turno/Danno di 1 punto (il numero 1 sarà il primo). Fatto ciò, ogni bambola che non sia stata distrutta avrà effetto sul proprio eroe corrispondente. Esegui l'effetto e metti al corrente ciascun giocatore su quello che accade (se accade); poi leggi a voce alta il testo dell'effetto, riportato *in corsivo* nella sezione "**Effetti delle Bambole Voodoo**".

Descrizione delle Bambole Voodoo

Una **BAMBOLA DI CERA** [WAX DOLL] si sta sciogliendo nella Caldaia [Furnace Room] o nel forno in Cucina [Kitchen].

"Stai bruciando!"

Una **BAMBOLA DI PORCELLANA** [CHINA DOLL] è in precario equilibrio, in balia del vento, sul Balcone [Balcony] o sulla Torre [Tower].

"Il suolo giù in basso ti attende!"

Una **BAMBOLA DI PIETRA** [STONE DOLL] sta affondando nella melma del Lago Sotterraneo [Underground Lake] o nel Cimitero [Graveyard].

"Fango e terra in bocca. Stai soffocando!"

Una **BAMBOLA DI VETRO** [GLASS DOLL] sta riposando tra le blasfeme luci delle candele presenti nella Stanza del Pentacolo [Pentagram Chamber] o nella Cappella [Chapel].

"Male, male ovunque. Male profano!"

Una **BAMBOLA DI STRACCI** [RAG DOLL] è incastrata in un cespuglio di rose nel Giardino [Garden] o nella Serra [Conservatory].

"Punture. Terriccio e sangue!"

Effetti delle Bambole Voodoo

BAMBOLA DI CERA: L'eroe sceglie se perdere 1 punto di Might o 1 punto di Speed.

"Il fuoco brucia uguale sia il bene che il male."

BAMBOLA DI PORCELLANA: Lancia 4 dadi. Se il risultato è inferiore al turno attuale (riferito dall'indicatore Turno/Danno), la bambola cade e si frantuma uccidendo l'eroe.

"Forte vento di soppiatto ti spinge di sotto."

BAMBOLA DI PIETRA: L'eroe sta lentamente soffocando e deve tentare un tiro di Might. Se il risultato è inferiore al turno attuale, l'eroe perde 1 punto in ogni caratteristica.

"Affondare è la tua sorte, nel fango e nel buio verso la morte."

BAMBOLA DI VETRO: L'eroe sceglie se perdere 1 punto di Sanity o 1 punto di Knowledge.

"Presenze blasfeme dove un tempo vi era il bene."

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

"Rosso sangue, rosa morte langue."

Se vinci...

Estrai dalla tasca il pennarello rosso e apri il tuo diario fotografico. Sfogli le prime pagine, in cui si trovano le foto più vecchie e giungi verso le ultime, dove ve ne sono alcune non ancora depennate.

Scratch, Scratch, Scratch. Fai un bel segno rosso sopra ciascuna delle ultime foto, attaccate con lo scotch sulle pagine ingiallite... sì, proprio quelle foto che premurosamente avevi predisposto prima di arrivare alla casa. Il senso di aver completato qualcosa con successo ti fa sorridere. Ma non è finita. E' l'ora di trovare dei nuovi amici...

HAUNT 26

Pay the Piper (Pagate il Pifferaio)

Senti in continuazione dei rumori... strofinii, picchiettii ed un costante graffiare. I tuoi amici non sembrano sentirti. Ma tu sì. Topi nelle mura. Ecco di che si tratta.

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

Cosa fare adesso

Il tuo personaggio è ancora in gioco, ma è diventato il traditore. Tutte le caratteristiche del tuo personaggio che si trovino al di sotto del livello iniziale tornano al loro livello iniziale. Quindi puoi aumentarle tutte di 1 punto.

Metti da parte un numero di segnalini Topo [Rat] pari al doppio del numero di giocatori. Mettine uno in ogni stanza non occupata che abbia un simbolo Event, Item o Omen. Se ci sono più Topi che stanze in cui metterli, puoi mettere i rimanenti in stanze in cui hai già messo un segnalino Topo (distribuisgili equamente). Se ci sono più stanze che Topi, puoi decidere in quali stanze metterli.

Metti da parte 5 segnalini Sanity Roll.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di uccidere i Topi e ciò ti impedirà di completare il tuo Rituale.

Tu vinci quando...

...hai ucciso tutti gli eroi oppure riesci a completare il malvagio Rituale dei Topi.

Regole di attacco speciali

Se un Topo viene ferito, muore invece di essere stordito.

--- Topi Speed 3 - Might 2 - Sanity 1

Un gruppo di Topi che si trovi nella medesima stanza di un eroe può effettuare un attacco combinato. Quando decidi di effettuare un attacco combinato, scegli quanti Topi parteciperanno a questo speciale tipo di attacco e somma il loro Might (fino ad un massimo di 8 dadi) per effettuare un unico lancio di dadi. Un gruppo di Topi che effettua un attacco combinato ma che fallisce l'attacco non subisce danno.

Mentre ti trovi nella Stanza del Pentacolo [Pentagram Chamber], non puoi essere affetto dagli eroi in nessun modo. Nè i Topi, nè gli eroi possono entrare nella Stanza del Pentacolo.

Come completare il Rituale dei Topi

Vai alla Stanza del Pentacolo. Quando sarai lì sarai al sicuro e potrai concentrarti sul Rituale.

Puoi tentare un tiro di Sanity di 3+ per compiere parte del Rituale. Se ci riesci, metti un segnalino Sanity Roll sulla tua scheda personaggio e metti un segnalino Topo in una stanza adiacente alla Stanza del Pentacolo, se ce ne sono ancora a disposizione (non importa che le due stanze siano collegate da una porta). Il totale di tiri di Sanity da superare con successo che ti occorrono per completare il Rituale varia in base al numero di giocatori:

con 3-4 giocatori ti servono 5 tiri di Sanity superati con successo;

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

Se vinci...

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

HAUNT 27

Amok Flesh (Carne 'Scatenata')

Senti un rumore di cristallo che va in frantumi. Oh no... non sarà mica... Dannazione! Qualcuno deve aver trovato la sfera di contenimento! E averla rotta per giunta!

E così il tessuto clonato che hai creato in laboratorio adesso è libero... Puoi sentire il suono vibrante della sua crescita. Le tue teorie erano quindi esatte, anche se ripensi e ti penti per la millesima volta di avere utilizzato quel protoplasma instabile per i tuoi esperimenti. Ma l'hai fatto. Sospiri...

Purtroppo non puoi permettere che i tuoi esperimenti segreti vengano rivelati, quindi ti vedi costretto a salvarli. E' per il bene dell'umanità...

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

Cosa fare adesso

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

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

Il giocatore che possiede la Sfera di Cristallo [Crystall Ball], la scarta. Essa è andata oramai irrimediabilmente distrutta.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di distruggere il tuo prezioso Blob.

Tu vinci quando...

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

Il Blob

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

In ogni turno dei mostri successivo, il Blob si espande in ogni stanza vicina alle stanze in cui si trova un segnalino Blob e collegate da una porta (oppure raggiunge un altro piano utilizzando tutti i passaggi possibili, leggi in seguito). Metti i segnalini Blob in tutte queste stanze.

Quando cresce, il Blob utilizza tutte le opzioni di movimento possibili (incluse porte, Scale [Stairs], Stanza Sfondata [Collapsed Room], Scale Segrete [Secret Stairs], Passaggi Segreti [Secret Passage], etc., ma non può risalire dal seminterrato al pian terreno tramite lo Scivolo [Coal Chute]). Per esempio se in una stessa stanza si trovano un Passaggio Segreto e una Scala Segreta, si espanderà (in un solo turno) in entrambe le stanze collegate a questi.

Dopo la prima espansione, lancia un dado: se ottieni un 2, il Blob si espande di nuovo in quel turno, occupando nuovamente tutte le eventuali stanze adiacenti o raggiungibili. Poi lancia nuovamente il dado. Il Blob continuerà ad espandersi ogniqualvolta otterrai un 2 in quello stesso turno. Interrompi la procedura non appena ottieni un altro risultato.

I segnalini Blob non contano come mostri singoli, quindi non possono attaccare e non sono influenzati da ciò che di solito influenza i mostri. Se i segnalini Blob dovessero terminare, riutilizza quelli posti nelle stanze all'origine del Blob.

Chiunque (compreso te) si trovi nella stessa stanza con il Blob, viene assorbito dal Blob e diventa immediatamente un Blob-Umano; questi scarta tutti i suoi oggetti. Metti un segnalino Blob sulla scheda del personaggio trasformato per indicare che adesso è diventato un Blob-Umano.

Il giocatore che controllava quell'eroe adesso controlla il Blob-Umano e il suo nuovo obiettivo è di aiutarti a vincere (può leggere lo scenario sul Traitor's Tome).

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

--- Blob-Umani Speed 2

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

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

Se vinci...

Il tuo tessuto clonato ora riempie la maggior parte della casa. I tuoi amici, i piccoli roditori che infestano mura e pavimenti di questa vecchia dimora, persino le falene che danzavano presso le lampade si sono fusi tutti insieme. Un tutt'uno, anima e corpo, con il blob. Nonostante inizialmente avessi pensato di riuscire a fermarlo, ti rendi conto che ora non è più possibile... non smetterà mai di crescere.

Rimane da fare quindi un'ultima cosa. Ti lasci cadere all'indietro a braccia aperte, immobile sul pavimento... in attesa dell'abbraccio di quella carne ribollente. Eccolo...

La tua pelle inizia a sciogliersi ed i tuoi organi si fondono al contatto, unendosi alla grande massa rosa. L'indicibile, lancinante dolore lentamente si dissolve veloce come il pensiero che passa...

Rimane solo il blob... che inizia a stimare i confini di una casa che comincia a stargli stretta come un abito di alcune misure più piccolo...

HAUNT 28

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

Quando da bambino trovasti quei pentacoli sotto il pavimento della tua stanza, comprendesti l'origine dei tuoi sogni sanguinari, pieni di dolore, urla e dolce, perverso terrore. Poi le voci ti dissero come prepararti all'Arrivo.

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

Adesso l'Arrivo è alle porte. Tutto è andato secondo i piani.

E' ora di finirla con i sogni.

L'Inferno è giunto.

Cosa fare adesso

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

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

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

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di uccidere i Demoni in qualche modo.

I Demoni devono fare questo nel loro turno

I Demoni odiano le creature viventi. Un Demone deve sempre muoversi del suo completo movimento verso il più vicino eroe che può attaccare e utilizzando la strada più corta possibile. Se può, effettua un attacco nel suo turno. Se due o più eroi si trovano alla stessa distanza in un qualunque momento, tu decidi verso quale si muove ed attacca.

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti.

--- **Demone 1** Speed 2 - Might 5 - Sanity 5

--- **Demone 2** Speed 3 - Might 4 - Sanity 4

--- **Demone 3** Speed 4 - Might 3 - Sanity 3

--- **Demone 4** Speed 5 - Might 2 - Sanity 2

--- **Demone 5** Speed 6 - Might 1 - Sanity 1

--- **Signore dei Demoni** Speed 2 - Might 7 - Sanity 7

Regole di attacco speciali

Se un Demone ferisce l'eroe che ha con sè l'Anello [Ring] ed ottiene un totale superiore di almeno 2 punti a quello della vittima, può decidere di rubare l'Anello invece di infliggere il danno, ma non lo può usare. Quando un Demone ha l'Anello lo può dare ad un altro Demone o lo può lasciar cadere nella stanza in cui si trova. Se un eroe sconfigge un Demone che ha con sè l'Anello, quell'eroe rientra automaticamente in possesso dell'Anello.

Il Revolver e tutto ciò che causi attacchi di Speed non può essere utilizzato contro il Signore dei Demoni.

Il Signore dei Demoni non può essere stordito.

Se vinci...

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

HAUNT 29

Frankenstein's Legacy (L'Eredità di Frankenstein)

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

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

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

In nome della scienza.

Cosa fare adesso

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

Metti il segnalino Mostro di Frankenstein [Frankenstein's Monster] o nel Laboratorio di Ricerca [Research Laboratory] o nella Sala Operatoria [Operating Laboratory]. Se nessuna delle due stanze è ancora stata scoperta nella casa, cercane una nel mazzo delle stanze e mettila dove vuoi al piano superiore. Metti al suo interno il segnalino Mostro di Frankenstein e poi mescola nuovamente il mazzo delle stanze.

Cosa devi sapere sugli Eroi

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

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti.

--- Mostro di Frankenstein Speed 3 - Might 8

Il mostro di Frankenstein deve sempre muoversi del suo completo movimento verso il più vicino eroe che può attaccare e utilizzando la strada più corta possibile. Se può, effettua un attacco nel suo turno. Se due o più eroi si trovano alla stessa distanza in un qualunque momento, tu decidi verso quale si muove ed attacca.

Regole di attacco speciali

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

Il Mostro di Frankenstein non può essere ferito da attacchi basati sulla Speed (come per esempio con il Revolver o con la Dinamite [Dynamite]).

Se tu (il traditore) attacchi con successo un eroe con Might e gli infliggi almeno 2 punti di danno, puoi decidere di rubare un oggetto, tra cui la Torcia [Torch] invece di infliggere tale danno. Se rubi la Torcia, questa si considera automaticamente distrutta (gli eroi possono comunque sempre procurarsene un'altra in seguito).

Se vinci...

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

Intanto sorridi, pregustando quello che ti aspetta. Ah, non è forse meravigliosa la scienza ?

HAUNT 30

Tomb of Dracula (La Tomba di Dracula)

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

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

Cosa fare adesso

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

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

Metti il segnalino Dracula nella Cripta [Crypt] o nel Cimitero [Graveyard]. Se nessuna di queste due stanze è stata ancora scoperta, metti il segnalino ad almeno 4 stanze di distanza dall'eroe più vicino; se non c'è una stanza disponibile, metti il segnalino il più lontano possibile. Scarta la carta Ragazza [Girl] e metti il segnalino Moglie di Dracula [Bride] nella stanza in cui ti trovi.

Prendi l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track]. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Il sole sorgerà presto. Devi uccidere gli eroi velocemente, poiché i Vampiri si indeboliscono man mano che il sole sale. Quando questo accade gli eroi ti diranno quali sono gli effetti della luce del sole sui Vampiri. Evita le stanze in cui può filtrare la luce del sole.

Tu vinci quando...

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

Cosa devi fare nel tuo turno

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

Vampiri

--- **Dracula** Speed 5 - Might 8 - Sanity 6

--- **La Moglie di Dracula** Speed 4 - Might 4 - Sanity 4

Dracula ha bisogno di tempo per svegliarsi. Non si muoverà nel turno dei mostri nè attaccherà fino al Turno 2 (ma può comunque difendersi dagli attacchi).

Ogniqualevolta un Vampiro (qualunque Vampiro, Dracula e Moglie compresi) tenta di entrare nella Cappella o in una qualunque stanza in cui si trovi un eroe che abbia con sè il Simbolo Sacro [Holy Symbol], quel Vampiro deve tentare un tiro di Sanity di 6+ per entrare in quella stanza: se fallisce il tiro non può entrare in quella stanza.

Regole di attacco speciali

I Vampiri (qualunque Vampiro, Dracula e Moglie compresi) possono fare ricorso ai loro potenti poteri mentali per effettuare un tipo di attacco alternativo a quello normale, chiamato 'Dominazione'.

Dominazione: Quando un Vampiro intende attaccare un eroe di sesso opposto, può tentare un attacco di Sanity: se ferisce la vittima, questa subisce danni alla Speed invece che danno mentale; se invece l'attacco fallisce, il Vampiro non subisce danno. Questo attacco può essere utilizzato da una stanza adiacente a quella in cui si trova la vittima, benchè collegata da una porta. Se l'attacco di Dominazione ha successo (infligge almeno 1 punto di danno), puoi muovere l'eroe colpito verso il Vampiro che lo ha attaccato.

Quando la Speed di un eroe scende a 0 (il teschio) a causa di un attacco di Dominazione, quel personaggio diventa un Vampiro e non è più considerato un eroe. Il giocatore che lo utilizza può leggere questo scenario sul Traitor's Tome e continua a controllarlo ma sottoforma di Vampiro; la sua Speed viene riportata al valore iniziale e inoltre aggiunge 1 punto a tutte le caratteristiche. Il Vampiro agisce durante il turno di quel giocatore, ma non può esplorare nuove stanze.

Se il traditore vince, tutti i Vampiri che hanno ucciso almeno un eroe vincono con lui.

Se vinci...

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

Tuttavia non ti preoccupi. Dracula sa bene dove trovarne ancora...

HAUNT 31

Airborne (Aereo)

Questo scenario non ha traditore. Tutti voi proverete a scappare dalla casa. Vedi il manuale Secret of Survival

HAUNT 32

Lost (Dispersi)

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

Sospirando per il sollievo, ti togli la maschera dal viso mostrando il tuo vero aspetto. Sei a casa!

Tutto quello che rimane da fare è raccogliere gli esemplari. Se riuscirai ad impedirgli di tornare nella loro dimensione, l'atmosfera di questo posto dovrebbe da sola essere sufficiente ad ucciderli ed al contempo di conservarli integri per gli esperimenti...

Cosa fare adesso

Il tuo personaggio è ancora in gioco, ma è diventato il traditore. Sei un alieno tornato al suo pianeta natale dopo un viaggio dimensionale in cerca di esemplari per gli esperimenti (in questo caso, gli eroi).

Rimuovi dal gioco tutte le stanze che sono già state scoperte nella casa, tranne le tessere stanza iniziali (Entrance Hall, Upper Landing e Basement Landing) e quelle occupate. Scarta qualunque segnalino Passaggio Segreto [Secret Passage], Scala Segreta [Secret Stairs] o Interruttore [Wall Switch] che porti ad una delle stanze che hai appena rimosso dal gioco.

Se la Stanza dell'Organo [Organ Room] non è ancora stata scoperta, cercala nel mazzo e mettila in gioco dove preferisci. Poi rimescola il mazzo delle stanze.

Ora mescola le tessere delle stanze che hai rimosso dal gioco precedentemente assieme al mazzo normale delle stanze e alla pila delle stanze scartate e crea un nuovo mazzo delle stanze.

Le stanze occupate sono invece ancora nella casa. Spostale in adiacenza alle stanze iniziali, a seconda del loro piano.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando un modo per riportare la casa nella loro dimensione. Sappi che l'atmosfera del tuo pianeta natale risulta loro velenosa e gli causa dei danni via via più gravi turno dopo turno.

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti.

Come fermare gli Eroi

Gli eroi stanno cercando di riattivare il tuo trasportatore dimensionale, presente nella Stanza dell'Organo. Ciò non deve accadere. Puoi semplicemente cercare di ucciderli attaccandoli, ma esiste anche un altro modo per alterare i controlli del trasportatore dimensionale e renderlo a-prova-di-umano. Puoi tentare un tiro di Knowledge di 4+ in ciascuna delle seguenti stanze (quando ti trovi dentro di esse): Cappella [Chapel], Stanza dei Giochi [Game Room], qualunque Laboratorio [qualunque stanza Laboratory], Stanza del Pentacolo [Pentagram Chamber]. Se hai successo nel tiro, metti in quella data stanza un segnalino Knowledge Roll. Non più di un segnalino può essere messo in ciascuna di quelle stanze in questo modo. Appena piazzati il primo segnalino Knowledge Roll in questo modo, avverti gli altri giocatori che ognuno di questi segnalini presente in gioco rappresenta un malus pari a -3 al "Tiro richiesto" per l'attivazione del trasportatore dimensionale.

Se vinci...

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

HAUNT 33

An Invocation of Darkness (Invocazione delle Tenebre)

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

Cosa fare adesso

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

prendi un segnalino Demon Lord che rappresenta l'anziano Dio

prendi 5 segnalini Knowledge

se qualcuna delle tue caratteristiche è scesa di valore, riportala ai valori iniziali, poi per ogni caratteristica tira 2 dadi e alza i valori del risultato del tiro

guadagni un turno extra immediatamente dopo che lo scenario è stato rivelato. Poi il gioco procede in senso orario dal giocatore alla tua sinistra

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di distruggere il libro, e di fermare l'evocazione o di scacciare l'anziano Dio

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti.

Come evocare l'anziano Dio

Porta il libro alla Chapel o alla Pentagram Chamber

Dopo aver preso il libro da una di queste stanze, devi fare un tiro di Knowledge di 5+. ogni tiro spendi un punto movimento

Puoi provare a fare un tiro di Knowledge anche se il libro ti è stato rubato (fortunatamente hai una buona memoria). Devi essere ancora nella Chapel o nella Pentagram Chamber

Ogni volta che vinci un tiro, prendi un segnalino Knowledge. Quando hai accumulato 5 segnalini, un portale extradimensionale si aprirà nella tua stanza e l'anziano Dio ci passerà attraverso. La cattiva notizia è che l'anziano Dio ti ucciderà immediatamente. Rimuovi il tuo esploratore dal gioco. Scarta tutti i tuoi oggetti, che rimarranno in questa stanza. La buona notizia è che nel tuo prossimo turno controllerai l'anziano Dio, e puoi iniziare la caccia ai tuoi ex amici sventurati

--- Anziano Dio Speed x - Might 12 - Sanity 7

La Speed dell'anziano Dio è uguale al numero di giocatori quando lo scenario è stato rivelato

Se vinci...

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

HAUNT 34

Guillotines (Ghigliottine)

Questo scenario usa le regole del traditore nascosto descritte sul regolamento. Tutti i giocatori leggono questo scenario sul manuale Secrets of Survival

HAUNT 35

Small Change (Un Piccolo Cambiamento)

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

Cosa fare adesso

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

Se ci sono 3 o 4 giocatori, metti un segnalino Gatto [Cat] nella Sala d'Ingresso [Entrance Hall]. Se ci sono 5 o 6 giocatori metti un segnalino Gatto nella Sala d'Ingresso ed uno nella stanza in cui è stato rivelato lo scenario.

Cosa devi sapere sugli Eroi

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

Tu vinci quando...

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

Essere piccoli

Siete stati rimpiccioliti. Ciò 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 [Mistyc Elevator] o la Stanza Sfondata [Collapsed Room].

Regole di attacco speciali

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

--- **Gatti** Speed 6 - Might 7 - Sanity 5 - Knowledge 5

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

Quando un Gatto effettua con successo un attacco contro un eroe, questo non infligge danni ma cattura l'eroe e per un turno gioca con lui al "gatto col topo", prima di divorarlo. Nel suo turno successivo quindi quell'eroe ha l'opportunità di riuscire a sfuggire al Gatto che lo ha catturato (il giocatore che controlla quell'eroe ti dirà come). Inoltre se un altro eroe attacca e sconfigge il Gatto prima del prossimo turno dei mostri, questo viene stordito e lascia andare l'eroe catturato.

Ad ogni modo, se l'eroe catturato non riesce a sfuggire nel suo turno a disposizione e nessun altro eroe lo libera attaccando il Gatto con successo, l'eroe catturato viene divorato all'inizio del successivo turno dei mostri.

Gli eroi catturati non sono soggetti all'effetto del Campanello [Bell].

Un Gatto che si trovi nella stessa stanza dell'Aereo Giocattolo può tentare un tiro di Speed di 7+ per cercare di abatterlo. Anche il traditore può tentare di fare la stessa cosa, ma il tiro di Speed necessario è di 5+. Se l'Aereo Giocattolo viene abbattuto, i Gatti possono attaccare gli eroi all'interno di esso e possono farlo nello stesso turno in cui è stato abbattuto (gli eroi potranno cercare di far ripartire l'Aereo Giocattolo nei loro turni successivi).

Se vinci...

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

HAUNT 36

Better with Friends (Con gli Amici è Più Bello)

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

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

La morte è migliore con gli amici.

Cosa fare adesso

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

Metti il segnalino Barca a Remi [Rowboat] nella Soffitta [Attic]. Se la Soffitta non è ancora in gioco, tieni da parte il segnalino e attendi che la Soffitta sia rivelata.

Metti da parte 4 segnalini Might Roll.

Prendi l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track]. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Cosa devi sapere sugli Eroi

La casa e il terreno circostante ad essa sta affondando in una palude sotterranea. Gli eroi cercheranno di fuggire.

Tu vinci quando...

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

Cosa devi fare nel tuo turno

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

Allagamento

Con il trascorrere del tempo, turno dopo turno, la casa sprofonderà allagandosi. Quando fai avanzare l'Indicatore Turno/Danno sul numero successivo, avverti gli altri giocatori e di loro cosa accade, indicando quale piano si sta allagando e anche se l'allagamento è parziale o totale, come descritto qui di seguito:

Turno 1: Seminterrato parzialmente allagato.

Turno 2: Seminterrato completamente allagato.

Turno 3: Seminterrato completamente allagato e piano terra parzialmente allagato.

Turno 4: Seminterrato e piano terra completamente allagati.

Turno 5: Seminterrato e piano terra completamente allagati e piano superiore parzialmente allagato.

Turno 6: Tutta la casa è completamente allagata per il resto della partita.

L'allagamento ha effetto su tutti gli eroi, ma non su di te. Gli effetti dell'allagamento sono descritti nel Secrets of Survival.

Regole di attacco speciali

Puoi attaccare la Barca a Remi, una sola volta per turno e solo con un attacco di Might. Puoi tentare un tiro di Might di 3+ per danneggiarla. Ogni volta che danneggi la Barca a Remi metti un segnalino Might Roll sulla tua scheda personaggio. Quando sulla tua scheda ci sono 5 segnalini Might Roll, la Barca a Remi è distrutta: rimuovila dal gioco.

Se vinci...

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

HAUNT 37

Checkmate (Scacco Matto)

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

Ebbene, le ossa del vecchio sono ancora sedute davanti alla scacchiera. Dubiti che questi idioti possano fare di meglio.

Battere la Morte?! Patetico!

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

Cosa fare adesso

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

Metti il segnalino Morte [Death] in una stanza in cui è presente un eroe a tua scelta.

Metti 5 segnalini Sigillo Sacro [Holy Seal] nelle seguenti stanze (uno per stanza), adesso o quando verranno scoperte: Caveau [Vault], Cripta [Crypt], Laboratorio di Ricerca [Research Laboratory], Sala Operatoria [Operating Laboratory] e Stanza dei Giochi [Game Room]. Avverti gli eroi della presenza dei 5 Sigilli Sacri, ma non rivelare loro in quali stanze eventualmente non ancora scoperte si troveranno.

Cosa devi sapere sugli Eroi

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

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti. Vinci anche nel caso in cui all'inizio del turno dei mostri nessun eroe sia presente nella stanza in cui si trova la Morte (in tal caso la Morte considererà la loro assenza come un forfait, vincendo a tavolino...).

La Morte deve fare questo nel suo Turno

Durante il proprio turno, la Morte gioca contro l'eroe presente nella stanza che ha il punteggio di Knowledge più elevato. Per rappresentare ciò, entrambi effettueranno quindi un tiro di Knowledge; la Morte ha un punteggio di Knowledge di 8 e oltretutto imbroglia: dopo aver lanciato i suoi dadi, essa può rilanciare tutti i dadi con un risultato di 0 per una volta (per esempio, se la Morte tira 8 dadi e 2 di essi ottengono 0, questi dadi vengono rilanciati nuovamente per una volta).

La Morte ed il suo sfidante confrontano quindi i risultati: se si ha un pareggio, non accade nulla. Se la Morte ottiene un risultato maggiore, vince il lancio e mangia un pezzo sulla scacchiera:

se la Morte vince con un lancio superiore di 1 o 2, mangia un pedone e ogni eroe perde 1 punto di Sanity;

se la Morte vince con un lancio superiore di 3 o 4, mangia un pezzo importante e ogni eroe perde 1 punto di Might;

se la Morte vince con un lancio superiore di 5 o più, con voce d'oltretomba pronuncia la parola "Scacco": ogni eroe perde 1 punto di Sanity e 1 punto di Might.

Regole di attacco speciali

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

Non puoi entrare nella stanza con la Morte o influenzare un eroe presente nella stanza in alcun modo, come ad esempio utilizzando il Campanello [Bell], il Revolver o la Dinamite [Dynamite] (essa odia le distrazioni dal gioco).

Non puoi raccogliere i Sigilli Sacri, ma puoi eventualmente rubarli agli eroi che li hanno raccolti.

Se vinci...

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

Scacco Matto!

HAUNT 38

Hellbeasts (Bestie Infernali)

I pipistrelli di fuoco sono delle creature difficili. Escono soltanto di notte e non possono riprodursi se non si nutrono di sangue umano. Ma sono molto graziosi e, soprattutto, sono i tuoi animalotti. Hai portato loro gli esseri umani di cui hanno bisogno. Adesso l'unica cosa che rimane da fare è assicurarsi che bevano tutto il sangue necessario.

Cosa fare adesso

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

Metti un numero di Pipistrelli di Fuoco pari alla metà del numero di giocatori (arrotondato per eccesso) nella stanza in cui è stato rivelato lo scenario. Utilizza i segnalini Pipistrello [Bat] per rappresentarli.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Nei loro corpi vi è il sangue necessario per nutrire i tuoi Pipistrelli e permettere loro di riprodursi. Gli eroi cercheranno di fermarti.

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti.

Cosa devi fare nel tuo turno

Quando lanci i dadi per determinare di quanti spazi si muoveranno i Pipistrelli nel turno dei mostri, metti un pari numero di nuovi segnalini Pipistrello nella stanza in cui è stato rivelato lo scenario. I Pipistrelli appena entrati non possono muoversi in quel turno.

--- Pipistrelli di Fuoco Speed 3

I Pipistrelli non influenzano il movimento degli eroi.

Regole di attacco speciali

I Pipistrelli non possono attaccare o essere attaccati.

Dopo aver mosso i Pipistrelli, lancia 1 dado per ciascun Pipistrello che si trovi nella stanza con uno o più eroi: tutti gli eroi presenti in quella stanza subiscono un pari ammontare di danno fisico (L'Armatura permette a chi la indossa di sottrarre 1 punto dal totale).

Se vinci...

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

HAUNT 39

The Heir (L'Erede)

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

Cosa fare adesso

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

Se la stanza Corridoio delle Statue [Statuary Corridor] non è stata ancora scoperta, cerca nel mazzo delle stanze e ponila in gioco in una parte non accessibile della casa, se possibile.

Prendi l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track]. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Hai a disposizione un numero di Assassini nascosti nella casa pari al numero di giocatori. Dà a ciascuno di loro un nome e scrivi su un foglio di carta in quali stanze si nascondono, secondo le seguenti restrizioni:

- Ogni Assassino si deve nascondere in una stanza attualmente in gioco.
- Non puoi mettere più di un Assassino per stanza.
- Non puoi mettere un Assassino in una stanza occupata o nel Corridoio delle Statue.

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

Cosa devi sapere sugli Eroi

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

Tu vinci quando...

...l'erede è morto.

Usare i tuoi Assassini

Quando un eroe entra in una stanza in cui è presente un Assassino, puoi scegliere di rivelare la presenza dell'Assassino oppure no. Se lo fai, effettua immediatamente un attacco (anche se non è il turno del mostro) contro quell'eroe. Gli Assassini sono dei professionisti e i loro attacchi sono a sorpresa, quindi è praticamente impossibile difendersi. Ogni Assassino ha solo Might 2, ma quando effettua un attacco la sua vittima non si può difendere.

Dopo aver attaccato una volta, l'Assassino assume una dose letale di veleno e si suicida. Ricordati di cancellare quell'Assassino dal foglio su cui li hai annotati.

Quando un eroe muore, puoi chiedere ai giocatori se era lui l'erede. Naturalmente devono rispondere con sincerità.

Cosa devi fare nel tuo turno

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

Alla fine del Turno 3, un nuovo numero di Assassini pari al numero iniziale di giocatori entrerà nella casa. Di nuovo, scrivi segretamente sul foglio di carta i loro nomi e dove sono nascosti. Puoi porli ciascuno in una qualunque stanza non occupata.

Alla fine del Turno 6, metti altri assassini in gioco allo stesso modo di come hai fatto per il Turno 3.

Se vinci...

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

HAUNT 40

Buried Alive (Sepolto Vivo)

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

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

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

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

Cosa fare adesso

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

Prendi l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track]. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Scegli una stanza (già scoperta) del seminterrato: scrivi il nome della stanza in segreto su un foglio. La persona che hai sepolto è in quella stanza. Se ci sono meno di cinque stanze, compresa la tessera Basement Landing stessa, puoi pescare altre stanze da posizionare nel seminterrato fino a quando ce ne sono 5; a questo punto puoi scrivere dove hai sepolto la tua vittima.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di salvare la persona sepolta.

Tu vinci quando...

...la persona sepolta è morta.

Cosa devi fare nel tuo turno

Tieni traccia di quanti danni subisce in ogni turno la persona sepolta. Essa può subire un totale di 12 punti di danno prima di morire.

Alla fine del tuo turno, fai avanzare l'indicatore Turno/Danno di un punto (il numero 1 sarà il primo). Poi tira un numero di dadi uguale al numero del Turno indicato: la persona sepolta subisce danni pari al totale che ottieni.

La Tavola Spiritica

La Tavola Spiritica [Spirit Board] aiuterà gli eroi. L'eroe che la porta con sé non può scambiarla con gli altri volontariamente, né la può lasciare in una stanza.

Puoi utilizzare un attacco speciale per rubare la Tavola Spiritica all'eroe che la ha con sé: se infliggi almeno 2 punti di danno con un attacco di Might, puoi rubargli la Tavola Spiritica invece di infliggere il danno. Se rubi la Tavola Spiritica ad uno degli eroi, la scagli immediatamente a terra mandandola in frantumi (scarta la carta).

Se vinci...

Ehhh, sì. I tuoi affannati compagni sono arrivati troppo tardi. Per un pelo! Ma meglio così, restare in bilico sul filo del rasoio rende tutto più eccitante!

Ad ogni modo è stato molto divertente. Per di più tutto questo esercizio ti ha stuzzicato l'appetito; è il momento di una bella cena notturna... ah, chiaramente con dessert.

HAUNT 41

Invisible Traitor (Il Traditore Invisibile)

Esplorando questo polveroso, vecchio luogo, sei venuto in possesso di quello che sembrerebbe un antico anello in argento un po' usurato, probabilmente di poco valore; guardandolo meglio però ti accorgi di una scritta incisa nel metallo nella parte interna del monile: si tratta di una parola apparentemente senza significato. Provi ad indossare l'anello e quasi per scherzo pronunci la parola. In quello stesso istante un pungente dolore penetra il tuo occhio sinistro fino al fondo del tuo cranio. Il dolore ti attanaglia completamente e l'agonia è così terribile che laceri la tua stessa pelle con le unghie nel tentativo di attenuarlo. Poi il dolore improvvisamente scompare e con esso anche la tua coscienza. E' come se il tuo corpo fosse scomparso. No, un attimo, sei invisibile... un cacciatore invisibile e pronto ad uccidere.

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

Cosa fare adesso

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

Procurati un foglio di carta ed annota su di esso il nome di una qualunque stanza che si trovi attualmente in gioco: essa rappresenta la stanza in cui ti trovi ora. Ora rimuovi la miniatura del tuo personaggio dal gioco.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Ti stanno cercando per ucciderti.

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti.

Come muoversi

Invece di muovere la tua miniatura fra le stanze come faresti di solito, scrivi invece in quale stanza termini il movimento (usa la tua Speed e le normali regole del movimento per muoverti, semplicemente considera lo spostamento mentalmente). Gli eroi non influenzano il tuo movimento, dato che non possono vederti.

Puoi continuare a scoprire nuove stanze, ma nel caso ovviamente gli eroi capiranno dove sei nel momento in cui metterai in gioco una nuova tessera stanza.

Rubare gli oggetti

Una volta per turno, puoi tentare un tiro di Speed per cercare di rubare un oggetto da un eroe che si trovi nella stessa stanza in cui termini il movimento (questo non è un attacco e la tua vittima non si può difendere da te). Se ottieni:

4+: Prendi l'oggetto.

1-3: Fallisci, ma non sei obbligato a rivelare cosa stavi rubando e a chi.

0: Fallisci e devi rivelare agli altri giocatori chi stavi tentando di derubare.

Regole di attacco speciali

L'Anello [Ring] non ti permette di effettuare attacchi di Sanity.

A meno che non attacchi utilizzando un qualche oggetto, i tuoi attacchi sono considerati attacchi di sorpresa. Invece di effettuare un normale tiro d'attacco, lancia un numero di dadi pari alla metà del numero di eroi presenti quando lo scenario è stato rivelato, arrotondato per eccesso: la vittima subisce il risultato come danno fisico e non può difendersi contro questo attacco.

Se gli eroi capiscono in quale stanza ti trovi (provando ad indovinare o perchè in qualche modo ne sono a conoscenza) e ti attaccano, tratta normalmente quegli attacchi difendendoti da essi nel modo consueto.

In uno stesso turno puoi sia tentare di rubare un oggetto che attaccare.

Se vinci...

I tuoi amici giacciono sparsi per tutta la casa, i loro corpi nell'immobilità della morte. Davanti ad un grosso specchio, fissi il tuo volto, ora parzialmente visibile dietro alla maschera di sangue che lo ricopre. Nel momento in cui ti ripulisci il viso con la mano, sparisci nuovamente dalla vista. E' stato divertente.

Magari la prossima volta proverai ad ardere vive le tue vittime, però. Hai sempre desiderato veder bruciare qualcuno.

HAUNT 42

Comes the Hero (Arriva l'Eroe)

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

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

Cosa fare adesso

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

Riporta al livello iniziale ogni tua caratteristica che si trovi sotto il livello iniziale.

Se non hai già un'arma con te (che sia il Revolver, l'Ascia [Axe] o il Pugnale del Sangue [Blood Dagger]), pesca dal mazzo degli Item fino a che non ne trovi una, quindi prendila. Poi rimescola il mazzo.

Questo sarà l'unico oggetto in grado di modificare le tue caratteristiche (leggi più avanti).

Cosa devi sapere sugli Eroi

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

Tu vinci quando...

...apri il Cannello per l'Inferno.

Come aprire il cancello per l'Inferno

Fai quanto segue, in ordine:

1 - Devi sacrificare (uccidere) uno degli eroi utilizzando un'arma e portarne il corpo alle Catacombe [Catacombs], al Baratro [Chasm] o alla Stanza del Pentacolo [Pentagram Chamber]. Puoi prendere il corpo nello stesso modo in cui raccogli e porti con te un oggetto. Mentre stai trasportando il corpo, ogni stanza nella quale entri conta come 2 spazi a causa del peso. Il Cane [Dog] non può trasportare un corpo.

2 - Non appena il corpo è in una delle stanze sopra citate, puoi tentare un tiro di Sanity o di Knowledge di 4+ per aprire il Cannello. Puoi tentare questo tiro una sola volta per turno.

Nozioni sull'Immortalità

Le tue caratteristiche non possono aumentare o diminuire anche se guadagni o perdi oggetti. A meno che gli eroi non trovino un qualche modo particolare di intaccarle...

Gli oggetti che possiedi non possono esserti rubati.

Gli altri personaggi non influenzano il tuo movimento.

Regole di attacco speciali

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

Puoi attaccare normalmente, ma non subisci danni se perdi il combattimento.

Se vinci...

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

HAUNT 43

The Star-Sickness (La malattia aliena)

Questo scenario usa le regole del traditore nascosto descritte sul regolamento. Tutti i giocatori leggeranno questo scenario sul manuale Secrets of Survival

HAUNT 44

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

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

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

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

Cosa fare adesso

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

Tutti gli eroi invecchiano immediatamente di 10 anni, incluso l'eroe che ha con sé il Medaglione [Medallion]. Leggi agli altri giocatori cosa accade ai loro personaggi facendo riferimento alla tabella riportata sotto.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno invecchiando rapidamente, poichè la casa sta assorbendo la loro energia vitale. Hanno però trovato un antico Medaglione con poteri tali da ostacolare il processo di invecchiamento attuato dalla casa.

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti.

Alla fine del tuo turno

Ciascun eroe deve lanciare 1 dado ed invecchiare di tante decadi quant'è il risultato ottenuto. Ogniqualvolta un eroe entra in una nuova decade, accade quanto segue:

Anni	Effetto
------	---------

20	Guadagna 1 Might e 1 Speed.
----	-----------------------------

30	Guadagna 1 Sanity e 1 Knowledge.
----	----------------------------------

40	Perde 1 Speed e guadagna 1 Sanity.
----	------------------------------------

50	Perde 1 punto in una caratteristica fisica e 1 punto in una caratteristica mentale.
----	---

60	Perde 1 Might, 1 Speed e 1 punto in una caratteristica mentale a sua scelta.
----	--

70+	Perde 1 punto in ognuna delle caratteristiche.
-----	--

Gli effetti sono cumulativi. Per esempio, se un personaggio passa dai 40 ai 60 anni in un solo turno, prima perde 1 Might e 1 Knowledge (scelti dal giocatore) come indicato per il passaggio dai 40 ai 50 anni e poi perde 1 Might, 1 Speed e 1 Knowledge (quest'ultimo a sua scelta) come indicato nel passaggio dai 50 ai 60 anni.

Scampare alla morte

Quando un eroe muore (qualunque sia il motivo), puoi immediatamente lanciare 3 dadi e aggiungere il totale ottenuto alle tue caratteristiche, in una combinazione a tua scelta di punti.

Il Medaglione

Il traditore non può mai impossessarsi del Medaglione.

Se vinci...

Polvere alla polvere, cenere alla cenere. La morte ci prenderà tutti... o meglio, quasi tutti. Per fortuna, ti senti già meglio.

Ti avvii in direzione della porta d'ingresso. Mentre stai per chiuderla alle tue spalle, non puoi non guardarti indietro, fissando per alcuni istanti l'oscuro corridoio principale del maniero: un flebile sorriso compare sulle tue labbra mentre tacitamente ringrazi e saluti la tua protettrice "Adieu... ci si rivede fra dieci anni."

HAUNT 45

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

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

Cosa fare adesso

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

Se non possiedi la Dinamite [Dynamite] prendila da chi la possiede; se nessuno ce l'ha, cercala nel mazzo delle carte Item e prendila. Poi rimescola il mazzo.

Prendi l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track]. Lo utilizzerai in seguito per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Hai messo addosso a ciascuno di loro un piccolo ordigno esplosivo, ma molto potente. Stanno cercando il modo di disattivarli.

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti, oppure quando riesci a completare la "Grande Bomba".

La Grande Bomba

Completi la Grande Bomba all'inizio del Turno 12: a quel punto la Grande Bomba esplode e tutti muoiono. Non vedi l'ora!

Cosa devi fare nel tuo turno

Alla fine del tuo turno fai avanzare l'indicatore Turno/Danno di un punto (il numero 1 sarà il primo). Ora somma al numero raggiunto sull'indicatore il numero di eroi ancora vivi in gioco: lancia un numero di dadi pari al totale che hai ottenuto (fino a un massimo di 8 dadi). Se il risultato che ottieni è 8+, l'eroe (vivo) controllato dal primo giocatore alla tua sinistra e che ha con sé una bomba attiva (non ancora disattivata) esplode. Quell'eroe e ogni altro eroe presente nella sua stanza sono morti. Qualunque oggetto trasportassero viene distrutto con loro (scarta le carte).

Regole di attacco speciali

Non puoi muoverti dalla stanza in cui ti trovi all'inizio dello scenario poiché stai lavorando alacremente alla tua Grande Bomba. Nel caso tu sia nell'Ascensore Mistico [Mystic Elevator], questo non potrà più essere attivato.

Hai con te un telecomando che può attivare gli ordigni posti sui tuoi compagni. Dopo la fine del tuo primo turno di gioco, qualunque eroe che abbia su di sé una bomba non disattivata e che entri nella stanza in cui ti trovi o in una stanza adiacente ad essa, esplode immediatamente (con tutti i suoi eventuali oggetti); non è necessario che le stanze siano collegate da porte. Tutti gli eroi nella stessa stanza esplodono assieme a lui (con i loro eventuali oggetti). Questo tipo di esplosioni non ha effetto su di te, dato che hai dosato alla perfezione l'esplosivo.

Un eroe che sia riuscito a trovare il modo di disattivare l'ordigno che porta su di sé non rischierà più di esplodere, nè a causa del lancio di dadi che effettui alla fine del tuo turno, nè tantomeno dell'impulso del tuo telecomando a distanza. Dovrai attendere l'esplosione della Grande Bomba per liberarti di lui, oppure potrai attaccarlo se entra nella tua stanza.

Puoi utilizzare la Dinamite nella stanza in cui ti trovi (invece di utilizzarla per un attacco verso una stanza vicina collegata da una porta). Tu non ne sei affetto.

Se vinci...

La bomba è bellissima. Una vera espressione di pura arte. Rappresenta per te contemporaneamente il culmine delle tue abilità e della tua aspirazione. E' l'ora di mostrare al mondo la sua gloria!

BOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOM !

HAUNT 46

The Feast (Il Banchetto)

Aaah! Ti viene l'acquolina in bocca! Vagando per i corridoi di questa vecchia dimora senti il profumino invitante di un fantastico banchetto! Ti dirigi verso la zona cucina e già cominci a sollazzare i tuoi occhi: diverse parti di corpi umani giacciono sparse nei corridoi e in molte delle stanze, mezze mangiate e bruciate, fino

al dulcis in fundo che consiste in alcune teste umane in guarnizione servite su ricchi vassoi d'argento! GNAM!

I tuoi cari amici nella Vecchia Casa sulla Collina sono sempre gentili, oltre ad essere dei gran cuochi. Ti hanno infatti preparato la tua cena preferita. Del resto, sei un cannibale civilizzato e i tuoi amici sono pronti ad aiutarti a preparare il prossimo piatto: le stesse vittime che hai portato qui!

Cosa fare adesso

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

Se la Sala da Pranzo [Dining Room] non è ancora stata scoperta, cercala nel mazzo delle stanze e mettila al pian terreno, poi mescola nuovamente il mazzo.

Metti nella Sala da Pranzo tanti segnalini Cannibale [Cannibal Freak] quanti sono gli eroi.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Le Vittime [Victim] catturate dai Cannibali per i pasti futuri sono appena scappate dalla Soffitta [Attic]. Gli eroi, probabilmente, cercheranno di salvarle.

Tu vinci quando...

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

--- Cannibali Speed 2 - Might 4 - Sanity 4

Regole di attacco speciali

Invece di essere storditi, i Cannibali vengono uccisi se subiscono ferite in combattimento.

Se un Cannibale o il traditore effettua con successo un attacco contro una Vittima, la Vittima muore e gli attaccanti possono mangiarla. Le Vittime non causano danni se vincono i combattimenti in difesa.

Il traditore e i Cannibali non influenzano il movimento delle Vittime, nè queste influenzano il loro.

Banchettare

Quando una Vittima viene uccisa diventa un Corpo Morto [Corpse] (voltate il segnalino Vittima sul suo retro per indicarlo). Quando un eroe viene ucciso, ponete coricata la sua miniatura. Se all'inizio del tuo turno ti trovi nella stessa stanza con un Corpo Morto o con un eroe morto, allora tu e un eventuale Cannibale presente nella stanza (solo uno) potete "banchettare" con quel corpo fino a che non ci sono altri eroi nella stessa stanza con te.

Se riesci a trascorrere un intero turno a "banchettare" con un Corpo Morto o con un eroe morto (senza muoverti nè eseguire altre azioni), allora aggiungi 1 punto a ciascuna delle tue caratteristiche. Anche un eventuale Cannibale che abbia partecipato al "banchetto" può aumentare le sue caratteristiche in questo modo (prendi nota dell'incremento su un foglio di carta). Alla fine del turno di "banchetto", rimuovi il Corpo Morto o la miniatura dell'eroe morto dal gioco... è stato spolpato completamente!

Se vinci...

Sollevi la testa dal fiero pasto... il corpo dell'ultimo dei tuoi "compagni"; devi ammettere che quest'ultimo proprio non si voleva arrendere! Ad ogni modo ti congratuli con i tuoi amici cannibali: il piatto è perfetto e la carne cotta a pennello... cioè cruda!

HAUNT 47

Worm Ouroboros (Il Serpente Ouroboros)

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

Cosa fare adesso

Rimuovi la miniatura del tuo personaggio dal gioco. Adesso sei un mostro a due teste: il gigantesco Serpente Ouroboros.

Gli oggetti che eventualmente possedevi cadono a terra nella stanza in cui ti trovavi quando è stato rivelato lo scenario; metti un segnalino Pila di Oggetti [Item Pile] in quella stanza. Se hai la Ragazza [Girl], il Cane [Dog] o il Pazzo [Madman], li divori all'istante (scarta le carte).

Metti 2 segnalini Testa di Ouroboros [Ouroboros Head] nella stanza in cui è stato rivelato lo scenario.

Metti da parte 16 segnalini Corpo di Ouroboros [Body].

Prendi l'indicatore Turno Danno [Turn/Damage Track]. Lo utilizzerai in seguito.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Tenteranno di ucciderti in qualche modo.

Tu vinci quando...

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

--- Il Serpente Ouroboros Speed 1 - Might 6

Le Teste di Ouroboros non possono essere stordite.

Nel tuo turno lancia due dadi per il movimento, uno per ogni Testa, per vedere di quanto queste si possono muovere; durante il movimento, aggiungi un segnalino Corpo di Ouroboros in ogni stanza che sia stata attraversata da una Testa in questo turno (a meno che non vi sia già un segnalino Corpo di Ouroboros). Non mettere segnalini nelle stanze in cui le Teste terminano il movimento. In ogni stanza può esserci un solo segnalino Corpo di Ouroboros. Puoi comunque muovere le Teste nelle stanze in cui sono già presenti segnalini Corpo di Ouroboros.

Non puoi muoverti attraverso la Scala Segreta [Secret Stairs], il Passaggio Segreto [Secret Passage] o nell'Ascensore Mistico [Mystic Elevator].

Ognuna delle due Teste di Ouroboros può scoprire nuove stanze. Ignora i simboli in queste stanze. Scoprire una nuova stanza non fa terminare il movimento delle Teste (nel caso tu abbia ottenuto un 2 nel lancio per il movimento).

Regole di attacco speciali

Una volta che gli eroi avranno completato un particolare rituale arcano, saranno in grado di attaccare le tue Teste.

Per essere uccisa, ogni Testa dovrà essere colpita un numero di volte pari alla metà dei giocatori (arrotondando per eccesso). Tieni il conto dei danni subiti utilizzando l'indicatore Turno/Danno (puoi utilizzare una doppia clip in plastica sull'indicatore, una per ogni testa).

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

Ouroboros è immune agli attacchi di Speed e di Sanity.

Se vinci...

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

HAUNT 48

Stacked Like Cordwood (Accatastati Come Legname)

Mentre guidavate, prima di giungere in questa misteriosa dimora, raccontavi ai tuoi compagni la storia di una serie di sinistri delitti che avevano avuto luogo qui, circa cinque anni prima. Un gruppetto di adolescenti aveva abbandonato il loro campus per esplorare la Vecchia Casa sulla Collina. Probabilmente speravano in un divertente intermezzo sentimentale... Ma la sorte non era stata propizia con loro: un maniaco li ha massacrati uno dopo l'altro. Hai anche detto ai tuoi compagni che l'assassino non è mai stato ucciso e che il suo corpo mutilato un giorno sarebbe tornato per uccidere ancora.

C'è un buon motivo per cui tu sai tutte queste cose. Il maniaco è un tuo lontano parente. Egli è nuovamente tornato nella Vecchia Casa... ed è in cerca di vittime...

Cosa fare adesso

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

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

Cosa devi sapere sugli Eroi

Sono in cerca di un'arma in grado di uccidere Crimson Jack

Tu vinci quando...

...tutti gli eroi sono morti.

--- Crimson Jack Speed 3 - Might 3 - Sanity 3

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

Ogni volta che Crimson Jack ritorna nella casa, aggiungi 1 punto ad ogni sua caratteristica (annota su un foglio di carta le variazioni o utilizza l'indicatore Turno/Danno [Turn/Damage Track] per tenere il conto).

Crimson Jack emana un'aura di paura. All'inizio del turno di ogni eroe, se questi si trova nella stessa stanza in cui è presente Crimson Jack, quell'eroe deve effettuare un tiro di Sanity di 3+: se non lo supera subisce 1 punto di danno mentale e 1 punto di danno fisico.

Se vinci...

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

HAUNT 49

You Wear It Well (Ti Calza Bene)

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

In questo preciso istante sono caduti inconsci a terra: il potere dello spirito ha separato le loro anime dai rispettivi corpi, confinandole nello spazio astrale, una dimensione sconosciuta. La vita è ingiusta, lo sai bene... ma i bambini, si sa, hanno bisogno della loro mamma...

Cosa fare adesso

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

Metti il segnalino Spirito Astrale [Astral Spirit] nella stessa stanza in cui si trova il tuo personaggio.

Lo Spirito Astrale ha costretto le anime degli eroi ad uscire dai loro corpi, quindi i corpi adesso sono privi di sensi.

Cosa devi sapere sugli Eroi

Stanno cercando di distruggere lo Spirito Astrale. Se dovessero riuscirci, potranno rientrare nei loro corpi.

Tu vinci quando...

...tutte le anime degli eroi sono distrutte, oppure quando lo Spirito Astrale riesce ad impossessarsi di uno dei corpi inconsci e senz'anima di un eroe.

Come lo Spirito Astrale si impossessa di un corpo

Se e quando riesci a distruggere l'anima di un eroe, lo Spirito Astrale può cercare di prendere possesso del corpo di quell'eroe tramite un rituale.

o Nel proprio turno, una volta per turno, lo Spirito Astrale può effettuare un tiro di Sanity nei confronti di un corpo presente nella sua stessa stanza. Affinchè il tiro riesca, dovrà ottenere un totale superiore al punteggio di Sanity dell'eroe cui appartiene il corpo inconscio (si prende in considerazione il punteggio di Sanity iniziale del personaggio). Ogni volta che lo Spirito supera un tiro di questo tipo, poni un segnalino Sanity Roll vicino al corpo.

o Quando sono presenti vicino ad uno stesso corpo tanti segnalini Sanity Roll pari al numero di giocatori, lo Spirito Astrale si impossessa di quel corpo e tu vinci.

--- Spirito Astrale Speed 3 - Sanity 5 - Knowledge 5

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

Lo Spirito Astrale non può attaccare il corpo fisico degli eroi. Può attaccare l'anima di un eroe, ma solo con un attacco di Sanity o Knowledge.

Se viene colpito, lo Spirito Astrale non viene stordito.

Sconfiggere le anime degli eroi

Puoi attaccare il corpo inconscio di un eroe, ma non puoi rubare gli oggetti in suo possesso. Quell'eroe non si può difendere dal tuo attacco: lancia 2 dadi ed infliggi all'eroe il risultato ottenuto sottoforma di danno mentale.

Se distruggi l'anima di un eroe attaccando il suo corpo inconscio (abbassando il suo Knowledge e/o la sua Sanity fino al teschio), lo Spirito Astrale non può impossessarsi di quel corpo.

Se vinci...

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

"Beh, ti calza bene..." rispondi.

HAUNT 50

Treasure Hunt (Caccia al tesoro)

In questo scenario non c'è il traditore. Tutti gli eroi competeranno tra loro per trovare il tesoro nascosto. Il resto delle regole per questo scenario è scritto sul manuale Secrets of Survival