

BETRAYAL AT HOUSE OF THE HILL - DOMANDE FREQUENTI (FAQ)

STANZE:

Perché il Lago Sotterraneo è nel piano superiore?

Dovete sapere che, è un tipo speciale di lago levitante e...Ok, è un errore di stampa. Ecco come dovete fare con il Lago Sotterraneo. Quando trovate il lago al piano superiore, il pavimento crolla, facendovi precipitare attraverso il piano terra fino al seminterrato. Mettete la tessera Lago Sotterraneo vicino ad una qualsiasi porta nel seminterrato (mettete la tessera vicino al Pianerottolo del Seminterrato se non sono state giocate altre tessere nel seminterrato fino a quel momento). Il punto dove volevate giocare questa tessera è sempre libero ed una tessera differente può essere giocata lì, la prossima volta che lo esplorerete. Ora vi trovate nella tessera del Lago Sotterraneo.

Cappella, Palestra, Dispensa, Biblioteca – Posso rimanere in una di queste stanze più di un turno per incrementare un attributo?

No. Ogni personaggio può ricevere il beneficio da ciascuna di queste stanze una sola volta per partita (un potenziamento per ogni tratto di quel personaggio, se tutte e quattro le stanze sono in gioco). La maggior parte dei giocatori lo trovano facile da ricordare, ma se qualcuno diventa polemico, lasciate una semplice nota scritta.

Soffitta, Cimitero, Ripostiglio, Stanza del Pentacolo – Se fallisco il tiro per uscire da una di queste stanze, devo fermarmi oltre a subire danni?

No. Potete uscire liberamente, se siete in grado di effettuare un movimento. Il lancio di dado serve soltanto ad evitare i danni.

Soffitta, Cimitero, Ripostiglio, Stanza del Pentacolo – Se qualcosa come lo Scivolo Mistico mi fa lasciare una di queste stanze senza volerlo, lancio comunque il dado?

Sì. Lanciate il dado, non conta cosa vi fa lasciare la stanza.

Soffitta, Cimitero, Ripostiglio, Stanza del Pentacolo – Se fallisco il tiro per uscire da una di queste stanze illeso, posso scegliere di rimanere nella stanza e riprovare nel prossimo turno anziché subire danni?

Sì.

Soffitta – Se questa stanza riduce la mia Velocità quando la abbandono, e la mia nuova Velocità indica che non ne ho abbastanza per uscirne dopotutto, posso farcela?

Sì, puoi farcela.

Galleria – Posso saltare giù dalla Galleria alla Sala da Ballo se la Sala da Ballo non è in gioco?

No.

CARTE PRESAGIO:

Tutte le carte presagio ad eccezione del Cane, della Ragazza e del Pazzo possono essere date, rubate o lasciate?

Sì.

Il Cane, la Ragazza o il Pazzo hanno delle statistiche? I loro segnalini indicano che possono essere storditi. Possono essere affetti dalle trappole o attaccati?

Questi segnalini possono essere storditi perché in certi scenari possono diventare mostri. Per il resto, si comportano come oggetti che non possono essere lasciati, scambiati o rubati. A meno che non diventino mostri o i loro proprietari muoiano, i loro segnalini non hanno bisogno di essere usati.

Quando viene pescata la carta presagio Morso, il giocatore attaccato può usare un tiro di Forza per difendersi, come nelle lotte regolari?

Si. Essere morsi è esattamente come essere attaccati da un mostro.

Se uso la Sfera di Cristallo per cercare una stanza, posso guardare sia nel mazzo che nella pila degli scarti?

No. Infatti, non potete usare la Sfera di Cristallo per cercare le stanze (anche se il testo della carta dice che potete farlo). La Sfera di Cristallo può essere usata solo per cercare tra le carte oggetto ed evento che non sono ancora state pescate (non tra quelle già scartate).

Il Cane può essere mandato giù nella Stanza Crollata, lo Scivolo del Carbone, la Galleria o lo Scivolo Mistico?

No. Non può andare attraverso passaggi a senso unico o qualunque altro passaggio come il Muro Girevole che richiede un tiro di dado. Non può neanche usare l'Ascensore Mistico.

Il movimento del Cane può essere ostacolato dai mostri?

No.

Cosa può portare il Cane esattamente?

Se uno scenario indica che un esploratore che trasporta un oggetto specifico per lo scenario richiede due movimenti per entrare in una stanza, allora il Cane non può portare quell'oggetto.

CARTE OGGETTO:

Armatura – La carta dice “Ogni volta che ricevi un danno fisico in un combattimento, sottrai 1 al danno ricevuto.” Questo viene applicato solo una volta per turno, come per la maggior parte degli oggetti, oppure è sempre attivo?

È sempre attivo.

Armatura – Se qualcosa fa perdere un punto Velocità (come ad esempio il fallimento del tiro del dado in una stanza oppure a causa degli effetti di un oggetto) è possibile evitare il danno grazie alla carta Armatura?

No. L'armatura non vi protegge da qualcosa che vi fa perdere punti Forza o punti Velocità (come qualche odiosa malattia). Vi protegge solamente, da qualcosa che vi causa del danno fisico, come il combattimento. Inoltre non vi protegge nemmeno dai furti di oggetti che avvengono durante i combattimenti se qualcuno supera il vostro tiro di due o più punti.

Ascia, Lancia e Daga Insanguinata – Quando utilizzo una di queste armi per difendermi, non ricevo alcun bonus quando vengo attaccato da qualcun altro?

Esatto. Il bonus è soltanto per l'attacco.

Il Campanello, il Kit Medico e la Zampa di Coniglio possono essere usati ogni turno?

Si.

Se il traditore entra in possesso del Campanello ed effettua con successo un tiro di Sanità Mentale superiore a 5, può muovere tutti gli eroi che vuole verso di lui?

Si.

Il Campanello può essere usata per liberare gli eroi intrappolati nelle Ragnatele, sotto i Detriti, o dalla morsa di qualche abominevole mostro?

No. Il Campanello può muovere solo gli eroi che sono normalmente in grado di muoversi per conto loro durante i loro turni.

Dinamite – La carta dice che qualunque esploratore o mostro che fallisce il proprio tiro di Velocità subisce 4 punti di danno fisico. Io pensavo che i mostri non subissero danni fisici. Cosa significa?

Un mostro che fallisce il proprio tiro di Velocità viene trattato allo stesso modo di un mostro che viene sconfitto in combattimento, quindi alcuni mostri vengono storditi, mentre altri vengono uccisi; dipende dallo scenario. La dinamite non ha effetto sui mostri incorporei, che non possono essere attaccati fisicamente, come i fantasmi. I mostri che iniziano lo scenario senza punti Forza o Velocità non vengono danneggiati dalla dinamite.

Balsamo Curativo, Sali Profumati – Posso utilizzare questi oggetti per resuscitare qualcuno che è morto?

No. Anche se potessi, quel qualcuno si trasformerebbe comunque in uno zombi, quindi sembra una brutta idea.

Posso usare il Balsamo Curativo su me stesso?

Sì.

CARTE EVENTO:

L'Uomo che Brucia, la Chiamata, il Funerale, il Disperso – Tutte queste carte possono portarmi da un posto ad un altro. Cosa bisogna fare se non è chiaro il percorso che devi intraprendere per giungere dove ti indicano?

Ci andate comunque. Una volta arrivati, non potete ricordare quale percorso avete fatto per arrivarvi.

Se sono stato imprigionato dai Detriti o intrappolato dalle Ragnatele, posso effettuare un'azione nella stanza (ad esempio tirare un dado)?

No. L'unica cosa che potete fare mentre siete imprigionati è un tiro per tentare di liberarvi.

La carta Immagine nello Specchio (capovolta) mi permette di pescare una carta oggetto. Perché il testo dice di scartare questa carta se non ho altre carte oggetto?

Ignorate il testo sulla carta se dice "Se non avete altre carte oggetto..." etc.

La carta Immagine nello Specchio mi fa perdere un oggetto. Questo riguarda anche le carte presagio che sono anche oggetti, come il Libro?

No.

Scritto nel Destino – Un'opzione nella carta ti permette di tirare 4 dadi e scrivere il risultato. Puoi usare questo numero in seguito "per un futuro tiro di dado a tua scelta." Questo tiro di dado deve essere il tuo o può essere quello di qualcun altro?

Solo il tiro di dado che fai tu.

La carta Un Momento di Speranza funziona anche sul traditore?

No. Questa carta dice "Ogni eroe".

La carta Scivolo Mistico dice che con un tiro di Forza di 5 o più, l'esploratore può finire in una qualsiasi stanza, già esplorata, nel livello inferiore a quello dello Scivolo Mistico. Se lo Scivolo Mistico viene scoperto in una stanza del piano superiore, l'esploratore può finire in una stanza del piano terra, oppure "un livello inferiore allo scivolo" significa "un (solo) livello inferiore allo scivolo"?

"Un livello inferiore allo scivolo" significa qualsiasi livello. Se trovate questa carta nel piano più alto e siete voi a controllare lo scivolo potete andare in qualsiasi stanza al piano terra o al seminterrato.

Un "passaggio" che arriva dalle Scale Segrete o dal Passaggio Segreto occupa una porta?

No.

Posso utilizzare le Scale Segrete o il Passaggio Segreto nel turno in cui le ho scoperte, anche se ho usato tutto il movimento?

Si.

Si pesca una carta evento ogni volta che si utilizzano le Scale Segrete?

No. Solo la persona che pesca la carta deve pescare un evento, e solo se usa le scale subito.

Con la carta evento Ragnatele, se fallisco il primo tentativo di scappare quando pescò la carta, guadagno 1 punto Forza se riesco nel secondo o nel terzo tentativo?

No, guadagnate solo 1 punto Forza se riuscite a liberarvi quando pescate la carta per la prima volta.

I mostri possono utilizzare le Scale Segrete, il Passaggio Segreto, il Muro Girevole o lo Scivolo Mistico per muoversi?

Si. È casa loro, dopo tutto (inoltre, in questo modo è possibile creare delle aree della casa che non possono essere raggiunte in altro modo, e alcuni scenari non funzionano se i mostri non possono avere accesso a tutte le stanze). Ignorate la parte del regolamento che dice "a meno che queste carte indichino che solo gli esploratori possono utilizzarle". Inoltre, un mostro non ha bisogno del tiro di dado per utilizzare il Muro Girevole.

REGOLAMENTO:

Tutte le caratteristiche e gli oggetti/presagi posseduti sono di dominio pubblico oppure posso rifiutarmi di rispondere a delle domande che li riguardano?

Sono di dominio pubblico. Tenete il vostro personaggio e le carte oggetto e presagio di fronte a voi e a faccia in su.

Il testo di alcuni scenari indica di piazzare il segnalino del contatore Turno/Danno sullo 0. Ma non c'è lo 0 sul contatore.

Posizionatelo a sinistra del valore "1" e al primo turno del traditore, spostatelo sulla posizione "1".

Alcuni scenari indicano che gli eroi devono passare attraverso un ponte e prendere una particolare carta oggetto o presagio. Come decidiamo quale eroe deve prenderle?

Se tutti sono d'accordo su chi è il più indicato a prenderla, quell'esploratore la prende. Se non riuscite a decidere, allora la carta va a chi la scopre oppure al giocatore alla sinistra di chi l'ha scoperta, chiunque non sia il traditore.

È possibile eseguire più di un tiro di dado durante il proprio turno?

Si. Per esempio, se scoprite la Camera Blindata, e la carta evento che pescate al suo interno indica che è presente anche la Cassaforte, potete provare ad aprirle entrambe durante il vostro turno. Potete anche usare tutti gli oggetti che volete durante il vostro turno, dopo che il vostro movimento è finito. Non potete, tuttavia, provare ad eseguire lo stesso tiro di dado più di una volta per turno. Per esempio, non potete continuare a tirare il dado per aprire la Camera Blindata finché non ci riuscite. Inoltre, non potete eseguire più di un tiro di dado di una categoria particolare specificata dallo scenario in un solo turno. Per esempio, se uno scenario vi dice di eseguire dei tiri per l'esorcismo, potete tentare un tiro di Conoscenza per la stanza in cui vi trovate, o un tiro di Sanità Mentale per l'oggetto che è in vostro possesso, ma non entrambi i tiri nello stesso turno, o tirare i dadi per due stanze diverse, o per due oggetti diversi.

Devo fermarmi non appena pescò una carta, ma posso fare altre cose?

Certo, potete fare altro dopo aver pescato una carta; la sola cosa che non potete fare è muovervi. Per esempio, se al vostro turno scoprite la Camera Blindata (e pescate una carta evento), potete tentare di aprirla.

Cosa succede se scopro una nuova stanza a causa di una Stanza Crollata o per effetto di una carta evento come Il Disperso o le Mura e quella nuova stanza ha un simbolo? Devo pescare un'altra carta?

Si.

Cosa succede se una stanza viene aggiunta al piano di gioco per altre ragioni (ad esempio a causa delle istruzioni di uno scenario)? Il primo giocatore che ci entra pesca comunque una carta?

No. Voi pescate solo se c'è un simbolo in una stanza e il vostro personaggio entra fisicamente in essa.

Se pescò una carta oggetto e decido che non la voglio, devo comunque tenerla?

Sì. Ma dal momento che realizzi che può essere pericolosa, è troppo tardi.

Se ci sono 5 eroi e un mostro in una stanza, ciascun eroe può usare, diciamo, la Lancia per attaccare il mostro, e poi passarla al prossimo giocatore?

No. Aggiungete questa regola: "Per ciascun oggetto, durante un turno un esploratore o un mostro che può portare oggetti può utilizzare solo una delle seguenti azioni: usare l'oggetto, dare l'oggetto ad un altro esploratore, lasciare l'oggetto, rubare l'oggetto, oppure raccogliere l'oggetto. Usare l'oggetto significa effettuare un attacco o tirare il dado oppure ancora effettuare un'azione in cui l'oggetto è coinvolto in qualche modo."

Supponiamo che uno dei miei attributi è già al suo livello più alto, e poi qualcuno mi dà un oggetto che lo aumenta ancora di più. Se perdo di nuovo quell'oggetto, quell'attributo scenderà, anche se non ho ottenuto benefici da esso?

No. Semplicemente prendete nota di quanto i tuoi attributi salgono oltre il limite, e poi correggili in relazione a quando scendono di nuovo.

Puoi usare una carta oggetto al di fuori del tuo turno (per esempio, quando vieni attaccato?)

Gli unici oggetti che potete usare al di fuori del vostro turno sono la Piuma d'Angelo, la Pietra Fortunata e il presagio Teschio.

Il regolamento dice: "Alcuni oggetti non possono essere dati (o rubati), ma possono essere lasciati e poi raccolti." La carta Armatura dice: "Questo oggetto non può essere rubato", ma non fa alcun riferimento al fatto che non possa essere dato. Qual'è corretto?

La carta ha l'interpretazione corretta. Quando siete in dubbio, considerate che quello che è indicato sulle carte o sulle tessere sostituisce quanto indicato nelle regole.

Gli oggetti Candela e Siringa di Adrenalina e gli eventi Plic Plic Plic, Fumo, e Un Momento di Speranza si riferiscono tutti a "tiri di attributo". Queste carte influenzano anche il combattimento?

No. Combattere non è considerato un tiro di attributo, anche se coinvolge la Forza o qualche altro tratto.

Tutti gli attacchi utilizzano la caratteristica Forza a meno che non sia indicato diversamente da una carta o da un'abilità?

Sì.

Cosa succede se pescò una carta presagio come il Pazzo o il Morso che riduce uno dei miei attributi abbastanza da uccidermi, e quel presagio attiva anche uno scenario? Sono morto oppure no?

Non siete morti; il danno l'avete subito prima che lo scenario attuale iniziasse, quindi non potete ancora essere uccisi.

Dato che il traditore può ignorare le carte evento, significa che non può essere ferito se un eroe gli lancia addosso la dinamite?

No. La Dinamite è un oggetto, non un evento.

Il traditore può decidere dove muovere l'Ascensore Mistico quando lo utilizza qualcun'altro?

No.

Il traditore si muove come un eroe o un mostro? Cioè, lui tira il dado per la Velocità?

Il traditore è ancora un esploratore, quindi non tira il dado per la Velocità. Può esplorare nuove stanze, raccogliere oggetti etc. a meno che lo scenario non dica il contrario. Se riesce a trovare o rubare un oggetto di cui hanno bisogno gli eroi, allora questi ultimi dovranno trovare un modo per riprenderlo.

Poiché un mostro può ignorare le stanze con barriere, il traditore deve sempre decidere in quale parte della barriera finisce se termina lì il suo movimento?

Si.

Posso attaccare un mostro che è stordito?

Potete, ma non c'è nessun effetto aggiuntivo. Un mostro stordito non può essere stordito nuovamente. Se il mostro ha degli oggetti, ne potete rubare uno secondo le regole stabilite per il furto. Se il mostro può essere ucciso da un particolare oggetto, allora potete ancora attaccare un mostro stordito con quell'oggetto per distruggerlo. I mostri storditi tirano ancora il dado normale per difendersi, ma se l'eroe attaccante perde, quest'ultimo non riceve danni.

Quand'è che gli eroi scoprono gli attributi di un mostro?

Quando un mostro deve tirare il dado per un attributo. Tutti i tiri di dadi sono aperti.