

BETRAYAL AT HOUSE OF THE HILL – WIDOW’S WALK

DOMANDE FREQUENTI (FAQ)

Cos’è *Betrayal at House on the Hill*?

Betrayal at House on the Hill è un gioco da tavolo semi-cooperativo in cui i giocatori iniziano come alleati esplorando una casa stregata piena di pericoli, trappole, oggetti e presagi. Eventualmente la casa mette un giocatore contro il resto del gruppo. Mentre i giocatori esplorano il maniero, vengono scelte a caso nuove tessere delle stanze. Di conseguenza, il tavolo da gioco è diverso in ogni partita.

Cos’è l’espansione *Widow’s Walk* per *Betrayal at House on the Hill*?

Widow’s Walk è la primissima espansione per il gioco base *Betrayal*, che porta ai giocatori nuove carte, segnalini, mostri, tessere, e scenari scritti da un cast stellare di contribuenti. Dovete avere il gioco base *Betrayal* per usare l’espansione.

Qual’è il prezzo dell’espansione?

Il prezzo consigliato è di 25 \$.

Che cosa è incluso nell’espansione?

L’espansione *Widow’s Walk* include:

- 1 regolamento
- 2 libri degli scenari con 50 scenari nuovi (*Tomo del Traditore* e *Segreti di Sopravvivenza*)
- 20 tessere delle stanze
- 8 carte presagio
- 11 carte oggetto
- 11 carte evento
- 76 segnalini, che includono:
 - 4 segnalini mostro grandi e circolari
 - 36 segnalini esploratore piccolo e circolari
 - 36 segnalini evento e stanza quadrati

Che novità ci sono nella nuova espansione?

La nuova espansione include:

- 50 scenari nuovi
- 30 carte nuove (8 presagi, 11 oggetti, 11 eventi)
- 20 tessere delle stanze nuove
- Un nuovo piano da esplorare (tetto)
- Nuovi segnalini:
 - Segnalini mostro – che rappresentano mostri nuovi
 - Segnalini esploratore – un modo visuale per ricordarsi quando un esploratore utilizza il potere di una stanza per incrementare una caratteristica
 - Segnalini evento e stanza – che rappresentano barriere che gli esploratori devono superare per attraversare uno spazio
- Il montacarichi – una meccanica che consente agli esploratori di spostarsi da un piano all’altro
- Regola opzionale per giocare solo con gli scenari nuovi

Ho bisogno del gioco base per giocare?

Sì, l’espansione è giocabile solo con il gioco base *Betrayal at House on the Hill*.

Come funziona l’espansione con il gioco base?

È facile. Dovete solo mischiare le nuove carte evento, oggetto, presagio e le tessere delle stanze insieme a quelle del gioco base. Quando viene attivato uno scenario dall’espansione, vi sarà chiesto di fare riferimento alla tabella che si trova nel regolamento di *Widow’s Walk*.

Ci sono delle istruzioni incluse se volessi giocare solo gli scenari nuovi?

Sì, le istruzioni sono incluse nel regolamento se vuoi giocare solo gli scenari nuovi.

Chi ha scritto gli scenari?

Gli scenari sono stati scritti da un cast stellare di contribuenti dall’industria del gioco e dell’intrattenimento, tra cui:

Peter Adkison
Christopher Badell
Keith Baker
John Borba
Chad Brown
Bart Carroll
Quelle Chris
Andy Collins
Rob Daviau
Mike Dunlap
Chris Dupuis
Don Eubanks
Justin Gary
Jonathan Gilmour

Bruce Glassco
Eli Halpern
Will Hindmarch
Jerry Holkins
Mons Johnson
Gwendolyn Kestrel
Richard Malena
Mikey Neumann
Paul Peterson
Ben Petrisor
Marie Poole
Zoë Quinn
Keith Richmond
Mike Robles

Tifa Robles
Anita Sarkeesian
F. Wesley Schneider
Mike Selinker
Liz Spain
Max Temkin
Elisa Teague
Rodney Thompson
Jeff Tidball
Brian Tinsman
Pendleton Ward
Angela M. Webber
Gaby Weidling
E gli stagisti di the Lone Shark

Rilascierete questo prodotto in altre lingue?

Al momento, non abbiamo piani di rilasciare una versione tradotta. Se ciò dovesse cambiare, le informazioni saranno disponibili sul sito www.AvalonHill.com.

Ci saranno altre espansioni in futuro?

Al momento, non abbiamo piani di rilasciare ulteriori espansioni. Se ciò dovesse cambiare, le informazioni saranno disponibili sul sito www.AvalonHill.com.

Dove posso trovare *Widow's Walk*?

Widow's Walk dovrebbe essere disponibile nei negozi di giochi, nel mercato all'ingrosso, e nei rivenditori online dove vengono venduti i prodotti di Wizards of the Coast.

Dove si trova Lone Shark Games?

Lone Shark Games è uno studio di design con sede a Seattle specializzata in giochi di carte e da tavolo, eventi interattivi su vasta scala, rompicapi, giochi di realtà alternative, marketing di giochi, e altro ancora. In più, il presidente della Lone Shark, Mike Selinker, era il capo sviluppatore del gioco base *Betrayal* e quindi ha una conoscenza molto profonda del gioco.

Continuerete a collaborare con società di terze parti per produrre i giochi da tavolo di Avalon Hill?

Continueremo a cercare collaborazioni con società esterne per fornire ai nostri fans le migliori esperienze di gioco possibili.

Hey! Dove sono i miei segnalini Fantasma e Velocità?

Quando noi ci sforziamo per raggiungere una qualità straordinaria per tutti i nostri prodotti, come quelli di voi che scoprono un Lago Sotterraneo al piano superiore nel gioco base *Betrayal* sanno bene, ogni tanto dimentichiamo qualcosa senza volerlo. In questo caso, 4 segnalini (il Fantasma e 3 segnalini Velocità) sono venuti meno dai fogli dei segnalini e non ci siamo accorti di ciò finché il gioco non è stato stampato. Per favore accettate le nostre scuse e sentitevi liberi di scaricare una versione PDF dei segnalini mancanti [qui](#).

Domande e risposte sul gameplay:

COMPATIBILITÀ CON LA 1^a EDIZIONE

Posso giocare a *Widow's Walk* con una copia della 1^a edizione del gioco?

Widow's Walk è concepito per essere utilizzato con la 2^a edizione. Giocandolo con una copia della 1^a edizione vi richiederà di prendere alcuni provvedimenti. La maggior parte dei segnalini sono cambiati tra la 1^a e la 2^a edizione, quindi potreste aver bisogno di usare una combinazione diversa di segnalini per rappresentare ciò che vi occorre. Inoltre, cinque carte oggetto (la Moneta, l'Incantesimo del Druido, la Corda, la Chiave Scheletrica, e la Scimmia Giocattolo) sono state rimosse dalla 1^a edizione e rimpiazzati da due carte oggetto (Dadi Oscuri e Scatola Musicale) nella 2^a edizione. Anche se nessuna di queste sono fondamentali in *Widow's Walk* per questa ragione, l'oggetto Corda dalla 1^a edizione può portarvi un pò di confusione dato che c'è una nuova carta presagio chiamata Corda.

Soluzione: Mentre giocate a *Widow's Walk* con una copia della 1^a edizione, modificate i segnalini elencati in ogni scenario dove serve. Nei libri degli scenari per lo Scenario 82: "Trovare un indizio", i riferimenti alla Corda dovrebbero applicarsi solo alla carta presagio Corda di *Widow's Walk* anziché alla carta oggetto Corda della 1^a edizione. Nel *Tomo del Traditore* per lo Scenario 95: "Tata, Interrotta", le Regole Speciali per il Movimento possono applicarsi sia alla carta oggetto Corda della 1^a edizione che alla carta oggetto presagio Corda di *Widow's Walk*.

TESSERE DELLE STANZE:

Nelle stanze che aumentano le caratteristiche, come si usano i segnalini esploratore?

Mettete il Vostro segnalino esploratore nella stanza quando attivate il suo potere alla fine del vostro turno. Nel set base, queste tessere dovrebbero essere adeguate per tener conto del nostro segnalino esploratore.

Soluzione: nelle tessere delle stanze del gioco base come la Cappella, la Palestra, la Dispensa e la Biblioteca, dopo "se termini qui il tuo turno", tratta ogni stanza come se ci fosse scritto "metti il tuo segnalino esploratore qui e..."

Nella Casa sull'Albero, il segnalino Pianta conduce alla porta più grande o solo alla Casa sull'Albero in generale?

La porta più grande. Si trova diversi piani più in alto, quindi quella porta si collega alla stanza del piano superiore o del tetto.

Soluzione: Nella tessera della stanza Casa sull'Albero, cambia la seconda frase da "Questa stanza è adiacente a quella porta." In "La porta più grande di questa stanza è adiacente a quella porta."

CARTE

In Agopuntura, vado in una stanza adiacente sia perdendo 1 punto Sanità che tentando un tiro di Forza?

No, solo se perdi la Sanità.

Soluzione: Nella carta evento Agopuntura, cambia "Fuggi in una stanza adiacente già scoperta e perdi 1 punto Sanità, oppure tenta un tiro di Forza." in "Puoi fuggire in una stanza adiacente già scoperta e perdere 1 punto Sanità. Se non lo fai, tenta un tiro di Forza."

Devo passare per forza attraverso l'Arco Velato?

No.

Soluzione: Nella carta evento Arco Velato, cambia "Rimuovi la tua miniatura" in "Se lo fai, rimuovi la tua miniatura".

Quando pesco la Lettera, devo cedere subito il mio segnalino esploratore ad un altro esploratore? E posso teletrasportarli a loro immediatamente?

Sì e sì.

Soluzione: Nella carta presagio Lettera, cambia il testo in "Puoi immediatamente dare uno dei tuoi segnalini esploratore ad un altro esploratore. Durante il tuo turno (incluso questo), puoi muoverti nella stanza di quell'esploratore, poi scartare questo presagio mentre l'esploratore scarta il tuo segnalino esploratore.

SEGRETI DI SOPRAVVIVENZA

Nello Scenario 52: Il Prisma, gli eroi come fanno a sapere quando si trovano in una stanza di uscita? Anche se scoprono la sequenza, come fanno a sapere quale delle sequenze è la stanza di uscita?

Devi capirlo in base alle azioni compiute dal traditore. Tuttavia, avremmo dovuto dirtelo.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 52, alla fine di "Cosa Dovete Sapere Sui Cattivi", aggiungi la frase "Il traditore è ossessionato dalle sequenze matematiche ed ha fatto ricorso a quell'ossessione per conoscere il posizionamento delle trappole e della stanza di uscita."

Nello Scenario 59: Lei Non Si È Divertita, gli Opliti sono mostri?

Non nel senso comune del termine, anche se utilizzano alcune regole valide per i mostri.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 59, nel terzo paragrafo di "Come Funziona La Pietrificazione", elimina "Un Oplita ignora gli effetti negativi delle stanze e delle carte" e metti alla fine del paragrafo, "Un Oplita ignora gli effetti negativi delle stanze e delle carte, e viene considerato come un mostro sotto il vostro controllo quando lo spostate o effettuate attacchi, ma difatti non è un mostro."

Nello Scenario 59: Lei Non Si È Divertita, uno specchio aggiunge 2 dadi contro lo sguardo di Medusa?

Si.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 59, nel terzo paragrafo di "Come Funziona La Pietrificazione", aggiungi alla fine del secondo paragrafo di "Regole Speciali di Attacco": "Potete ottenere quei dadi anche contro lo Sguardo di Medusa."

Nello Scenario 67: Pietra Assassina, la Daga Insanguinata può essere lasciata nella Stanza dei Bambini?

Si, ma fa male.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 67, alla fine del primo paragrafetto di "Come Liberare Lo Spirito", aggiungete, "La Daga Insanguinata può essere lasciata nella Stanza dei Bambini, ma viene considerata come se fosse rubata."

Nello Scenario 69: Il Gioco dell'Impiccato, quanti danni ricevo quando il traditore pesca disegna una mia parte del corpo?

Come mostrato nel Tomo del Traditore, ricevi un dado di danno fisico.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 69, nel secondo paragrafo di "Come Giocare al Gioco dell'Impiccato", cambia "1 punto di danno disico" in "1 dado di danno fisico".

Nello Scenario 71: L'Aldilà, che tipo di danno si richiede per perdere Sanità?

Solo danno mentale.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 71, nella sezione "Regole Speciali di Attacco", cambiate la terza frase del primo paragrafetto in "Se subite danni mentali, perdetevi punti Sanità anziché punti Conoscenza."

Nello Scenario 71: L'Aldilà, cosa succede se un Fantasma scarta un oggetto come la Dinamite? Se non restano più oggetti, il traditore può vincere?

Non puoi scartare oggetti.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 71, nella sezione "Regole Speciali Per Oggetti e Presagi", cambiate il paragrafo in "Non potete scartare, lasciare, scambiare, o rubare carte oggetto o carte presagio."

Nello Scenario 77: Mi Inseguono Sempre cosa succede se uccido il Folletto?

Tu vinci.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 77, cambiate il testo di "Voi Vincete Quando..." in "uccidete il Folletto oppure trovate la Pentola d'Oro."

Nello Scenario 78: Il Nome Del Demonio, come fa il traditore a distruggere i Volumi del Sapere?

Il traditore non fa nulla di particolare.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 78, nell'ultimo paragrafo di "Cosa Dovete Sapere Sui Cattivi", rimpiazzate "Il Demonio conosce il pericolo dato dai Volumi del Sapere, e cerca di distruggerli. Può farlo nella stanza Fornace o nella Cucina. Prendete i Tomi prima che lo faccia il Demonio. Per ogni Tomo distrutto, il mistero del nome del Demonio diventerà più sfuggibile." con "I Tomi sono rappresentati da segnalini oggetto pentagonali. Il Demonio conosce il pericolo dato dai Volumi del Sapere, quindi prendeteli prima che potete."

Nello Scenario 87: Rivalità Tra Fratelli, come si muove la Direttrice?

Entrate nella sua stanza e poi lei si muove insieme a te fin quanto vuoi.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 87, dopo la prima frase di "Come Eseguire L'Esorcismo", aggiungi "Durante il vostro turno, potete raccogliere la Direttrice quando entrate nella sua stanza, muovere il suo segnalino insieme alla tua miniatura, e smettere di muovervi con lei in qualsiasi punto durante il vostro movimento."

Nello Scenario 87: Rivalità Tra Fratelli, se un Fratello è una stanza purificatrice, posso purificare il Fratello, o devo trascinarlo personalmente in una stanza purificatrice?

Puoi purificare il Fratello ogni volta che ti trovi nella sua stessa stanza durante il tuo turno.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 87, cambiate la prima frase del secondo paragrafo di "Come Eseguire L'Esorcismo" in "Una volta eseguito il rituale di esorcismo, ciascun Fratello deve essere purificato da un eroe quando il Fratello si trova in una stanza contenente un segnalino Sanità durante il turno di quell'eroe."

Nello Scenario 89: Uno Degli Affari Del Padrone, non c'è un segnalino Velocità?

Quando noi ci sforziamo per raggiungere una qualità straordinaria per tutti i nostri prodotti, come quelli di voi che scoprirono un Lago Sotterraneo al piano superiore nel gioco base Betrayal sanno bene, ogni tanto dimentichiamo qualcosa senza volerlo. In questo caso, 4 segnalini (il Fantasma e 3 segnalini Velocità) sono venuti meno dai fogli dei segnalini e non ci siamo accorti di ciò finché il gioco non è stato stampato.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 89, nella sezione "Inscenare Una Farsa", usa un segnalino oggetto per segnare quando fallisci un tiro Velocità, oppure scarica un PDF con i segnalini mancanti [qui](#).

Nello Scenario 92: Fantasma Al Traguado, non c'è un segnalino Fantasma?

Forse c'è e non lo vedi? È un fantasma, dopotutto. O forse il segnalino Fantasma è stato lasciato fuori senza volerlo e non ci siamo accorti di ciò finché il gioco non è stato stampato.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 92, nella sezione "Cosa Dovete Fare Adesso", puoi cambiare "segnalino Fantasma" in "segnalino Banshee" oppure scaricare un PDF con i segnalini mancanti [qui](#).

Nello Scenario 93: Il Castello Errante Dei Gufi, cosa succede se uccido il traditore?

Tu vinci.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 93, nella sezione "Voi Vincete Quando..." cambia il testo in "...uccidete il traditore o fate tornare Umano il traditore."

Nello Scenario 93: Il Castello Errante Dei Gufi, il mio attacco di Conoscenza infligge danni?

Quell'attacco infligge danni mentali così come un attacco di Forza infligge danni fisici.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 93, dopo la prima frase in "Regole Speciali Di Attacco", aggiungete "Questo attacco infligge danni mentali".

Nello Scenario 93: Il Castello Errante Dei Gufi, quando sono un Gufo, posso atterrare (e tornare Umano) sulle tessere che sono state girate?

Sì, e puoi lasciarle se sono connesse a stanze non girate con porte o finestre adiacenti.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 93, in "Come Potete Fare Mentre Siete Umani", cambia "Non potete camminare sulle tessere girate." in "Non potete entrare nelle tessere girate. Potete uscire dalle tessere girate attraverso i bordi che si collegano a porte e finestre di stanze non girate."

Nello Scenario 94: Ultime Volontà E Tormento, posso ancora rubare oggetti dal traditore attaccando ed infliggendo 2 punti di danno necessari per rubare un oggetto?

Sì.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 94, cambiate il testo di "Regole Speciali Di Attacco" in "Come al solito, l'unico esploratore che potete attaccare o derubare normalmente è il traditore. Tuttavia, anziché attaccare normalmente, una sola volta durante il vostro turno, potete tentare di rubare un Cimelio di un altro esploratore nella vostra stanza, persuadendo quell'esploratore che non vale la pena morire per quel Cimelio (usando la Sanità), o collegandolo ad una vecchia storia della zia Edwina che dimostra che il Cimelio ha più significato per voi che per lui (usando la Conoscenza). Se fate questo mentre vi trovate in una stanza con il simbolo oggetto, aggiungete un dado al vostro attacco. Questo attacco non infligge alcun danno, ma se sconfiggete l'altro esploratore, lanciate un dado e guardate nella tabella sotto per determinare cosa succede al Cimelio. Se non lo fate, il vostro attacco non ha alcun effetto."

Nello Scenario 94: Ultime Volontà E Tormento, bisogna tirare un dado per vedere chi diventa il traditore dopo la fine di ogni turno, o soltanto alla fine del turno corrente del traditore?

Alla fine di ogni turno.

Soluzione: Nel *Tomo del Traditore* per lo Scenario 94, cambia il titolo "Dovete Fare Questo In Ogni Turno" in "Dovete Fare Questo Nel Turno Di Ogni Esploratore."

Nello Scenario 95: Tata, Interrotta, dove atterra un bambino quando salta giù dalle finestre dei piani superiori?

Accanto alla stanza sullo stesso lato della casa che è più lontano dalla porta frontale.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 95, dopo la prima frase del secondo paragrafetto di "Regole Speciali Per Il Movimento", aggiungi "Se esci da una stanza dal piano superiore o dal tetto, posiziona il tuo segnalino esploratore all'esterno accanto alla stanza sullo stesso lato della casa che è più lontano dalla porta frontale."

Nello Scenario 95: Tata, Interrotta, quale attacco utilizza un bambino quando prova a scappare?

Puoi usare un attacco di Forza (il tuo attacco normale) o un attacco di Velocità (come spiegato nel precedente paragrafo).

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 95, dopo "Se venite presi dalla Tata, la prima cosa che dovete fare nel vostro turno è attaccarla per cercare di liberarvi." aggiungete "Potete usare il vostro normale attacco di Forza o un attacco di Velocità elencato in alto, anche se quello non infligge danni."

Nello Scenario 95: Tata, Interrotta, tutti i bambini devono essere liberi dalle grinfie della Tata quando siamo fuori dalla porta principale perché gli eroi vincano?

Sì.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 95, cambia il testo "Voi Vincete Quando..." in "Tutti voi siete liberi dalle grinfie della Tata e vi trovate all'esterno della porta dopo la Sala d'Ingresso, che è chiusa."

Nello Scenario 97: Agnelli Al Macello, i Lupi entrano dentro la casa se non rimangono più Barricate in casa, oppure dalla porta che ho controllato?

Quella porta specifica.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 97, cambia "Se non ci sono più Barriere e non ottenete un numero nullo col lancio del dado, i Lupi entrano e uccidono tutti gli esploratori, ad eccezione del loro cucciolo smarrito..." in "Se non ci sono più Barriere in quella porta e non ottenete un numero nullo col lancio del dado, i Lupi entrano e uccidono tutti gli esploratori, ad eccezione del loro cucciolo smarrito..."

Nello Scenario 100: Facciamo Un Gioco, cosa succede agli Ostacoli dei miei compagni di squadra se muoiono? Posso attaccare i miei compagni di squadra?

Gli Ostacoli scompaiono quando i tuoi compagni di squadra muoiono. Non puoi fare in modo che accada.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo Scenario 100, aggiungi un paragrafetto alla fine di "Come Rivelare e Vincere Le Sfide" che dice "I membri di una squadra non sono nemici dei propri compagni di squadra. Se un compagno di squadra muore, scartate i segnalini di quel compagno di squadra."

TOMO DEL TRADITORE

Nello Scenario 53: Fino Alle Luci dell'Alba, quanti Ondanti posso posizionare ogni turno?

Uno per ogni stanza al piano terra con una porta aperta. Se ti trovi nella Sala d'Ingresso e hai la Chiave, puoi posizionare l'Ondante in quella stanza senza tirare i dadi.

Soluzione: Nel *Tomo del Traditore* per lo Scenario 53, in "Come Far Entrare Gli Ondanti Nella Casa", cambia il testo in "Durante il tuo turno, in ogni qualsiasi stanza al piano terra con una porta che non è collegata ad un'altra stanza, puoi tirare 3 dadi, con un dado in meno per ogni eroe nella stanza. Se ottieni un punteggio di 3+, posiziona un Ondante nella stanza. Se ti trovi nella Sala d'ingresso e hai la Chiave, posiziona automaticamente il segnalino per quella stanza."

Nello Scenario 55: Lei Non È Si Divertita, Medusa può attaccare un eroe pietrificato o una statua che non è stata trasformata in un Oplita?

No.

Soluzione: Nel *Tomo del Traditore* per lo Scenario 55, alla fine del secondo paragrafetto di "Regole Speciali di Attacco", aggiungi "Non puoi attaccare un eroe pietrificato o una statua che non è stata trasformata in un Oplita."

Nello Scenario 63: Shhhh...Zitti!, devo dire agli eroi come aprire la Scatola delle Voci?

Sì, quando hanno trovato tutti i Libri degli Incantesimi non maledetti.

Soluzione: Nel *Tomo del Traditore* per lo Scenario 63, in "Quando Un Eroe Raccoglie Un Libro", aggiungi un nuovo paragrafetto che dice "Quando gli eroi hanno tutti i Libri degli Incantesimi non maledetti, di loro che un eroe può raccogliere ed aprire la Scatola delle Voci." Poi, in "Interagire con la Scatola delle Voci", cambia tutto il testo da leggere, "Fino a quando gli eroi non hanno raccolto il numero giusto di Libri degli Incantesimi non maledetti, nessuno (te compreso) può raccogliere o distruggere la Scatola delle Voci. Se la Scatola delle Voci viene aperta, rimuovi la carta Scatola del gioco e informa gli eroi che le loro voci sono tomate. Tu ricevi un dado di danno su ciascuna delle tue caratteristiche. Gli eroi ora possono danneggiarti normalmente, ma non devi dirglielo.

Nello Scenario 68: Colui Che Non Deve Essere Letto, Maldovo può attaccare solo con la Forza

No, può attaccare anche con la Sanità.

Soluzione: Nel *Tomo del Traditore* per lo Scenario 68, aggiungi un paragrafo dopo il primo paragrafetto delle "Regole Speciali di Attacco" che dice "Puoi attaccare con la Forza o la Sanità. I tuoi attacchi di Forza infliggono danni fisici e i tuoi attacchi di Sanità infliggono danni mentali."

Nello Scenario 68: Colui Che Non Deve Essere Letto, quali valori delle caratteristiche possiede uno Spettro?

I valori iniziali dell'esploratore.

Soluzione: Nel *Tomo del Traditore* per lo Scenario 68, in "Regole Speciali di Attacco" dopo "diventa uno Spettro", aggiungi "con i caratteristiche uguali ai valori iniziali dell'esploratore".

Nello Scenario 68: Colui Che Non Deve Essere Letto, un eroe può attaccare più Soulcrux nello stesso turno?

No. Farlo mette fine al turno dell'eroe.

Soluzione: Nel *Tomo del Traditore* per lo Scenario 68, aggiungi un paragrafetto in fondo a "Regole Speciali Per Gli Oggetti" che dice "Distruggere un Soulcrux termina il turno di un eroe".

Nello Scenario 71: L'Aldilà, quando rubo un oggetto, devo soltanto portarlo in una stanza qualsiasi?

No, in una stanza con un simbolo presagio.

Soluzione: Nel *Tomo del Traditore* per lo Scenario 71, in "Come Mettere I Fantasmi A Riposo" cambia "Durante il tuo turno, puoi portare quell'oggetto in una stanza della casa." In "Durante il tuo turno, puoi portare quell'oggetto in una stanza della casa con un simbolo presagio."

Nello Scenario 73: L'Esistenza Precede L'Essenza, la Testa può morire?

Sì, riducendo la sua Forza o la sua Velocità a 0 in un attacco. Inoltre, tu non puoi modire finché la Testa non muore.

Soluzione: Nel *Tomo del Traditore* per lo Scenario 73, aggiungi un paragrafetto finale in "Regole Speciali di Attacco" che dice "Non puoi essere ucciso finché la tua amica Testa non viene uccisa (Wow!). La Testa può essere uccisa solo se le vengono inflitti 5 danni fisici un un singolo attacco. Una volta che la Testa è stata rimossa dal gioco, puoi essere ucciso normalmente."

Nello Scenario 79: I Gemelli, come traccio il percorso tra i nodi? Posso utilizzare cose come le Scale Segrete?

Qualsiasi percorso che puoi tracciare come se tu ti stessi muovendo va bene. Dato che se il traditore, puoi ignorare le porte chiuse, muoverti attraverso le Scale Segrete, entrare nei montacarichi, o qualsiasi altra cosa che non richieda l'uso di carte.

Soluzione: Nel *Tomo del Traditore* per lo Scenario 79, alla fine di "Tu Vinci Quando", aggiungi "Un percorso può essere un percorso che puoi compiere come il traditore, senza attraversare la stessa porta o la stessa uscita due volte."

Nello Scenario 84: Dimentica di Ricordare, se gli eroi uccidono un traditore fedele, vincono?

No.

Soluzione: Nel *Tomo del Traditore* per lo Scenario 84, cambia l'ultimo paragrafetto delle "Regole Speciali di Attacco" in "Se sei leale e un eroe ti uccide, quest'ultimo vede nei tuoi occhi che sei innocente e perde 2 punti Sanità. Dato che tu non sei mai stato posseduto da Richard Smith, nessuno vince."

Nello Scenario 89: Uno Degli Affari Del Padrone, cosa succede se tutti gli eroi muoiono?

Il traditore vince.

Soluzione: Nel *Tomo del Traditore* per lo Scenario 89, in "Tu Vinci Quando", cambia il testo in "...l'indicatore Turno/Danno arriva allo 0 e ti lanci verso le stelle con almeno un eroe in casa, oppure tutti gli eroi sono morti."

Nello Scenario 95: Tata, Interrotta, dove atterra la Tata quando salta giù dalle finestre del piano superiore?

Accanto alla stanza nello stesso lato della casa che è più vicino alla porta frontale.

Soluzione: Nel *Tomo del Traditore* per lo Scenario 95, dopo la prima frase del primo paragrafetto di "Regole Speciali Per Il Movimento", aggiungi "Se esci da una stanza del piano superiore o del tetto, posiziona il tuo segnalino esploratore all'esterno vicino alla stanza dello stesso lato della casa che è più vicino alla porta frontale."

Nello scenario speciale Le Stagioni Della Strega, come faccio a mettere i segnalini Velocità sulla Strega?

Quando noi ci sforziamo per raggiungere una qualità straordinaria per tutti i nostri prodotti, come quelli di voi che scoprirono un Lago Sotterraneo al piano superiore nel gioco base Betrayal sanno bene, ogni tanto dimentichiamo qualcosa senza volerlo. In questo caso, 4 segnalini (il Fantasma e 3 segnalini Velocità) sono venuti meno dai fogli dei segnalini e non ci siamo accorti di ciò finché il gioco non è stato stampato.

Soluzione: Nei *Segreti di Sopravvivenza* per lo scenario speciale Le Stagioni Della Strega, nella sezione "Dopo il Mese 12", usa un oggetto per segnare quando riuscite in un tiro Velocità contro la Strega, oppure scarica un PDF con i segnalini mancanti [qui](#).

REGOLAMENTO

I segnalini mostro rappresentano sempre mostri?

In *Widow's Walk*, i segnalini mostro sono a volte utilizzati per altri scopi. Sono considerati mostri quando sono messi in gioco sotto il controllo del traditore oppure utilizzati contro gli eroi. Ma in alcuni casi (Come i kili di Carne nello Scenario 59, gli Elettori nello Scenario 66, o il Fuoco nello Scenario 91), i segnalini mostro non rappresentano mostri. Questo si verifica comunemente quando qualcosa che è rappresentato da un segnalino mostro non ha alcuna caratteristica fisica o mentale. Quindi le regole che interessano i mostri non gli riguardano.

Soluzione: Nel Regolamento, nella sezione "Aggiornamento dei Termini" tra Compagno ed Esterno aggiungi "Mostro: un essere rappresentato da un segnalino mostro che ha una o più caratteristiche. Le regole dei mostri si applicano ai segnalini mostro solo quando rappresentano mostri."

Nel Salotto, se scegli un presagio e poi un tiro scenario attiva uno scenario, quale frase sul tabellone utilizzi per decidere quale scenario giocare?

Se pesci una carta oggetto ed attivi uno scenario, scarta le tessere dal mazzo delle stanze finché non trovi una stanza con un simbolo presagio e posizionala nella casa ed usa quella stanza per determinare lo scenario.