

**BETRAYAL AT
HOUSE ON THE HILL.
WIDOW'S WALK
UN'ESPANSIONE**

SEGRETI DI SOPRAVVIVENZA

DA NON
LEGGERE

FINCHE' LO SCENARIO NON INIZIA

SCENARIO 51

LA VISIONE DEL REGISTA

DI MIKE SELINKER

"Stop!", gridate. "Stop! Stop! Stop! Per amor di Kubrick, voi siete i PEGGIORI attori mai visti! Non so come abbiate fatto ad entrare nel sindacato degli attori, ma siete tutti a un passo dal licenziamento! Al massimo solo uno di voi lavorerà in questo film domattina! E non mi interessa chi!"

COSA DOVETE FARE ADESSO

Posiziona casualmente i 10 segnalini oggetto (rappresentanti gli Oggetti di Scena) numerati da 1 a 10 in diverse stanze, con i numeri rivolti in basso. Posiziona almeno due segnalini in ciascun piano. Non devono esserci segnalini nello stesso piano in cui si trova il Cinema.

Posiziona un numero di segnalini mostro di colore magenta (rappresentanti gli Assistenti di Produzione) pari al numero di traditori nella vostra stanza.

Pesca una carta evento (rappresentante la tua Visione) e posizionala a faccia in giù sotto la carta presagio che ha dato inizio allo scenario al centro del tavolo. Non guardarla.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Gli altri esploratori sono attori nel tuo magnifico film horror, *La Maledizione dell'Hotel Inferno*. Questo è il tuo capolavoro, e questi incapaci te lo stanno rovinando.

Il presagio che ha dato inizio allo scenario nasconde il documento della tua Visione per il tuo film. Seguirai il suo splendore così come è descritta. Sfortunatamente, il tuo aiuto regista l'ha perso, e tu l'hai licenziato in tronco. Ora devi trovarla.

TU VINCI QUANDO...

...possiedi i 10 Oggetti di Scena e sia tu che la Visione vi trovate nel Cinema.

Quando tu o un singolo attore si trova nel Cinema e possiede il presagio che ha dato inizio allo scenario, muoviti verso il Cinema se non ti trovi già lì. Il giocatore con la Visione deve rivelarla e recitare l'evento in modo molto drammatico. Piangi per quella splendida performance e applaudi delicatamente. L'esploratore che possiede la carta evento vince la partita.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Hai una troupe di Assistenti di Produzione a cui dare ordini. Loro non agiscono durante il turno dei mostri. Al contrario, se non sono storditi, puoi scegliere di farli muovere insieme a te. Non puoi muovere gli Assistenti di Produzione se esci senza di loro, ma li puoi riprendere se passi di nuovo nella loro stanza. Gli Assistenti di Produzione non attaccano, ma si difenderanno al posto tuo se vieni attaccato e loro si trovano nella tua stessa stanza.

Quando entri in una stanza con un segnalino oggetto, puoi vedere il suo numero. Se è il numero 10, puoi prenderlo insieme al presagio che ha dato inizio allo scenario; altrimenti, lascialo dov'è. Se raggiungi il Cinema con l'oggetto 10, vinci.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Un traditore può effettuare un attacco di Conoscenza contro un Assistente di Produzione nella stessa stanza. Se un traditore vuole attaccarti quando c'è un Assistente di Produzione nella tua stanza, quell'esploratore deve attaccare l'Assistente di Produzione anziché te. Indipendentemente dal tipo di attacco del traditore, l'Assistente di Produzione si difende con la Conoscenza.

ASSISTENTE DI PRODUZIONE

Conoscenza 5

SE VINCETE...

"Bravo!" urli. "Bravissimo! Hai portato la mia radiosa visione al suo apice. Insieme avremo l'ammirazione di ogni appassionato di cinema."

Hai trovato De Niro nel tuo Scorsese, Depp nel tuo Burton, Ratzenberger nel tuo Pixar. Lasci che i critici cantino le loro lodi, perché stasera farai la storia del cinema!

SCENARIO 52

IL PRISMA

DI LIZ SPAIN

Click. Whir. Screech. Crunch.

Il clic di una leva che va in posizione. Il ronzio di un volano che gira. Lo stridio dell'acciaio sul metallo. Lo scricchiolio delle ossa sotto un enorme peso.

Il terreno crolla e venite circondati dalla cacofonia emessa da una macchina. La stanza, e tutto quello che c'è dentro, si muove.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Lasciate la stanza. Il traditore questa volta deve restare con la casa.

Quando tornate, date uno sguardo alla casa. Sembra...diversa.

Prendete un foglio di carta. Probabilmente dovrete prendere appunti per capire la sequenza di cui avrete bisogno per restare vivi e trovare la via d'uscita.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

La casa si è rivelata una prigione mortale destinata a confondere e intrappolare i suoi abitanti. Ma ogni puzzle ha una soluzione. Gli architetti di questa macchina per omicidi hanno dovuto creare un percorso sicuro per sé stessi attraverso i pericoli mortali. Tocca a voi ora capire come arrivare alla stanza di uscita e fuggire in tempo.

VOI VINCETE QUANDO...

...qualunque eroe vivo si trova nella stanza di uscita nel cuore del prisma appena l'esperimento finisce.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Quando entrate in una stanza che contiene un segnalino Ostacolo, questo potrebbe innescare una trappola. Il traditore vi dirà quello che dovrete fare.

Quando scoprite una stanza con un qualunque simbolo, potete scegliere di ignorarlo e non terminare il vostro turno in quella stanza. Se esplorate un piano che non ha più tessere disponibili, pescate la prossima tessera delle stanze di un qualsiasi altro piano e posizionatela.

SE VINCETE...

La porta nascosta alla sala di controllo si apre. Il traditore che vi ha condotto in questa trappola siede ad una scrivania piena di monitor e documenti. L'espressione sui loro volti è...irritata? Delusa. Definitivamente delusa. La mano del traditore raggiunge un cassetto nella scrivania e emerge con una pistola.

"Prendete nota: l'esperimento del gruppo 22B è terminato a causa dell'eccezione di contenimento".

SCENARIO 53

FINO ALLE LUCI DELL'ALBA

DI MONS JOHNSON

"Lasciateci entrare!" Le voci provengono da fuori le mura della vecchia casa. Poi, iniziano a bussare davanti alla porta.

"Lasciateci entrare! Vogliamo solo uccidervi!" I muri e la porta reggerebbero, vero? Dovevano solo resistere fino all'alba. L'alba, quando non sarebbe stato più legale uccidere le persone.

Poi una voce familiare gridò da dentro la casa, "Ok, vi farò entrare!"

COSA DOVETE FARE ADESSO

Impostate l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sull'1. Lo userete per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Se la Stanza Antipanico non è ancora in gioco, cercatela nel mazzo delle stanze e mettetela nella casa. Dopodiché rimischiate quel mazzo.

Mettete un segnalino Chiuso sulla porta della Stanza Antipanico.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

E' il festival annuale di violenza chiamato l'Ondata. Le persone all'esterno vogliono uccidervi e il traditore pensa che sia una buona idea.

VOI VINCETE QUANDO...

...l'alba è sopraggiunta e siete ancora vivi! L'alba arriverà quando l'indicatore Turno/Danno arriva a 5.

COME ENTRANO GLI ONDANTI

Il traditore può tentare di far entrare dentro casa un Ondante in una qualsiasi stanza del pian terreno che abbia una porta non collegata con un'altra stanza. La presenza degli eroi nella stessa stanza in cui gli Ondanti cercano di entrare renderà più difficile il tentativo (Nota: il traditore inizia con la Chiave, che rende molto più facile aprire la porta. Potreste volergliela prendere).

Potete superare la porta chiusa ed entrare nella Stanza Antipanico, ma gli Ondanti potrebbero avere dei problemi a farlo.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Quando un eroe attacca un Ondante e vince con un punteggio pari o superiore a 3, l'Ondante viene rimosso dal gioco anziché stordito.

SE VINCETE...

Siete sopravvissuti fino alle luci dell'alba e gli assassini se ne sono andati dato che non è più legale uccidere. Almeno fino all'anno prossimo...

SCENARIO 54

LA FESTA DEI MOSTRI

DI BRUCE GLASSCO

*Avete trovato un invito che qualcuno ha perso.
Dice:*

*"Siete invitati qui al Ballo di Transilvania, l'evento sociale più aldilà dell'anno. Per gli antipasti, siamo lieti di offrire un vasto assortimento di passeggeri bloccati in autobus. Festeggiamo fino a svegliare i morti!
– Dr. Frankenstein"*

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI!

Sembra che ci sia una festa, e che la casa si sta riempiendo di mostri, tutti bramosi della vostra fine! Non vi piace l'idea che dei mostri vi inseguano, ma una volta che la festa inizierà davvero, sembra che sarà ancora peggio...

I mostri verranno storditi solo se verranno sconfitti da attacchi normali (compresi gli attacchi di Velocità e Sanità). Fortunatamente, avete visto abbastanza film di vecchia data da conoscere le loro debolezze. Ogni mostro verrà scacciato definitivamente se si trova nella stessa stanza con un eroe che possiede una specifica carta presagio.

VOI VINCETE QUANDO...

...scacciate un numero di mostri pari alla metà del numero degli esploratori, arrotondato per eccesso.

LISTA DEGLI INVITATI

Mostro	Debolezza	Perché funziona
Banshee	Tavola Spiritica	Deve tornare ai piani superiori.
Crimson Jack	Fotografia	Lo affronti con le prove dei suoi crimini.
Signore dei Demoni	Simbolo Sacro	Brucia!
Dracula	Lancia	Impala il suo cuore!
Mostro di Frankenstein	Ragazza	Fai appello al lato più dolce della creatura.
Mummia	Libro	Leggi il suo nome dal Libro dei Morti.
Strega	Gatto	Rivole i suoi familiari.
Signore degli Zombi	Fiala	Il suo aspetto si dissolve in una roba appiccicosa.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Il traditore non può essere attaccato.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

A meno che non possiate muovervi da nessun'altra parte, non potete mai entrare nella Sala da ballo – non è un bel posto per gli esseri umani!

SE VINCETE...

Sentite i suoni della banda che svaniscono, mentre ripongono i loro spaventosi strumenti. Avete sicuramente rovinato questa festa!

SCENARIO 55

LEI NON SI E' DIVERTITA

DI MIKE SELINKER

La vostra amica si toglie un cappuccio lacero e potete vedere dei serpenti crescere dove invece dovrebbero trovarsi i suoi capelli. Lei inizia a parlare in Greco antico, e voi sperate di capirla. In realtà, forse no. Perché se lo aveste fatto, avreste capito di aver sentito come sareste resto diventati per sempre delle statue.

Che dire, questo è un argomento interessante. Di sicuro ci sono parecchie statue in questa casa.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

La vostra amica è il mostro greco Medusa, una delle mortali sorelle Gorgoni. Secondo la leggenda – che adesso sembra molto più reale – Medusa aveva dei serpenti velenosi al posto dei capelli e poteva pietrificare le persone con uno sguardo. Probabilmente non dovrete guardarla.

VOI VINCETE QUANDO...

...tagliate la testa di Medusa.

COME FUNZIONA LA PIETRIFICAZIONE

Medusa può pietrificare gli eroi, trasformandoli in pietra. Durante il proprio turno, un eroe può tentare un tiro di Conoscenza di 4+ per far tornare normale un eroe pietrificato nella stessa stanza.

Le Statue sono segnalini mostro a faccia un giù (con la S visibile). Quando Medusa subisce dei danni fisici, un esploratore che si trova in una stanza con un segnalino mostro a faccia in giù può tentare un tiro di Conoscenza di 4+ per liberare la Statua. Se il tiro ha successo, girate quel segnalino mostro. Diventerà un Oplita (soldato ateniese).

All'inizio del proprio turno, un eroe che si trova in una stanza con un Oplita (segnalino mostro girato a faccia in su) per scagliarlo contro Medusa. Un Oplita ignora gli effetti negativi delle stanze e delle carte. Se un Oplita raggiunge Medusa, può effettuare un attacco di Forza. Se fallisce, rimane dove si trova fino a quando un eroe non lo raggiunge di nuovo.

OPLITA

Velocità 5 Forza 5

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Medusa può essere uccisa solo da un esploratore che possa infliggere abbastanza danni fisici per uccidere il traditore mentre possiede la carta Immagine nello Specchio.

Se avete la carta Immagine nello Specchio, aggiungete 2 dadi sia in attacco che in difesa contro Medusa.

Medusa può avvelenarvi, dandovi un segnalino Forza che prosciuga la vostra Forza. Se avete uno o più segnalini Forza, rimuoveteli quando guadagnate Forza da una stanza o da una carta.

REGOLE SPECIALI PER GLI EVENTI

Se scoprite una stanza con il simbolo evento e non avete una delle due carte Immagine nello Specchio, tirate 3 dadi. Se ottenete 3 o più, potete cercare una carta evento Immagine nello Specchio nel mazzo delle carte evento o nella pila degli scarti e metterla di fronte a voi. Poi rimischiate insieme le carte evento e la pila degli scarti. Adesso questa carta evento viene trattata come una carta oggetto. Se entrambe le carte Immagine nello Specchio si trovano già di fronte ad un esploratore, ignorate questa regola.

SE VINCETE...

Avete decapitato Medusa, liberando tutti i soldati pietrificati dalla loro maledizione di pietra. Loro vi lodano nella loro lingua nativa, mentre vi accompagnano alla porta d'ingresso. Con il loro compito ormai esaurito, si riducono in polvere, ultimo scampolo di un'epoca passata, prima di essere soffiati via dalla storia.

SCENARIO 56

FAR TORNARE CENERE L'AMERICA

DI ZOE QUINN

Tutti i politici sono un po' sporchi, ma si potrebbe dire che, con questo candidato, la cosa era un po' più...letterale. C'era qualcosa che non andava: il suo volto ceroso non si muoveva come un normale volto umano, le sue preoccupanti politiche pubbliche erano solo di facciata. In occasione della notte delle elezioni, avete riunito alcuni amici per andare al suo quartier generale per protestare o gioire, a seconda dei risultati. Non vi aspettavate che la sede fosse così inquietante e vuota.

Non vi aspettavate neanche di avere ragione su di lui.

Lo avete trovato estremamente ingrassato e sorridente, mentre il suo volto si stava sciogliendo addosso al suo vestito attillato, la sua mano scheletrica stringeva la sua spilla con la bandiera che pulsava di energia oscura e che vi ha rapidamente sopraffatti.

Quando siete entrati eravate soli ma una cosa vi era chiara: non era solo un'iperbole quando dicevate che la sua presidenza sarebbe stata la fine del mondo. Ora sta a voi riunire un numero di persone più alto di quanto avrebbero potuto fare un milione di petizioni, e lavorare insieme per impedirlo.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Potete scambiare tra di voi le carte oggetto.

Potete ridistribuire tra di voi gli attuali punti Sanità.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il candidato alle presidenziali non vuole solamente prendere il controllo della nazione, ma vuole il pieno controllo sulla vita e sulla morte di tutti.

Una volta terminato il rituale, quel terribile mostro diventerà il Presidente e Signore Supremo dell'America. e il caos scenderà sulla nazione, mettendo tutti contro tutti finché non resterà più nulla. Uno dei vostri amici si è fatto convincere dai discorsi appassionati di quel pazzo e vi si è rivoltato contro, sperando di convincervi a passare dalla sua parte oppure morire provandoci.

VOI VINCETE QUANDO...

...distruggete tutti gli Amuleti del mostro prima che il traditore porti a termine i Riti dell'Ascensione.

COME DISTRUGGERE GLI AMULETI

Un Amuleto è rappresentato da un segnalino pentagonale. Tutti gli eroi rimanenti devono trovarsi nella stessa stanza per distruggerlo.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Quando subite danni alla Sanità, il traditore può darvi la possibilità di distribuirli tra gli altri eroi, arrotondandoli per eccesso. Se non lo fate, subite l'intero danno. La redistribuzione avviene prima che gli eroi subiscano i danni.

SE VINCETE...

La forma mostruosa del candidato emette un grande sussurro ed evapora dal piano materiale. Passato questo brutto momento vi ritrovate nella notte delle elezioni, controllate i risultati dei sondaggi (l'altro candidato presidenziale ha vinto) e tirate un sospiro di sollievo. Tuttavia, la vostra tranquillità svanisce rapidamente appena vedete che le loro spille con la bandiera americana pulsano di un'energia oscura familiare...

Iniziate a risparmiare per immigrare in Svizzera.

TEMPESTA IN ARRIVO

DI CHRIS DUPUIS

Ogni uccello sui nidi sugli alberi emette il grido più forte che abbiate mai sentito. In lontananza un rombo di tuono si dissolve e le decorazioni sulle pareti cominciano a tremare. Il rumore si intensifica mentre la pressione nella stanza aumenta. Le vostre orecchie scoppiano come se vi avessero sbattuto sul pavimento. Le porte sbattono in rapida successione mentre la casa continua a tremare avanti e indietro.

In lontananza, una finestra si rompe. In tutta la casa, le pareti vengono strappate all'esterno mentre la casa cede sotto l'improvviso stress. Le pareti appena esposte non sono altro che incrinature di fronte alla furiosa tempesta che è scoppiata fuori...

COSA DOVETE FARE ADESSO

La tempesta ha distrutto alcune parti della casa, e non c'è modo di fermarla! Il rivelatore dello scenario sceglie una stanza vuota sul tetto (sperando che sia lontana da un esploratore) e la distrugge (vedete la sezione "Come distruggere una stanza").

Mettete da parte i segnalini oggetto (rappresentanti gli Attrezzi). Gli esploratori hanno bisogno di raccogliere una serie di strumenti per farsi strada attraverso la distruzione della casa.

Mettete da parte 6 segnalini Ostacolo (rappresentanti i Pianerottoli Distrutti).

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Non c'è un traditore in questo scenario. Siete voi contro la tempesta. Buona fortuna.

VOI VINCETE QUANDO...

...tutti gli ingressi al piano terra hanno un segnalino Attrezzo su di essi, sigillando il piano e salvando quelli inferiori; questo intrappola chiunque sia rimasto nei piani superiori. Voi perdete quando tutti gli esploratori sono morti oppure se il Pianerottolo del Seminterrato viene distrutto.

COME TROVARE GLI ATTREZZI

Potete utilizzare parte del vostro movimento per provare a cercare gli Attrezzi di cui avete bisogno. Scegliete un numero di dadi pari o inferiore al vostro attuale valore di Velocità. Se ottenete un punteggio di 2+ guadagnate l'Attrezzo, poi sottraete il numero dei dadi scelto dal vostro valore di Velocità per questo turno. Per esempio, se Zoe ha Velocità 4 e usa 3 dadi per ottenere un Attrezzo, potrà muoversi di un solo spazio in questo turno.

COME FAR AVANZARE LA TEMPESTA

Alla fine del turno di ogni esploratore (ad eccezione di quello che ha rivelato lo scenario), distruggete ogni stanza adiacente a quella che è stata distrutta al turno precedente (vedete la sezione "Come distruggere una stanza"). Se viene distrutto il Pianerottolo del Seminterrato, gli esploratori perdono.

COME DISTRUGGERE UNA STANZA

Per distruggere una stanza, rimuovete ogni segnalino e miniatura dalla stanza, capovolgetela e mettetela dove stava in precedenza. I segnalini in quella stanza vengono rimossi dal gioco, mentre gli esploratori rimangono uccisi. Un esploratore nello stesso piano può scartare un segnalino Attrezzo per impedire che la stanza venga distrutta. Le Scale Principali, l'Atrio e la Sala d'Ingresso sono considerate come un'unica stanza; posizionate un segnalino Ostacolo su ogni pianerottolo distrutto. Dopo che è stato distrutto un intero piano e dovete scegliere la prossima stanza da distruggere, scegliete il pianerottolo del piano inferiore e tutte le sue stanze adiacenti ad esso. Se voleste distruggere il Pianerottolo del Seminterrato, verificate per prima cosa che tutte le entrate siano sigillate (vedete sotto). Se lo sono, gli esploratori hanno vinto! Altrimenti, hanno perso.

COME SIGILLARE UN INGRESSO

Durante il proprio turno, un esploratore può scartare un Attrezzo mentre si trova in una stanza del seminterrato che abbia un'uscita al piano superiore. Ciò non impedisce agli esploratori di attraversarla, ma impedisce l'avanzare la tempesta. Gli ingressi al seminterrato includono il Pianerottolo del Seminterrato, lo Scivolo del Carbone, la stanza con il segnalino Sotto la Stanza Crollata e qualsiasi stanza con montacarichi e scale che la colleghi al seminterrato.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Potete provare ad uscire da una stanza distrutta, ma dovete riuscire in un tiro di Velocità di 3+ o cadere nel piano di sotto e ricevere 2 dadi di danno fisico. Potete scegliere di fallire il tiro in un tentativo disperato di lasciare il piano.

Potete scartare un Attrezzo per entrare e uscire dalle stanze distrutte per il resto del vostro turno senza effettuare tiri di Velocità. Quando vi muovete in questo modo, si assume che tutti gli ingressi della stanza distrutta siano aperti.

SE VINCETE...

Dopo aver abbattuto quello che restava delle porte, trovate un angolo buio del seminterrato per nascondervi, coprendovi le orecchie e urlando mentre la casa trema e si spezza sopra di voi. Alla fine, tutto quello che resta è il ronzio nelle vostre orecchie. Oltre a questo: il silenzio. Uscite dal nascondiglio ed emergete sotto un cielo calmo e tranquillo. Gli uccelli stanno cinguettando, il sole splende e, tranne che per le fondamenta distrutte che vi circondano, non c'è più traccia della casa sulla collina.

SCENARIO 58

TANA LIBERA TUTTI!

DI ELISA TEAGUE

Dal nulla sentite il suono sconcertante della risatina di una bambina che echeggia attraverso le sale della casa. La voce inizia a contare, "1...2...3...4..." fino a 10, e poi chiama "Chi c'è c'è, chi non c'è lo trovo io!" Suppongo che sia meglio che vi troviate un buon nascondiglio!

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte tanti segnalini Conoscenza quanti sono gli esploratori.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI!

Il traditore è stato posseduto da una bambina che morì nella casa mentre giocava a nascondino, e ora è in cerca di vendetta. Non volete essere trovati. L'unico modo per fermarla è esorcizzare il suo spirito dal corpo del traditore, bruciando le sue Bambole che ha nascosto nella casa.

VOI VINCETE QUANDO...

...avete trovato il numero di Bambole pari al numero di esploratori e le avete bruciate nella stanza della Caldaia.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

Adesso tocca a voi a cercare! Una sola volta il vostro turno, potete tentare un tiro di Conoscenza di 5+ in qualsiasi stanza che porta un simbolo oggetto e che non contenga già un segnalino Conoscenza per scoprire dove si nasconde una delle Bambole della bambina. Se avete successo, aggiungete un segnalino Conoscenza in quella stanza. Nessuna altra Bambola può essere trovata in quella stanza.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Non potete infliggere danni al traditore.

COME BRUCIARE UNA BAMBOLA

Quando avete una Bambola, portatela nella stanza della Caldaia per bruciarla. Ogni esploratore può trasportare solo una Bambola alla volta.

SE VINCETE...

Tutti coloro che si sono messi a cercare cadono a terra. Col tempo, potrebbero essere in grado di tornare com'erano prima. Mentre tirate un profondo sospiro di sollievo, uscite dalla casa, dalla quale giurereste di aver sentito un altro rumore. Era una leggera risatina in lontananza?

SCENARIO 59

IL MANDATO ALCHEMICO

DI CHRISTOPHER BADELL

Tutti voi avete sentito le leggende di Zosimo l'Alchimista e della sua orribili creazioni, ma neanche nei vostri peggiori incubi avreste mai immaginato che tali leggende potessero essere vere. La verità, però, è che lo sono.

Uno dei vostri amici non è affatto un amico! E' l'invenzione, no anzi, il Bambino di Carne di Zosimo! Ora, questo seguace di Zosimo è venuto a fare la sua offerta! Il Bambino di Carne brama raccogliere campioni da ciascuno di voi per portare avanti le vili macchinazioni del suo padrone. Potete sopravvivere a questo attacco del vostro ex amico?

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete un segnalino mostro di colore arancione (rappresentante un kilo di Carne) sulla scheda personaggio di ciascun eroe.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI!

Siete terrorizzati nell'apprendere la vera origine del traditore. In realtà il vostro amico è un omuncolo creato da un malvagio alchimista: un terribile Bambino di Carne! La sua vera è stata rivelata, e ha appreso gli insegnamenti del suo creatore - raccogliere dei campioni da ciascuno di voi!

VOI VINCETE QUANDO...

...il Bambino di Carne è morto.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

All'inizio del vostro turno, se non avete nessun segnalino Carne sulla vostra scheda personaggio, perdetevi 1 punto in ogni caratteristica.

COME SALVARVI

Quando il Bambino di Carne subisce danni da un attacco, lascia cadere tutti i campioni di Carne che porta con sé. Se non avete nessun segnalino Carne sulla vostra scheda personaggio e finite il vostro turno in una stanza che contiene uno o più segnalini Carne, potete prenderne uno e posizionarlo sulla vostra scheda personaggio.

SE VINCETE...

Con un ultimo colpo disperato, sfondate il cranio di qualcuno che credevi fosse un amico. Anche mentre giace sul pavimento davanti a voi, la sua pelle inizia a dissolversi dalle sue ossa - aspettate, no, non sono ossa! Il suo scheletro è solo un insieme di pezzi di legno e di peltro, tenuti insieme da fili di bronzo e d'oro.

Un brivido vi attraversa il corpo mentre pensate a quello che avete fatto in questa casa. Andate via, al sicuro dal Bambino di Carne, ma perseguitati per sempre dai ricordi.

SCENARIO 60

L'ORA DEL GATTO

DI ANGELA M. WEBBER E RICHARD MALENA

Tu sei sempre stato un amante dei gatti. Tu e i tuoi amici siete sempre stati TUTTI amanti dei gatti. Ma c'è una differenza tra amare i gatti, e lasciare che questo sentimento vi controlli. Il tuo amico vi chiama: "Guardate, ragazzi, un gattino! FACCIAMO TUTTO QUELLO CHE CI DICE DI FARE." - e questo sembra, francamente, eccessivo.

Ma quando la casa si riempie di gattini, cominciate a capire. La volontà di questi gatti è travolgente. È quasi irresistibile. Ricordate che siete delle persone. E che le persone sono superiori ai gatti.

La maggior parte dei gatti, comunque.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte un numero di segnalini Oggetto (rappresentanti gli Ingredienti) pari al numero di eroi. Mettete da parte anche un segnalino oggetto (rappresentante il Cibo per Gatti).

Se la Cucina non è ancora in gioco, cercatela nel mazzo delle tessere delle stanze e posizionala nella casa. Dopodiché rimischiate il mazzo.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI!

Il traditore sta cercando di portare quanti più gattini possibile nella casa. Veri Gattini. Con artigli molto affilati. Dovete impedire a questi felini di conquistare il mondo. Per farlo dovete calmare i gattini che girano per casa, e preparare un particolare Cibo per Gatti che metterà fuori gioco il Gatto.

VOI VINCETE QUANDO...

...convincete Il Gatto a mangiare la cena, alleviando abbastanza le sue voglie e quelle dei suoi seguaci da far fare loro un bel pisolino.

COME CALMARE I GATTINI

I Gattini ululano e miagolano mentre vagano per la casa con i loro denti affilati e i loro artigli feroci. Per calmare un Gattino, un eroe deve riuscire in un tiro di Sanità di 4+ per stordirlo. A differenza del normale stordimento, un Gattino stordito rimane così per il resto del gioco.

COME CALMARE IL GATTO

Per calmare definitivamente il Gatto, gli eroi devono trovare gli Ingredienti giusti in tutta la casa. Una sola volta per turno, un eroe che si trova in una stanza con un simbolo presagio può tentare un tiro di Conoscenza 3+ per trovare un Ingrediente.

Quando portate un numero di ingredienti pari al numero degli eroi portate nella Sala da Pranzo, nella Cucina o nel Serraglio, il Cibo per Gatti è pronto. Sostituisci gli ingredienti con un segnalino Cibo per Gatti.

Per impedire al Gatto di dominare il mondo, gli eroi devono portargli il Cibo per Gatti e convincerlo a mangiarlo per cena. Per farlo un eroe deve riuscire ad effettuare un attacco di Sanità contro il Gatto. L'eroe aggiunge un dado addizionale al tiro di Sanità per ogni altro eroe presente nella stanza.

SE VINCETE...

La casa si riempie dell'odore de deliziosi spuntini e del suono delle fusa dei gattini, che dormono soddisfatti. E' proprio come voi avete sempre sognato, sebbene uno di quei gatti è più grande di quello che vi aspettavate. Che posto meraviglioso e accogliente è questa casa. Carina e tranquilla. Sicuramente sarà così per sempre.

SCENARIO 61

LA VENDETTA DEL CAPITANO STING

DI MIKE E TIFA ROBLES

Da qualche parte nella casa sentite il rumore dell'acqua che sgorga. Più vi avvicinate al rumore e più sentite l'odore di acqua salata. All'improvviso, udite la voce roca di una donna, "Preparatevi a conquistare questa terra e prendere tutto il bottino che riuscite a trovare!" Suoni di scarponi che sbattono, spade che stridono e uomini che sbraitano riempiono la casa, come se fosse invasa dai pirati.

È evidente che il vostro amico non è sopravvissuto a questo scontro. Volete vendicarlo e colpire i pirati in modo dove farà più male. Sentite che parlano di un tesoro da trovare, e sapete che se lo distruggete, non avranno più motivo di rimanere.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Posizionate un numero di segnalini oggetto (rappresentanti le Parti del Bottino) pari al numero degli eroi in una qualsiasi stanza della casa, uno per stanza. Se possibile, posizionate almeno un segnalino in ogni piano.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il tuo amico è stato ucciso dal Capitano Sting, un potente e spietato comandante pirata. È veramente giovane per essere un capitano, con un bellissimo volto, capelli neri aggrovigliati e una risata contagiosa (a meno che non sia il vostro dolore a farla ridere). È considerata rispettabile e spietata dal suo equipaggio, che sarebbe felice di morire per lei, sebbene lei si preoccupi di più del tesoro che di chiunque altro.

VOI VINCETE QUANDO...

...distruggete il Forziere. Sappiate che i pirati vincono appena avranno riportato tutte le Parti del Bottino nel Lago Sotterraneo.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

È possibile attaccare il Forziere con un attacco di Forza, ma non potete farlo più di una volta per turno. Il Forziere ha un valore di Forza pari a 4. Se vincete, posizionate un segnalino Forza sulla vostra scheda personaggio. Dopo che gli eroi hanno accumulato 4 segnalini Forza, il prossimo attacco di Forza che va segno distrugge il Forziere.

Il Capitano Sting può essere stordito secondo le normali regole di attacco, ma non subisce danni.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Potete raccogliere le Parti del Bottino, ma un esploratore che ne trasporta uno perde uno spazio di movimento per ogni turno.

SE VINCETE...

Il Forziere va in mille pezzi e il portale si apre per riprendere la nave del Capitano Sting. Mentre iniziate a festeggiare, sentite un abbraccio che vi avvolge le gambe. Sting ha bisogno di una nuova ciurma, dato che l'ultima l'ha delusa. Cercate di non fallire come hanno fatto loro.

SCENARIO 62

ROSENCRANTZ E TUTTI VOI SIETE MORTI!

DI BRIAN TINSMAN

Guardate in basso e vedete che i vostri vestiti sono cambiati in pantaloni, sontuosi colletti e abiti elisabettiani. Vi rendete conto che siete nel Castello di Elsinore e sentite uno strano desiderio di parlare in pentametro giambico.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Posizionate il segnalino oggetto col numero 1 (rappresentante lo Specchio) e il segnalino oggetto numero 2 (rappresentante il Pugnale) a faccia in su in stanze differenti.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Avete tutti cospirato per uccidere il padre del traditore, che sarebbe dovuto diventare Re di Danimarca. Sembrava una buona idea all'epoca. Il traditore è Amleto. Per un po' avete sospettato che fosse caduto in depressione dato che si lamentava dei problemi dell'essere un principe, ma dopo ha cercato di uccidervi e di suicidarsi. Dovete terminare questa storia velocemente e fuggire da questa strana realtà!

VOI VINCETE QUANDO...

...recitate le vostre battute finali prima che Amleto dica le sue e muoia. (Potete vincere anche uccidendo Amleto prima che dica le sue tre classiche battute, ma questo può risultare difficile).

COME PORRE FINE A QUESTA TRAGEDIA

La tragedia ha cinque atti. Dovete andare nelle stanze corrette e dire le battute ad alta voce per finire il copione. Ogni l'eroe può completare un atto per turno (anche se non è suo il suo turno), ma gli atti devono essere completati nell'ordine corretto. Se una stanza non è ancora in gioco, continuate a esplorare fino a quando non la scoprite.

Atto 1: andate alla Balconata, al Pianerottolo del Tetto, o al Belvedere e vedete il fantasma del Re Amleto. **Battuta:** "C'è del marcio in Danimarca."

Atto 2: andate nel Salotto, in Biblioteca o nello Studio per discutere del disturbo mentale di Amleto. **Battuta:** "Questa è follia, se pure c'è del nesso."

Atto 3: andate nella Galleria, al Solarium o al Cinema e arrabbiatevi riguardo una commedia. **Battuta:** "La dama promette troppo, mi sembra."

Atto 4: andate nella Cucina, nella Dispensa o nello Scantinato Antitempesta e discutete di come vi piacerebbe avvelenare o pugnalarlo quel frignone di Amleto. **Battuta:** "la ferita più lieve sarà mortale."

Atto 5: andate nella stanza di Amleto e iniziate un duello. In questo atto gli eroi devono effettuare almeno tre attacchi contro Amleto, farlo sopravvivere e dire la loro battuta finale per terminare l'Atto 5. **Battuta:** "Buona notte, dolce principe. E voli d'angelo t'accompagnino cantando al tuo riposo."

Quando tutti e cinque gli atti sono stati completati, lo scenario finisce. Se Amleto è ancora vivo, vincete.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Dopo che Amleto vi ha attaccati, se siete ancora vivi, attaccate immediatamente Amleto.

Nell'Atto 5, potete attaccare o difendervi contro Amleto utilizzando un numero qualsiasi di dadi fino al vostro valore di Forza, ma dovete lanciare almeno un dado. Ricordate, non state cercando di uccidere Amleto.

SE VINCETE...

Ritornate nei vostri abiti familiari e alla realtà dei nostri giorni. Di fronte a voi giace un teschio sorridente. Il traditore non si trova da nessuna parte. Prendete il teschio e pronunciate: "Ahimè, povero Amleto. Io lo conobbi, Orazio."

E uscite.

SCENARIO 63

SHHHH...ZITTI!

DI CHRIS DUPUIS

Alzate lo sguardo e vedete un vostro compagno esploratore dall'altra parte della sala. Fate cenno e chiamate a raccolta gli altri per controllare un libro di incantesimi che avete appena trovato, ma nessun suono esce dalle vostre labbra. Vi schiarite la gola, in silenzio, e cercate di parlare più forte. Ancora niente. Cercate di respirare. Sì, va bene. Schioccate le dita. No, non siete sordi. I vostri amici sono al vostro fianco e la loro bocca si muove. "Riesci a sentirmi?" dicono. Scuotete la testa. In lontananza sentite una porta sbattere.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Non potete parlare. No, non i vostri personaggi. Beh, anche loro. Ma gli eroi non possono parlare. Sul serio. Smettetela di leggere queste righe ad alta voce. Ora. Fate cenno agli altri esploratori di aspettare un momento. Ci siete? Bene. Leggete il resto del testo in silenzio, quindi passatelo all'esploratore alla vostra sinistra.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il vostro amico si toglie quella che sembra una maschera umana, trasformandosi in una creatura spaventosa, con una bocca contorta in un ghigno terrificante. La Scatola che il tuo amico sorveglia è antica e ricoperta di incantesimi. Questa scatola - la Scatola delle Voci - deve essere la fonte della magia che ha vi ha privato della voce.

COME USARE I LIBRI DEGLI INCANTESIMI

Dovete raccogliere gli incantesimi giusti per aprire la Scatola delle Voci e riprendere la vostra voce, ma alcuni Libri degli Incantesimi possono essere maledetti!

VOI VINCETE QUANDO...

...riacquistate le vostre voci e uccidete il traditore.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

Finché il traditore non dice altrimenti, non potete parlare.

SE VINCETE...

La testa del traditore esplode in una pioggia di sangue. Le vostre voci non sembrano appartenervi, ma siete felici che siano tornate. Aspettate. Quelle non sono le vostre voci...

SCENARIO 64

STIA CON NOI!

DI RODNEY THOMPSON E MIKE SELINKER

Pensavi che gli altri esploratori fossero tuoi amici. Ma vi siete incontrati tutti per la prima volta nella casa, e ora conosci la verità: le persone che credevi di conoscere sono fantasmi che perseguitano la casa ed hanno posto per ancora un altro fantasma. Ora devi uscire da questa casa, e in fretta. Se i fantasmi riescono a farti perdere la tua sanità mentale, anche tu diventerai per sempre un abitante di questa casa infestata.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Lascia la stanza. I traditori devono stare con la casa questa volta.

Prendi un pezzo di carta (rappresentante la Tavola Spiritica). Scrivi le lettere dalla A alla Z, lasciando molto spazio tra di loro (se hai una vera Tavola Spiritica, come la Tavoleta Ouija, puoi usare quella).

Quando torni nella stanza, prendi un segnalino oggetto (rappresentante la Plancia, il puntatore della Tavola Spiritica) dalla scatola del gioco.

Prendi la carta presagio Tavola Spiritica da chiunque l'abbia trovata.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Gli altri esploratori ora sono dei Poltergeists, e stanno cercando di trasformarti in un fantasma per farti unire a loro e perseguitare la casa.

VOI VINCETE QUANDO...

...attraversate la porta della Sala d'Ingresso.

COME USARE LA TAVOLA SPIRITICA

Quando venite attaccati, non lanciate nessun dado. Invece, usate la vostra Tavola Spiritica. Il Poltergeist scriverà una cosa raffigurata sulla tessera della stanza; deve essere una o due parole di almeno sei lettere. Osservate la stanza e fatevi un'idea delle cose che ci sono dentro. In base al vostro valore di Conoscenza, potete spostare l'angolo della vostra Plancia sopra la Tavola Spiritica per indicare una lettera dell'oggetto con il quale credi che verrai attaccato dal Poltergeist. Il Poltergeist deve dirvi quante volte la risposta è giusta. Ogni lettera corretta (per tutte le volte che si presenta nella parola o nella frase) conta come un punto sul numero dei dadi che utilizzerete per difendervi.

Successivamente indovinate la parola o la frase. Se è corretta, ottenete un altro punto sul numero dei che utilizzerete per difendervi.

Per esempio, se avete Conoscenza 5 e vi trovate nella Cucina quando il Poltergeist vi attacca, potreste indicare le lettere F-R-I-G-O. Se il Poltergeist ha scritto FRIGO, voi vi difendete con un valore di 5. Se invece la parola fosse stata FRIGORIFERO, voi vi sareste difesi con un valore di 8 (3 R, 2 I, 1 E, 1 F, 1 G). Se voi aveste indovinato FRIGORIFERO, vi sareste difesi con un valore di 9.

Quando arrecate danni ad un Poltergeist con la Tavola Spiritica, potete spostarvi in una stanza.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

I Poltergeist non contano come avversari per quanto riguarda il conteggio per il movimento.

REGOLE SPECIALI DEL PRESAGIO

La Tavola Spiritica non può essere lasciata, scambiata o rubata.

SE VINCETE...

Correte attraverso la porta d'ingresso, il vostro cuore batte veloce come il suono dei vostri piedi che schiacciano il marciapiede. Ce l'avete fatta mantenendo intatte la vostra mente, il vostro corpo ed il vostro spirito e, mentre vi voltate per guardare la casa, vedete che molte finestre sono piene di sagome di spettrali osservatori. Eppure una finestra rimane vuota, ed una luce calda ed invitante brilla dal suo interno, richiamando nuovi potenziali abitanti.

SCENARIO 65

SERATA SUSHI!

DI LIZ SPAIN

Vi viene l'acquolina ogni volta che vedete il vostro "amico". Ma la fame nei vostri occhi non vi ha mai tradito quando avete preparato l'esca per questa trappola.

"Maridetta", la carne di tritoni e sirene, si dice che sia la delizia più fantastica. Ricca, tenera...e garantisce l'eterna giovinezza. Vi chiedete quale possa essere il suo sapore con la salsa di soia.

COSE DOVETE SAPERE SUI CATTIVI!

La casa si sta allagando, e il vostro amico è stato trasformato in un Tritone. Le sue pinne appena cresciute lo rendono formidabile e difficile da catturare nell'acqua. Dovete dare la caccia al traditore prima che la casa sia completamente allagata e il Tritone ritorni nell'oceano.

VOI VINCETE QUANDO...

...il Tritone è morto. Potete sfamarvi con la sua carne per diventare immortali.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Quando siete in una stanza allagata contrassegnata da un segnalino mostro a faccia in giù, il vostro tiro di Velocità si riduce di 2 dadi e avete 2 spazi di movimento in meno. Potete sempre lanciare almeno un dado e muovervi di uno spazio.

SE VINCETE...

Pesce. Sa decisamente di pesce. Qualcosa di delicato, come l'halibut. Strano. Vi aspettavate forse un sapore più...umano?

Ma potete vedere la vostra pelle brillare con una morbidezza rinnovata. Vi sentite più giovani, più forti. Soprattutto le gambe. Ma sentite un dolore in fondo alle ossa. Vi afferrate le caviglie e sentite le squame che iniziano a crescere.

SCENARIO 66

I PECCATI CAPITALI

DI MIKE SELINKER

Il vostro amico mette un brillante cappello rosso a punta. Brandendo uno scettro, si pone di fronte a voi ed esclama: "Oggi, se tutto va come previsto, sarò eletto Papa!"

Hey, non suona così male. Sarebbe bello sapere...

"Per assicurare la mia incontrastata elezione, bagnerò questa casa nel sangue dei peccatori!"

Oh, giusto. Per un attimo avete scordato dove siete.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete un piccolo segnalino mostro di ogni colore (rappresentanti i sette Elettori) a faccia in giù nelle stanze dove non sono presenti gli eroi. Le stanze scelte non devono essere adiacenti, anche tra i piani, a meno che non ci sia altra possibilità, in tal caso avvicinatevi più che potete.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore è il Cardinale Sinn, che pensa che voi avete molto peccato.

VOI VINCETE QUANDO...

...impedite al traditore di essere eletto Papa.
Il traditore ha bisogno di quattro Elettori e deve arrivare sul tetto. Se gli eroi hanno un totale di quattro Elettori o uccidono il traditore, voi vincete.

COME IMPEDIRE AL CARDINALE DI DIVENTARE PAPA

Prendete la maggioranza degli Elettori per votare contro il traditore. Quando siete in una stanza con un Elettore che non ha votato, potete tentare un tiro di Sanità di 6+ per ottenere il voto dell'Elettore. Se riuscite, prendete l'Elettore e posizionate sulla relativa carta del personaggio.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

A meno che il traditore non abbia quattro o più Elettori, non può subire danni mentali o fisici. Potete eseguire attacchi per rubare le carte oggetto.

Se un eroe muore, date tutti i suoi Elettori al traditore.

SE VINCETE...

Gli elettori hanno decretato che nessun Papa sarà eletto oggi. Dopo aver visto il fumo bianco sollevarsi dal tetto, il traditore va in cima alla casa e si butta giù dalla vergogna.

Sembra che avrete bisogno di un nuovo Papa.

SCENARIO 67

PIETRA ASSASSINA

DI KEITH RICHMOND

Sentite la risata di un ragazzino, poi un allegro bisbiglio: "Io conosco un gioco divertente! Lasciate che vi spieghi le regole così lo potete insegnare anche agli altri..."

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte un numero di segnalini Conoscenza pari al numero di eroi.

Mettete da parte un numero di segnalini Sanità pari al numero di eroi.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore è costretto a giocare dallo spirito di un ragazzino antipatico. Lo spirito è un Bullo che ama i giochi di violenza. Il suo gioco preferito è quello di lanciare pietre addosso alle persone e vedere chi sanguina meglio!

VOI VINCETE QUANDO...

...liberate lo spirito dalla Pietra di Sangue mettendo un numero di segnalini Conoscenza e/o Sanità nella Stanza dei Bambini pari al numero degli eroi.

COME LIBERARE LO SPIRITO

Attirate lo spirito fuori dalla Pietra di Sangue mostrandogli armi più interessanti e mortali. Raccogliete due armi e lasciatele cadere nella Stanza dei Bambini. Per i propositi di questo scenario, la Dinamite è considerata un'arma, insieme all'Ascia, la Daga Insanguinata, il Boomstick, la Motosega, la Daga Sacrificale, il Revolver e la Lancia.

Quando almeno due armi si trovano nella Stanza dei Bambini, potete provare ad ingannare il Bullo facendogli abbandonare la Pietra di Sangue. Una sola volta nel vostro turno, potete tentare un tiro di Conoscenza o di Sanità di 5+ nella Stanza dei Bambini per ingannare il Bullo. Se avete successo posizionate il segnalino relativo nella Stanza dei Bambini.

SE MORITE...

Nella vostra testa, la voce del Bullo ti dice "Hey, non ho mica detto che potevate andarvene! Andate a toccare la base e poi tornate qui!"

Lasciate tutte le vostre carte oggetto e posizionate la vostra miniatura nella Stanza dei Bambini. Riportate le vostre caratteristiche al valore iniziale, quindi pescate una carta oggetto e non fate nient'altro in questo turno. Continuate il gioco normalmente.

SE VINCETE...

Lo spirito sembra sconvolto mentre lascia la pietra, le fiamme iniziano a sorgere intorno alla sua forma eterea. "Che cosa succede? Questo gioco non è divertente!"

Lui cerca di afferrare le armi, ma le sue mani ci passano attraverso. "Avete imbrogliato! Avrei dovuto vincere, ho giocato meglio di voi..."

Lo spirito viene trascinato sottoterra in una nuvola di fiamme e fumo. Mentre scompare, grida forte "Non vaaaaaaale!"

SCENARIO 68

COLUI CHE NON DEVE ESSERE LETTO

DI BART CARROL

Mentre aprite il libro – una storia per bambini su un malvagio negromante chiamato Maldovo – una chiave a forma di ala di pipistrello cade sulle assi del pavimento. E poi accade qualcosa di inaspettato e terrificante.

Le illustrazioni decorate all'interno si illuminano di una luce soprannaturale, illuminando il volto del vostro collega esploratore che tiene il libro.

"Finalmente," intona il vostro amico in una voce che non è più quella che ricordate, "La mia evocazione è completa. Io sono Maldovo e sono tornato in questo mondo!"

COSA DOVETE FARE ADESSO

Se il traditore ha la Chiave, scegliete un eroe per prenderla.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Da quello che vi ricordate della storia per bambini, un giovane mago risolse la situazione distruggendo l'anima nascosta del negromante Maldovo. Dovete trovarla al sicuro all'interno della casa prima che Maldovo vi dia la caccia e consumi le vostre anime.

VOI VINCETE QUANDO...

...distruggete l'anima di Maldovo. Nella storia, l'anima di Maldovo era custodita in una serie di Soulcruix. L'anima del negromante era nascosta in un uovo, nascosto in un'anatra, nascosta in un coniglio, nascosto in un forziere. Quindi, dovrete trovare il modo di aprire il forziere, uccidere il coniglio, uccidere l'anatra, rompere l'uovo e distruggere l'anima maligna di Maldovo.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Maldovo non può subire danni.

COME FUGGIRE DALLA CASA

Potete tentare un tiro di Conoscenza di 4+ (per scassinare la serratura) o un tiro di Forza di 4+ (per rompere la serratura) per aprire la porta nella Sala d'Ingresso. Se ci riuscite, pescate una carta evento e terminate il vostro turno. Durante i turni successivi, tutti gli eroi che sono ancora vivi possono muoversi di uno spazio di movimento dalla Sala d'Ingresso per fuggire.

Il traditore non può attraversare subito la porta della Sala d'Ingresso (gli eroi in fuga la bloccano da fuori).

SE VINCETE...

Il negromante emette un urlo che vi spacca le orecchie e si dissolve in polvere davanti ai vostri occhi. Non rimane nulla di Maldovo in questo mondo, salvo il libro stesso che cade al suolo con un pesante tonfo...lasciandovi la decisione di bruciare il libro o di conservarlo come un artefatto inestimabile per la vostra biblioteca privata. È una decisione difficile.

Prendete la chiave. Forse meglio tenerla nascosta.

SCENARIO 69

IL GIOCO DELL'IMPICCATO

DI ELISA TEAGUE

Una brezza calda e polverosa soffia attraverso la casa e avvolge in un vortice uno dei vostri amici esploratori. Tenendo una corda in una mano che è stata legata in un cappio, notate che il vostro amico vi sta guardando in modo molto strano. E poi, un inquietante avvertimento sfugge alle labbra dell'amico, "Verrò per voi, uno ad uno...il lavoro del Boia non è mai finito..."

COSE DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore è stato posseduto dallo spirito di un boia del vecchio West. Il Boia non si fermerà finché tutti coloro che si trovano nella casa non saranno stati impiccati. Tuttavia, non verrete appesi se giocherete il gioco dell'impiccato meglio del Boia.

VOI VINCETE QUANDO...

...tutti gli eroi ancora vivi sono in salvo dalla forca.

COME GIOCARE AL GIOCO DELL'IMPICCATO

Durante il vostro turno, potete usare tutto il vostro movimento per indovinare una lettera per risolvere il vostro gioco dell'impiccato.

Per ogni risposta sbagliata, il Boia disegnerà una parte del corpo sulla forca e subirete un punto di danno fisico.

Per ogni risposta corretta, il Boia posizionerà la lettera nella posizione corretta sulla vostra carta Boia e mostrerà a tutti gli eroi l'avanzamento del gioco. Quando un eroe risolve il gioco, lui o lei è in salvo dalla forca.

COME LIBERARSI DAL CAPPIO

Il Boia può utilizzare un cappio per prepararvi per la forca. Se all'inizio del vostro turno vi trovate catturati nel cappio, potete tentare un tiro di Forza di 4+ per liberarvi.

SE VINCETE...

La casa è ancora tranquilla. Gli scricchiolii della forca sono stati zittiti ancora una volta. Mentre guardate gli altri sopravvissuti, uno ad uno, immaginate cosa avreste provato se aveste incontrato il cappio come tanti altri prima a voi. Mentre comminate oltre la porta della casa, immaginate il paesaggio intorno a voi come sarebbe stato nel Vecchio West...e ringraziate le vostre stelle fortunate per la scuola inglese.

SCENARIO 70

RAGGIUNGERE L'UNIVERSO

DI BEN PETRISOR

È da quando siete arrivati che sentite un fischio nell'orecchio. All'inizio era debole e pensavate fosse dovuto all'altitudine, ma sta costantemente aumentando. Ora non potete smettere di pensarci... Pensarci. Ogni pensiero, ogni voce interna, rimbomba nella vostra testa come un tamburo. È così forte! Quasi non notate il tentacolo azzurro entrare nella stanza, in piedi come una cannuccia, che sta puntando verso la vostra testa.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Prendete un foglio di carta e scrivete un "Pensiero" dalla prospettiva del vostro eroe. Potrebbe essere la prima cosa che vi viene in mente, o qualcosa di un evento precedente nel gioco. Piegare il foglio in modo che nessun altro possa leggerlo.

Sulla parte esterna del foglio, scrivete il nome di una caratteristica. Aumentate questa caratteristica di 1 punto.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore si è trasformato in un orrore succhia-cervelli e sta cercando di rubare i vostri Pensieri con le sue terrificanti Cannucce succhia-cervelli.

VOI VINCETE QUANDO...

...avete preso tutti i Pensieri del traditore.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

Se non avete un Pensiero all'inizio del vostro turno, subite un dado di danno mentale.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Potete rubare uno dei Pensieri del traditore, scelto in modo casuale, riuscendo in un attacco di Conoscenza contro il traditore.

Se una Cannuccia succhia-cervelli vi sconfigge in un combattimento fisico mentre avete un Pensiero, non subite danni. Altrimenti, subite danni normali.

Quando sconfiggete una Cannuccia succhia-cervelli in combattimento, questa rimane stordita e si ritira. Posizionate la Cannuccia succhia-cervelli nella stessa stanza del traditore.

Quando sconfiggete il traditore in un combattimento fisico, voi non subite danni ma potete spostare il traditore in una qualsiasi stanza che contenga una Cannuccia succhia-cervelli.

Un eroe può cercare di rubare un Pensiero riuscendo in un attacco di Conoscenza contro chiunque ne abbia uno.

PERDERE E OTTENERE PENSIERI!

Se perdete un Pensiero, perdete 1 punto nella caratteristica indicata all'esterno del foglio di carta.

Se ottenete un Pensiero, guadagnate 1 punto nella caratteristica indicata e leggete il Pensiero ad alta voce.

Potete dare un Pensiero a un altro eroe nella stessa stanza senza attaccarlo; questa azione conta come una sconfitta, e l'altro eroe ottiene un Pensiero.

SE VINCETE...

Il traditore giace per terra, le cannucce succhia-cervelli si stanno raggrinzendo e disgregando. Il vostro ex amico si rannicchia ed urla. "NOOOO... quelle sono mie. Stavo per andare lassù! E adesso dimenticherò tutto."

E sì, il vostro amico dimenticherà tutto, ma voi no. Alzate la testa verso il cielo, guardando le stelle.

SCENARIO 71

L'ALDILÀ

DI LIZ SPAIN

Questa è casa vostra. È sempre stata casa vostra, fin dal giorno che vi siete impiccati sul tetto. Gente nuova può andare e venire, ma voi sarete qui. Per sempre.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Se un eroe non ha una carta oggetto, quell'eroe ne pesca una dal mazzo. Fatto questo, se gli eroi non hanno almeno quattro oggetti, ciascun eroe ne pesca uno finché non ci sono quattro oggetti tra voi.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore sta tentando di cacciarvi da casa vostra. Avete dei modi speciali per fermarlo, visto che siete dei fantasmi.

VOI VINCETE QUANDO...

...il traditore viene ucciso e si unisce a voi nell'aldilà.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

Alla fine del vostro turno guadagnate 1 punto Sanità se durante il turno non avete attaccato.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Potete attaccare il traditore utilizzando qualsiasi caratteristica. Il traditore si difende utilizzando la stessa caratteristica. Se attaccate con una caratteristica mentale, il traditore subisce un danno mentale. Se subite danni, perdete punti Sanità anziché punti Conoscenza.

Non potete morire. Se subite abbastanza danni da portare una vostra qualsiasi caratteristica al simbolo del teschio, portate quella caratteristica al valore più basso oltre il simbolo del teschio. Non potete volontariamente intraprendere azioni che abbassino oltre le vostre caratteristiche.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Siete incorporei. Siete immuni agli effetti negativi delle stanze. Durante il vostro movimento, potete perdere 1 punto Sanità per passare attraverso qualsiasi muro in un'altra stanza precedentemente scoperta, come se fosse collegata da una porta.

REGOLE SPECIALI PER OGGETTI E PRESAGI

Non potete lasciare, scambiare, o rubare carte oggetto o carte presagio.

SE VINCETE...

Casa è dove risiede il cuore. Una scatola di legno sarebbe stata più appropriata, ma questa teiera floreale andrà bene. Quando rimettete a posto le assi del pavimento sopra il nuovo luogo di riposo della teiera, il nuovo membro della famiglia si rivolge a voi e dice: "Se questo è il mio funerale, qualcuno non dovrebbe dire qualcosa?" "Benvenuto a casa", dite in coro.

IL PEGGIOR NEMICO DELL'UOMO

DI KEITH BAKER

"Quando ho evocato la Bestia, ho pensato che si sarebbe manifestata nella forma innocua del mio fedele cucciolo. Ma lei ha affondato i suoi artigli nella mia anima, ed è solo una questione del tempo prima che mi consumi. Il cane non può fuggire dai protetti a cui è legato. Ora devo prendere la mia vita prima di diventare uno strumento della Bestia." Appena leggete questa riga finale nel diario del vecchio, udite un allegro abbaio e sentite una forza che vi stringe la mente.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte i segnalini esploratore relativi a ciascun eroe.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Una bestia infernale legata a un cucciolo cerca di consumare le vostre menti o distruggere i vostri corpi. A meno che non agite velocemente, diventerete tutti schiavi di questa bestia adorabile.

VOI VINCETE QUANDO...

...uccidete la Bestia.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

La Bestia può attaccarvi, ma il suo potere vi impedisce di attaccarla direttamente. Potete combatterla solo giocando a riporto.

La Bestia è stata addestrata per rispondere al Campanello. Una sola volta durante il vostro turno, se vi trovate nella stessa stanza con la Bestia, potete usare il Campanello per tentare un tiro di Sanità di 5+ per stordire la Bestia e farle fare "la morta."

Un eroe accompagnato dal Gatto non può essere posseduto. Se la Bestia dovesse infliggervi danni, potete scartare la carta Gatto anziché subire danni.

Potete attaccare normalmente il traditore o un eroe posseduto.

COME GIOCARE A RIPORTO

La Bestia ha una debolezza: il diavolo dentro di lei non può superare completamente i suoi istinti naturali, e voi potete momentaneamente spezzare il legame della Bestia sul cane col gioco del riporto. Una sola volta durante il vostro tuo turno, quando vi trovate nella stessa stanza con la Bestia, potete tentare un tiro di Conoscenza di 4+ per mandare la Bestia in una stanza con un simbolo oggetto fino a 6 spazi di distanza.

- Se c'è già un'arma nella stanza, la Bestia vi porta l'arma. Potete effettuare immediatamente un attacco contro la Bestia utilizzando quell'arma.

- Se non c'è nessuna arma nella stanza, la Bestia pesca una carta oggetto e ve la porta. Se la carta è un'arma, potete effettuare immediatamente un attacco contro la Bestia utilizzando quell'arma.

- Se attaccate la Bestia con un'arma che vi è stata riportata e infliggete dei danni, prendete uno dei vostri segnalini esploratore.

Quando gli eroi hanno un numero totale di segnalini esploratore pari al numero degli esploratori che hanno iniziato lo scenario +1, la Bestia viene uccisa, lo spirito viene bandito, e le sue vittime non sono più possedute. Ma il Cane è ancora lì, e la Bestia tornerà. Così la prossima volta che giocate a riporto ed ottenete un'arma, dovete attaccare il Cane con l'arma che vi riporta, altrimenti perderete tutti i segnalini esploratore.

SE VINCETE...

Un ululato disumano riempie l'aria. Sentite l'artiglio che vi spacca la mente, strappandovi ai vostri ricordi e i vostri pensieri. Proprio quando temete di impazzire, il tormento termina e il silenzio pervade la casa. Il cane sbatte due volte la coda contro il pavimento e lecca la tua mano debolmente prima di morire. Anche alla fine, è ancora un bravo ragazzo.

L'ESISTENZA PRECEDE L'ESSENZA

DI PENDLETON WARD

La distinta cadenza di una folle risatina echeggia attraverso la casa. "Hee hee heee ha hoo hee hoo heee ha heeeeee!!!" Riconoscete questa risata familiare, proviene da uno dei vostri amici più cari! Sicuramente un vostro amico se la sta spassando da qualche parte nella casa! Magari dopo essersi imbattuto in una stanza divertente e non infestata?

"Attenzione, miei vecchi amici!" Grida il vostro compagno. "Ho appena incontrato il mio nuovo e unico amico, una piccola Testa affamata...di ciao." Una voce mite ma seria esclama: "Ciao a tutti. Ho fame."

"Quindi", continua il vostro amico, "Lascero che la Testa banchetti con i vostri volti! Hee ha hoo hee ha!" Hmm...quella Testa sembra innocua, ma il vostro amico sembra stressato. Forse il vostro compagno ha solo bisogno di un abbraccio.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte un numero di segnalini Ostacolo (rappresentanti gli Abbracci) pari al doppio del numero degli eroi.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI!

Il traditore sta cercando di darvi in pasto al suo o alla sua nuova migliore amica, una piccola Testa gentile.

VOI VINCETE QUANDO...

...abbracciate il traditore un numero di turni sufficiente a ripristinare la mente, il corpo e l'anima della persona che una volta conoscevate, e poi fare squadra per abbracciare il suo o la sua nuova amica, la Testa, oppure ucciderli entrambi (ed essere degli esseri umani vuoti e senz'anima).

COME ABBRACCIARE QUALCUNO

Per abbracciare il traditore o la Testa, eseguite un attacco di Forza. Se state abbracciando il traditore, aggiungete un dado per ogni Abbraccio presente sulla scheda personaggio del traditore. Qualsiasi altro eroe nel raggio di 2 spazi di movimento può abbracciarlo insieme a voi. Ignorando qualsiasi testo che ostacola il movimento, posizionate le miniature di questi eroi nella vostra stanza e aggiungete un dado in più al tiro per ogni abbracciatore. Un abbraccio non infligge danni, ma consente normalmente di rubare le carte oggetto possedute da chi state abbracciando; per questo scopo, i segnalini esploratori sono considerati oggetti.

Per fare tornare normale il traditore, bisogna abbracciare il traditore un numero di turni pari al doppio del numero di eroi. Dopo ogni turno in cui l'abbraccio riesce, posizionate un segnalino Abbraccio sulla carta del traditore.

Se la Testa è sola, potete abbracciarla. Il traditore può unirsi a voi nell'abbraccio se è tornato normale.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Quando abbracciate qualcuno durante il vostro turno, non potete muovervi ancora in quel turno.

SE VINCETE...

Alè! Abbracci e amore sono tornati di moda! Oppure...avete ucciso tutti invece di abbracciare? In entrambi i casi, sentite un senso ruggente di realizzazione. Incoraggiati dalle vostre azioni, con grazia ed orgoglio spalancate la porta d'ingresso, buttando intenzionalmente a terra un paio di sedie prima di uscire. "Sono fantastico!" rivolto a nessuno in particolare. Avete sicuramente dato a quelle forze paranormali qualcosa su cui grattarsi il capo in questo giorno. Obiettivo raggiunto!

SCENARIO 74

COULROFOBIA

DI JUSTIN GARY

Udite delle risate che echeggiano in fondo alle sale. Vi riempie di un terrore che non avete mai provato prima. Ognuno di voi ritorna ad un ricordo orribile di infanzia di un terribile sconosciuto, il cui folle umorismo ha contornato i vostri incubi. Siete certi che una terribile figura perseguita le sale di questa casa. Nelle le sue gigantesche mani impugna strazianti strumenti di morte. È ora di correre per mettervi in salvo, o il clown cattivo vi prenderà.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte un numero di segnalini Forza pari al numero di eroi.

Mettete da parte un numero di segnalini Conoscenza pari al numero di eroi.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore è Knick-Knack il Clown, che ha preparato una serie di scherzi mortali che sicuramente vi uccideranno. Ogni eroe sceglie un foglietto di carta fornito dal traditore, ognuno rappresentante uno Scherzo. Se ci sono più foglietti di carta che eroi, riporre quelli non scelti nella scatola del gioco.

VOI VINCETE QUANDO...

...l'ultimo eroe ancora in vita fugge dalla casa, uccidete il Clown, oppure tutti gli Scherzi del Clown vengono distrutti. Tuttavia, perdete se due di voi vengono uccisi, indipendentemente da che cos'altro succede.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Il traditore cercherà di uccidervi con i suoi Scherzi. Se attaccate il Clown, potete usare le regole del furto di oggetti per rubare uno Scherzo (scelto dal Clown). Potete anche attaccare il Cane del traditore per stordirlo o, se ha con sé uno Scherzo, rubargli quest'ultimo. Se riuscite a rubare uno Scherzo, distruggete quest'ultimo immediatamente.

COME FUGGIRE DALLA CASA

Il Clown ha bloccato, incatenato e legato un fiocco attorno all'unica porta di uscita della casa. Una sola volta durante il proprio turno, un eroe nella Sala d'Ingresso può tentare un tiro di Forza di 5+ per spezzare la catena o un tiro di Conoscenza di 5+ per sbloccare la serratura. Se ci riuscite, aggiungete un segnalino appropriato alla Sala d'ingresso. Quando sulla Sala d'ingresso c'è un numero di segnalini pari al numero degli eroi, la porta è sbloccata.

Se iniziate il vostro turno nella Sala d'Ingresso e la porta è sbloccata, potete scappare.

SE VINCETE...

Siete fuggiti e vi siete salvati. Se mai rivedrete un altro clown, sarà fin troppo presto.

SCENARIO 75

LASCIALO DIVAMPARE

Che aria gelida. No, non stai immaginando il freddo. Un sottile strato di ghiaccio sta iniziando a ricoprire ogni centimetro della casa. In piedi davanti a te il vostro vecchio amico si è trasformato in una cupa Regina di Ghiaccio. Se non trovate presto un modo per riscaldarvi, di sicuro morirete congelati, a meno che la Regina non vi uccida prima.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte 7 segnalini oggetto (rappresentanti i Termostati).

Mettete un segnalino Termostato con il numero a faccia in su nella Fornace ed un altro in ogni stanza con un simbolo presagio a vostra scelta finché non terminano i Termostati oppure le stanze presagio senza Termostati.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore ha scatenato un ricordo d'infanzia che ha trasformato il vostro amico in una malvagia Regina di Ghiaccio, che sta cercando di congelarvi a morte. Il potere della Regina di Ghiaccio sembra provenire dal freddo. La casa sta diventando sempre più fredda minuto dopo minuto, ed è completamente coperta di neve e ghiaccio, quindi non c'è tempo da perdere. Dovete arrivare alle stanze con i Termostati per riscaldare la casa.

VOI VINCETE QUANDO...

...uccidete il traditore, o bloccate sei dei Termostati e portate l'indicatore Turno/Danno sullo 0.

COME SCONGELARE LA CASA

Una sola volta per turno, potete cercare di alzare e bloccare un Termostato della casa. Tentate un tiro di Conoscenza di 4+ per accendere e bloccare il Termostato. Una volta che un Termostato è stato bloccato, girare il relativo segnalino oggetto con il numero a faccia in giù, quindi abbassate l'indicatore Turno/Danno di 1.

Se un esploratore scopre una stanza con il simbolo presagio, posizionare un Termostato in quella stanza se si sono ancora dei segnalini disponibili.

SE VINCETE...

Mentre i termostati si accendono ed il calore si diffonde, il sangue ricomincia a tornarvi nelle dita gelate. Rabbrivite di nuovo, forse per abitudine... forse dal nervoso. Mentre il ghiaccio comincia a sciogliersi in enormi pozzanghere, ci saltate sopra e vi fate strada verso la porta d'ingresso. Tra voi pensate che è il momento di una lunga vacanza. Un posto caldo sarebbe l'ideale.

SCENARIO 76

RITORNO AL PASSATO

DI CHRIS DUPUIS

In quella vecchia foto consumata ci siete voi, ma come è possibile? Vi guardate intorno e trovate un maggiordomo in piedi sulla porta. "È il momento di tornare a casa", dice con una voce rozza. Getta a terra un vassoio di metallo e il fragore echeggia nelle vostre orecchie quando tutto scompare.

Siete tornati all'ingresso della casa, ma qualcosa è cambiato. I corridoi sono illuminati da caldi, tremolanti lumi di candela e c'è gente ignara degli orrori che la casa ospita. Il lampo di una macchina fotografica vi acceca. "Grazie!" qualcuno squittisce.

"Non abbiamo molto tempo". Il maggiordomo continua. "Siete dei membri reincarnati della compagnia che ha costruito questa casa. Stanotte è la notte in cui è stata maledetta. Voi, o meglio, i vostri vecchi voi sono stati appena assassinati. Dovete fermare il vostro assassino nel passato prima che completi il rituale. Fermate tutto questo, ed impedirete che questa casa si risvegli ancora." Sorride mesto mentre il suo corpo svanisce dalla vista. "Buona fortuna..."

COSA DOVETE FARE ADESSO

Iniziando dal rivelatore dello scenario, a turno pescate una tessera dal mazzo delle stanze e posizionatele nella casa. Non potete posizionare una stanza se ciò rende impossibile posizionare un'altra stanza. Continuate a farlo finché non vengono posizionate tutte le tessere oppure non è più possibile posizionarne altre nella casa.

Posizionate le vostre miniature nella Sala d'Ingresso.

Impostate l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sul 12. Lo userete per tenere traccia dello scorrere del tempo - che sta per tornare indietro!

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

I vecchi voi stessi sono stati assassinati dal traditore, che sta cercando di raccogliere la magia della casa attraverso un rituale che andrà storto, o è andato storto...i viaggi nel tempo confondono le idee!

VOI VINCETE QUANDO...

...rivelate il traditore prima che l'indicatore Turno/Danno raggiunga lo 0.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

Abbassate l'indicatore Turno/Danno di 1. Se il traditore non è stato trovato, il traditore può posizionare un segnalino Ostacolo (rappresentante un Pentacolo) in una stanza qualsiasi.

COME CERCARE IL TRADITORE

All'inizio del proprio turno, potete chiedere al traditore dove si trova, e lui deve rispondere solamente - e sinceramente - con un sì o con un no. Le domande si devono limitare ai nomi o alle caratteristiche della stanza. Non è possibile chiedere a che piano si trova la stanza o la posizione rispetto ad altre stanze. Inoltre, non potete fare domande sui simboli o sul testo di gioco nella stanza.

Alla fine del vostro turno, potete dichiarare che il traditore si trova nella vostra stanza. Se avete ragione, il traditore ve lo dirà e così avrete vinto. In caso contrario, subite 1 punto di danno mentale e abbassate l'indicatore Turno/Danno di 1.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Potete accedere a tutte le false porte, finché passate dal lato d'entrata della porta.

Quando entrate in una stanza a faccia in giù, ricevete un dado di danno mentale, in quanto i ricordi della vecchia versione della casa iniziano a confondervi. Voi siete già stati qui, giusto?

Potete entrare ed uscire da qualsiasi lato di una stanza a faccia in giù.

Ignorate qualsiasi testo che impedisca il movimento con l'eccezione dei Pentacoli posizionati dal traditore. E' necessario uno spazio di movimento extra per entrare in una stanza con un segnalino Pentacolo.

SE VINCETE...

L'assassino emette un breve urlo prima di cadere esanime al suolo. Mentre la magia scorre via dal rituale incompleto, riaffiorano i ricordi di una vita precedente. Siete arrivati fin qui. Avete sacrificato così tanto. E ora, è il momento di iniziare la vostra nuova vita.

MI INSEGUONO SEMPRE

DI MIKE SELINKER, BASATO SU UNA CANZONE DI PAUL AND STORM

Trovate quella che sembra essere una vecchia scatola di cereali. All'esterno, dice "Begorrah! Qui c'è sicuramente un portafortuna!" Il vostro amico apre la scatola e viene investito da uno spettacolo di luci colorate. Arcobaleni, lune, ferri di cavallo, luci variopinte di ogni genere.

Quando le luci si dissolvono, notate che il vostro amico si è trasformato in uno strano e piccolo gnomo vestito di verde e con cappuccio rosso. "Non prenderete la mia pentola d'oro!" la creatura fa una risatina e se la dà a gambe.

Una pentola d'oro, dici? Hmmm.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete i segnalini oggetto numerati da 1 a 7 (rappresentanti i Desideri) vicino la Sala d'Ingresso.

Mettete da parte sette segnalini mostro (rappresentanti i Colori dell'Arcobaleno), uno di ciascun colore.

Mettete da parte un segnalino pila di oggetti (rappresentante la Pentola d'Oro).

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Per l'Irlanda! Il vostro amico è diventato un Lepricano! E dove c'è un Lepricano c'è una Pentola d'Oro alla fine di un Arcobaleno. Ora dovete trovare l'Arcobaleno.

VOI VINCETE QUANDO...

...trovate la Pentola d'Oro.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

I Lepricani sono vulnerabili quando vengono afferrati per i piedi. Se sconfiggete il Lepricano, invece di infliggergli danni, potete esprimere un Desiderio dalla tabella dei Desideri, e poi rimettere il segnalino oggetto corrispondente nella scatola. Non potete esprimere un Desiderio se il suo segnalino oggetto non si trova sulla tabella.

REGOLE SPECIALI PER OGGETTI E PRESAGI

Se volete pescare una carta oggetto, potete invece pescare una carta presagio.

Se pescate la carta Medaglione, scegliete una porta aperta sul tetto e posizionate i sette Colori dell'Arcobaleno fuori da quella porta, in quest'ordine: rosso, arancio, giallo, verde, blu, viola, magenta. Poi posizionate la Pentola d'oro alla fine dell'Arcobaleno (se non c'è una porta aperta sul tetto, estendete l'Arcobaleno dal lato della tessera sul tetto fingete che lì ci sia una porta).

DESIDERI

#	Effetto
1	Ogni eroe pesca una carta oggetto.
2	Puoi posizionare la tua miniatura in qualsiasi stanza.
3	Guadagni 1 punto Velocità ed 1 punto Forza.
4	Guadagni 1 punto Sanità ed 1 punto Conoscenza.
5	Pesca tre carte evento, scegline una da tenere, e rimischia le altre nel mazzo.
6	Scambia una stanza qualsiasi (non un pianerottolo) con quella in cima al mazzo delle stanze.
7	Rubate una qualsiasi carta oggetto o presagio dal Folletto, anche se non può essere rubata.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Ogni Colore dell'Arcobaleno è considerato come una stanza del Tetto. Solo un eroe può stare su un Colore alla fine di ogni turno, ma potete passare attraverso un Colore su cui si trova un altro eroe. Se entrate nel Colore finale (magenta), potete prendere la Pentola d'Oro e vincere il gioco. Se non lo fate, farete un bel volo di sotto.

SE VINCETE...

Il Lepricano sembra estremamente cupo. "Ora voi avete la mia pentola d'oro. Qual'è il vostro desiderio più recondito?" Gli esploratori rispondono: "Uscire fuori da questa folle casa stregata!"

E così il potere di esaudire i desideri del Lepricano vi riporta a casa. Siete contenti che nessun altro lepricano vi tormenterà fino alla fine dei vostri giorni. Fino ad allora, conterete il vostro oro e riderete nella notte.

SCENARIO 78

IL NOME DEL DEMONIO

DI F. WESLEY SCHNEIDER

Una tavoletta ricoperta da una griglia di incisioni funge da coperchio per uno scrigno di pietra. Mentre sollevate il coperchio, viene fuori una raffica di calore mista a parole furenti. Un pensiero vizioso - un nome che minaccia di consumarvi - cerca di farsi strada nella vostra mente. E improvvisamente, così come è venuta, la tempesta se ne va, fuggendo giù per la sala.

La vostra attenzione torna alla tavoletta poiché le sue incisioni sulla pietra si trasformano, formando lettere familiari e suggeriscono una parola terribile, senza tempo.

B	R	M	T	S
O	E	I	A	H
L	I	T	U	R
M	O	C	I	M
V	A	P	H	K

COSA DOVETE FARE ADESSO

Se la carta Gessetto non è ancora in gioco, cercatela nel mazzo degli oggetti e poi datela ad un eroe. Dopodiché rimischiate il mazzo.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore è stato posseduto da un'antica entità che cerca di impossessarsi di ogni mortale che incontra, sostituendo le loro identità con il proprio nome blasfemo. Cerca di diffondere la propria coscienza virale in ogni esploratore della casa, e poi nel mondo.

Nessuno può dire per quanto tempo il Demonio sia stato intrappolato, ma è stato tenuto prigioniero dal potere che deriva dal suo vero nome. Il suo vero nome è crittografato sulla misteriosa Tavoletta di Zolfo (mostrata sopra), insieme ai nomi di altri spiriti e divinità oscure sconosciuti. Il Demonio potrebbe essere rinchiuso ancora una volta, ma prima dovrete scoprire il segreto del suo vero nome.

In tutta la casa sono nascosti sei Volumi del Sapere. Ognuno di essi può rivelarvi una lettera del vero nome del Demonio; ogni istanza di una lettera è considerata una lettera diversa, anche se il nome contiene multipli della stessa lettera. Il Demonio conosce il pericolo dato dai Volumi del Sapere, e cerca di distruggerli. Può farlo nella stanza Fornace o nella Cucina. Prendete i Volumi prima che lo faccia il Demonio. Per ogni Volume distrutto, il mistero del nome del Demonio diventerà più sfuggibile.

VOI VINCETE QUANDO...

...bandite il Demonio pronunciando il suo vero nome.

COME SCOPRIRE IL VERO NOME DEL DEMONIO

Potete prendere un Volume del Sapere quando entrate in una stanza che lo contiene. Durante il vostro turno, potete rinunciare al vostro movimento per tentare un tiro di Conoscenza di 5+ per cercare il vero nome del Demonio nella Tavoletta di Zolfo a sinistra. Ogni colonna corrisponde a una lettera nel nome vero di cinque lettere del Demonio, letto da sinistra a destra. Se ci riuscite, scartate il Volume del Sapere e il traditore deve dirvi una lettera del nome (una qualsiasi lettera non rivelata a sua scelta). Se fallite, potete provare nuovamente nel turno successivo. Potete portare un solo Volume del Sapere alla volta.

COME BANDIRE IL DEMONIO

Quando pensate di conoscere il vero nome del Demonio, la coscienza dell'entità deve comunque essere bandita. Dovete trovarvi nella stessa stanza del Demonio o di un eroe posseduto da lui, e pronunciare quello che credete sia il suo vero nome. Potete dire un nome a un traditore una sola volta per turno, indipendentemente dall'aver rivelato o meno tutte le lettere. Sebbene le informazioni acquisite da un sottoinsieme dei Volumi del Sapere potrebbero essere sufficienti per suggerire un nome, un tale azzardo risulta essere rischioso.

Se pronunciate il nome **sbagliato** davanti ad un eroe posseduto, il Demonio vi infligge un numero di danni mentale pari al numero di lettere non ancora rivelate. Se lo pronunciate davanti al Demonio, diventate uno dei suoi burattini posseduti.

Se pronunciate il nome **corretto** davanti ad un eroe posseduto, liberate l'eroe posseduto e lo rendete immune a possessioni future. Se lo pronunciate davanti al Demonio, lo bandite.

SE VINCETE...

Pronunciate il vero nome del Demonio, la parola rancida vi disgusta come se aveste in bocca un grasso topo che brucia. Il pupazzo di carne dell'entità urla con due voci, la propria ed uno strillo sforzato senz'anima. Il demonio invisibile sferza attraverso l'aria, trascinato nuovamente nella sua prigione-tomba dal vostro controllo sul suo nome.

Eppure, anche se è stato imprigionato ancora una volta, il nome del Demonio resta, una cicatrice nella vostra mente, una cicatrice che sembra sussurrare.

SCENARIO 79

I GEMELLI

DI JERRY HOLKINS E MIKE SELINKER

Un'occhiata tra i vostri due amici, uno sguardo carico di un'emozione che per voi non può avere senso. In un momento, una corda rossa si erge tra di loro, legandoli e tagliando tutto il resto con il loro nucleo - un frusta nera flessibile piena di stelle appuntite. Sono come due poli di un magnete; lo spazio tra di essi è pieno di forza travolgente.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Sono stati uniti in un essere ibrido, entrambe le metà di una potente connessione energetica. Tra di loro, stanno cercando di creare uno Strato di energia che potrebbe portare questa casa a crollare.

VOI VINCETE QUANDO...

...uno dei due gemelli è morto.

NODI

I Gemelli stanno lasciando Nodi di energia in tutta la casa. Potete tentare un tiro di Conoscenza di 5+ per distruggere il Nodo (restituendolo ai Gemelli) o spostare uno dei Gemelli fino a 5 spazi verso di voi.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Non è possibile spostare o creare linee di vista attraverso un Nodo; il passaggio è bloccato da un lato del Nodo fino all'altro. Tenete presente che i Nodi non possono mai isolare una stanza o un insieme di stanze dal resto della casa.

SE VINCETE...

La forza tra i vostri due amici, o quelli che una volta erano i vostri amici, si addensa e si scalda appena vengono messi vicini. Li spingete insieme fino ai limiti della vostra resistenza, finché non giungono ad un punto di non ritorno; gridando, i due si mescolano e ribolliscono, allungandosi fino a diventare una colonna di fuoco che attraversa il pavimento e il soffitto. E infine vanno via.

SCENARIO 80

IO, MUTANTE

DI LIZ SPAIN

Vi gira molto la testa. Pensavate che fosse l'adrenalina del correre in questa casa spettrale, ma no. C'è di sicuro qualcosa che non va. Le gambe sono intorpidite e tutto sta andando...

Vi risvegliate sul pavimento ore dopo. Togliendovi la bava dal mento, vi rendete conto che la vostra pelle ha cambiato aspetto. Il colore, anche. Sicuramente non siete mai stati di questa tonalità di blu.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Impostate l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sul numero corrispondente al doppio degli esploratori. Lo userete per tenere traccia dei danni inflitti al Laboratorio di Ricerca.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Siete stati traditi da uno scienziato di infima sanità mentale che desidera farvi oggetto di qualche sconcertante ricerca.

VOI VINCETE QUANDO...

...portate l'indicatore Turno/Danno a 0, distruggendo il Laboratorio di Ricerca e fermando i vili esperimenti del traditore.

ESSERE CATTURATI

Il traditore ha posizionato delle Reti Elettriche nella casa per catturarvi. Se venite catturati, coricate su un fianco la vostra miniatura. Durante il vostro turno, non potete spostarvi né intraprendere alcuna azione, eccetto mutare e lasciare un oggetto. All'inizio del vostro turno, rimuovete una Rete Elettrica dalla vostra stanza. Se nella vostra stanza non ci sono più Reti Elettriche, siete liberi; rimettetevi in piedi la vostra miniatura.

MUTARE

Alla fine del vostro turno potete mutare. Per farlo, abbassate una qualunque caratteristica di 1 o più punti, ed aumentate un'altra caratteristica del numero totale di punti che avete sottratto alle altre caratteristiche. Dopodiché, in base alla caratteristica con il valore più alto (scegliete tra quelle più alte se c'è un pareggio), guadagnate un potere extra per il resto del gioco:

Velocità: potete passare tra le fessure delle pareti come un fluido. Potete utilizzare uno spazio di movimento per passare attraverso un muro verso una stanza già rivelata dall'altro lato. Potete utilizzare 2 spazi di movimento per ignorare una Rete Elettrica posizionata nella stanza in cui entrate.

Forza: potete sollevare le fondamenta della casa. Una sola volta durante il vostro turno, potete raccogliere e ruotare la stanza in cui vi trovate, facendo corrispondere almeno una porta. Non potete far questo se finireste col separare una o più stanze dal resto della casa.

Sanità: vedete la realtà in modi che gli altri non possono. Potete ignorare qualsiasi testo della stanza e controllare l'Ascensore Mistico a piacere. Inoltre, una sola volta durante il vostro turno, potete tentare un tiro di Sanità per rimuovere una Rete Elettrica dalla vostra stanza per ogni dado in cui ottenete un 2.

Conoscenza: avete accesso a tutti i segreti. Una sola volta per turno, potete pescare una carta oggetto.

Potete avere uno solo di questi poteri alla volta. Se il valore più alto della vostra caratteristica è cambiato alla fine di uno dei vostri turni, anche il vostro potere cambia.

COME DISTRUGGERE IL LABORATORIO DI RICERCA

Se iniziate il vostro turno nel Laboratorio di Ricerca, invece di muovervi o attaccare, potete distruggere l'apparecchiatura del laboratorio. Tentate un tiro di Forza. Per ciascun dado in cui ottenete un 2, abbassate l'indicatore Turno/Danno di 1.

SE VINCETE...

Il laboratorio è ora in pezzi. Lo scienziato cade in ginocchio, le lacrime cadono. "Il mio lavoro. Il lavoro di una vita, andato. Non c'è più niente da fare, nessun modo per ricominciare ora. Ecco, prendete". Lo scienziato tira fuori la chiave alla porta d'ingresso.

Appena ve ne andate, vi rendete conto che non avete una cura per vostra la nuova condizione. L'unica ricerca è stata distrutta. Va beh. Mentre ritornate alla macchina, discutete sui possibili vantaggi della pelle azzurra con i vostri compagni mutanti.

LA MALEDIZIONE CANOPICA

DI PAUL PETERSON

Non eravate sicuri di voler aprire una scatola come quella, ma il vostro compagno non ha esitato. All'interno c'era uno strano contenitore, proprio come quelli che avete visto disseminati casa. Hai sentito dire dal tuo amico: "Certo. Vasi canopici. Ora troviamo quello giusto" e iniziare a correre da una stanza all'altra. Non siete sicuri di cosa stia succedendo, ma siete certi che sia una pessima idea per il vostro amico "trovare quello giusto."

Iniziate a dirigerli verso una delle stanze dove ricordate di aver visto un vaso. Poi avvertite una strana sensazione su di voi...

COSA DOVETE FARE ADESSO

Prendete i segnalini oggetto numerati da 1 a 6 (rappresentanti i Vasi).

Posizionate i segnalini numerati da 1 a 5 (con i numeri visibili) casualmente in stanze diverse di tutta la casa, con non più di due segnalini per piano. Scegliete prima delle stanze non occupate con i simboli degli oggetti, poi delle stanze non occupate con simboli presagio (se possibile).

Date il segnalino oggetto col numero 6 al traditore.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore ha scoperto che uno dei Vasi nella casa contiene i resti di un grande faraone che donerà un grande potere alla persona che lo aprirà nella Stanza del Pentacolo.

VOI VINCETE QUANDO...

...portate il Vaso giusto all'Ingresso.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

In qualche modo ogni eroe sarà maledetto.

Il traditore vi chiamerà uno ad uno in un'altra stanza assegnandovi casualmente una Maledizione come elencato nel *Tomo del Traditore*. Voi dovete sempre rispettare le regole della Maledizione. Non potete dire agli altri eroi in nessun modo quale sia la natura la vostra maledizione, né discutere perché state eseguendo delle specifiche azioni durante il vostro turno.

COME PROCURARSI UN VASO

Potete prendere un Vaso da una stanza alla fine del vostro turno.

Non potete muovervi dopo aver preso un Vaso, ma potete darlo ad un altro esploratore.

Non potete prendere più di un Vaso durante il vostro turno.

Potete lasciare un Vaso in qualsiasi momento durante il vostro turno. Non potete prendere un Vaso che avete lasciato nello stesso turno.

COME SAPERE SE SI POSSIEDE IL VASO GIUSTO

Quando tutti i sei Vasi sono stati raccolti, il traditore rivelerà la Maledizione sotto la Mummia. L'esploratore con il segnalino Vaso corrispondente possiede il Vaso giusto. E arriva subito il turno di quell'esploratore. Se l'esploratore è un eroe, deve dirigersi verso la Sala d'Ingresso.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Gli esploratori non possono attaccare un esploratore che possiede un Vaso fino a quando non viene rivelato qual'è il Vaso giusto. Dopo che è stato rivelato, possono attaccare normalmente. Un esploratore che subisce danni durante un attacco deve riuscire in un tiro di Forza di 4+ per continuare a tenere il Vaso. Se il Vaso viene lasciato, qualsiasi esploratore può raccoglierlo normalmente.

SE VINCETE...

Mentre uscite dalla casa con il vaso in mano vostra, guardate in basso per vederlo disintegrarsi. La magia che l'aveva protetto esisteva solo dentro la casa. Tale è la mutabilità della storia.

SCENARIO 82

TROVARE UN'INDIZIO

DI ELISA TEAGUE

Un urlo echeggia attraverso la casa, come se qualcuno avesse appena trovato un morto. Ma questa volta, non c'è bisogno di chiederselo, visto che il cadavere del vostro ospite della cena è stato appena trovato. Non c'è bisogno di risolvere questo mistero, in quanto voi potete già dire chi è colpevole. È stato il maggiordomo!

L'unica domanda adesso è come uscire dalla casa prima di diventare la sua prossima vittima. È ora di procurarvi degli indizi e capire in quale famosa dimora vi trovate!

COSA DOVETE FARE ADESSO

Se la Sala da Pranzo non è ancora in gioco, cercate la relativa tessera nel mazzo delle stanze e metterla nella casa. Dopodiché rimischiate quel mazzo.

Posizionate tutte le miniature degli eroi nella Sala da pranzo. Ognuno di voi è un ospite invitato a cena nella casa, basato sul colore del vostro esploratore.

Mettere da parte un segnalino esploratore per ciascun eroe.

Prendete un numero di segnalini oggetto pari al numero degli eroi presenti nella sala da pranzo. Rappresentano le potenziali armi del delitto:

- 1) Uno Stiletto
- 2) Una Pistola tascabile
- 3) Un Candelabro
- 4) Un Piede di porco
- 5) Un Manganello.

Usateli in quest'ordine; con meno di cinque eroi non tutte le armi saranno utilizzate. Tenete presente che anche la Corda è una potenziale arma del delitto, ma all'inizio è con il traditore.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore è il Maggiordomo della casa, un impiegato molto insoddisfatto. Dopo aver strangolato il signor Dedman, il proprietario della casa, a causa di un litigio sui piatti da dessert, il Maggiordomo ha completamente perso il controllo e voi siete le sue prossime potenziali vittime! Tuttavia, la polizia sta arrivando, e quando sarà qui tutti avranno bisogno di un alibi, o ci sarà una Corda attorno al vostro collo...

VOI VINCETE QUANDO...

...ogni eroe stabilisce un alibi prima dell'arrivo della polizia. Uno degli alibi deve includere la Corda, che non è presente nella Sala da Pranzo. Se un eroe muore prima di stabilire un alibi, un altro eroe può fornire un alibi per quell'eroe, utilizzando le stanze degli alibi dell'eroe morto.

COME STABILIRE UN ALIBI

Un eroe può stabilire un alibi prendendo una delle potenziali armi del delitto (sia la Corda che una di quelle presenti nella Sala da Pranzo) ad una delle relative stanze alibi. L'eroe deve quindi tentare un tiro di Conoscenza di 5+ per "ricordare" una storia convincente su di voi, sull'arma che avete portato e sulla vostra stanza attuale. Per evitare storie contrastanti, ogni alibi deve essere stabilito in una stanza diversa. Posizionate il vostro segnalino esploratore e il segnalino o la carta oggetto nella stanza quando stabilite il vostro alibi; non può essere raccolto o usato fino all'arrivo della polizia.

GLI OSPITI A CENA

Colore	Nome	Stanze alibi
Rosso	Mr. Rose	Sala da Ballo, Sala d'Ingresso Sala da Gioco
Giallo	Tenente Lemon	Salotto, Sala d'Ingresso, Studio
Bianco	Professor Pale	Serra, Sala d'Ingresso, Cucina
Verde	Mr. Lime	Sala da Ballo, Sala d'Ingresso, Serra
Blu	Miss Sapphire	Salotto, Sala d'Ingresso, Sala da Gioco
Viola	Miss Violet	Libreria, Sala d'Ingresso, Studio

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Il maggiordomo può subire danni normalmente, ma non può essere ucciso. Potete rubargli oggetti utilizzando gli attacchi fisici normalmente.

Mentre vi trovate in una delle vostre stanze alibi, il traditore non può infliggervi nessun danno durante un attacco.

SE VINCETE...

Le sirene della polizia si avvicinano, e tirate un sospiro di sollievo, specie per il fatto che potete ancora respirare. Giurate a voi stessi che questa è l'ultima cena a cui parteciperete. Chi ha voglia di cene lussuose, dopotutto?

Dopo essere stati interrogati, il capitano della polizia vi comunica che otterrete una medaglia d'onore e un invito...alla cena di capodanno del sindaco.

SCENARIO 83

NEI DETTAGLI

DI ROB DAVIAU

Questa lettera... è un contratto. Sembra le persone in casa abbiano firmato un patto con qualcuno con cui non avrebbero dovuto farlo. E adesso il diavolo esige quanto gli è dovuto. Quello è zolfo per caso? È vostro quel nome sul contratto? Perché vi scoppia la testa? Cosa avete fatto?

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mischiate i segnalini Ostacolo (rappresentanti i Nomi) dal numero 1 al numero di giocatori più due (con quattro giocatori avrete i segnalini da 1 a 6). Date a ciascun giocatore un segnalino Nome da tenere segreto. Mettete da parte gli altre due.

Il rivelatore dello scenario inizia il primo turno.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Loro? Tu? Chiunque non abbia il numero più basso tra tutti i giocatori è attualmente vincolato a consegnare la sua anima ai poteri infernali della casa. Meglio uccidere gli altri in modo che siate voi ad avere il numero più basso. O aspettare finché il contratto non cambi in vostro favore.

VOI VINCETE QUANDO...

...rimane una sola persona nella casa oppure trovate una scappatoia nel contratto.

COSA CAPIRE MEGLIO LA VOSTRA POSIZIONE

Potete tentare un tiro di Conoscenza di 5+ nella Libreria o nello Studio per esaminare tutti i segnalini messi da parte e scambiare uno di loro con il vostro, se preferite.

COME FARE UN ACCORDO

Potete tentare un tiro di Sanità di 5+ nella Cappella per scambiare il segnalino con quello di un qualsiasi altro esploratore.

COME GIOCARE A DADI CON IL DIAVOLO

Se avete la Lettera nella Sala Giochi, potete mischiare la Lettera nel mazzo dei presagi per mischiare i Nomi nel contratto. Mettete via il vostro segnalino Nome e tirate 4 dadi. Tutti gli altri esploratori viventi lanciano 4 dadi. Chiunque ottenga un risultato pari o inferiore al vostro deve mettere da parte il proprio segnalino Nome; gli altri possono scegliere se farlo se lo vogliono. Quindi tutti quelli che non hanno un segnalino Nome ne prendono uno tra quelli messi da parte senza rivelare il numero.

Se pescate la carta evento Contratto, invece di seguire le sue istruzioni, potete mischiarla nel mazzo per mischiare i Nomi (come sopra).

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se uccidete un altro esploratore, potete guardare il suo segnalino numerato e confrontarlo con il vostro. Mettete da parte quello con il valore più alto e prendete l'altro, mantenendolo a faccia in giù.

ALLA FINE DEL GIRO

Alla fine del giro, poco prima del turno del rivelatore dello scenario, ogni esploratore ancora vivo passa il proprio segnalino Nome all'esploratore successivo in senso orario.

SE VINCETE...

Ce l'avete fatta. Avete trovato un modo per sottrarvi dall'accordo. Di nuovo. Sta diventando troppo facile. Oh beh, ci sarà sempre un altro gruppo di persone disposte a vendere le loro anime per il potere. Forse la prossima volta che uno di loro lo farà, sarà un degno avversario.

DIMENTICA DI RICORDARE

DI WILL HINDMARCH

La casa scricchiola e geme come una voce senza parole. I ritratti sulle pareti vi fissano, seguendovi con i loro occhi, e ognuno di loro raffigura Richard Smith. Alcuni ritagli di giornale nell'Atrio dicono che è stato proscioltto, ma tutti in questa città sanno che era un assassino. E adesso il vostro amico sta fissando voi, proprio come Richard Smith nei suoi ritratti – e quando incrociate i vostri sguardi, la casa scricchiola e geme di nuovo.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte 6 segnalini Conoscenza.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Questa era la casa di un brillante e folle assassino chiamato Richard Smith. Ha progettato questa casa sfarzosa per aumentare le sue capacità psichiche. Puntava di mantenere il suo spirito nel mondo psichico e preservare la sua memoria. Ma la cosa gli si è ritorta contro: ora la sua memoria e il suo spirito sono legati alla casa. Entrando in questo posto siete, letteralmente, entrati nella sua mente. La casa stessa vuole imprimere la mente di Smith sulla vostra, così che possa vivere e uccidere ancora.

VOI VINCETE QUANDO...

...uccidete lo Spirito Psichico di Richard Smith, uccidendo ogni corpo in cui abita, oppure il traditore sceglie di eliminare l'ultima traccia di Richard Smith dalla sua memoria.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Chi possiede la carta Sfera di Cristallo può utilizzarla per effettuare attacchi di Conoscenza a distanza, oppure usarla normalmente (rischiando così la perdita di Sanità per l'attaccante). Sicuramente la Sfera di Cristallo ha valore e potere per lo Spirito Psichico e per il traditore, per cui potrebbero mettersi a cercarla. Fate attenzione.

È possibile utilizzare qualsiasi metodo per infliggere danni fisici in modo da spingere lo spirito di Richard Smith fuori da una stanza. Effettuate un attacco di Forza contro la vostra stanza, considerando che la stanza abbia un valore di Forza 5, o Velocità 5 contro carte come la Dinamite. Questo attacco non infligge danni; posizionate, invece, un segnalino Conoscenza in quella stanza se le infliggete 2+ danni fisici. Non possono essere posizionati più di due segnalini come questi in una singola stanza; se li terminate, potete spostarne uno da un'altra stanza. Ogni segnalino Conoscenza in una stanza riduce il valore di Sanità e di Conoscenza dello Spirito Psichico di un dado in quella stanza.

COSA SUCCEDDE QUANDO DOVRESTE MORIRE

Se la vostra Conoscenza scende fino al simbolo del teschio, diventate catatonici anziché morire, e automaticamente ottenete 0 con tutti gli attacchi fisici e mentali.

Se la vostra Sanità scende fino al simbolo del teschio, diventate un mostro capace di effettuare attacchi mentali per conto dello Spirito Psichico ma, in questo caso, sottraete 2 dal risultato dell'attacco mentale dello Spirito Psichico. Se poi diventate catatonici, non potete muovervi, ma potete attaccare gli esploratori che si trovano nella vostra stessa stanza. Siete posseduti dallo Spirito Psichico e dovete essere uccisi per porre fine al tormento.

Se il vostro valore di Forza o Velocità scende fino al simbolo del teschio, morite.

SE VINCETE...

Avete dei problemi nel cercare di ricordare. Vi pongono delle domande su quello che è successo nella casa, ma è tutto così annebbiato. Continuano a usare le parole "quella notte" oppure "che cosa è successo quella notte?" ma avete paura di rispondere, non essendo in grado di ricordare perché. E sembra che nessuno in città possa ricordare di chi era quella casa, come se fosse stato scavato un buco nella memoria di tutti...

L'ASSASSINO NEL TELEFONO

DI JEFF TIDBALL

Il suono di quel vecchio telefono arrugginito che cade sul pavimento, stranamente, è uguale alla tua suoneria. Quando il telefono cade in un buco, ti rendi conto che il tuo cellulare sta suonando. Di riflesso metti la mano in tasca.

Sullo schermo appare una notifica da parte di Flitter, la rete di social media dove tu e i tuoi amici commentate su tutto ciò che è importante nelle vostre vite.

Ma questo non è un avviso normale. C'è una barra di avanzamento nella parte superiore dello schermo che prima non c'era. E indica "Amici Morti". Adesso si trova sullo zero, ma qualcosa ti dice che non rimarrà lì...

COSA DOVETE FARE ADESSO

Ogni eroe prende un segnalino oggetto (rappresentante uno Smartphone).

Mettete da parte tutti i segnalini mostro (che rappresentano il Livello del Segnale) e gli Ostacoli (che rappresentano le Zone Morte).

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore è stato condotto alla follia da...*qualcosa*. E sembra che la stessa forza stia per far impazzire anche voi. Se il traditore non vi uccide prima, ovvio.

VOI VINCETE QUANDO...

...almeno un eroe con un valore positivo di Sanità riesce a fuggire dalla casa. Il problema? La porta d'ingresso è ancora bloccata e le finestre sono saldamente sbarrate! Dovete chiedere aiuto a qualcuno...*ma il segnale qui è orribile!*

COME USARE IL VOSTRO SMARTPHONE

Una sola volta durante il vostro turno, se possedete uno Smartphone, potete cercare il segnale o chiedere aiuto. Potete anche perdere il telefono.

Potete **cercare il segnale** in qualsiasi stanza, tranne quelle del seminterrato. Tirate un dado al piano terra o 2 dadi nel piano superiore o sul tetto. Aggiungete 1 al risultato se la stanza ha una finestra o è all'esterno (consultate il manuale di questa espansione). Il vostro totale corrisponde al numero di segnalini Livelli del segnale da posizionare (massimo cinque) in quella stanza; se nessun segnale è stato scoperto, posizionate un segnalino Zona Morta nella stanza. Non è possibile cercare nuovamente il segnale in una stanza in cui la ricezione è già stata stabilita in precedenza.

Potete **chiedere aiuto** in una stanza con almeno un segnalino Livello del Segnale. Per richiedere aiuto, lanciate 4 dadi e aggiungete al risultato il numero di segnalini Livello del Segnale presenti nella stanza. Se il risultato è di 9+, l'aiuto è in arrivo! (Vedi "Come fuggire dalla casa" in basso).

Potete **perdere il vostro telefono** nel caso voleste una carta oggetto, ma non sarebbe fico farlo. Se lasciate volontariamente lo Smartphone, o lo date ad un altro eroe, abbassate il vostro valore di Sanità di un dado. ("Rinunciare al mio telefono? Ma sei pazzo?") Una volta che il valore di Sanità di un eroe scende fino simbolo del teschio, quel eroe diventa un "amico" del traditore (l'esploratore dovrà leggere questo scenario nel *Tomo del Traditore*).

COME FUGGIRE DALLA CASA

Quando l'aiuto è in arrivo, aggiungere il numero di eroi vivi al numero indicato sull'indicatore Turno/Danno. Tracciate quel numero con una clip di riserva in modo che tutti possano sapere quando arriveranno gli aiuti. Ad esempio, se quattro eroi sono vivi quando viene effettuata con successo una chiamata di aiuto nel turno 3, l'aiuto arriverà al turno 7.

Nel turno in cui arriva l'aiuto, o in un qualsiasi turno successivo, qualsiasi eroe che si trovi nella Sala d'Ingresso può lasciar entrare la polizia in casa, e gli eroi vincono.

SE VINCETE...

Le luci rosse e blu dei veicoli della polizia lampeggiano nel paesaggio. Riuscite a sfondare la porta d'ingresso con l'aiuto di un ufficiale della SWAT vestito di nero, che maneggia abilmente una spranga robusta.

I medici vi incitano ad aspettare l'ambulanza, ma voi prendete la spranga dalle mani dell'ufficiale. Lanciate il tuo telefono a terra e usate la spranga per farlo a pezzettini.

Mentre i paramedici ti portano nell'ambulanza, vedete l'autista che controlla il suo telefono...

SCENARIO 86

IL BOSCO NELLA BAITA

DI MIKE SELINKER

Per tutto questo tempo avete pensato di trovarvi in una casa stregata. Ma adesso notate che il telaio in legno della casa è abbastanza grossolano e ci sono foglie ovunque. Nonostante una specie di novello Frank Lloyd Wright l'abbia riempita con ogni sorta di suppellettili, la casa non è affatto una casa! È un possente albero.

C'è solo un problema. È un albero incantato che sta crescendo in modo sconsiderato. Le sue radici possono rompere le fondamenta dei grattacieli. Le sue ghiande possono sfondare gli autobus. I suoi scoiattoli sono mostri voraci.

Dovete abbattere questo albero prima che vi uccida tutti.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Ogni eroe che non ha un'arma pesca un'arma a caso dal mazzo delle carte oggetto, se ce n'è qualcuna. Dopodiché rimischiate il mazzo.

Mettete da parte un segnalino esploratore corrispondente ad ogni eroe.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore è diventato un albero gigante, in rapida crescita.

VOI VINCETE QUANDO...

...abbattete l'albero.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Una sola volta durante il vostro turno, potete attaccare una stanza del piano terra. Eseguite un attacco di Forza contro la stanza. Se la sconfiggete, capovolgete la tessera (oppure, nel caso della Sala d'Ingresso o delle Scale Principali, posizionate delle tessere casuali del piano terra a faccia in giù sopra di loro). Non potete attaccare la Casa sull'Albero.

Potete attaccare la Radice, rappresentata da un segnalino mostro verde. Le Radici sono così grosse che l'unico modo per toglierle di mezzo è usare la Dinamite o lasciar cadere una delle Ghiande incredibilmente pesanti (rappresentate dai segnalini mostro arancio) su di loro. Una sola volta durante il vostro turno, potete rimuovere una Ghianda da una stanza nella casa. Poi tirate 6 dadi, e se il risultato è pari o superiore al numero di stanze al piano terra, rimuovete una Radice a vostra scelta. Non potete rimuovere uno Stelo (il segnalino Pianta), che conta come una Radice.

Se vi trovate in una stanza con una Ghianda ed uno Scoiattolo (rappresentato da un segnalino mostro rosso), potete eseguire un attacco di Conoscenza contro lo Scoiattolo. Se lo sconfiggete, rimuovete lo Scoiattolo e la Ghianda dalla stanza.

La prima volta che effettuate una delle azioni descritte sopra, posizionate il vostro segnalino esploratore sulla vostra scheda personaggio.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Potete muovervi da una tessera di una stanza a faccia in giù alla stanza adiacente, oppure scoprire una stanza da qualsiasi lato della tessera a faccia in giù. (Ma ehi, state cercando di distruggere il piano terra, quindi non fatelo più di quanto dovrete).

Se le Scale del Seminterrato sono in gioco, ora portano da e per la Casa sull'Albero.

SE VINCETE...

"Caadadeeeeeeeee!" gridate, e l'albero comincia a cedere sotto il proprio peso. Le foglie e le ghiande cadono a frotte, coprendo la terra dei detriti causati dalla devastazione dell'uomo. Infine, il tronco non ce la fa più, e l'albero si spezza a metà.

Vi guardate intorno e vedete che la collina è circondata dagli alberi. Non sembrano felici.

RIVALITA' TRA FRATELLI

DI MARIE POOLE ED ELISA TEAGUE

Avete liberato gli spiriti dei fratelli eternamente bloccati in un gioco mortale di scherzi. Appena i loro spiriti entrano nella casa, scoprite una lettera:

"Egredi Signore e Signora:

Ho cercato di avvisarvi molte volte sul fatto che i vostri figli sono chiamati all'oscurità. I loro continui scherzi stanno diventando sempre più pericolosi e non posso più sopportare che voi non facciate niente. Ho trovato un modo per sopprimere le loro tendenze violente, ma sono certo loro lo sanno. Io ho un piano, ma avrò bisogno di attirarli in una stanza dove i loro spiriti possono essere purificati. Vi prego, vi supplico di aiutarmi per il loro bene. Se siete d'accordo, incontriamoci in quella stanza e potremo preparare la nostra trappola. Posso solo sperare di non cadere preda di uno dei loro scherzi lungo la strada.

*Cordiali saluti,
Dottoressa Abigail Mitchell
Preside, Istituto femminile Wexley"*

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte 5 segnalini Sanità.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il vostro amico è stato posseduto dai Fratelli nella casa, e stanno giocando a degli scherzi mortali. Avete bisogno di trovare lo spirito della Preside. Lei sta cercando di completare l'esorcismo dei Fratelli, ma avrà bisogno qualcuno in vita per aiutarla.

VOI VINCETE QUANDO...

...gli spiriti malvagi dei Fratelli vengono purificati attraverso l'esorcismo.

COME ESEGUIRE L' ESORCISMO

Solo la Preside sa come eseguire l'esorcismo, quindi dovrete guidarla in una stanza purificante per poterlo eseguire. Mentre la Preside si trova nel Bagno, nella Cappella, nel Cimitero, nella Stanza dell'Organo o nel Solarium, potete tentare un tiro di Sanità di 6+ per condurre il rituale. Se ci riuscite, posizionate un segnalino Sanità in quella stanza.

Una volta eseguito il rituale di esorcismo, ciascun Fratello deve essere purificato, portandolo in una stanza contenente un segnalino Sanità. Se questo accade, rimuovete il segnalino Sanità dalla casa.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se attaccate e sconfiggete un Fratello, invece di infliggergli i relativi danni, potete prendere il Fratello per un orecchio e trascinarlo mentre vi muovete. Fin quando il Fratello catturato non lascia la vostra stanza, ogni eroe che entra in quella stanza può automaticamente catturarlo e trascinarlo dall'orecchio.

Se la Preside si trova nella vostra stanza, aggiungete 2 dadi ai vostri tiri di attacco e di difesa contro i Fratelli.

SE VINCETE...

"Volevamo solo divertirvi, e voi avete rovinato tutto!" gridano gli spiriti all'unisono mentre si alzano attraverso il soffitto. Camminate verso la porta anteriore della casa, entrando in ogni stanza per assicurarvi che non ci siano altri scherzi sinistri che vi portino alla morte. Con i nervi a fior di pelle, ogni piccolo spavento potrebbe essere la vostra rovina. Avete bisogno di un lungo riposo in un luogo di vacanza molto lontano per riprendervi...i bambini non sono ammessi!

SCENARIO 88

PIANGI, BABILONIA!

DI PETER ADKISON E PAUL PETERSON

Sentite l'ululato dei forti venti che scuotono la casa. Il vostro amico emette un urlo che si trasforma in un ruggito mentre sentite qualcosa di molto strano e potente nelle vicinanze. Se qualcuno avesse chiesto di descrivere quello che si prova ad essere al cospetto di un dio, probabilmente sarebbe questo. La casa non sembra gradirlo, a quanto pare.

Potete sentire qualcos'altro muoversi nelle vicinanze. E vedere una zampa gigante dietro ad un angolo. "Io sono il Lammasu", dice una creatura alata simile ad un leone. "E adesso siamo in presenza del grande dio della morte Marduk. Che lui possa avere pietà delle vostre anime."

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte la carta Gatto.

Mettete il segnalino Gatto (rappresentante il Lammasu) in una stanza di un piano diverso da quello dove si trova il traditore. Posizionatelo in una stanza che sia lontana almeno 3 stanze da qualsiasi eroe e pianerottolo se possibile. Altrimenti posizionatelo il più lontano possibile dagli eroi in quel piano.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore è diventato Nebuchadnezzar, l'avatar vivente del dio babilonese Marduk. Vuole ottenere potere assorbendo le vostre anime.

VOI VINCETE QUANDO...

...uccidete il dio in terra che è diventato il vostro amico.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

Avete un alleato. Lo spirito protettivo della casa, un Lammasu, si è manifestato e può aiutarvi, ma richiede dei sacrifici per ottenere la sua assistenza. Quando finite il vostro movimento in una stanza con il Lammasu, potete scartare una carta oggetto o una carta presagio (ad eccezione del Gatto) per posizionare il Lammasu nella stanza con il traditore, che perde così 1 punto in ogni sua caratteristica.

Se lo fate, potete anche prendere la carta Gatto dovunque si trovi.

Il Lammasu in seguito viene distrutto, ma si rimaterializza in una stanza di un altro piano. Il traditore decide su quale piano, e voi posizionate il Lammasu in una stanza che sia lontana almeno 3 stanze da qualsiasi eroe e pianerottolo se possibile. Altrimenti posizionatelo il più lontano possibile dagli eroi in quel piano.

Alla fine di ogni turno in cui non sacrificate una carta al Lammasu, mettete da parte la carta Gatto, se ce l'avete.

SE VINCETE...

I venti che sballottavano la casa cessano quando il vostro vecchio amico cade. La voce di Lammasu risuona attraverso la casa: "Marduk è stato bandito ancora una volta nel vuoto. Può tornare solo quando un altro della stessa linea di sangue dell'antico re rivendica il trono".

Il Lammasu sorride a uno di voi, ma a chi non è molto chiaro.

SCENARIO 89

UNO DEGLI AFFARI DEL PADRONE

DI MIKE SELINKER

Tornando a casa da un matrimonio, avete bucato una gomma sulla strada dall'asfalto bagnato per la pioggia, e le luci di questa casa erano accese. Naturalmente avete deciso di passare la notte qui. Poco dopo avete saputo che questa casa era di proprietà da un dottore pazzo che ha creato un mostro da parti di cadaveri! Il vostro amico getta da parte un mantello e si rivela essere Ralph il Rude, un servo gobbo a servizio del malvagio dottor Frank N. Sense! La sua servitù con abiti favolosi chiedono informazioni sulla cena, e voi siete sul menu!

Ma voi sapete qualcosa che loro non sanno. Avete scoperto il segreto di piegare il tempo.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Ogni eroe prende un segnalino pentagonale (rappresentante Tempo) ed un foglio di carta vuoto.

Mettete da parte un segnalino Velocità, un segnalino Forza, un segnalino Sanità ed un segnalino Conoscenza, così come il segnalino Fontana.

Se la Sala da Ballo, il Corridoio Impolverato, la Palestra, la Dispensa, la Camera da Letto Principale e la Sala Operatoria non sono ancora in gioco, cercateli nel mazzo delle stanze e posizionateli nella casa. Dopodiché rimischiate quel mazzo.

Posizionate le vostre miniature nella Sala da Ballo.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il Dottore ha creato un mostro utilizzando alcune parti del corpo delle ultime persone che si sono fermate qui in una notte piovosa. I servi del Dottore si stanno preparando per un grande evento. Contate di non trovarvi qui quando accadrà.

VOI VINCETE QUANDO...

...tutti gli eroi escono vivi dalla porta d'ingresso. Purtroppo, è bloccata.

COME CONTRASTARE I CATTIVI

È necessario completare questi compiti prima di poter aprire le porte della Sala d'Ingresso. Eroi differenti possono completare diverse parti di ogni compito; ogni eroe può provare a completare un compito una volta per turno, per ottenere una vittoria. Ogni volta che ottenete una vittoria, stordite uno dei mostri e dite al traditore di posizionare quel mostro nella stanza in cui si trovava quel mostro all'inizio dello scenario.

Inscenare una farsa: nel Cinema, un eroe deve tentare un tiro di Velocità, Forza, Sanità o Conoscenza di 3+. Quando un eroe fallisce uno di questi tiri, posiziona il segnalino corrispondente nel Cinema. Ognuno di questi segnalini può essere messo nel Cinema una sola volta, ed ognuno conta come una vittoria. Se ci riuscite, non succede nulla.

Scalare la torre radio: per tre volte, un eroe deve trovarsi nella Torre e tentare tiro di Forza di 3+ per posizionare la prima tessera della pila delle stanze sotto la tessera della Torre; se fallisce, l'eroe riceve un dado di danno fisico per ogni tessera sotto la Torre. Ogni tessera sotto la Torre conta come una vittoria.

Sincronizzare il vostro nuoto: due eroi nel Lago Sotterraneo devono lanciare 4 dadi ciascuno in uno dei loro turni, tentando di ottenere lo stesso risultato. Uno degli eroi può scartare una carta oggetto o una carta presagio che può essere lasciata per consentire ad entrambi gli eroi di rilanciare qualsiasi numero di dadi. Ciò può continuare fino a quando gli eroi non ottengono lo stesso risultato o finiscono le carte da scartare. Ottenere lo stesso risultato dei dadi conta come una vittoria. Per indicarla, posizionate il segnalino Fontana nel Lago Sotterraneo.

Una volta che avete ottenuto otto vittorie (quattro segnalini nel Cinema, tre tessere sotto la Torre, e la Fontana nel Lago Sotterraneo), la porta d'ingresso sblocca. Se riuscite ad arrivarci, potete scappare.

COME CURVARE IL TEMPO

Alla fine del vostro turno, potete scartare il vostro segnalino Tempo per scrivere i valori delle vostre caratteristiche attuali (assicurandovi di scrivere esattamente i valori esatti), la vostra stanza corrente, le vostre carte evento, oggetto e presagio. Questo viene chiamato un Balzo Temporale.

All'inizio di uno qualsiasi dei vostri turni successivi, potete spostarvi nella stanza elencata nel Balzo Temporale e ripristinare le vostre caratteristiche e le vostre carte come avete scritto sul foglio. Ciò può comportare l'acquisizione di una carta di un altro esploratore, o cercare in un mazzo o nella pila degli scarti; rimischiate qualsiasi mazzo in cui cercate. Strappate il vostro Balzo Temporale se lo fate.

SE VINCETE...

Il vostro amico salta giù dalla finestra più alta della casa in preda alla disperazione. Giù in strada, Ralph il Rude innesca una specie di bomba nel seminterrato. Riuscite a malapena ad uscire dalla casa prima che esploda, il dottore e il mostro sono andati lontano da questa terra. Bene. Avete appena il tempo necessario a cambiare la gomma e prendere quel film cult di mezzanotte che avevate intenzione di vedere.

SCENARIO 90

CONFLITTO INTERNO

DAGLI STAGISTI DI "THE LONE SHARK"

Lo stage sta andando alla grande. I vostri compagni stagisti non sono solo colleghi, sono vostri amici. Lavorate insieme per portare il caffè alle persone che fanno il lavoro vero. Questo, fino a quando non ricevete una email dal capo.

"Stagisti", dice l'email, "ho deciso di creare una nuova posizione: Stagista Capo. È stato assegnato allo stagista che ha mostrato la migliore prestazione".

Immediatamente, tutti voi ricevete decine di email. Tutte dallo Stagista Capo, tutte contenenti istruzioni da seguire. Giurate a voi stessi che farete di tutto per ottenere quel lavoro. Improvvisamente vi siete ricordati di come il precedente gruppo di stagisti sia impazzito e [OMESSO PER MOTIVI LEGALI]. Ma questo non potrebbe succedere anche a voi...giusto?

COSA DOVETE FARE ADESSO

Se ci sono meno di cinque stanze in ogni piano, posizionate le tessere delle stanze finché non ci sono almeno cinque stanze su ogni piano.

Posizionate un segnalino Ostacolo (rappresentante un Impiegato a tempo pieno) in ogni stanza con un simbolo evento.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Questi Impiegati godono davvero nel comandarvi a bacchetta e sono particolarmente irritabili se non hanno il loro Caffè. Ogni loro desiderio è un ordine, e non vogliono sentire scuse. E, come se non aveste già abbastanza problemi, uno dei vostri ex amici vi ha tradito, facendo una buona impressione al capo e guadagnando la promozione a Stagista Capo. Ora anche il vostro amico ha iniziato a darvi degli ordini.

VOI VINCETE QUANDO...

...siete l'ultimo stagista vivo!

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

Se scoprite una stanza con un simbolo evento, posizionate un Impiegato in quella stanza prima di pescare la vostra carta evento.

COME CONSEGNARE IL CAFFÈ

Per consegnare un Caffè, terminate il vostro turno nella stessa stanza di un Impiegato. Rimuovete l'Impiegato dalla casa e posizionatelo sulla vostra scheda personaggio.

Se consegnate un Caffè durante il vostro turno, aumentate di 1 il vostro valore di Velocità. Se non lo fate, abbassate di 1 il vostro valore di Sanità.

COME AVERE LA PROMOZIONE

Volete veramente quel lavoro, ma distinguersi dalla massa potrebbe richiedere alcune azioni drastiche. Potreste anche considerare di rubare il Badge dello Stagista Capo, sconfiggendolo con un valore di 2 o più con un attacco di Forza oppure, naturalmente, semplicemente sottrarlo dal suo cadavere. Comunque nessuno degli Impiegati può distinguere uno Stagista da un altro, quindi chiunque indossi il Badge automaticamente ottiene tutti poteri dello Stagista Capo e, ora, può leggere il *Tomo del Traditore*. Se è ancora vivo, l'esploratore che ha perso il Badge viene retrocesso a normale Stagista.

SE VINCETE...

Poiché i tuoi tirocinanti vengono portati via in camicia di forze e/o dentro un sacco per cadaveri, ti viene affidata una cartelletta con i moduli dell'assicurazione aziendale. Causa di morte? Donatore di organi? Ordinaria amministrazione.

Mentre il tuo amico viene portato via, prendi il suo badge di Stagista Capo e lo attacchi alla tua giacca.

"Un momento", pensi, "A chi potrò dare ordini adesso?"

SCENARIO 91

BRUCIARE L'OSCURITA'

DI MICHEAL DUNLAP AND CHAD BROWN

La calda e morbida luce soffusa proveniente dalla fiala improvvisamente si intensifica, rivelando la casa in ogni dettaglio. Tutto intorno ai margini della stanza, l'oscurità gronda come olio, ricoprendo tutto. Sei stato uno dei fortunati - la tua torcia ha respinto l'inchiostro nero che ha avvolto i tuoi compagni meno fortunati.

Il tuo sollievo è solo di passaggio, comunque, dato che l'oscurità silenziosa continua a invadere...tutto. Soltanto il fuoco sembra tenerla a bada. Il fuoco purificatore.

Sembra che tu abbia un lavoro da fare.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Questo scenario può avere più traditori. L'eroe a sinistra del traditore sceglie un giocatore diverso dal traditore, per unirsi agli eroi. Poi il traditore sceglie qualcuno da unire ai traditori. Ripetete questo fino a quando ogni esploratore è un traditore o un eroe. I traditori lasciano la stanza insieme.

Se ci sono meno di cinque stanze per ogni piano, prendete le tessere delle stanze per ogni piano e metterle in gioco fino a quando non ci sono almeno cinque stanze per ogni piano.

Se le Scale del Seminterrato non sono ancora in gioco, cercatele nel mazzo delle tessere delle stanze e posizionatele nella casa. Dopodiché rimischiate il mazzo. Per gli scopi di questo scenario, le Scale del Seminterrato sono considerate un pianerottolo.

Ogni eroe prende 15 segnalini mostri di un colore tra verde, arancione o rosso (ognuno rappresentante il Fuoco del proprio eroe). Ogni eroe mette un suo segnalino mostro a faccia in giù nella sua stanza.

L'eroe alla sinistra del traditore inizia il primo turno.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

L'Oscurità continuerà a diffondersi dalla casa, se non la fermerete. Il fuoco è l'unico modo; dovreste, ovviamente, bruciare la casa. È il solo modo per eliminare veramente l'Oscurità. Purtroppo, non tutti sono sfuggiti dalle sue grinfie e stanno cercando di portare anche voi nell'Oscurità.

VOI VINCETE QUANDO...

...ogni stanza della casa è bruciata. Uccidetela col fuoco!

COME BRUCIARE LA CASA

Quando entrate in una stanza, potete posizionarvi uno dei vostri segnalini Fuoco a faccia in giù.

All'inizio del vostro turno, il Fuoco si diffonde. Posizionate uno dei vostri segnalini Fuoco a faccia in giù in ogni stanza collegata ad una stanza contenente uno dei vostri segnalini Fuoco a faccia in su, a meno che non contenga già uno dei vostri segnalini colorati. Oltre i normali collegamenti con le porte, il Pianerottolo del Tetto è collegato al Pianerottolo Superiore, che è a sua volta collegato alle Scale Principali; l'Atrio è collegato alle Scale del Seminterrato.

In seguito, distruggete ogni stanza che non sia del seminterrato e che abbia uno dei vostri segnalini Fuoco a faccia in su. Quella stanza è bruciata da un fuoco purificatore. Rimuovete eventuali miniature e segnalini da quella stanza (restituendo tutti i segnalini Fuoco ai rispettivi eroi), e girate la tessera della stanza. Rimetteteci sopra tutti i segnalini (che non siano segnalini Fuoco) e le miniature.

Dopo aver girato le tessere delle stanze, se ci sono degli eroi in una stanza a faccia in giù, dovranno posizionare la loro miniatura nella stanza a faccia in su più vicina e tentare un tiro di Velocità. Ogni eroe che ottiene un risultato inferiore a 2 più il numero di spazi in cui si è mosso, riceve 2 dadi di danno fisico.

Infine, girate tutti i vostri segnalini Fuoco a faccia in su.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Considerate le tessere delle stanze a faccia in giù come se avessero delle porte in ogni lato e che non blocchino la linea di vista.

SE VINCETE...

L'ardente falò della casa brilla alle vostre spalle. Inaspettatamente, alcune parole giungono a voi:

Dicono alcuni che finirà nel fuoco

il mondo, altri nel ghiaccio.

Del desiderio ho gustato quel poco

che mi fa scegliere il fuoco.

SCENARIO 92

FANTASMA AL TRAGUARDO

DI QUELLE CHRIS E MIKE SELINKER

La stanza diventa buia. Il debole suono di una folla urlante riempie l'aria. Sentite una voce. "Ero un vincente. Il corridore più veloce che mondo abbia mai visto". L'immagine di un giovane atleta comincia a formarsi davanti ai vostri occhi. "Ma lo sport non avrebbe mai potuto superare il mio amore per una bella mazzetta. Voglio dire, una perdita qua e là giovava le mie tasche. Qualcuno avrebbe dato un braccio e una gamba per quella possibilità. Io ho pagato entrambe le gambe".

Mentre lo spirito si rivela, vedete che manca la metà del suo corpo. "La vita è una corsa contro il tempo, dicono. Ma essere morti non è così male, sapete, forse ho perso la mia abilità nella corsa, ma io mi diverto ancora con una corsa vecchio stile. Il vincitore vince...I perdenti...perdono. Corridori ai vostri posti, pronti, partenza, VIA!"

Le luci ritornano. Tutti per qualche attimo si fissano l'un l'altro nel panico prima di fare un minimo passo verso le porte più vicine. Che la corsa cominci!

COSA DOVETE FARE ADESSO

Nessuno di voi è un traditore. Ma siete tutti in competizione per vincere questo scenario.

Annotate quante carte oggetto e presagio in totale si trovano davanti a ciascun eroe. Dopodiché mischiate tutte le carte in mano agli esploratori e/o nelle pile degli scarti nei loro rispettivi mazzi.

Posizionate il segnalino Fantasma (rappresentante il Corridore) nella Palestra. Mettete da parte altri sette segnalini mostro (grandi).

Ogni giocatore prende tre foglietti di carta e scrive, in segreto, un attributo di una carta oggetto e di una carta presagio su ognuno. Potrebbe essere qualsiasi cosa non troppo specifica, come "È un'arma", "inizia con la C" o "Non può essere lasciata". Scegliete qualcosa di generale che si applichi a non più di un paio di carte. Mettete questi foglietti a faccia in giù senza discuterne tra di voi.

Scegliete casualmente i sei foglietti e leggeteli ad alta voce. Queste sono le regole del Corridore. Nel caso si siano delle corrispondenze, scartate il duplicato e pescate un altro foglietto (se finiscono, scrivetene un altro).

Pescate lo stesso numero di carte oggetto e presagio che ogni eroe aveva prima.

COSA DOVETE SAPERE SUL CORRIDORE

Il Corridore è un fantasma che vuole che voi gli portiate in dono delle cose come quelle che amava quando era in vita. Vi concederà poteri spettrali basandosi su quanto i vostri doni corrispondano a quello che vuole.

VOI VINCETE QUANDO...

...scoprite l'ultima tessera delle stanze. Se non è più possibile posizionare le stanze nella casa, l'esploratore che posiziona l'ultima tessera vince.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

All'inizio del vostro turno, dovete dare al Corridore un dono da una qualsiasi stanza della casa, se potete. Scartate una carta oggetto o presagio - anche una che non può essere lasciata - e poi controllate a quale criterio potete abbinarla. A seconda di quanto corrisponde, il Corridore vi concederà un potere spettrale. Ad esempio, se scartate la Ragazza, allora potrete abbinarle i criteri "Ha solo una vocale" e "Fa rima con un animale" (tipo "gazza"), e avere due abbinamenti in base a questa tabella. Se non potete dare un dono al Corridore un dono, contatelo come un dono che non ha nessun abbinamento.

TABELLA DI RIFERIMENTO

Abbinamenti	Potere
0	Venite attaccati dal Corridore.
1	Avete uno spazio di movimento in più in questo turno.
2	Avete 2 spazi di movimento in più in questo turno.
3	Scoprire una nuova stanza con un simbolo qualsiasi non termina il vostro movimento in questo turno.
4+	Una sola volta in questo turno, potete teletrasportarvi in qualsiasi stanza. Potete anche scegliere uno degli altri poteri in questa tabella.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Non potete infliggere danni agli altri esploratori. Tuttavia, potete rubare le carte oggetto.

Il Corridore non può subire danni.

All'inizio del vostro turno, se non riuscite a dare un regalo al Corridore, lui effettua un attacco di Sanità contro di voi, con la sua Sanità che è pari al numero dei segnalini mostro grandi nella sua pila (incluso il suo). Poi, posizionate un segnalino mostro grande sotto il Corridore, a meno che non ce ne siano già otto nella sua pila (incluso il suo).

SE VINCETE...

Ce l'hai fatta. Hai vinto la gara! Alzi le braccia vittoriose. La folla impazzisce. Mentre la stanza diventa nuovamente buia, cadi a terra per lo sforzo, ma quando ti riprendi ti trovi fuori della casa. Perché smettere di correre adesso? Mentre corri per salvarti, un vento frizzante ti congela sul tuo cammino. Conosci bene questa sensazione. Una voce sussurra: "Che ne dici di un'altra gara?"

SCENARIO 93

IL CASTELLO ERRANTE DEL GUFO

DI GABY WEIDLING

Alcuni scheletri di piccoli animali giacciono sul pavimento. Mentre camminate, le loro ossa si rompono sotto i vostri. Se solo non doveste camminare in questo luogo orrendo e scroccchiante. Cos'è stato? Sembrava come se il terreno stesse tremando. No...non tremando...muovendo. Questa casa si muove?! Può mai succedere? Cos'è stato? Sembrava un fruscio di piume. Quando vi voltate, due occhi scintillanti si gettano verso di voi da delle travi e sentite un debole soffio. Qualcosa di quel gufo vi ricorda il vostro migliore amico. Potrebbe essere...? Ci deve essere un modo per riportare indietro il vostro amico. Se solo poteste sentire i vostri pensieri in mezzo al suono di tutte queste ossa scricchiolanti sotto i vostri piedi!

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete tre dei vostri segnalini esploratore sulla vostra scheda personaggio.

Allungate ogni vostra "o" in un "oooo" molto lungo, perché ora siete dei Gufi.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore è molto felice di essere un Gufo e gli piacerebbe che anche tutti voi lo siate per sempre. La casa del traditore procede lentamente verso il bordo di un precipizio. Quando alcune parti della casa cadono, sono perse per sempre e l'unico modo per cavarsela in un posto simile è trasformarsi in un Gufo.

VOI VINCETE QUANDO...

...fate tornare Umano il traditore.

COSA POTETE FARE MENTRE SIETE GUFI

Potete volare. Ciò significa che siete in grado di muovervi sulle tessere capovolte e attraversare tessere inesistenti tra le sezioni della casa se entrate e uscite da qualsiasi lato di una stanza con una finestra o di una stanza esterna. Ogni spazio in cui ci dovrebbe essere una stanza conta come 2 spazi di movimento. Dovete stare sullo stesso piano e dovete terminare il vostro turno in una stanza all'interno della casa. Potete trovare una lista delle stanze con finestre e delle stanze esterne nel regolamento di questa espansione.

La vostra Velocità è il doppio del valore di quella indicata sulla vostra scheda personaggio. Se dovete effettuare un tiro di Velocità, potete lanciare fino a un massimo di 8 dadi. Non subite danni se cadete, così come nella Stanza Crollata, nella Galleria o nell'Ascensore Mistico.

Non potete attaccare o utilizzare carte oggetto o carte presagio.

Se la trasformazione in un Gufo abbasserebbe la vostra Sanità fino al simbolo del teschio, scartate uno dei vostri segnalini esploratore e lasciare la vostra Sanità al valore più basso al di sopra del simbolo del teschio.

Potete rimanere Gufi quanto volete.

COSA POTETE FARE MENTRE SIETE UMANI

Non potete camminare sulle tessere capovolte. Se non potete lasciare la stanza in cui vi trovate senza attraversare una tessera capovolta, dovete trasformarvi in un Gufo, se volete spostarvi.

Potete ancora bubolare quanto volete. Sembra solo strano, ecco tutto.

SE VINCETE...

Phew! Ritornate su terreno solido. Mentre vi dirigete verso la porta d'ingresso, il suono delle ossa che scricchiolano sotto i vostri piedi vi consola. Una volta fuori all'aria aperta, vi voltate per chiedere al vostro amico a cosa diavolo stesse pensando, cercando di trasformarvi tutti quanti in gufi. "Beh," dice l'amico sorridendo, "ho solo pensato che sarebbe stato divertente". Tutti voi ridete (o gemete) e uscite nella notte.

Dietro di voi la casa comincia pian piano ad andarsene.

ULTIME VOLONTA' E TORMENTO

DI CHAD BROWN

La tua ricca e eccentrica zia Edwina è sempre stata affascinata dal soprannaturale. Ad ogni visita, vi raccontava fantastiche storie su cose antiche e strane, specialmente sulla sua preziosa raccolta di manufatti singolari. Nel suo ultimo viaggio, suggeriva che aveva sentito parlare di un modo per imbrogliare la morte.

Purtroppo, sembra che gli sforzi della zia siano stati vani. Morì poco dopo, e siete stati convocati per l'esecuzione delle sue ultime volontà. Avete esplorato tutta la vecchia casa, trovando vari pezzi della sua collezione, ricordando le storie che vi aveva raccontato, e spartendole tra di voi, i suoi eredi. Tutti volevano qualcosa per ricordare Edwina.

A un certo punto, le cose si sono inasprite. I battibecchi sono diventate delle lotte, le lotte sono diventate risse, e un senso palpabile di avidità si è insinuato in tutti voi. Guardando la fotografia incorniciata di zia Edwina sulla mensola, il traditore improvvisamente ha parlato con la voce della cara dipartita: "Miserabili ingrati! Mettete giù le mie cose e andatevene da casa mia!"

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte i segnalini pila di oggetti.

Se nella casa ci sono meno stanze con il simbolo oggetto rispetto al numero di esploratori, pescate le tessere delle stanze e posizionate solo quelle con il simbolo oggetto fino a quando ci sono tante stanze col simbolo oggetto quanti sono gli esploratori.

Ogni eroe pesca una carta oggetto, poi ognuno conta il suo numero totale di carte oggetto e carte presagio che possono essere scambiate o rubate (conta anche una carta che può essere scambiata ma non rubata, o viceversa; ad esempio, l'Armatura e la Daga Insanguinata contano, ma non il Morso). Queste carte rappresentano i vostri Cimeli, che cambieranno appena otterrete o perderete le carte.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore è posseduto dall'avidio spirito della cara zia Edwina, che sembra intenzionata a riprendersi tutti gli oggetti più interessanti della sua macabra collezione – o almeno i pezzi che avete.

VOI VINCETE QUANDO...

...intrappolate lo spirito della zia Edwina all'interno di un cimelio nella sua collezione, liberando voi stessi e la casa dalla sua influenza.

COME CATTURARE LO SPIRITO DI EDWINA

Se il traditore non ha nessun Cimelio, lo spirito di Edwina inizia a scagliarsi verso un Cimelio adatto. In quel caso, qualsiasi eroe in una stanza con un simbolo presagio, può dire "Sei libera" e lasciare un Cimelio per attirare lo spirito di Edwina. Il suo spirito viene attirato nel Cimelio e gli eroi vincono.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Come al solito, l'unico esploratore che potete attaccare normalmente è il traditore. Tuttavia, 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 attaccate 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.

DISPOSIZIONI PER I CIMELI

Lanciate un dado.

0	L'esploratore attaccato scarta un Cimelio a caso.
1	Rubate un Cimelio a caso all'esploratore attaccato.
2	Rubate un Cimelio a vostra scelta all'esploratore attaccato.

REGOLE SPECIALI PER OGGETTI E PRESAGI

Siete colmi di avidità, e non potete scambiare o lasciare volontariamente le vostre carte oggetto e presagio, se non come descritto sopra in "Come catturare lo Spirito di Edwina". Se vi trovate in una stanza con una qualsiasi carta oggetto o presagio lasciata lì, dovete raccoglierle tutte. Quando morite, lasciate tutti i vostri Cimeli in una pila di oggetti. Per ogni Cimelio che perdetevi per qualsiasi motivo, lanciate un dado; se il risultato è 0, il Cimelio viene scartato.

SE VINCETE...

In tutta la casa, echeggia un lamento piangente. "Le mie cose preziose!" Mentre l'urlo svanisce, l'aura dell'avidità va scemando, e ritorna la ragione. Fortunatamente, avete un piccolo souvenir per ricordare la cara zia Edwina. Possa riposare in pace.

SCENARIO 95

TATA, INTERROTTA

DI MIKEY NEUMANN E DON EUBANKS

Le urla spaventose della Tata riverberano dalle pareti. Grida: "So che non vedete l'ora di crescere ma, se dipendesse da me, rimarreste nella vostra stessa età per sempre". Potete sentire la sua risata. La quintessenza delle vostre ossa sembra stia gridando di scappare, ma come?

"Oh cielo! Come hanno fatto i bambini ad uscire dai loro lettini? C'è un tempo e un luogo per giocare e questo non lo è!"

Notate che i soffitti della casa iniziano a salire più in alto finché non rimanete colpiti dalla terribile realizzazione che effettivamente siete voi che vi state rimpicciolendo.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte i segnalini pila di oggetti.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

La Tata è una bambinaia rigorosa e ordinata con degli strani poteri magici. Vuole che suoi bambini cattivi – che siete voi – ritornino nella Stanza dei Bambini.

VOI VINCETE QUANDO...

...tutti voi vi trovate all'esterno della porta dopo la Sala d'Ingresso, che è chiusa.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

All'inizio del vostro turno, ricevete un dado di danno fisico e un dado di danno mentale. Se iniziate il vostro turno successivo nella Stanza dei Bambini, ricevete, invece, 2 dadi di entrambi i tipi.

REGOLE SPECIALI PER IL DANNO

Quando subite un danno mentale, perdetevi punti Conoscenza. Quando subite un danno fisico, perdetevi punti Forza.

Quando subite danni di Forza, aumentate la vostra Velocità dello stesso valore del danno subito.

Se una delle vostre caratteristiche scende fino al simbolo del teschio, resterete un bambino per il resto del gioco. Potete comunque muovervi di uno spazio se il valore della vostra Velocità raggiunge il simbolo del teschio. Ottenete uno 0 sui tiri di qualsiasi caratteristica il cui valore si trova al simbolo del teschio. Non potete più subire danni. Non potete comunicare se non in un linguaggio infantile.

REGOLE SPECIALI PER OGGETTI E PRESAGI

Escludendo quelli che non possono essere lasciati, è possibile trasportare al massimo una carta oggetto o presagio per ogni punto Forza che avete (almeno uno). Se ne avete di più, dovete lasciare quelle in eccesso in un pila di oggetti.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se siete bambini, potete attaccare la Tata con la Velocità. Se fallite, non subite danni, ma la Tata vi prende. Se vincete, la Tata non subisce danni, ma lascia cadere un certo numero di oggetti, presagi, e/o eroi pari alla differenza tra i vostri tiri. Potete lanciare un numero qualsiasi di questi oggetti in una o più stanze adiacenti; per gli eroi liberati, questo non conta come uscire dalla stanza. Se perdetevi, non subite danni, ma la Tata vi prende.

Se venite presi dalla Tata, la prima cosa che dovete fare nel vostro turno è attaccarla per cercare di liberarvi. Se la sconfiggete, posizionate la vostra miniatura in una qualsiasi stanza adiacente e perdetevi 1 punto Velocità. Altrimenti, il vostro turno termina.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

È possibile utilizzare uno spazio di movimento per strisciare fuori da una finestra o da un elemento sul tetto (ricevendo 5 dadi di danno fisico), dal piano superiore (3 dadi) o dal piano terra (un dado); non subite danni se avete la Corda (o se siete un bambino, ovviamente). Potete trovare una lista delle stanze con finestre e delle stanze esterne nel regolamento di questa espansione.

Una volta usciti dalla casa, potete camminare attorno al perimetro del piano terra. Ogni bordo esterno di una tessera conta come una stanza. È possibile entrare da una finestra del piano terra o in una stanza esterna al costo di uno spazio di movimento. La linea di vista attraversa le finestre e le stanze esterne del piano terra se le aree perimetrali sono stanze.

Potete nascondervi nei montacarichi. Utilizzate uno spazio di movimento per spostarvi da una stanza al suo montacarichi; posizionate la vostra miniatura sul simbolo del montacarichi. Ottenete 2 dadi aggiuntivi in difesa quando siete nel montacarichi. Quando uscite dal montacarichi, è possibile utilizzare uno spazio di movimento per rientrare nella stanza, oppure 2 spazi di movimento per spostarsi verso un pianerottolo, sia superiore che inferiore.

Se una delle vostre caratteristiche è sul simbolo del teschio e dovere eseguire un tiro di caratteristica per entrare, attraversare o uscire da una stanza, ci riuscite automaticamente. Nulla può fermare un bambino che vuole andare in posti pericolosi.

SE VINCETE...

Appena lasciate la casa, ogni passo fa riaffiorare un nuovo ricordo della famiglia che avete e non potete sopportare di abbandonarla. Voi siete vivi (e abbastanza vicini all'età che dovrete avere) e niente al mondo può portarvelo via.

SCENARIO 96

LA CASA DELLE PARTENZE

DI ANDY COLLINS E GWENDOLYN KESTREL

Siete stati catapultati in una dimensione alternativa, con una casa simile a quella in cui eravate, soltanto disposta in modo diverso. Un bagliore selvaggio appare negli occhi del tuo amico, che sparisce al piano di sopra fuori dalla vostra vista prima di emettere una folle risatina. Poi sentite voci supplichevoli di entità spettrali intrappolate nella casa e il graffio di un enorme...umano, forse? Un brusco suono, come quello che, immaginate, un minotauro possa emettere. Se poteste immaginare un minotauro. Non volete immaginare un minotauro.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Posizionate le miniature degli eroi nella Sala d'Ingresso.

Mettete le tessere delle stanze che non sono state scoperte nella scatola. Non ne avrete bisogno.

Mettete da parte la tessera Stanza Abbandonata.

Raccogliete tutte le tessere delle stanze scoperte che non siano pianerottoli e dividetele in due mazzi di dimensioni uguali. Mischiate la tessera della Stanza Abbandonata in uno dei due mazzi. Mettete poi quel mazzo sotto l'altro, in modo che la Stanza Abbandonata si trovi circa a metà dell'intero mazzo.

Posizionate il segnalino esploratore del traditore sul presagio che ha dato inizio lo scenario

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore vuole impedirvi di fuggire dalla casa, e potrebbe aver evocato lo spettro di un Minotauro per fermarvi. Almeno è così che pensate. È davvero difficile dire che cosa sia vero qui dentro.

VOI VINCETE QUANDO...

...un eroe qualsiasi finisce il proprio turno con tutti gli eroi ancora vivi nella Stanza Abbandonata.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Solo l'eroe che possiede il presagio che ha iniziato lo scenario può attaccare il traditore.

Non siete sicuri che questo Minotauro esista davvero; infatti, se potete tenerlo d'occhio - magari anche accanto a voi - certo non vi spaventerà a morte. Potete effettuare attacchi di Sanità contro il Minotauro se si trova nella vostra linea di vista. Se sconfiggete il Minotauro, potete spostarlo in qualsiasi stanza che si trova nella vostra linea di vista.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Tutte le stanze che scoprite sono considerate "nuove" e devono essere scoperte normalmente, come se non le aveste mai visitate prima.

Il Minotauro può lasciare dei Graffi - segnalini mostro di colore giallo - in giro per la casa. Se un esploratore pesca la Stanza Abbandonata quando scopre una stanza, e vorrebbe posizionarla adiacente ad una stanza con un Graffio, mischiate la Stanza Abbandonata nel mazzo delle stanze. Se l'esploratore la ripesca immediatamente poco dopo, posizionatela indipendentemente da dove si trovino i Graffi.

SE VINCETE...

La porta si resiste per un attimo mentre la spalancate, come se la casa stesse facendo un ultimo debole sforzo per trattenervi. Poi siete liberi, tornati nello stesso posto in cui eravate prima che tutto questo cominciasse! Il vostro rammarico per gli spiriti intrappolati nella casa è superato dal vostro sollievo per non esservi uniti a loro.

AGNELLI AL MACELLO

DI JONATHAN GILMOUR

In un primo momento l'inquietante ululato non vi ha preoccupato. Ma poi è iniziato il casino. Potete vedere i loro occhi rossi lampeggiare mentre si aggirano intorno alle finestre. Qualche volta si gettano contro la porta. "Ovvvvvvwooo." Ancora un ululato minaccioso. Aspettate...proviene da dentro la casa? Era un uomo? È venuto da uno di voi?

COSA DOVETE FARE ADESSO

Prendete i segnalini mostri di colore giallo (rappresentanti le Origini), numerati da 1 al numero degli esploratori. Mischiateli a faccia in giù e datene uno ad ogni esploratore, ma senza guardarli.

Se al piano terra ci sono meno di cinque porte aperte (compresa la porta d'ingresso), pescate e mettete in gioco le tessere delle stanze del piano terra e finché non ci sono almeno cinque porte aperte.

Posizionare un segnalino mostro di colore rosso (rappresentante un Lupo) "fuori" le cinque differenti porte aperte al piano terra; d'ora in poi queste si chiameranno porte Barricate.

Mettete da parte i segnalini Ostacolo (rappresentanti le Barriere) numerati da 1 a 16. Prendete i segnalini numerati da 12 a 16 e posizionate in modo casuale a faccia in giù sopra ciascuna delle cinque porte Barricate. Poi posizionate le restanti undici Barriere in ordine casuale, accanto a ciascuna delle cinque porte Barricate. In questo modo ogni porta Barricata dovrebbe avere due Barriere. Mischiate e posizionate le Barricate in una pila sopra ciascuna porta.

Mischiate il resto dei segnalini Ostacolo in una pila a faccia in giù. Questo è il Capannone.

In ordine di turno, iniziando dal rivelatore dello scenario, ogni esploratore mette la sua miniatura in un differente pianerottolo o in una stanza con un montacarichi.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Uno di voi è stato allevato dai Lupi, ma non si può dire chi. Infatti, neanche quell'esploratore lo sa! Il traditore cercherà di costruire delle Barriere sabotate per nascondere la sua vera Origine, che verrà rivelata se il traditore muore.

SE NON SIETE STATI ALLEVATI DAI LUPI, VOI VINCETE QUANDO...

...uccidete il traditore. Ogni volta che un esploratore muore, rivela la sua Origine (segnalino mostro di colore giallo). Se è il numero 1, gli altri esploratori vincono.

SE SEI STATO ALLEVATO DAI LUPI, TU VINCI QUANDO...

...hai un il segnalino Origine col numero 1 e tutti gli altri eroi sono morti oppure i Lupi riescono a fare irruzione in casa.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

Alla fine del vostro turno, i Lupi attaccano. Scegliete la porta Barricata con più Barriere (scegliete voi se ce ne sono più uguali) e scoprite il numero della Barriera. Se ha un numero compreso tra 1 e 5, è sabotata; mettete quel segnalino Barricata e quello successivo nella pila della porta nel Capannone, poi mischiate il Capannone. Per qualsiasi altro numero, tirate un dado. Se il risultato è nullo, mischiate la Barriera a faccia in giù nuovamente nella pila della porta; altrimenti, mischiatelo a faccia in giù nel Capannone. 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...

Alla fine del vostro turno, se voi ed un altro esploratore vi trovate da soli in una stanza, potete guardare l'Origine dell'esploratore, dopodiché restituirgliela a faccia in giù. Potete dire tutto ciò che volete su quello che avete scoperto, anche se non è vero.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Una sola volta per turno, quando siete in una stanza con una porta Barricata, potete costruire oppure ispezionare una Barriera.

Per costruire una Barriera, pescate tre Barriere dal Capannone, e sceglietene uno da mischiare nella pila della porta. Mischiate i segnalini rimasti nel Capannone senza rivelare i loro numeri.

Per ispezionare una Barriera: guardate il primo segnalino Barricata in alto di una pila della porta e posizionate in cima o in fondo a quella pila, senza rivelarlo agli altro.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Non è possibile passare attraverso, vedere attraverso o scoprire le stanze dall'altra parte delle porte Barricate.

SE NON SIETE STATI ALLEVATI DAI LUPI E VINCETE...

Sapevate che c'era qualcosa di sbagliato in loro. Mentre emanano il loro ultimo respiro, sentite un ultimo ululato fuori mentre i graffi smettono. Il branco se ne va. Per adesso.

SE SEI STATO ALLEVATO DAI LUPI E VINCI...

Il branco entra dalla porta abbattuta, annusando per terra. Si fanno strada verso di te e cominciano a leccare il sangue dalle tue mani. Insieme, mangi con il tuo branco. Hai trovato la tua gente.

SCENARIO 98

PLASTICA FANTASTICA

DI ANITA SARKEESIAN E MIKE SELMER

Stanchi delle solite case sulle colline, siete venuti in questo delizioso chalet nella Valle Misteriosa per trovare un po' di pace e tranquillità. Avete portato alcuni giochi da tavolo, quel romanzo che avevate intenzione di leggere e una serie di forti mal di testa accumulati dalle sfide di tutti i giorni. Potete sentire quelle tensioni scivolare via nella felicità di questa breve vacanza. Solo fino al momento in cui avete notato che qualcuno ha disposto un milione di manichini dagli occhi spenti intorno allo chalet.

Aspettate, uno di loro si è mosso.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Scartate tutte le carte oggetto e presagio che sono armi, e pescate lo stesso numero di carte oggetto che non siano armi.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

La casa è piena di Manichini dagli occhi inespressivi che hanno assorbito la coscienza del vostro amico. Non istruiti sulla natura sociale, prendono vita alla minima provocazione. Il vostro amico - quello che resta del vostro amico - è ancora al vostro fianco, ma animerà i Manichini che ora sono tutti intorno a voi. Per il momento sono docili. Per il momento.

VOI VINCETE QUANDO...

...tutti i Manichini hanno lasciato la casa e almeno un eroe è ancora vivo.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Ai fini del movimento, tutti i Manichini a faccia in su che si trovano in una stanza contano come un mostro.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

I Manichini sono di plastica, e non possono essere danneggiati da attacchi fisici (massimo 8 dadi).

Se terminate il vostro turno in una stanza con uno o più Manichini a faccia in su, potete eseguire un attacco di Sanità o Conoscenza. Il numero di Manichini a faccia in su presenti nella stanza corrisponde al numero di dadi lanciati dal traditore. Se sconfiggete i Manichini, girate tutti i Manichini nella stanza a faccia in giù. Altrimenti, subite la normale quantità di danni mentali.

REGOLE SPECIALI PER OGGETTI E PRESAGI

Se pescate un'arma dal mazzo degli oggetti e dei presagi, scartatela e pescate un'altra carta dallo stesso mazzo.

SE VINCETE...

Ah, la casa è tornata alla normalità. Vi rendete conto che questi manichini si sono riversati nel mondo reale, dove sicuramente impareranno e cresceranno. Forse diventeranno normali membri della società. Forse no. Ma per ora, in questo chalet, la tranquillità è assai piacevole.

SCENARIO 99

LA VILLA DELLA VOSTRA DIPARTITA

DI MAX TEMKIN ED ELI HALPERN

La scatola si apre da sola e inizia ad ardere.

Vi sporgete per indagare e vedete dei piccoli dadi, carte e tessere che rappresentano le stanze in una vecchia casa spaventosa. Improvvisamente, venite risucchiati a testa in giù nella scatola. Contro il suo volere, uno ad uno, ogni membro del gruppo guarda nella scatola per vedere cosa è successo alla persona prima di loro.

Vi ritrovate tutti davanti all'ingresso di una vecchia villa. Per prima cosa vedete un atrio e una grande scalinata. Siete colpiti dalla vera consapevolezza che se non indagate su questa piccola casa, non sarete mai in grado di smettere di giocare a questo gioco.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Prendete tutte le tessere che non siano pianerottoli. Rimischiatele nel mazzo delle stanze.

Posizionate tutte le miniature degli esploratori ancora vivi nella Sala d'Ingresso; quelli che sono morti in precedenza non si riuniscono al gioco. Mantenete le vostre caratteristiche ai valori attuali, così come qualsiasi carta oggetto che ora possedete.

Scartate tutte le altre carte; se questo porterebbe il valore di una vostra qualsiasi caratteristica fino al simbolo del teschio, portate quella caratteristica al valore più basso sopra il simbolo del teschio. Mischiate tutte le carte che avete scartato nei mazzi corrispondenti.

Impostate un timer a 30:00 minuti, oppure a metà dell'ultima volta che avete impostato il timer per questo scenario, anche se più basso.

Avviate il timer e iniziate una nuova partita a *Betrayal at House on the Hill*.

VOI VINCETE QUANDO...

...pescate la carta presagio Scatola in questo nuova partita a *Betrayal at House on the Hill*. Perdete quando tutti gli esploratori sono morti, o il timer arriva a 0:00 e non avete trovato la Scatola.

REGOLE SPECIALI PER IL DANNO

Poiché avete rivelato uno scenario nella partita precedente, i valori delle vostre caratteristiche possono scendere fino al simbolo del teschio. Se questo accade, voi morite e non tornate in gioco.

REGOLE SPECIALI PER LO SCENARIO

Anche se avete rivelato uno scenario in una partita precedente, non lo avete fatto in quest'altra partita. Dovete effettuare un tiro scenario alla fine del vostro turno se pescate una carta presagio diversa dalla Scatola. Se rivelate lo scenario in questa nuova partita, leggete di nuovo questo scenario, partendo dall'inizio.

SE PERDETE...

Le pareti della casa crollano su di voi, diventando piatta e inutile. Mentre guardate con orrore, le stanze vengono raccolte da una forza invisibile. Uno dopo l'altro, venite messi in un vassoio di poliestere. Incapacitati e paralizzati, gridate in silenzio mentre un gigantesco coperchio di cartone gigante vi fa immergere nella più buia di tutte le oscurità.

SE VINCETE...

Al momento del vostro trionfo, le pareti della scatola crollano e la stanza intorno a voi inizia a girare. Quando guardate in alto, siete tornati nella casa dove avevate iniziato. Sospirate quando vi rendete conto che avete ancora bisogno di fuggire dalla Casa sulla Collina, ma questa è un'altra storia.

SCENARIO 100

FACCIAMO UN GIOCO

DI JOHN BORBA

Scrutate la busta, dalla quale esce una musicassetta malconcia. Sulla cassetta c'è scritto con calligrafia pietosamente infantile "Ascoltami".

Guardate intorno alla stanza ed inserite la cassetta in un vecchio registratore. La cassetta fischia appena si avvia, e ne viene fuori una voce bassa, tremolante e roca.

"Penso che tutti vorremmo spassarsela con un piccolo gioco. Trovo sia te che i tuoi amici molto... interessanti...e ancora così ingrati per le vostre vite. E' tempo di cambiare. Questo casa è piena di sfide che ho ideato io, sfide dedicate a misurare il valore della vostra vita. Vedete, la casa è anche pronta per bruciare con voi al suo interno.

"Ognuno di voi deve fare una scelta. Guardate tutti i tuoi amici. Vi fidate di loro? Avete bisogno di loro?"

COSA DOVETE FARE ADESSO

Potete reimpostare le vostre caratteristiche di 1 punto sopra i loro valori iniziali.

Posizionate i 24 segnalini Ostacoli (rappresentanti le Sfide) a faccia in giù in modo casuale nelle stanze che dove non ci sono esploratori. Fate in modo che ogni piano abbia più o meno lo stesso numero di Sfide, se possibile. Se non potete posizionarli tutti, mettete da parte quelli che avanzano.

Aprirete il *Tomo del Traditore* a questo scenario. E' lì che troverete le Sfide.

Impostate l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sull'8 e mettetelo davanti al rivelatore dello scenario. Lo userete per tenere traccia dello scorrere del tempo.

Ogni esploratore prende un segnalino mostro di colore rosso ed uno di colore blu. Vedete la sezione "Come votare" in seguito. Dopo averlo fatto, ogni esploratore sceglie un segnalino in segreto. Dopo che tutti gli esploratori hanno scelto, ognuno rivela il proprio segnalino nello stesso momento.

VOI VINCETE QUANDO...

...superate tutte le Sfide prima di morire oppure prima che l'indicatore Turno/Danno raggiunga lo 0. Chiunque raggiunga la vittoria quando qualcuno vince o lo scenario termina, viene ucciso nel fuoco.

COME VOTARE

Se votate rosso, scegliete di lavorare per conto vostro, e dovete superare quattro Sfide da soli. Potete ridurre il numero di Sfide da superare di 1 per ogni esploratore che uccidete. Quando effettuate un attacco fisico, rubate un oggetto se vincete con un punteggio di 2+ oltre che infliggere danni fisici.

Se votate blu, accettate di lavorare come una squadra con chiunque altro voti blu. La squadra deve superare una serie di Sfide pari a tre volte il numero di compagni di squadra ancora vivi; questo totale diminuirà se un compagno di squadra muore. Se si forma una squadra, scartare le seguenti sei carte Oggetto, se non sono ancora in gioco: Amuleto delle Ere, Tunica Cerimoniale, Chiave, Kit Medico, Guanti da Ladro e Zampa di Coniglio. Mischiate questi oggetti e datene uno a caso a ciascun esploratore della squadra, rimischiando quelle che rimangono nel mazzo.

COSA DOVETE FARE NEL TURNO DEL RIVELATORE DELLO SCENARIO

All'inizio del turno di rivelatore dello scenario (anche se è morto), abbassate l'indicatore Turno/Danno al numero successivo.

COME RIVELARE E VINCERE LE SFIDE

Se scoprite una nuova stanza e ci sono delle Sfide da parte perché non tutti i segnalini potevano essere posizionati, mettete un segnalino Sfida a faccia in giù in quella stanza.

Quando siete in una stanza con un segnalino Sfida a faccia in giù, potete utilizzare 3 spazi di movimento per guardare il suo numero in segreto e leggere la Sfida nel *Tomo del Traditore*, dopodiché rimettete il segnalino a faccia in giù.

Quando siete in una stanza con un segnalino Sfida a faccia in giù, potete utilizzare uno spazio di movimento per rivelare il suo numero, quindi leggerla nel *Tomo del Traditore* per cercare di superare la Sfida. Questo termina il vostro movimento per quel turno.

Se superate una Sfida, posizionate il relativo segnalino sulla vostra scheda personaggio per indicare il vostro successo.

Se siete in una squadra, contate come compagno di squadra nel testo della Sfida.

SE (UNO O TUTTI) VINCETE...

Vi allontanate dall'edificio in fiamme, incerti se avete fatto la cosa giusta. Il pazzo vi ha chiesto di prendere una decisione impossibile, e l'avete presa a caro prezzo. Forse dedicherete la vostra vita a cercarlo e a dargli la caccia. Forse dedicherete la vostra vita per assicurarvi che nessuno possa più trovarvi.

SCENARIO ★



Non appena un esploratore completa gli scenari indicati in basso, segnate la casella di quell'esploratore e dello scenario nella tabella sottostante. Quando rivelate lo scenario contrassegnato con ★ nella tabella degli scenari, se tutti gli esploratori del tuo gruppo hanno giocato a tutti e quattro gli scenari indicati in basso, girate la pagina e passate al prossimo scenario, preparandovi ad un'esperienza di gioco più lunga del solito. Altrimenti, ignorate questo tiro scenario – mettete via questo libro, mischiate la carta presagio che avete pescato nel mazzo dei presagi, e continuate a giocare.

	PRIMAVERA SCENARIO 86 GLI ALBERI NELLA BAITA	ESTATE SCENARIO 57 TEMPESTA IN ARRIVO	AUTUNNO SCENARIO 93 IL CASTELLO ERRANTE DEI GUF	INVERNO SCENARIO 75 L'ASCIALO DIVAMPARE
Brandon Jaspers				
Darrin "Flash" Williams				
Heather Granville				
Jenny LeClerc				
Madame Zostra				
Missy Dubourde				
Ox Bellows				
Padre Rhinehardt				
Peter Akimoto				
Professor Longfellow				
Vivian Lopez				
Zoe Ingstrom				

Ogni volta che iniziate una nuova partita, se tutti i vostri esploratori hanno giocato i quattro scenari elencati in alto, potete decidere tutti insieme di incontrare la Strega, il culmine del vostro viaggio attraverso le case sulla collina. Se decidete di incontrare la Strega, quando dovrete avviare lo scenario, invece di fare riferimento alla tabella degli scenari, andate direttamente alla pagina successiva.

Buona fortuna.

LE STAGIONI DELLA STREGA

DI MIKE SELINKER, ISPIRATO AD UNA STORIA DI NIKOLAUS E OLIVER DAVIDSON

A volte vi chiedete: perché siete sempre attirati dalle case sulla collina? Sembra che ogni volta che fate una curva in una notte scura e avversa, una villa viene illuminata dai fulmini. E, ogni volta, vi ci avventurate.

In una stanza bruciata nell'ultimo dei vostri indirizzi abbandonati, uno di voi si imbatte in un calendario. "Ottobre..." il vostro amico si domanda. "Che cosa viene dopo Ottobre?" "Hm, Novembre?" risponde uno di voi. "E cosa viene dopo Novembre?" "Dicembre", dice uno di voi. "Ma dobbiamo proprio..." "COSA VIENE DOPO DICEMBRE?" "Ognuno di voi guarda l'altro. "Gennaio?" rispondete all'unisono. "NO", dice il vostro amico, arrivando fino all'ultima pagina e trasformandosi nella forma di una vecchia strega. "NON CI SONO PIÙ MESI".

COSA DOVETE FARE ADESSO

Impostate l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sullo 0 e posizionate davanti al rivelatore dello scenario. Lo userete per tenere traccia dei Mesi in cui sarete intrappolati in casa. Gennaio sta per iniziare.

Se una delle vostre caratteristiche è al di sotto del valore iniziale, riportatela al valore iniziale.

Annotate il compleanno del vostro eroe sul Calendario a destra. Potete trovarlo anche sulla vostra scheda personaggio. Ogni eroe acquisisce un'abilità speciale per sopravvivere fino al mese del proprio compleanno.

A turno, girare una tessera della stanza dal mazzo delle stanze fino a quando tutte le stanze si trovano nella casa. Mentre lo fate, scegliete una porta aperta del piano appropriato, dopodiché girate la stanza e posizionala. Se non potete posizionare una stanza, potete girare le tessere delle altre stanze per fare in modo di aprire una porta, a patto di non isolare una parte della casa da un'altra.

Posizionate il segnalino Strega (rappresentante Magdalena) nel Belvedere.

Posizionate un segnalino Pianta (rappresentante il Cibo) nella Sala da Pranzo, nel Giardino, nella Cucina, nella Casa sull'Albero e in Cantina.

Posizionate il segnalino Fontana (rappresentante l'Acqua) nel Lago Sotterraneo.

Posizionate il segnalino Fumo (rappresentante il Carbone) nella Caldaia.

Mettete da parte il segnalino Gatto, i segnalini mostro di ogni colore, i segnalini Ostacolo, i segnalini caratteristica e ciascuno dei segnalini esploratori corrispondenti a ciascun eroe.

Il rivelatore dello scenario legge la sezione di Gennaio dal *Tomo del Traditore* e inizia il primo turno. Non leggere oltre nel *Tomo del Traditore*.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

La strega Magdalena è l'unica erede vivente del patrimonio dei Gunchester. Per generazioni, i Gunchester hanno approfittato dei deboli, vendendo armi di guerra ai peggiori individui del mondo. Il peggiore di tutti era il generale Wilhelm Gunchester, un tiranno militare che non si fermava davanti a niente per portare la guerra dove regnava la pace.

Magdalena inveì contro l'assenza di moralità del marito, così lui la rinchiuso nella cupola della casa di Gunchester. Dopo decenni di prigionia, lei impazzì, guadagnando terribili poteri di stregoneria. Dal suo belvedere, lei ha stregato le residenze della sua famiglia trasformandole in case degli orrori. Ha lasciato Wilhelm per ultimo, uccidendolo con le sue stesse armi rianimate dal terrore. Con la morte di tutti i suoi familiari, rimane solo una casa.

Un tempo una pacifista convinta, Magdalena ha giurato che i modi violenti dell'umanità sarà la sua fine. Avete visto i piani della strega per distruggere l'umanità in molte occasioni. Avete visto i suoi alberi crescere ad altezze smisurate in primavera, le sue tempeste scatenarsi in estate, i suoi gufi volare in autunno, e il suo ghiaccio coprire il paesaggio in inverno. Ed ogni volta, avete tentato di fermare le sue intenzioni distruttive. A causa della vostra intromissione, lei ha deciso che rimarrete qui, a Casa Gunchester.

Per un anno intero.

CALENDARIO

	Mese	Compleanno esploratore
1	Gennaio	Brandon Jaspers
2	Febbraio	Darrin "Flash" Williams
3	Marzo	Heather Granville
4	Aprile	Jenny LeClerc
5	Maggio	Madame Zostra
6	Giugno	Missy Dubourde
7	Luglio	Ox Bellows
8	Agosto	Padre Rhinehardt
9	Settembre	Peter Akimoto
10	Ottobre	Professor Longfellow
11	Novembre	Vivian Lopez
12	Dicembre	Zoe Ingstrom

VOI VINCETE QUANDO...

...almeno uno di voi sopravvive per dodici Mesi nella casa e sconfigge Magdalena.

COSA DOVETE FARE NEL TURNO DEL RIVELATORE DELLO SCENARIO

All'inizio del turno del rivelatore dello scenario, portate l'indicatore Turno/Danno al numero successivo. Quindi, il rivelatore dello scenario legge solo la sezione relativa a quel Mese nel *Tomo del Traditore*. Se superate il 12 nell'indicatore Turno/Danno, leggete la sezione finale.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Quando terminate il vostro turno, trattate la stanza dove vi trovate come se l'aveste appena scoperta. Se utilizzate una caratteristica speciale come la Dispensa o il Camera Blindata che richiede il posizionamento di un segnalino di esplorazione o uno simile per indicare che è stata utilizzata, potete non utilizzare tale caratteristica dopo averlo fatto, anche se era così prima che lo scenario è iniziato.

Magdalena non ha un proprio turno e non si sposta dal Belvedere. Quando un eroe esce dal Belvedere, Magdalena lo attacca. Se viene stordita, girare il suo segnalino a faccia in su all'inizio del turno successivo dell'eroe.

MAGDALENA GUNCHESTER

Velocità 8 Forza 8 Sanità 8 Conoscenza 8

SE VINCETE...

Riottenete la libertà più vecchi di un anno e più saggi di vari decenni. La strega Magdalena non minaccerà più l'umanità dal suo belvedere a Casa Gunchester. Per adesso, avete esplorato tutte le case infestate che conoscevate. Ne compariranno ancora altre sulle colline intorno al mondo? Solo il passare delle stagioni potrà dirlo.