

SEGRETI DI SOPRAVVIVENZA

DA NON
LEGGERE

FINCHE' LO SCENARIO NON INIZIA

TABELLA DE

	Morso	Libro	Sfera di Cristallo	Cane	Ragazza	Sim Sa
Stanza Abbandonata	18	7	12	38	1	
Balconata	24	7	32	5	16	
Catacombe	4	7	23	46	1	
Stanza Bruciata	24	33	23	38	30	
Sala da Pranzo	24	3	27	5	16	
Caldaia	4	33	32	38	30	
Galleria	18	3	19	19	19	
Palestra	35	29	12	46	1	
Ripostiglio	4	33	27	46	1	
Cucina	18	3	23	46	16	
Camera da Letto Principale	35	29	27	5	16	
Stanza del Pentacolo	26	50	32	50	26	
Stanze della Servitù	35	29	12	5	30	

SCENARIO TRADITORE

- 1 Rivelatore dello scenario
- 2 Rivelatore dello scenario
- 3 Conoscenza più bassa*
- 4 Forza più alta
- 5 Rivelatore dello scenario
- 6 Sanità più bassa
- 7 Padre Rhinehardt (Giardinaggio) oppure Sanità più alta
- 8 Rivelatore dello scenario
- 9 Nessuno (all'inizio)
- 10 Rivelatore dello scenario
- 11 Rivelatore dello scenario
- 12 Nessuno
- 13 Sanità più bassa

SCENARIO TRADITORE

- 14 Rivelatore dello scenario
- 15 Velocità più bassa
- 16 A sinistra del rivelatore dello scenario
- 17 A sinistra del rivelatore dello scenario
- 18 Rivelatore dello scenario
- 19 A sinistra del rivelatore dello scenario
- 20 Vivian Lopez (Vecchi film) oppure a sinistra del rivelatore dello scenario
- 21 Esploratore più vecchio
- 22 A sinistra del rivelatore dello scenario
- 23 A sinistra del rivelatore dello scenario
- 24 Brandon Jaspers (Campeggio) oppure Velocità più bassa
- 25 Zoe Ingstrom (Bambole) oppure Conoscenza più alta

* Se alcuni esploratori hanno un valore uguale, ed uno di loro è il rivelatore dello scenario, scegliete quest'ultimo.
Se nessuno degli esploratori è il rivelatore dello scenario, scegliete l'esploratore più vicino alla sinistra del rivelatore dello scenario.

GLI SCENARI

Simbolo Scenario	Pazzo	Maschera	Medaglione	Anello	Teschio	Lancia	Tavoletta Spiritica
9	45	42	49	28	34	43	48
6	11	25	49	20	47	39	2
13	10	25	49	41	37	43	48
13	31	48	44	20	47	15	8
6	45	42	21	20	37	39	40
13	10	42	36	28	34	15	2
22	10	25	36	41	37	15	8
22	11	22	21	41	47	43	48
9	11	25	44	17	17	17	40
22	31	32	36	41	37	39	2
6	10	35	44	20	47	43	2
26	45	14	14	26	14	50	40
9	31	42	21	28	34	15	8

SCENARIO TRADITORE

- 26 A sinistra del rivelatore dello scenario
- 27 Conoscenza più alta*
- 28 Conoscenza più bassa
- 29 Rivelatore dello scenario
- 30 Rivelatore dello scenario
- 31 Nessuno
(vedete *Segreti di Sopravvivenza*)
- 32 Sanità più alta
- 33 Rivelatore dello scenario
- 34 Traditore nascosto
(vedete *Segreti di Sopravvivenza*)
- 35 Conoscenza più alta
- 36 Missy Duborde (Nuoto) oppure
Velocità più alta
- 37 Forza più bassa
- 38 Conoscenza più bassa

SCENARIO TRADITORE

- 39 Velocità più alta
- 40 A sinistra del rivelatore dello scenario
- 41 Rivelatore dello scenario
- 42 Forza più alta
- 43 Traditore nascosto
(vedete *Segreti di Sopravvivenza*)
- 44 Esploratore più giovane
- 45 Conoscenza più alta
- 46 Madame Zostra (Cucina) oppure
Velocità più bassa
- 47 Rivelatore dello scenario
- 48 A sinistra del rivelatore dello scenario
- 49 Heather Granville oppure
Conoscenza più alta
- 50 Nessuno
(vedete *Segreti di Sopravvivenza*)

* Se alcuni esploratori hanno un valore uguale, e uno di loro è il rivelatore dello scenario, scegliete quest'ultimo.
Se nessuno degli esploratori è il rivelatore dello scenario, scegliete l'esploratore più vicino alla sinistra del rivelatore dello scenario.

SCENARIO 1

LA MUMMIA E' TORNATA

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte due segnalini Conoscenza.

Il traditore perde la Ragazza insieme ai bonus relativi. Invece, mette da parte la sua carta e posiziona un segnalino mostro di colore magenta (rappresentante la Ragazza) in qualsiasi altra stanza sullo stesso piano della stanza in cui è stato rivelato lo scenario, ma ad almeno 5 stanze di distanza dalla Mummia. Se non è disponibile una stanza così distante, il traditore posiziona il segnalino il più lontano possibile in quel piano.

Quando un personaggio entra nella stessa stanza in cui si trova il segnalino Ragazza, quel personaggio prende il segnalino insieme alla carta Ragazza.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

VOI VINCETE QUANDO...

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

COME SCACCIARE LA MUMMIA

Se il Libro non si trova ancora in gioco, il prossimo eroe che scopre una stanza con il simbolo presagio deve cercare il Libro nel mazzo dei presagi e prenderne possesso anziché pescare normalmente. Dopodiché deve mischiare il mazzo.

Il Libro riporta l'incantesimo che può bandire la Mummia da questo mondo, ma prima dovete scoprire il vero nome della Mummia. Per riuscirci dovete seguire i passi sottostanti, nell'ordine indicato. Ogni eroe può tentare una sola delle seguenti azioni per turno:

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

- La stanza con il Sarcofago (studiando i geroglifici);
- Il Laboratorio di Ricerca (analizzando gli appunti del gruppo di archeologi); oppure
- La Biblioteca (cercando nei libri la storia della Mummia).

Se riuscite a trovare il nome della Mummia, prendete un segnalino Conoscenza.

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

3. Quando avete entrambi i segnalini Conoscenza, portate il libro nella stessa stanza in cui c'è la Mummia. Un qualunque eroe che si trovi nella stanza in cui sono presenti sia il Libro che la Mummia può provare a sconfiggere la Mummia in un combattimento basato sulla Sanità per completare l'incantesimo e bandirla per sempre.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

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

SE VINCETE...

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

SCENARIO 2

LA SEDUTA SPIRITICA

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte tanti segnalini Conoscenza e Sanità quanti sono i giocatori.

Mettete da parte un segnalino oggetto (rappresentante il Cadavere).

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

VOI VINCETE QUANDO...

...sconfiggete il Fantasma dopo che il traditore ne ha preso il controllo, oppure seppellite le ossa del Fantasma dopo che lo avete evocato.

COME EVOCARE IL FANTASMA

E' in atto una corsa contro il tempo tra voi ed il traditore per evocare il Fantasma. Per farlo, dovete condurre una seduta spiritica.

Ogni eroe può tentare un tiro di Conoscenza o di Sanità di 5+ ma solo mentre si trova nella Stanza del Pentacolo. Durante questo turno, potete tentare soltanto uno di questi due tiri.

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

Se gli eroi completano la seduta spiritica prima del traditore, allora riescono ad evocare il Fantasma e sono in grado di controllarlo (seguite le istruzioni indicate di seguito). Se il traditore completa la seduta spiritica per primo, allora sarà lui ad evocare il Fantasma e a controllarlo.

SE SIETE I PRIMI AD EVOCARE IL FANTASMA

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

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

Impostate l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sull'1. Alla fine di ogni turno successivo del giocatore che ha completato la seduta spiritica, spostate la clip sul numero successivo. Avete tempo fino all'inizio del Turno 5 per seppellire le ossa del Fantasma.

Una sola volta durante il vostro turno, se vi trovate nella Soffitta, nella Camera da Letto o nella Camera da Letto Principale, potete tentare un tiro di Conoscenza di 5+ per trovare le ossa. Se ci riuscite, mettete il segnalino Cadavere sulla scheda personaggio dell'eroe che è riuscito nel tiro.

Portate le ossa nella Cripta o nel Cimitero. Mentre vi trovate in una di queste due stanze, potete tentare un tiro di Conoscenza di 5+ una sola volta durante il vostro turno per trovare la lapide giusta e seppellirle.

Mentre state facendo tutto ciò, il Fantasma non può attaccare nessuno. Se non riuscite a seppellire le ossa entro l'inizio del Turno 5, il traditore ottiene il controllo del Fantasma, seguendo le istruzioni contenute nel *Tomo del Traditore*. Se tutto ciò accade, seppellire le ossa non basterà più per placare il Fantasma: ora dovete distruggerlo.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Nessuno può attaccare fino a che la seduta spiritica non è stata completata.

Se il traditore ha il controllo del Fantasma, potete effettuare solo attacchi basati sulla Sanità contro quest'ultimo, ma solo se possedete l'Anello oppure se vi trovate nella Stanza del Pentacolo. Un attacco di Sanità eseguito con successo distrugge il Fantasma.

Se il Fantasma attacca un eroe e viene sconfitto, non subisce danni.

SE VINCETE...

La nebbia scompare e il terribile freddo che vi attanaglia il cuore lentamente comincia a dissolversi. Una sensazione di calma e beatitudine ora pervade questo luogo. Un'anima, finalmente, ha ottenuto la pace che cercava.

SCENARIO 3

STUFATO DI ZAMPE DI RANA

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

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

VOI VINCETE QUANDO...

...uccidete la Strega.

COME UCCIDERE LA STREGA

Dovete usare il Libro di Incantesimi (la carta Libro) per lanciare l'incantesimo "Forma Mortale" sulla Strega. Questo incantesimo renderà la Strega vulnerabile ai vostri attacchi. L'incantesimo richiede una Radice di mandragola (segnalino oggetto).

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

1. Trovare una Radice di mandragola. Se scoprite una nuova stanza che contiene la mandragola, il traditore metterà un segnalino Radice in quella stanza. Alcuni di questi segnalini potrebbero già essere presenti in alcune stanze già scoperte.
2. Se siete in una stanza con dentro un segnalino Radice, potete tentare un tiro di Conoscenza di 4+ per estrarre la mandragola dal terreno. Se ci riuscite, mettete il segnalino Radice sulla vostra scheda personaggio.
3. Se avete un segnalino Radice ed il Libro mentre siete nella stessa stanza con la Strega, potete tentare un tiro di Conoscenza di 6+ per lanciare l'incantesimo "Forma Mortale". Se ci riuscite, potrete attaccare la Strega normalmente. Da questo momento in poi, qualunque attacco andato a segno sulla Strega la ucciderà. Se fallite il tiro, conservate il segnalino Radice; potete riprovare nel prossimo turno.

RANE

Un eroe che viene trasformato in Rana perde tutti gli oggetti e scarta eventuali compagni. La Forza e la Velocità di quell'eroe vengono ridotte fino al valore più basso prima del teschio. Una Rana non può attaccare, pescare carte o scoprire nuove stanze. Un altro eroe che non sia stato trasformato in Rana può raccogliere una Rana e trasportarla come se fosse un oggetto (le Rane non possono fare nulla mentre vengono trasportate).

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

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

La Strega è invulnerabile e non può essere attaccata fino a quando non avrete lanciato su di lei l'incantesimo "Forma Mortale".

Gli eroi possono attaccare il Gatto quando appare.

SE VINCETE...

La Strega urla "Noooooo! Non potete farmi questo! Fermali, mio piccolino! Rimpiangete quello che mi state facendo! Striscerò nei vostri incubi peggiori e vi farò sanguinare! Farò in modo che il vostro cervello vi pruda fino a che non scaverete un buco nella vostra testa e lo farete uscire! Vi farò..."
Quando sei ad un passo dal tirarti sulla testa una lampada lì vicina per tentare di zittire la sua voce stridula, la Strega scompare...o almeno, per il momento.

SCENARIO 4

LA RAGNATELA DEL DESTINO

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

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

Se il Kit Medico non è ancora stato trovato, ogni eroe che abbia da questo momento l'opportunità di pescare una carta oggetto può cercarlo nel mazzo appropriato e prenderlo invece di pescare una carta normalmente. Dopodiché rimischia quel mazzo.

Mettete da parte tanti segnalini Forza quanti sono i giocatori.

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

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI!

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

VOI VINCETE QUANDO...

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

COME DISTRUGGERE LA RAGNATELA E LE UOVA

Finché le uova non verranno distrutte, nessuna delle caratteristiche dell'eroe intrappolato può scendere fino al teschio.

Potete distruggere la ragnatela attaccandola con la Forza. La ragnatela si difende con una Forza pari a 4. Se riuscite nell'attacco, mettete un segnalino Forza in quella stanza invece di infliggere danni. Se non riuscite nell'attacco, non subite danni. Quando quella stanza contiene tanti segnalini Forza quanti sono i giocatori, la ragnatela viene distrutta. A quel punto l'eroe intrappolato potrà muoversi e agire normalmente.

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

COME FUGGIRE DALLA CASA

Dopo che l'eroe intrappolato è stato liberato e le uova sono state distrutte, gli eroi devono uscire dalla casa. Per farlo, potete tentare un tiro di Conoscenza di 6+ (per scassinare la serratura) o un tiro di Forza di 6+ (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.

SE VINCETE...

Eliminando gli ultimi filamenti di ragnatela dai tuoi occhi, ti lanci fuori da questa vecchia casa. Voltandoti indietro, vedi il tremolante baluginio di una debole luce provenire da una finestra al piano superiore. Nella pallida luce riesci a distinguere un tremante movimento. Poi un altro. E' ora di andare...adesso!

SCENARIO 5

ERO UN LICANTROPO ADOLESCENTE

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte tanti segnalini Lupo quanti sono i giocatori.

Metti da parte un segnalino oggetto (rappresentante i Proiettili d'Argento).

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI!

Il traditore è un Lupo Mannaro che diventerà sempre più potente. Un Lupo Mannaro può contagiare gli eroi con la licantropia, trasformandoli in Lupi Mannari a loro volta.

VOI VINCETE QUANDO...

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

COME UCCIDERE I LUPI MANNARI!

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

1. Se non avete il Revolver, potete trovarlo nella Soffitta, nella Sala da Gioco, nel Ripostiglio, nella Camera da Letto Principale o nella Camera Blindata. Quando siete in una di queste stanze, potete tentare un tiro di Conoscenza di 5+ per trovare il Revolver. Se ci riuscite, cercate nel mazzo di carte oggetto la carta Revolver e prendetela. Dopodiché rimischiate quel mazzo. Potete cercare più volte nella stessa stanza, ma potete farlo più di una volta nel vostro turno.

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

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

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

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

Se un eroe viene attaccato da un Lupo Mannaro o dal Cane e subisce danni, è stato morso e quindi potrebbe essere soggetto alla maledizione della licantropia. All'inizio di ogni turno seguente, un eroe che è stato morso deve tentare un tiro di Sanità di 4+ per resistere alla maledizione. Se non ci riesce, diventa immediatamente un Lupo Mannaro e non è più considerato un eroe (quel giocatore deve quindi leggere questo scenario nel *Tomo del Traditore*).

Gli eroi che sono stati morsi ma sono riusciti a resistere alla maledizione vincono comunque quando tutti i Lupi Mannari sono stati uccisi...almeno fino alla prossima luna piena.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se un personaggio che ha i Proiettili d'Argento sconfigge un Lupo Mannaro o il Cane utilizzando il Revolver, il Lupo Mannaro o il Cane vengono uccisi (il Revolver non finisce mai i proiettili).

SE VINCETE...

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

SCENARIO 6

L'OCCHIO FLUTTUANTE

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte tanti segnalini Forza quanti sono i giocatori.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

VOI VINCETE QUANDO...

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

COME DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

Se siete sotto il controllo degli Alieni, il traditore vi obbligherà ad andare verso la stanza in cui si trova l'Astronave. All'inizio del vostro turno successivo a quello in cui siete stati portati in quella stanza, verrete imbarcati all'interno dell'Astronave ed eliminati dal gioco. Non potete eseguire attacchi o altre azioni finché siete sotto il controllo degli Alieni.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Potete liberare un eroe dal controllo mentale degli Alieni attaccando e sconfiggendo quell'eroe, sia con un attacco normale che con un attacco di Sanità utilizzando l'Anello. Se sconfiggete quell'eroe, quest'ultimo subisce soltanto la metà del danno (arrotondato per difetto); voi, invece, subite i danni normalmente se quell'eroe sconfigge voi. Una volta liberato, un eroe non può essere controllato di nuovo.

Potete tentare un tiro di Forza di 5+ per danneggiare l'Astronave. Ogni volta che ci riuscite, mettete un segnalino Forza vicino al segnalino dell'Astronave. Quando vicino all'Astronave ci sono tanti segnalini Forza quanti sono i giocatori, l'Astronave è stata messa fuori uso e gli eroi vincono.

Gli Alieni sono immuni agli attacchi basati sulla Velocità (come per esempio quelli derivanti dal Revolver o dalla Dinamite).

SE VINCETE...

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

SCENARIO 7

RAMPICANTI CARNIVORI

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte un segnalino oggetto (rappresentante lo Spray per Piante).

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI!

Ogni coppia Radice/Estremità nella casa è un Rampicante, che tenterà di afferrarvi. Le piante carnivore si nutrono di concime ottenuto dalla decomposizione dei cadaveri.

VOI VINCETE QUANDO...

...utilizzate lo Spray per Piante per uccidere tanti Rampicanti quanti sono i giocatori.

COME CREARE LO SPRAY PER PIANTE

Portate il Libro al Laboratorio di Ricerca oppure alla Cucina. Una sola volta durante il vostro turno, se vi trovate in una di queste stanze, potete tentare un tiro di Conoscenza di 5+ per creare lo Spray per Piante. Quando ci riuscite, prendete il segnalino Spray per Piante. Potete creare lo Spray per Piante solo una volta. Se viene distrutto, non potete più rifarlo.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Potete uccidere automaticamente un Rampicante entrando con lo Spray per Piante in una stanza in cui è presente un segnalino Radice o Estremità e spruzzarlo invece di eseguire un normale attacco in quel turno (avete abbastanza Spray per attaccare tutti i Rampicanti).

Le Radici non possono attaccare e non sono vulnerabili agli attacchi normali, ma solo allo Spray per Piante. Le Estremità invece possono attaccare ed essere attaccate normalmente.

Se un'Estremità sconfigge un eroe in un combattimento fisico, quest'ultimo non subisce danni. Quel personaggio viene afferrato e lascia tutti i suoi oggetti nella stanza. Dopodiché l'Estremità termina il proprio movimento.

Quando sconfiggete un'Estremità in combattimento, viene stordita e lascia cadere qualunque eroe afferrato in precedenza.

Le Radici non rallentano il movimento degli eroi, mentre le Estremità invece sì.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

Se siete stati afferrati da un'Estremità, non potete usare gli oggetti (in quanto vi cadono) ma potete comunque attaccarla. Se la sconfiggete, l'Estremità viene stordita e vi lascia andare. Potete quindi muovervi e continuare il vostro turno. Se invece è l'Estremità a sconfiggervi, non subite danni ma il vostro turno termina.

SE VINCETE...

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

SCENARIO 8

IL LAMENTO DELLA BANSHEE

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte tanti segnalini Conoscenza e Sanità quanti sono i giocatori.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

VOI VINCETE QUANDO...

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

COME SCACCIARE LA BANSHEE

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

- Potete tentare un tiro di Sanità di 5+ per eseguire un esorcismo quando siete nella Cappella, nella Cripta o nella Stanza del Pentacolo, oppure se possedete il Simbolo Sacro o la Tavola Spiritica.

- Potete tentare un tiro di Conoscenza di 5+ per eseguire un esorcismo quando siete nella Biblioteca o nel Laboratorio di Ricerca, oppure se possedete il Libro o la Sfera di Cristallo.

Ogni volta che effettuate con successo un tiro esorcismo, ponete un segnalino Sanità o Conoscenza (a seconda della caratteristica che avete scelto) sull'oggetto o nella stanza che avete utilizzato per quel tiro esorcismo.

Se un eroe riesce ad utilizzare una stanza o un oggetto per un tiro esorcismo, nessun altro eroe potrà utilizzare nuovamente quella stanza o quell'oggetto per effettuare un nuovo tiro esorcismo (per esempio, se un tiro esorcismo riesce nella Cappella, nessun altro eroe potrà tentare un tiro esorcismo nella Cappella).

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

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

La Banshee non può essere attaccata. Se rubate la Tavola Spiritica al traditore quest'ultimo sarà soggetto al lamento della Banshee come voi, ma la Tavola Spiritica non garantisce l'immunità agli eroi.

SE VINCETE...

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

SCENARIO 9

LA DANZA DELLA MORTE

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Questo scenario inizia senza un traditore. Ogni eroe potrebbe diventare un traditore nei turni successivi.

Se la Stanza del Pentacolo e la Scale del Seminterrato non sono in gioco, il giocatore che ha rivelato lo scenario deve cercarle nel mazzo e metterle nel seminterrato. Può disporle come vuole, ma la Stanza del Pentacolo deve essere posizionata il più lontano possibile dal giocatore che ha rivelato lo scenario. Deve fare lo stesso con la Sala da Ballo, mettendola a fianco di una stanza al piano terra a sua scelta. Dopodiché rimischia quel mazzo.

Mettete da parte tanti segnalini Sanità quanti sono i giocatori.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI!

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

VOI VINCETE QUANDO...

...scacciate l'Oscuro Violinista.

COME SCACCIARE L'OSCURO VIOLINISTA

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

1. L'eroe che porta con sé il Simbolo Sacro si muove verso la Stanza del Pentacolo. Quel personaggio non può scambiare volontariamente il Simbolo Sacro con un altro personaggio.

2. Un eroe che si trova nella Stanza del Pentacolo con il Simbolo Sacro può tentare un tiro di Sanità di 5+ per sconfiggere l'Oscuro Violinista. Non è necessario che quell'eroe possieda il Simbolo Sacro, basta che ti trovi nella stessa stanza dell'eroe che lo possiede. Se il tiro ha successo, ponete un segnalino Sanità nella stanza.
3. Quando nella Stanza del Pentacolo sono presenti tanti segnalini Sanità quanti erano gli esploratori all'inizio dello scenario, gli eroi riescono a scacciare l'Oscuro Violinista dalla casa.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

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

Se fallite il tiro di Sanità e siete nella Sala da Ballo, impazzite e diventate traditori (leggete quindi questo scenario nel *Tomo del Traditore*).

Se fallite il tiro mentre siete in un'altra stanza, perdete 1 punto Sanità. Se la vostra Sanità scende fino al teschio dopo questo tiro (o per qualsiasi altra ragione), non morite, ma diventate traditori (e potete quindi leggere questo scenario nel *Tomo del Traditore*). In ogni caso, quando fallite il tiro dovete muovervi verso la Sala da Ballo seguendo il percorso più breve per arrivarci; potete comunque eseguire qualunque altra azione normalmente.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

L'Oscuro Violinista non può essere attaccato.

SE VINCETE...

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

SCENARIO 10

RIUNIONE DI FAMIGLIA

Il Pazzo alza improvvisamente la testa, tendendo le orecchie per ascoltare: "Avete sentito?", vi chiede. "Sotto al pavimento, dove li ho messi. La mia famiglia."

Ecco che il pavimento si rigonfia, poi si squarcia e fuoriescono degli arti...infine dei corpi putrescenti. Uno di essi fissa il traditore, rivelatosi amico del Pazzo: la sua bocca attornata dai vermi sembra formare un tetro sorriso. Nel momento in cui il corpo si avvicina alla sua vittima, l'intera casa sussulta, come se stesse partorendo. Quindi, i passi sordi di un lento incedere risuonano ovunque nella casa.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il Pazzo e gli Zombie vogliono uccidervi. Potete intrappolare gli Zombie attirandoli nelle stanze che per loro erano importanti quando erano in vita.

VOI VINCETE QUANDO...

...avete intrappolato tutti gli Zombie.

COME INTRAPPOLARE GLI ZOMBIE

Potete attirare gli Zombie nelle loro stanze preferite, usando la loro ingenuità a vostro vantaggio.

Gli Zombie non sono molto veloci, e si dirigono sempre verso l'eroe più vicino che possono vedere.

Potete intrappolare gli Zombie nella Camera da Letto Principale, nella Cappella, nella Serra, nella Sala da Gioco, nella Biblioteca e nella Soffitta.

Se uno Zombie entra o inizia il proprio turno in una di queste stanze, deve effettuare un tiro di Conoscenza di 4+ per evitare di essere intrappolato. Se fallisce il tiro, non può più attaccare durante il suo turno e rimane tranquillamente in quella stanza senza eseguire altri tiri per il resto della partita (potete voltare il suo segnalino a faccia in giù per indicare che è stato intrappolato).

Quando uno Zombie è intrappolato in una stanza, quella stanza non può essere utilizzata per intrappolare un altro.

SE VINCETE...

"Scusami, Mamma!" urla il Pazzo. Un lamento gorgoglia faticosamente dalle labbra di uno dei corpi, irrigidite dal rigor-mortis. Abbandonaste "Mamma" e le altre creature dietro di voi quella notte...ma talvolta vi sembra ancora di sentire quel loro lamento provenire dalle assi del pavimento...

SCENARIO 11

LASCIATELI ENTRARE

Fuori dalla finestra la nebbia s'infittisce. Ma cosa sono queste sagome che si intravedono nella bruma? Da qualche parte nella casa udite improvvisamente il Pazzo urlare: "Finalmente! Spalanchiamo le finestre!"

Poi il suono di una finestra che si apre, di seguito un'altra e un'altra ancora. Un vento gelido inizia a soffiare nella casa facendovi rizzare i capelli e sussurrando suadenti minacce nelle vostre orecchie.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Prendete tanti segnalini Sanità e Conoscenza quanti sono i giocatori.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore e il Pazzo stanno cercando di far entrare gli Spettri.

Una volta entrati, gli Spettri tenteranno di uccidervi. Non possono essere attaccati fisicamente.

VOI VINCETE QUANDO...

...scacciate tutti gli Spettri, attraverso un esorcismo oppure sconfiggendoli uno per uno con degli attacchi di Sanità (utilizzando la carta Anello).

COME EFFETTUARE UN ESORCISMO

Potete compiere un esorcismo per scacciare tutti gli Spettri. Per riuscirci dovete eseguire con successo tanti **tiri esorcismo** quanti sono i giocatori. Ogni esorcismo deve essere tentato in una determinata stanza o con un determinato oggetto e richiede un tiro di Sanità o di Conoscenza. Ogni eroe può tentare un solo tiro esorcismo durante il proprio turno.

- Potete tentare un tiro di Sanità di 5+ per eseguire un esorcismo quando siete nella Cappella, nella Cripta o nella Stanza del Pentacolo, oppure se possedete il Simbolo Sacro o l'Anello.
- Potete tentare un tiro esorcismo di Conoscenza di 5+ quando siete nella Biblioteca o nel Laboratorio di Ricerca, oppure se possedete il Libro o la Sfera di Cristallo.

Ogni volta che effettuate con successo un tiro esorcismo, ponete un segnalino Sanità o Conoscenza (a seconda della caratteristica che avete scelto) sull'oggetto o nella stanza che avete utilizzato per quel tiro esorcismo.

Se un eroe riesce ad utilizzare una stanza o un oggetto per un tiro esorcismo, nessun altro eroe potrà utilizzare nuovamente quella stanza o quell'oggetto per effettuare un nuovo tiro esorcismo (per esempio, se un tiro esorcismo riesce nella Cappella, nessun altro eroe potrà tentare un tiro esorcismo nella Cappella).

Quando gli eroi hanno ottenuto tanti segnalini quanti sono i giocatori, gli Spettri vengono scacciati.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Un eroe può sferrare attacchi di Sanità contro uno Spettro se possiede l'Anello. Se sconfiggete lo Spettro, lo scacciate. Se sconfiggete lo Spettro quando lui vi attacca, lo Spettro viene stordito.

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

SE VINCETE...

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

SCENARIO 12

GEMELLI MALVAGI

La sfera di cristallo mostra l'immagine della stanza in cui ti trovi, con dentro l'immagine della sfera di cristallo che mostra la stanza in cui ti trovi, con dentro a sua volta l'immagine della sfera di cristallo che mostra la stanza in cui ti trovi...e così via, come se cadessi in una spirale di immagini identiche.

Ma ecco che una nuova immagine prende forma mentre osservi il cristallo: puoi vedere l'entrata principale della casa e alcune persone penetrare attraverso di essa. Ti pare di conoscerle...una di esse guarda in alto, fino ad incontrare i tuoi occhi che scrutano i suoi attraverso la sfera. Impallidisci non appena li riconosci. Quelli sono i TUOI occhi.

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete tanti segnalini mostro (rappresentanti i Gemelli Malvagi) nella Sala d'Ingresso quanti sono i giocatori. Utilizzate segnalini di colore diverso, ognuno corrispondente ad uno specifico eroe.

Il giocatore a sinistra del rivelatore dello scenario è il primo ad iniziare.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Questo scenario non ha un traditore. I Gemelli sono esattamente come voi; la sola differenza è che sono malvagi e vogliono uccidervi.

VOI VINCETE QUANDO...

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

COSA DEVONO FARE I GEMELLI MALVAGI

I Gemelli Malvagi svolgono il loro "turno dei mostri" dopo il turno del giocatore che ha rivelato lo scenario.

Un Gemello Malvagio lancia sempre i dadi per muoversi come farebbe un normale mostro e avanza verso il suo eroe corrispondente seguendo il percorso più breve. Se un Gemello Malvagio termina il suo movimento in una stanza con un qualsiasi eroe, allora lo attacca. Se in una stessa stanza ci sono più eroi, attacca sempre la sua controparte se possibile. Altrimenti, scegliete a caso chi attaccare.

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

GEMELLI MALVAGI

Ogni Gemello Malvagio ha le stesse caratteristiche che aveva la propria controparte all'inizio dello scenario (tenendo conto di eventuali modifiche ma non di quelle derivate dagli oggetti posseduti dalla controparte). Queste caratteristiche non cambiano nel corso della partita.

I Gemelli Malvagi non possono portare oggetti o prendere la custodia di compagni.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se non possedete la Sfera di Cristallo quando attaccate o vi difendete dal vostro Gemello Malvagio, perdetevi 1 punto aggiuntivo in ognuna delle vostre caratteristiche, indipendentemente da chi tra voi due abbia successo nell'attacco. Se venite sconfitti, subite anche i danni normalmente. Se sconfiggete il vostro Gemello Malvagio, lo stordite. Se combattete contro il Gemello Malvagio di un altro eroe, non perdetevi il punto aggiuntivo.

Se possedete la Sfera di Cristallo e sconfiggete il vostro specifico Gemello Malvagio, lo uccidete.

Se sconfiggete il Gemello Malvagio di un altro eroe, lo stordite a meno che non possediate la Sfera di Cristallo e quell'eroe è morto. In tal caso, lo uccidete.

L'eroe che possiede la Sfera di Cristallo può attaccare i Gemelli Malvagi storditi. Un Gemello Malvagio stordito si difende normalmente dagli attacchi, ma non infligge danni se ottiene un tiro maggiore del suo attaccante.

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

SE VINCETE...

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

SCENARIO 13

FORSE SOGNARE

"Svegliati, svegliati!" *Perché non si sveglia?*

Uno dei vostri compagni si è addormentato nella camera da letto di questa misteriosa casa. Avete provato a scuoterlo fino a giungere a schiaffeggiarlo. Niente sembra svegliarlo. In un posto terribile come questo, non è per niente un buon segno.

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte tanti segnalini Sanità e Forza quanti sono i giocatori.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il subconscio del vostro compagno addormentato (il sognatore) ha materializzato i suoi Incubi nella casa. Se un imprecisato numero di Incubi fugge dalla casa, perderete, quindi dovete fermarne più che potete (il traditore ha scritto quel numero in base alle regole presenti sul *Tomo del Traditore*).

VOI VINCETE QUANDO...

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

COME SVEGLIARE IL SOGNATORE

Dovete portare il Simbolo Sacro nella stanza dove si trova il sognatore e utilizzarlo per svegliarlo. Per farlo dovete:

1. Portate il Simbolo Sacro nella stanza in cui è presente il corpo del sognatore.
2. Finché nella stanza è presente un eroe che abbia con sé il Simbolo Sacro, qualunque eroe presente nella stanza potrà tentare un tiro di Sanità o di Forza di 5+ per svegliare il sognatore. Dopo ogni successo, prendete un segnalino Sanità o Forza (a seconda della caratteristica usata). Il sognatore si risveglierà quando avrete ottenuto tanti segnalini quanti sono i giocatori.
3. Non potete usare i Sali Profumati per risvegliare il sognatore.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Gli Incubi infliggono danni mentali anziché danni fisici.

Se attaccate un Incubo e lo sconfiggete, viene distrutto anziché stordito.

SE VINCETE...

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

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

LE STELLE NON MENTONO

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

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte tanti segnalini oggetto (rappresentanti i barattoli di Vernice) quanti sono i giocatori. Mettete uno in ciascuna delle seguenti stanze (in quante più stanze potete e seguendo quest'ordine): Cucina, Dispensa, Ripostiglio, Magazzino, Laboratorio di Ricerca e Soffitta. Se ci sono più segnalini che stanze attualmente scoperte, potete mettere più di un segnalino in ciascuna stanza, di nuovo in ordine. Se nessuna delle suddette stanze è in gioco, cercatele nel mazzo delle stanze finché non ne trovate una e mettetela in gioco nel piano appropriato, quindi mettetela al suo interno tutti i segnalini Vernice. Dopodiché rimischiate quel mazzo.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore sta collaborando con i fanatici di un culto. Questi Cultisti stanno cercando di evocare il loro dio eseguendo dei sacrifici nella Stanza del Pentacolo. Possono sacrificare anche degli oggetti...insieme ai corpi umani. Non sai quanti sacrifici sono necessari, quindi dovete fermare i Cultisti il più presto possibile.

VOI VINCETE QUANDO...

...profanate il Pentacolo prima che il dio venga evocato.

COME PROFANARE IL PENTACOLO

Potete profanare la Stanza del Pentacolo trovando alcuni barattoli di Vernice e lanciandone il contenuto sul pavimento della stanza (ponendo quindi i segnalini Vernice nella Stanza del Pentacolo).

- Prendete i segnalini Vernice che sono sparsi per la casa. Potete portare un solo segnalino per volta.
- Potete lanciare un segnalino Vernice nella Stanza del Pentacolo da una stanza adiacente, collegata da una porta. Fare questo costa uno spazio di movimento.
- Dovete lanciare tutti i segnalini Vernice presenti nella casa all'interno della Stanza del Pentacolo per profanare il Pentacolo.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

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

SE VINCETE...

La casa inizia a ondeggiare e udite il suono di vetri che si infrangono tutto intorno a voi. I muri iniziano a gocciolare mentre il terrificante dio dei cultisti si avvicina al nostro piano di esistenza. Nell'esatto momento in cui il mondo intero sta per essere annientato dalla sua venuta, la vernice si spande sul pavimento in legno fino al pentacolo, profanandolo. Ecco che l'oscuro portale che stava aprendosi sospeso sopra il pentacolo rifulge e poi implode generando una possente onda d'urto che scaglia a terra tutti i presenti con forza... Ammaccature a parte, avete interrotto questo orribile rituale. Il mondo è salvo, almeno per adesso, ma l'eco del canto dei cultisti ancora risuona nelle vostre menti che non riescono a dimenticare il recente orrore vissuto. Vi toccate il viso e vi accorgete del sangue sgorgare copioso dalle vostre orecchie straziate. Con il tempo probabilmente il vostro corpo si rimetterà, guarendo...ma lo farà anche la vostra anima?

SCENARIO 15

QUI CI SONO DRAGHI

Uno dei vostri compagni si ferma improvvisamente, poi si china a raccogliere un brandello di carta dal pavimento e mormora qualcosa che non riuscite ad udire chiaramente. Prima che possiate chiedere al vostro amico cos'ha trovato, la porta davanti a voi viene distrutta da una vampata di fuoco.

Un enorme Drago appare dietro di essa, ruggendo e sputando fuoco dalle narici! Il vostro amico si irrita, vi indica e grida: "Mangiali Drago! Mangiali tutti!"

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI!

Il Drago vuole uccidervi tutti. Può soffiare fuoco e mordere. Vi servono armi e armature speciali per sconfiggere una bestia così feroce.

VOI VINCETE QUANDO...

...uccidete il Drago.

COME UCCIDERE IL DRAGO...

Non servono oggetti particolari per uccidere il Drago, ma quest'ultimo è talmente potente che avrete bisogno dell'Armatura Antica (segnalino oggetto), dello Scudo (un altro segnalino oggetto) e la Lancia (carta) per avere qualche possibilità di successo. L'Armatura Antica e lo Scudo sono entrambi da qualche parte nel seminterrato.

L'Armatura Antica: l'Armatura Antica è un oggetto unico ed è diverso dalla carta Armatura. L'Armatura Antica non può essere rubata con un attacco speciale. Non è possibile indossare l'Armatura Antica e l'Armatura contemporaneamente.

- Potete utilizzare un turno intero per indossare l'Armatura Antica o per toglierla e passarla ad un altro eroe. Non potete muovervi o fare qualunque altra cosa in quel turno.
- Chi indossa l'Armatura Antica riceve fino a 5 danni fisici in meno dagli attacchi, ma deve muoversi di uno spazio in meno (fino comunque ad un minimo di uno spazio per turno). In ogni caso l'Armatura Antica non è in grado di proteggervi da attacchi basati sul fuoco o sul calore.

Lo Scudo: Chi porta lo Scudo è immune ad attacchi basati sul fuoco o sul calore, ma è molto pesante: chi lo porta deve muoversi di uno spazio in meno (fino comunque ad un minimo di uno spazio per turno). Chiunque si trovi nella stessa stanza con l'eroe che porta lo Scudo è immune al soffio del Drago.

La Lancia: La Lancia è particolarmente efficace contro il Drago. In aggiunta al consueto bonus di Forza della Lancia, quando attaccate o vi difendete contro il Drago basandovi sulla Forza, aggiungete 4 al risultato del vostro tiro.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se venite colpiti dall'attacco infuocato del Drago, potete scegliere di scartare un oggetto e subire 2 punti in meno di danno fisico. Potete scartare più oggetti per volta, diminuendo il danno di 2 punti per ciascuno.

Il traditore tiene traccia dell'ammontare dei danni subiti dal Drago e vi dirà quando verrà ucciso.

SE VINCETE...

Il Drago barcolla, quindi cade a terra morto, spire di fumo escono dalle sue narici. La sua carcassa è coperta di sangue, ma meno lorda di sangue di quanto lo siete voi. Ora dovete vedervela con il traditore, in piedi davanti a voi con un ghigno idiota. Mentre vi avvicinate, quello che fu il vostro amico realizza che intendete rendergli pan per focaccia. "Ma tanto questo è un sogno!" protesta. Strane, per essere le sue ultime parole.

SCENARIO 16

L'ABBRACCIO DEL FANTASMA

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

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il vostro compagno traditore ha evocato un Fantasma per proteggere la Ragazza. Lei è nascosta da qualche parte nel seminterrato e il traditore vi ha preparato una trappola. Potete sentire il ticchettio del timer della bomba. Non avete molto tempo.

VOI VINCETE QUANDO...

...salvate la Ragazza, poi disinnescate la bomba o fuggite con la Ragazza dalla casa prima che esploda.

COME SALVARE LA RAGAZZA

Prima di tutto dovete trovare il Fantasma e salvare la Ragazza. Poi avrete bisogno di disinnescare la bomba...oppure uscire velocemente dalla casa.

- Il Fantasma e la Ragazza appariranno nella prossima stanza con il simbolo evento o presagio che scoprirete nel seminterrato. Il traditore metterà entrambi i loro segnalini in quella stanza.
- Invece di pescare una carta per quella stanza, dovete attaccare il Fantasma. Se sconfiggete il Fantasma, lo uccidete e prendete la custodia della Ragazza. In caso contrario, voi subite i danni normalmente e il Fantasma scappa con la Ragazza (tutti e due i segnalini vengono rimossi dal gioco). Il Fantasma riapparirà nella prossima stanza con il simbolo evento o presagio che scoprirete nel seminterrato.
- Se l'intero seminterrato è stato esplorato, il traditore sceglie una qualsiasi stanza del seminterrato in cui mettere il Fantasma e la Ragazza. Il Fantasma non riappare mai due volte nella stessa stanza, finché può farlo.

COME METTERE FUORI USO LA BOMBA

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

COME FUGGIRE DALLA CASA

Potete tentare un tiro di Conoscenza di 6+ (per scassinare la serratura) o un tiro di Forza di 6+ (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.

SE VINCETE...

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

SCENARIO 17

UN SOFFIO DI VENTO

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte diversi segnalini oggetto (rappresentanti le Candele).

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Stanno cercando di uccidervi.

VOI VINCETE QUANDO...

...esorcizzate il Poltergeist.

COME FARE L'ESORCISMO

Il rituale dell'esorcismo richiede l'accensione delle Candele.

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

Se state trasportando una Candela, potete scartarla in qualsiasi stanza del piano in cui è stato rivelato lo scenario effettuando un tiro di Conoscenza di 5+. Se ci riuscite, posizionate il segnalino Candela in quella stanza; nessun altro tentativo può essere fatto in questa stanza. Se fallite il tiro, perdetevi la Candela; rimettete da parte il segnalino Candela. Una volta che un segnalino Candela viene posizionato in una stanza, non può essere raccolto dal Poltergeist o dal traditore. Quando avrete posizionato un numero di segnalini Candela pari al numero degli eroi, il Poltergeist viene esorcizzato.

Un eroe che con se la carta Candela può usarla (e scartarla) al posto di un segnalino Candela quando tenta un tiro di Conoscenza. Se ci riesce, posiziona un segnalino Candela in quella stanza.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Il Poltergeist è immune agli attacchi di Forza, e non può essere danneggiato dal Revolver. La Dinamite invece ha effetto sul Poltergeist (il *Tomo del Traditore* spiega cosa accade).

Qualsiasi eroe che si trova nella stessa stanza del Poltergeist può attaccarlo con la Velocità. Se lo sconfiggete, non gli infliggete danni, ma potete rubargli un oggetto che sta trasportando. Se lui vi sconfigge, ricevete un dado di danno fisico (invece del danno normale).

Un eroe che possiede l'Anello, il Teschio o il Campanello, può attaccare il Poltergeist con un attacco di Sanità. Se lo sconfiggete, abbassate l'indicatore Turno/Danno del numero della differenza del tiro. Se lui vi sconfigge, ricevete un dado di danno mentale (invece del danno normale).

SE VINCETE...

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

SCENARIO 18

UNITI VINCEREMO

Avete sentito il grido del vostro amico, ma era tardi, era già diventato un mostro, la carne scorreva gorgogliando tra le ossa come la gomma fusa.

Quell'ammasso di carne può più essere ucciso con armi ordinarie. Ma il fuoco, quello lo scioglierà tutto. Un fuoco abbastanza grande brucerà il vostro amico mostruoso e l'orrore di questa casa per sempre.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Se le Scale del Seminterrato non sono nella casa, cercatele nel mazzo delle stanze e posizionatele nel seminterrato. Dopodiché rimischiate quel mazzo.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore brama la vostra carne, e solo bruciando la casa potrete uccidere il mostro.

VOI VINCETE QUANDO...

...l'incendio della casa ucciderà il traditore.

COME BRUCIARE LA CASA

Dovete scoprire e spostarvi nella Caldaia. Una volta lì, effettuate un tiro di Conoscenza di 5+. Se ci riuscite, impostare il surriscaldamento del forno.

Alla fine del turno seguente dell'eroe che ha impostato il surriscaldamento del forno, la Caldaia esplose. Voltate la tessera a faccia in giù. Ogni esploratore (incluso il traditore) che si trova in questa stanza viene ucciso.

Da adesso in poi, alla fine del turno di ogni esploratore (incluso quello del traditore), una nuova stanza prende fuoco, uccidendo chiunque si trovi al suo interno (voltate la tessera a faccia in giù). Una stanza può prendere fuoco solo se è adiacente ad un'altra stanza già bruciata (non necessariamente collegata da porte). I giocatori degli eroi morti non possono diffondere le fiamme, ma il traditore deve sempre farlo.

Quando il fuoco raggiunge le Scale del Seminterrato, l'esploratore seguente può scegliere di distruggere l'Atrio. Il fuoco si diffonde poi da qui alla Sala d'Ingresso e alle Scale Principali (marcate queste stanze con i segnalini oggetto per mostrare che sono state distrutte). Il fuoco può diffondersi anche dal Pianerottolo del Seminterrato fin sopra allo Scivolo del Carbone, oppure da una stanza del seminterrato fin sopra alla Stanza Crollata.

Quando il fuoco distrugge l'Atrio, la Sala d'Ingresso e le Scale Principali, la casa crolla e uccide chiunque si trovi ancora al suo interno.

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...

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

SCENARIO 19

UN AMICO PER LE ERE

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte un numero di segnalini oggetto (rappresentanti barattoli di Vernice) pari al numero degli eroi +2.

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

Mettete un segnalino Vernice in ciascuna delle seguenti stanze: Soffitta, Stanza Abbandonata, Stanza Crollata, Cortile, Corridoio Statuario, Dispensa e Cantina. Se il numero di segnalini è inferiore al numero delle stanze indicate, mettete i segnalini nelle stanze che si trovano il più lontano possibile da ogni esploratore. Se invece il numero di segnalini è maggiore del numero delle stanze indicate, mettete da parte i segnalini avanzati. Ogni volta che viene scoperta una delle stanze indicate, posizionatevi un segnalino Vernice.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

VOI VINCETE QUANDO...

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

COME RIDIPINGERE IL RITRATTO

I segnalini Vernice possono essere trasportati, lasciati, scambiati e rubati come comuni oggetti, ma non possono essere trasportati dal Cane. Ogni esploratore può trasportare solo un segnalino Vernice alla volta.

Se vi trovate nella Galleria e avete con voi un segnalino Vernice, potete tentare un tiro di Conoscenza di 4+ durante il vostro turno per ridipingere il ritratto. Se ci riuscite, scartate il segnalino Vernice e posizionate un segnalino Conoscenza nella stanza. Un eroe non può eseguire questa azione più di una volta per turno.

Quando avrete posizionato un numero di segnalini Conoscenza nella Galleria uguale al numero degli eroi che hanno iniziato lo scenario, l'incantesimo è spezzato.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Il traditore non può essere danneggiato da mezzi normali. Se sconfiggete il traditore in un combattimento fisico con un risultato di attacco di 2 o più, potrete rubargli un oggetto (vedete la sezione "Attacchi Speciali" nel regolamento).

Eccezione: Quando un eroe che indossa l'Amuleto delle Ere sconfigge il traditore in combattimento, le caratteristiche del traditore vengono danneggiate normalmente.

SE VINCETE...

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

SCENARIO 20

LA SPOSA FANTASMA

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

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Se la Cripta non è ancora stata scoperta, cercatela e mettetela nel seminterrato. Dopodiché rimischiate quel mazzo.

Mettete un segnalino oggetto (rappresentante il Corpo) nella Cripta.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

VOI VINCETE QUANDO...

...trovate l'Anello Nuziale (la carta Anello) ed il corpo del vero sposo (il segnalino Cadavere), quindi portateli entrambi alla Sposa Fantasma nella Cappella prima che lei sposi il vostro compagno.

COME FERMARE LE NOZZE

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

Per farlo, dovete seguire le indicazioni sotto riportate, nell'ordine. Ogni eroe può tentare una delle seguenti azioni solo una volta per turno.

1. Potete tentare un tiro di Conoscenza di 5+ quando siete nella Camera da Letto, nella Sala da Pranzo o nella Biblioteca, oppure se possedete il Libro (in questo scenario è il vecchio diario della Sposa) per scoprire il nome del vero sposo.

2. Potete tentare un tiro di Conoscenza di 4+ nella Cripta per scoprire dove è sepolto il corpo del vero sposo.

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

4. Una volta che il corpo è stato riesumato, prendete il segnalino Cadavere e portatelo alla Cappella. Il corpo è pesante, per cui l'eroe che lo trasporta è più lento: spende 2 punti di movimento per muoversi in ciascuna stanza. Potete dare il segnalino Cadavere ad un altro eroe esattamente nello stesso modo in cui scambiate gli oggetti.

5. Portate l'Anello nella Cappella. Non è importante quale dei due oggetti arrivi per primo alla Cappella.

Una volta che il corpo e l'Anello si troveranno nella Cappella, la Sposa Fantasma apparirà e finalmente potrà riposare in pace.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

La Sposa Fantasma effettua attacchi di Sanità. Non può subire alcun tipo di danno né essere stordita in alcun modo, eccetto che dagli attacchi di Sanità utilizzando l'Anello.

SE VINCETE...

Il terriccio della Cripta incrosta il tuo collo e ti fa bruciare gli occhi, ma hai trovato ciò che cercavi: il corpo raggrinzito e imbalsamato dello sposo, da lungo tempo depresso nella tomba. Infilò il sottile anello al suo fragile dito rinsecchito. Infine trascini con fatica quel fardello e lo deponi sull'altare della Cappella; al contatto un sinistro rumore d'ossa, frantumi di esse e capelli che si spargono sull'altare. L'apparizione in abito bianco da sposa ricompare, levitando questa volta sui resti dell'antico corpo. Dal cadavere oramai a pezzi sembra fuoriuscire, prendendo forma pian piano, uno spirito che pare vestito a sua volta con un abito nero da sposo. Congiungendo le loro mani, i due spettri cominciano a svanire, pieni d'amore, da questo mondo...

SCENARIO 21

LA CASA DEI MORTI VIVENTI

Cos'è tutto questo baccano? Sembra come stesse per uscire qualcosa dal pavimento, o dai muri. Misericordia! Corpi decomposti, denti rotti ed anneriti, odore di cimitero! Corpi emaciati e gialli di pus allungano le loro braccia putrescenti verso di voi. Sono ovunque!

Hanno intenzione di banchettare con la vostra carne, strappandola a morsi con i loro denti marci. Ma cos'è peggio è il fatto che non morireste. Eternamente affamati, i vostri corpi mutilati si unirebbero alla schiera dei non-morti, nuovi zombie tra gli zombie.

Dovete fermarli ad ogni costo!

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

VOI VINCETE QUANDO...

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

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se un eroe viene ucciso, nel turno successivo diventa uno Zombie. Il traditore vi dirà le vostre nuove caratteristiche (descritte nel Tomo del Traditore).

Potete distruggere uno Zombie sconfiggendolo in combattimento utilizzando una qualsiasi arma che richieda attacchi basati sulla Forza. Anche la Dinamite funziona contro gli Zombi. Un attacco effettuato senza questo genere di armi stordirà solamente uno Zombie. Se venite sconfitti, subirete sempre gli eventuali danni, qualunque arma possediate.

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

Se avete il Simbolo Sacro, qualunque Zombie vi attacchi con la Forza lancerà 2 dadi in meno per l'attacco (il Simbolo Sacro non influenza il Signore degli Zombie).

Potete danneggiare il Signore degli Zombie solo se avete il Medaglione. L'eroe che porta con sé il Medaglione non ha bisogno di un'arma per danneggiare il Signore degli Zombie, sebbene ogni arma che eventualmente possieda infligge danni normalmente. Il traditore tiene traccia dell'ammontare dei danni subiti dal Signore degli Zombie e vi dirà quando verrà ucciso.

Gli attacchi da parte di eroi che non abbiano con loro il Medaglione saranno inutili contro il Signore degli Zombie (non potranno nemmeno stordirlo).

SE VINCETE...

Il suono della carne lacerata da quelle grigie mani putrescenti...e l'orribile, orribile suono di strappi di morsi che ne consegue...puoi ancora udirli. Sono suoni che ti sveglieranno ancora nel cuore della notte per gli anni a venire. Come è accaduto questa notte. E ogniquale volta li odi in te, immagini qualcosa muoversi e fuoriuscire dalle pareti...dal pavimento. Ti rigiri nel letto e tenti di rimetterti a dormire...rimuginare troppo sui demoni del passato non porterebbe a nulla di buono.

SCENARIO 22

LO SGUARDO DELL' ABISSO

La casa sussulta e ruggisce. Una vampata di calore vi avvolge. Un altro sobbalzo, poi il suono di legno che si squarcia e di calcinacci che si staccano. Qualcuno urla: "Tenetevi da qualche parte! Stiamo sprofondando all'INFERNO!"

Un flebile, tremolante bagliore rosso illumina le mura e una nebbia grigia riempie velocemente le stanze. Una parte della casa trema e poi si sgretola precipitando verso un fiammeggiante lago di fuoco, più sotto. Vi arrampicate come potete, tentando di mettervi in salvo e al contempo cercando disperatamente di trovare il modo per impedire che la casa precipiti nell'Inferno...portandovi giù con lei.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte tanti segnalini Sanità e Conoscenza quanti sono i giocatori.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

VOI VINCETE QUANDO...

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

COME FARE L'ESORCISMO

Dovete compiere un esorcismo per impedire alla casa di precipitare nell'Abisso. Questo richiederà tanti **tiri esorcismo** quanti sono i giocatori. Ogni esorcismo deve essere tentato in una determinata stanza o con un determinato oggetto e richiede un tiro di Sanità o di Conoscenza. Ogni eroe può tentare un solo tiro esorcismo durante il proprio turno.

- Potete tentare un tiro di Sanità di 5+ per eseguire un esorcismo quando siete nella Cappella, nella Cripta o nella Stanza del Pentacolo, oppure se possedete il Simbolo Sacro o la Tavola Spiritica.

- Potete tentare un tiro di Conoscenza di 5+ per eseguire un esorcismo quando siete nella Biblioteca o nel Laboratorio di Ricerca, oppure se possedete il Libro o la Sfera di Cristallo.

Ogni volta che effettuate con successo un tiro esorcismo, ponete un segnalino Sanità o Conoscenza (a seconda della caratteristica che avete scelto) sull'oggetto o nella stanza che avete utilizzato per quel tiro esorcismo. Il segnalino conta anche se la stanza o l'oggetto che è stato utilizzato viene distrutto.

Se un eroe riesce ad utilizzare una stanza o un oggetto per un tiro esorcismo, nessun altro eroe potrà utilizzare nuovamente quella stanza o quell'oggetto per effettuare un nuovo tiro esorcismo (per esempio, se un tiro esorcismo riesce nella Cappella, nessun altro eroe potrà tentare un tiro esorcismo nella Cappella).

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

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

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

COME COMPORTARSI CON L'ABISSO

Il traditore sta tenendo traccia dello scorrere del tempo con l'indicatore Turno/Danno.

Se possedete il Simbolo Sacro e vi trovate in una stanza adiacente (collegata da una porta) ad una stanza distrutta, potete sacrificare il Simbolo Sacro invece di voltare la tessera di quella stanza a faccia in giù. Quando lo fate, scartate il Simbolo Sacro. Così facendo non dovrete voltare a faccia in giù quella stanza. Questo impedirà anche alla casa di crollare fino alla fine del prossimo turno. Questo, tuttavia, non fermerà l'avanzare dello scorrere del tempo sull'indicatore Turno/Danno.

La Sala d'Ingresso, l'Atrio e le Scale Principali sono considerate stanze separate. Utilizzate un segnalino oggetto per indicare quale di esse è già stata risucchiata nell'Abisso.

Se vi trovate in una stanza quando l'Abisso la inghiotte (e viene voltata a faccia in giù), dovete tentare un tiro di Velocità di 4+. Se ci riuscite, potete fuggire saltando in una stanza adiacente già scoperta collegata da una porta (se ne esiste una) che non sta crollando. Se non ci riuscite, o non è possibile saltare in una stanza che corrisponda alla descrizione, venite risucchiati dall'Abisso e uccisi.

Se un evento o l'Ascensore Mistico vi conducono in una stanza o in un piano già crollati, allora precipitate nell'Abisso e venite uccisi.

SE VINCETE...

L'ultimo incantesimo è terminato. L'esorcismo è completo. Ora attendete...supplicando, pregando e promettendo qualunque cosa dentro di voi se solo ne uscirete vivi...la casa smette di vibrare. La nebbia grigia si ritira. Il palpitante bagliore rosso si affievolisce fino a scomparire. State piangendo. Ma l'inferno non vi reclamerà quest'oggi...

SCENARIO 23

ORRORE TENTACOLATO

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

Poi il tentacolo ritorna.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Una creatura mostruosa, un Orrore Tentacolato, è sulle vostre tracce. Ognuno dei suoi Tentacoli è rappresentato da una coppia di segnalini Origine ed Estremità. Se l'Estremità di un tentacolo vi porta fino alla sua corrispettiva Origine, verrete uccisi all'inizio del successivo turno dei mostri, a meno che non veniate salvati prima. I Tentacoli diventeranno più forti con il passare del tempo.

VOI VINCETE QUANDO...

...distruggete la creatura.

COME DISTRUGGERE LA CREATURA

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

- L'eroe che ha con sé la Sfera di Cristallo può utilizzarla per scoprire dove si trova la Testa della creatura. Deve effettuare un tiro di Conoscenza di 4+ per riuscire a guardare dentro la sfera. Se il tiro fallisce, seguite le istruzioni presenti sulla carta stessa della Sfera di Cristallo. Se il tiro riesce, invece di risolvere l'effetto normale della Sfera di Cristallo, lancerà 4 dadi per determinare dove si trova la Testa:

Risultato	Stanza
0	Dispensa
1	Cucina
2	Stanza dell'Organo
3	Baratro
4-5	Lago Sotterraneo
6	Serra
7	Cripta
8	Caldaia

- La Sfera di Cristallo va in frantumi non appena la Testa viene localizzata. Scartate quella carta.

- Se la stanza in cui si trova la Testa non è ancora stata scoperta, cercatela nel mazzo delle stanze e datela al traditore dicendogli di collegare la stanza ad una qualsiasi porta nel piano appropriato. Dopodiché rimischiate quel mazzo.

- Posizionate un segnalino mostro in quella stanza per rappresentare la Testa della creatura (potete usare un segnalino qualsiasi, purché non si confonda con i segnalini Origine ed Estremità).

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Le Origini non possono attaccare o essere attaccate. Le Estremità invece possono attaccare ed essere attaccate normalmente.

Se un'Estremità sconfigge un eroe in un combattimento fisico, quest'ultimo non subisce danni. Quel personaggio viene afferrato e lascia tutti i suoi oggetti nella stanza. Dopodiché l'Estremità termina il proprio movimento.

Se un'Estremità viene sconfitta da un eroe in combattimento, viene stordita e si ritira verso la sua Origine, ma prima lascia cadere qualunque eroe afferrato in precedenza. Posizionate poi l'Estremità nella stessa stanza della sua corrispondente Origine e voltala a faccia in giù.

Quando sconfiggete un'Estremità in combattimento, viene stordita e si e lascia cadere qualunque eroe afferrato in precedenza.

Le Origini non rallentano il movimento degli eroi, mentre le Estremità invece sì.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

Se siete stati afferrati da un'Estremità, non potete usare gli oggetti (in quanto vi cadono) ma potete comunque attaccarla. Se la sconfiggete, l'Estremità viene stordita e si ritrae, lasciandovi andare, ma per il resto del vostro turno, ogni stanza in cui entrate conta come 2 spazi di movimento. Se invece è l'Estremità a sconfiggervi, non subite danni ma il vostro turno termina.

SE VINCETE...

Il tentacolo munito di ventose dentate si ritrae, dimenandosi avanti e indietro in agonia e facendo crollare parte del soffitto e poi un muro con i suoi ultimi possenti slanci. Un urlo si leva lontano, sale velocemente da toni bassi fino ad arrivare a toni tanto elevati che riuscite a malapena a percepirlo, con il vostro udito limitato. La creatura urla il suo ultimo richiamo verso dimensioni che non volete né potete nemmeno immaginare. Poi, finalmente, ciò che non avrebbe mai dovuto esistere non è più. Probabilmente lo incontrerete ancora solamente nei vostri sogni...anzi, incubi...

SCENARIO 24

VOLARE VERSO CASA

Udite il suono d'un fruscio, d'un batter d'ali divenire sempre più intenso appena fuori dalla casa.

Guardando da una finestra vedete un enorme stormo di pipistrelli i cui occhi rossi brillano nell'oscurità. Tirate le tende, indietreggiando da quell'orribile visione. Ma ecco ancora quel suono. Poi un colpo...poi un altro. Poi un'orribile risata rauca. Flap...flap...flap.

Sono qui.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Se la Stanza dell'Organo non è stata ancora rivelata, cercatela nel mazzo delle stanze e mettetela nella casa. Dopodiché rimischiare quel mazzo.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

VOI VINCETE QUANDO...

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

COME SCACCIARE I PIPISTRELLI

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

1. Recatevi nella Stanza dell'Organo. Una volta che vi trovate lì, potete tentare un tiro di Forza di 6+ per mettere in funzione l'organo.
2. Una volta che l'organo è stato messo in funzione, potete tentare un tiro di Conoscenza di 6+ (nella Stanza dell'Organo) per trovare la giusta combinazione di suoni che farà allontanare i Pipistrelli che ancora non si sono attaccati agli eroi. Questo inoltre farà sì che nessun altro Pipistrello entri nella casa (a un eroe il cui hobby è la Musica basterà un tiro di Conoscenza di 5+).
3. Fatto ciò, attaccate ed uccidete tutti i Pipistrelli rimasti attaccati agli eroi.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

All'inizio del proprio turno, ogni eroe subisce 1 punto di danno fisico per ogni Pipistrello attaccato a lui. Un eroe che indossi l'Armatura sottrae 1 punto di danno dal totale.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Potete attaccare un Pipistrello attaccato a voi o ad un altro eroe usando la Forza. Se sconfiggete il Pipistrello, viene ucciso anziché stordito.

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

SE VINCETE...

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

SCENARIO 25

VOODOO

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

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI!

Il traditore ha nascosto delle bambole voodoo in tutta la casa. Ognuna di esse è collegata ad uno specifico eroe. Le bambole sono sparse in posti pericolosi, in modo tale che quello che accade ad una bambola accade anche all'eroe corrispondente. Con il trascorrere del tempo, misurato dall'indicatore Turno/Danno, gli effetti che le bambole voodoo hanno sugli eroi peggioreranno.

VOI VINCETE QUANDO...

...distruggete tutte le bambole e almeno metà degli eroi che hanno iniziato lo scenario sono ancora vivi (arrotondati per eccesso).

COME DISTRUGGERE LE BAMBOLE

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

In questo scenario, la regola che pone fine al movimento degli eroi quando entrano in una nuova stanza inesplorata contenente un simbolo evento, oggetto o presagio non conta. Potete scoprire tutte le stanze che volete, pescando una carta solo se la stanza in cui terminate il vostro movimento contiene un simbolo. Dovete pescare una carta anche se cercate una bambola in una stanza con un simbolo appena scoperta.

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

- Potete tentare un tiro di Conoscenza di 2+ per cercare una bambola in quella stanza. Se il tiro ha successo, chiedete al traditore se nella stanza attuale è presente una bambola; lui deve rispondere con sincerità e dirti di quale bambola si tratta (troverai una bambola solo se ti trovi nella stanza giusta); Ciascun eroe può tentare una sola ricerca durante il suo turno.

- Quando trovate una bambola, potete distruggerla automaticamente se corrisponde al vostro eroe. Ciascun eroe può scoprire l'ubicazione di una qualunque bambola, ma un eroe può distruggere solo quella a cui è specificatamente legato.

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

SE VINCETE...

Afferri la bambola e fissi i suoi occhi fatti con bottoni. Occhi che, in tutta la loro assenza di vita, in un certo qual modo ricordano i tuoi. No! Sbatti la bambola contro il pavimento, più e più volte. I bottoni saltano via. Le cuciture si sfaldano. Infine i tessuti si squarciano e l'interno fuoriesce, costituito da cenci e brandelli di stoffe. La bambola è distrutta. Aspetta, cos'hai fatto? Questa non era di sicuro la cosa più intelligente da fare con una bambola voodoo. Non ti senti meglio...però in fondo avresti potuto sentirti molto peggio...

SCENARIO 26

PAGATE IL PIFFERAIO

Quei dannati rumori! Batti la mano contro il muro ed gli strofinii ed i picchietti cessano all'istante.

"Vedete?" dici ai tuoi compagni. "Qualche razza di bestiaccia infesta le mura...insetti forse, oppure topi".

Tempo pochi secondi e i fastidiosi rumori ricominciano, più forti di prima. Deve esserci una qualche infestazione!

Uno dei tuoi compagni ascolta i suoni con un'espressione di gioia così assoluta da sembrare quasi di dolore. Ad un certo punto il suo sguardo incrocia il tuo.

Non avevi notato quanto assomigliasse ad un ratto. Poi all'improvviso pronuncia una parola con una voce possente e terribile, un tono che mai prima d'ora avevi sentito provenire da lui: "Cibo!"

Ecco che piccoli corpi emergono da sotto il pavimento! Topi! Nugoli e nugoli di topi!

O voi o loro.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Prima che il traditore posizioni i segnalini Topo nella casa, spostate qualunque eroe che si trovi nella Stanza del Pentacolo in una stanza adiacente (non necessariamente collegata da una porta).

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore sta eseguendo un malvagio rituale che ha a che fare con i Topi nella Stanza del Pentacolo. Potete fermare il rituale soltanto uccidendo velocemente tutti i Topi presenti nella casa. Attenzione alle orde di Topi che attaccano insieme!

VOI VINCETE QUANDO...

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

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se infliggete danni ad un singolo Topo, lo uccidete.

Gli eroi non possono influenzare il traditore in alcun modo finché si trova nella Stanza del Pentacolo. Né gli eroi né i Topi possono entrare nella Stanza del Pentacolo.

SE VINCETE...

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

CARNE SCATENATA

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

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

...un tuorlo che inizia a ribollire ed a crescere, raddoppiando le sue dimensioni secondo dopo secondo e inglobando dentro di sé tutto ciò che lo circonda! Che hai fatto! Quasi inciampi mentre indietreggi...il blob avanza e si solleva in avanti, come se intendesse sfruttare il vantaggio del tuo increspicare. Comprendi all'istante che la sostanza è dotata di vita propria e...è aggressiva: se ti fossi fatto sorprendere, ti sarebbe sicuramente passato sopra! Che razza di creatura è mai questa? E smetterà mai di crescere?

Non c'è tempo per pensare...

COSA DOVETE FARE ADESSO

Il giocatore che possiede la carta Sfera di Cristallo la scarta. Chiunque si trovi in quella stanza dovrebbe fuggire in fretta, poiché è da quella stanza che il Blob inizierà a crescere.

Mettete da parte tanti segnalini Conoscenza e Sanità quanti sono i giocatori.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

VOI VINCETE QUANDO...

...distruggete il Blob.

COME DISTRUGGERE IL BLOB

Una sola volta durante il proprio turno, se un eroe si trova in una stanza adiacente a quella in cui si trova un segnalino Blob (e le due stanze sono collegate da una porta), potete tentare un tiro di Conoscenza di 3+ per esaminare il Blob al fine di scoprire un punto debole. Ogni volta che ci riuscite mettete un segnalino Conoscenza sulla vostra scheda personaggio.

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

Quando avete trovato il punto debole del Blob, dovete scoprire la giusta formula chimica per neutralizzarlo. Creare la formula richiede un numero di ingredienti pari al numero dei giocatori. Una sola volta durante il proprio turno, un eroe può tentare un tiro di Conoscenza di 3+ in una delle seguenti stanze per cercare un ingrediente: Soffitta, Serra, Caldaia, Giardini, Biblioteca, Laboratorio di Ricerca, Sala Operatoria, Ripostiglio, Cucina, Dispensa, Magazzino, Camera Blindata (se aperta) e Cantina. Mettete un segnalino Conoscenza sulla vostra scheda personaggio per ciascun tiro effettuato con successo per indicare l'ingrediente trovato. Mettete poi un segnalino Sanità nella stanza in cui è stato trovato; il tiro di Conoscenza non può essere tentato in quella stanza un'altra volta.

Una volta trovato un ingrediente, un eroe può usare uno spazio di movimento mentre si trova in una stanza adiacente a quella in cui si trova un segnalino Blob (e le due stanze sono collegate da una porta) per lanciare l'ingrediente al suo interno. Quando questo accade, spostate il segnalino Conoscenza dalla scheda personaggio di quell'eroe al Blob. Quando un numero di ingredienti pari al numero di giocatori è stato lanciato dentro al Blob, quest'ultimo viene interamente distrutto.

SE VINCETE...

Afferri saldamente la provetta. Il tappo di paraffina impedisce al liquido verde che si agita al suo interno di strabordare. Speri che contenga l'enzima corretto. Non avrai un'altra chance. Il brontolio digestivo del blob rumoreggia nella stanza vicina. Con una veloce preghiera, lanci la provetta dentro quella inquietante massa informe di carne. Il blob assorbe la provetta istantaneamente. La casa sussulta come colpita da un terremoto. Il blob si rimescola, evapora, fuma, vaporizza mentre consuma se stesso con un ultimo, violento spasmo! Tutto quello che rimane sono pozze di fetidi liquami disseminate qua e là in cui si intravedono rimasugli di abiti lacerati, pezzi di ossa, denti sparsi e lembi di pelle quasi sciolta. Uno spettacolo rivoltante...

SCENARIO 28

L'ANELLO DI RE SALOMONE

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

"L'anello di Re Salomone." Le lettere cambiano: "Quando l'Arrivo è prossimo, Esso viene ritrovato da colui che può fermarlo" E poi di nuovo: "Così è stato sempre, Era dopo Era" ed ancora, un'ultima volta: "La porta degli Inferi è aperta: l'Arrivo è oggi".

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

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

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

VOI VINCETE QUANDO...

...distruggete il Signore dei Demoni. Per farlo, dovete sconfiggerlo due volte in combattimento usando l'Anello. Ogni attacco può esser basato sulla Forza o sulla Sanità.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se effettuate un attacco basato sulla Sanità contro il Signore dei Demoni usando l'Anello, aggiungete 2 al risultato del vostro tiro. Quando sconfiggete il Signore dei Demoni la prima volta, lo stordite (voltate il suo segnalino a faccia in giù); quando invece lo sconfiggete la seconda volta, il Signore dei Demoni viene distrutto. Se il Signore dei Demoni attacca l'eroe che porta l'Anello ma viene sconfitto, questo conta come una delle 2 sconfitte necessarie.

Se sferrate con successo un attacco di Sanità contro un qualsiasi altro Demone usando l'Anello, prendete il controllo di quel Demone (potete controllarne più di uno). Potete muovere quel Demone ed attaccare altri Demoni o il traditore nei turni successivi. Se un altro eroe prende l'Anello, ottiene il controllo dei Demoni conquistati in precedenza. Se l'Anello viene lasciato o rubato dal traditore, tutti i Demoni controllati tornano liberi.

Se sconfiggete un Demone o il Signore dei Demoni ma non avete l'Anello, li stordite normalmente.

SE VINCETE...

L'anello di Re Salomone brilla tra le tue dita e poi si dissolve...mentre il Signore dei Demoni alla fine soccombe. Di nuovo la casa sussulta. Il vento caldo che spirava fuori dall'abisso dell'Inferno lentamente si placa. Il passaggio verso gli Inferi si trasforma in un vortice ed inizia a risucchiare al suo interno tutto il fetore, il calore e le fiamme demoniache che ne stavano fuoriuscendo. Tentacoli di fuoco escono dal portale, ognuna afferrando brutalmente un demone. Gridando, questa volta con la voce di anime torturate oltre la loro sopportazione, i demoni riluttanti vengono trascinati nell'abisso. Quando anche l'ultimo demone strepitante scompare attraverso il varco, il passaggio infernale collassa, chiudendosi come un gigantesco occhio. Il silenzio cala sulla casa. L'Inferno ha finito con te. Ma, ti domandi, fissando pensoso il cielo terso in lontananza oltre una finestra...tu hai finito con l'Inferno?

LA STIRPE DI FRANKENSTEIN

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

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte 5 segnalini oggetto (rappresentanti le Torce).

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

VOI VINCETE QUANDO...

...il Mostro è morto.

COME UCCIDERE IL MOSTRO

Ci sono due modi per uccidere il Mostro di Frankenstein:

1. **Fuoco:** Andate alla Stanza Bruciata, alla Caldaia o alla Cucina per procurarvi ed accendere una Torcia (prendete un segnalino Torcia e mettetelo sulla vostra scheda personaggio). Non c'è limite al numero di Torce che potete trovare durante la partita, ma ogni eroe ne può trasportare solo una alla volta. Quando siete nella stessa stanza del Mostro o in una stanza adiacente ad essa (collegata da una porta), potete tentare un attacco di Velocità per lanciare una Torcia contro il Mostro. Se sconfiggete il Mostro, lui subisce un attacco da Torcia e voi scartate il segnalino Torcia. Questo attacco non stordisce il Mostro. Se il Mostro vi sconfigge, scartate comunque il segnalino Torcia (mettetelo da parte insieme agli altri). Ciascun eroe può lanciare una sola Torcia per turno. Il Mostro viene ucciso se viene colpito da tante Torce quanti sono i giocatori.
2. **Caduta:** Il Mostro non è molto intelligente. Deve sempre muoversi verso l'eroe più vicino che può attaccare. Attratelo nella Torre o nel Baratro. Successivamente potete tentare un tiro di Forza di 6+ in una di queste due stanze per farlo cadere giù, incontro alla sua morte. Potete tentare questo tiro una sola volta per turno.

SE VINCETE...

Riiip! Bruci un'altra pagina di quel libro dannato alla fiamma della candela. Questi appunti sono un vero abominio. Speri che la loro distruzione assicuri che i segreti della rianimazione rimangano celati per sempre. Riiip! Anche l'introduzione se n'è andata. Le prossime pagine sono piene di formule e tabelle, schemi e figure...però...si! Di colpo tutto assume un suo senso, benché apparentemente terrificante...ecco che una luce improvvisa prorompe nella tua mente, una luce così splendente e così straordinaria nella sua semplicità, che sei abbagliato dalle possibilità che questi appunti offrono. Sorprendente è oltretutto il fatto che vuole te come ultimo depositario di segreti così stupefacenti...ti bruci le dita, ma solo un poco, mentre cerchi di spegnere la pagina che sta bruciando...

SCENARIO 30

LA TOMBA DI DRACULA

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

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

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

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

VOI VINCETE QUANDO...

...Dracula e la Sposa vengono distrutti. Il sorgere del sole potrebbe aiutarvi.

COME DISTRUGGERE I VAMPIRI

Se utilizzate la Lancia per sconfiggere un Vampiro con un attacco di Forza, impalate il suo cuore e lo uccidete. Un qualsiasi altro attacco infligge danni al traditore, o stordisce Dracula e la Sposa normalmente.

Il traditore tiene traccia del passare dei turni da quando lo scenario è stato rivelato utilizzando l'indicatore Turno/Danno. Ogniqualvolta l'indicatore avanza, uno degli altri esploratori deve tirare tanti dadi quanti sono i giocatori. Se il risultato del tiro è inferiore al numero del turno attuale, il sole sorge.

I Vampiri si indeboliscono appena sorge il sole.. All'inizio di ciascun turno del traditore dopo che il sole è sorto, ogni Vampiro (compresi Dracula, la Sposa e il traditore) perde 1 punto in ogni caratteristica. Dite al traditore di tenere traccia delle caratteristiche di Dracula e della Sposa. Se una caratteristica di un Vampiro scende fino a 0 oppure al teschio, brucia immediatamente e viene distrutto.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se ferite un Vampiro, gli infliggete danni normalmente; se si tratta di Dracula o della sua Sposa, lo/a stordite. Se possedete il Simbolo Sacro, potete costringere un Vampiro a allontanarsi di un numero di stanze (collegate da una porta) pari ai danni che gli infliggete in combattimento.

SE VINCETE...

Un palo nel cuore, la luce del sole - queste sono state le tue armi contro il flagello succhiasangue e i suoi figli della notte. Il giorno è sopraggiunto. I Vampiri sono stati distrutti. La leggenda di Dracula rimane quello che è giusto che sia, una leggenda. Sono davvero svaniti, pensi, mentre gratti distrattamente una ferita sul collo. Meglio farsi dare un'occhiata, non si sa mai.

SCENARIO 31

AEREO

Un rumore assordante vi fa annasprire, un secondo dopo la casa sembra accartocciarsi e alzarsi in aria. Ma sembra una follia.

Correte alla finestra e vi rendete conto che la follia è realtà: un uccello dalle dimensioni di un 747 sta trasportando la casa nei suoi artigli, presumibilmente per sfamare la sua mostruosa covata da qualche parte. Sotto di voi la terra diventa sempre più lontana, se avete intenzione di vivere dovete fuggire da questa casa velocemente, ma dovrete trovare un modo per sopravvivere alla caduta.

Vi viene in mente che uno dei vostri amici inciampò in un paracadute. Dovrete solo trovarne uno. Non ce ne sono a sufficienza per tutti, ma gli altri sarebbero sicuramente d'accordo che voi ne meritate uno.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte un numero di segnalini oggetto (rappresentanti i Paracadute) pari alla metà del numero dei giocatori (arrotondato per difetto).

Rimuovete ogni tessera del seminterrato dalla casa; se qualche esploratore si trova nel seminterrato, spostatelo nell'Ascensore Mistico e mettete questa tessera davanti a una porta qualunque di una stanza al piano terra. Se l'Ascensore Mistico non è ancora in gioco, cercatelo nel mazzo e posizionatelo al piano terra o al piano superiore. Dopodiché rimischiate quel mazzo.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Questo scenario non ha traditori. Tuttavia, solo alcuni di voi possono sopravvivere...

VOI VINCETE QUANDO...

...uscite dalla casa con un paracadute. Gli eroi che non trovano un vengono uccisi.

COME TROVARE UN PARACADUTE

Gli eroi possono ancora esplorare la casa e scoprire nuove stanze. Non possono però andare nel seminterrato. Se una nuova stanza può andare solo nel seminterrato, scartatela e continuate a pescare nuove stanze fin quando potrete posizionarne una negli altri piani.

Ci sono diversi Paracadute nascosti in giro per la casa. Per cercare un Paracadute dovete effettuare un tiro di Conoscenza o Velocità di 4+ in una qualsiasi stanza con un simbolo presagio. Se ci riuscite, prendete un segnalino Paracadute e posizionatelo sulla vostra scheda personaggio. Solo un Paracadute può essere trovato in una data stanza.

Non potete muovervi ulteriormente nel turno in cui trovate o rubate un Paracadute. Potete trasportare solo un Paracadute alla volta.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Potete rubare un Paracadute da un altro eroe attaccandolo con la Forza oppure ingannandolo con la Conoscenza (l'eroe si difenderà con la stessa caratteristica usata dall'attaccante). A differenza delle regole normali previste per il furto di oggetti, potete prendere il Paracadute se vincete con un risultato pari o superiore a 1. L'eroe sconfitto non subisce alcun danno, mentre l'eroe attaccante termina il suo turno, indipendentemente dall'esito dell'attacco.

Potete attaccare gli altri eroi per infliggergli danni anziché rubargli un Paracadute, utilizzando le regole normali. Un eroe morto che trasporta un Paracadute lo lascia, ed un qualsiasi altro eroe può raccoglierlo.

Gli eroi influenzano l'uno il movimento dell'altro come se fossero mostri.

COME FUGGIRE DALLA CASA

Una volta che avete trovato un Paracadute, potete uscire dalla casa. Per farlo, dovete raggiungere la Sala d'Ingresso, la Balconata, la Torre, lo Scivolo del Carbone o la Stanza Crollata ed utilizzare uno spazio di movimento. Dopodiché effettuate un tiro di Conoscenza (per essere sicuri come funziona) o di Sanità (per prendere coraggio) di 4+. Se ci riuscite, uscite sani e salvi.

SE VINCETE...

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

SE PERDETE...

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

SCENARIO 32

DISPERSI

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

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

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore è un alieno che ha trasportato la casa nella sua dimensione di origine. L'atmosfera velenosa del suo pianeta vi ucciderà lentamente.

VOI VINCETE QUANDO...

...fate tornare la casa nella vostra dimensione.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

All'inizio del proprio turno, ogni eroe lancia 2 dadi; quell'eroe sottrae il risultato del tiro da una o più caratteristiche.

COME RIPORTARE INDIETRO LA CASA

L'organo nella Stanza dell'Organo non è solo uno strumento musicale. E' anche un trasportatore dimensionale. Dovrete suonare la sequenza giusta con l'organo, facendolo risonare delle giuste frequenze per avviare un viaggio dimensionale.

Mentre siete nella Stanza dell'Organo, potete tentare un tiro di Conoscenza per cercare di suonare la giusta melodia. Un eroe può provare a suonare l'organo una sola volta durante il suo turno. I seguenti risultati faranno tornare la casa nella vostra dimensione:

Giocatori	Risultato richiesto
3	15+
4	16+
5	18+
6	20+

Potete esplorare la casa per cercare alcuni indizi che vi aiuteranno a suonare la melodia appropriata. Trovare questi indizi darà dei benefici a chiunque provi a suonare l'organo. Lo stesso indizio non può essere trovato più di una volta.

- Sommate 1 al risultato per ogni stanza con il simbolo presagio nella casa.
- Sommate 2 al risultato se state suonando l'organo ed avete come hobby la Musica.
- Sommate 2 al risultato se riuscite a reperire gli spartiti dalla Biblioteca. Una sola volta durante il suo turno, un eroe può tentare un tiro di Conoscenza di 5+ per trovare gli spartiti.
- Sommate 2 al risultato se riuscite a osservare i trofei presenti nella Sala da Gioco. Una sola volta durante il suo turno, un eroe può tentare un tiro di Sanità di 5+ per osservare i bizzarri trofei di animali tropicali e capire in quale dimensione vi trovate.
- Sommate 2 al risultato se andate alla Torre. Una sola volta durante il suo turno, un eroe può tentare un tiro di Conoscenza di 5+ per osservare le stelle e capire in quale pianeta vi trovate.
- Sommate 2 al risultato se il Pazzo si trova nella Stanza (lui ha già sperimentato molte volte il viaggio dimensionale).
- Sommate 2 al risultato se il Libro si trova nella Stanza dell'Organo (è un atlante extra-dimensionale).

SE VINCETE...

L'organo produce un'ennesima debole, bassa nota. Ancora niente. Il tuo naso sanguina continuamente e la tua pelle sta ormai distaccandosi a strati interi, la tua vista è offuscata e ridotta...ancora un tentativo...fai risuonare l'ultimo accordo nell'organo. Di nuovo la casa vibra ed inizia a mutare. L'aria è ora fresca e trasparente. Fuori è buio. Il dolore piano piano diminuisce. L'emorragia sembra attenuarsi. Siete riusciti a fuggire! Siete ritornati alla vostra dimensione! Ma sarà il vostro pianeta natale quello là fuori...? Questo rimane da vedere...

SCENARIO 33

INVOCAZIONE DELLE TENEBRE

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Se né la Cappella né la Stanza del Pentacolo sono in gioco, il giocatore alla sinistra di chi ha rivelato lo scenario cerca nel mazzo delle stanze una delle due e la posiziona in un piano appropriato della casa (prova a posizionarla il più lontano possibile dal traditore). Dopodiché rimischia quel mazzo.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore sta utilizzando il Libro per evocare un crudele Dio Anziano che consumerà il mondo partendo da voi...

VOI VINCETE QUANDO...

...distruggete il Libro, oppure uccidete il traditore prima che finisca il rituale di evocazione.

COME DISTRUGGERE IL LIBRO

Prima che il Dio Anziano venga evocato, potete provare a rubare il Libro dal traditore (vedete la sezione "Attacchi Speciali" nel regolamento).

Dopo l'evocazione, il Libro resterà nella stanza che il traditore ha utilizzato per il rituale. Potete prenderlo normalmente.

Portate il Libro alla Caldaia o al Baratro. Poi usate uno spazio di movimento per buttarci dentro il Libro, distruggerlo e scacciare il Dio Anziano.

SE VINCETE...

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

SCENARIO 34

GHIGLIOTTINE

Le vostre teste cominciano a girare e gradualmente perdetevi conoscenza.

Vi svegliate. Quanto tempo è passato? Mentre tentate di rialzarvi sentite una voce registrata.

"Ciao, voi non mi conoscete ma io conosco voi. Voglio fare un gioco. La porta di questa dimora si aprirà tra un'ora, ma nessuno di voi sopravviverà tanto, a meno che non sarete bravi a trovare delle cose".

"Avrete notato che ognuno di voi ha un collare d'acciaio legato al collo. Questo collare ha una lama nascosta tenuta da una potente molla. Ogni volta che un timer attaccato a questo dispositivo si spegne, la vostra fine sarà notevolmente breve".

"Le chiavi sono state nascoste in tutta la casa. Servono 2 chiavi per sbloccare ogni collare. Quando lo avrete sbloccato sarete liberi di andare. Naturalmente, alcune chiavi possono trovarsi in luoghi difficilmente accessibili."

"Che il gioco abbia inizio".

COSA ASCOLTA IL TRADITORE

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Posizionate i segnalini oggetto (rappresentanti le Chiavi) nelle seguenti stanze, adesso o quando vengono scoperte: Soffitta, Catacombe, Baratro, Stanza Crollata, Cripta, Caldaia, Galleria, Ripostiglio, Sala Operatoria, Stanza del Pentacolo, Torre e Camera Blindata.

Prendete i segnalini mostro di colore rosso, numerati da 1 fino al numero dei giocatori. Mischiateli e consegnatene uno voltato a faccia in giù (con il numero nascosto) ad ogni giocatore. L'esploratore che pesca il segnalino con il numero 1 è il traditore (non deve rivelarlo agli altri giocatori).

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

Impostate l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sullo 0 se ci sono 3-4 giocatori, o sull'1 se ci sono 5-6 giocatori. Lo userete per tenere traccia dello scorrere del tempo.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI!

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

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

Traditore: Il traditore deve rivelare la sua identità se si trova al punto che potrebbe essere ucciso da un collare. Prima che accada, può raccogliere le chiavi e scambiarle con gli altri giocatori per guadagnare la loro fiducia.

VOI VINCETE QUANDO...

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

Un collare viene rimosso quando è sbloccato o fatto esplodere. Un collare conta come rimosso anche se chi lo indossa è stato ucciso in altri modi, oppure se ad indossarlo è un traditore rivelato o morto.

COME SBLOCCARE UN COLLARE

Potete prendere un segnalino Chiave da una stanza dopo che avete pescato e seguito le istruzioni sulle carte presenti nella stanza; prendere una Chiave non è obbligatorio. La sezione in basso spiega quando si ottengono le Chiavi.

Non potete muovervi dopo aver trovato una Chiave, ma potete provare ad utilizzarla o donarla a un altro esploratore. Ogni Chiave può essere usata solo una volta per sbloccare un collare; dopo averlo fatto, scartate quel segnalino.

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

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

COME TROVARE LE CHIAVI

Cripta, Caldaia: prendete la Chiave dopo aver subito l'effetto della stanza.

Galleria: dovete saltare giù nella Sala da Ballo (che deve essere nella casa) per ottenere la Chiave.

Stanza Crollata: dovete prima di tutto fare il tiro per evitare la caduta. Se vincete ottenete la Chiave; altrimenti cadete nel seminterrato senza di essa.

Camera Blindata: il primo esploratore che finisce il turno in questa stanza, dopo che la Camera Blindata è stata aperta, ottiene la Chiave.

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

Soffitta, Ripostiglio, Stanza del Pentacolo: per prendere la Chiave, dovete fare il tiro richiesto dalla tessera come se voleste lasciare la stanza. Se fallite subite i danni descritti e non trovate la chiave. Indipendentemente se trovate la chiave o meno, dovete ritirare per uscire dalla stanza.

Sala Operatoria: I raggi x mostrano che la Chiave è dentro di voi! Dovete tirare i dadi ed ottenere un 3+ con ognuna della vostre caratteristiche e ricevere anche 2 dadi di danno fisico per ottenere la Chiave. Se fallite qualsiasi tiro, non ottenete la Chiave ma subite comunque il danno fisico.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

Alla fine di ogni turno, il rivelatore dello scenario avanza l'indicatore Turno/Danno di 1. Dopodiché ogni esploratore con un segnalino oggetto il cui numero è uguale o inferiore al turno corrente, deve tirare 3 dadi. Se il risultato è inferiore al numero del turno corrente, quell'esploratore viene immediatamente ucciso.

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

SE VINCONO GLI EROI...

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

SE VINCE IL TRADITORE...

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

SCENARIO 35

UN PICCOLO CAMBIAMENTO

Una coppia di gatti soriani si aggira nella casa in cerca di prede. Sembrano seccati dalla vostra presenza nel loro territorio, ma vi lasciano stare. Se questi gatti sono le creature più spaventose presenti in questa dimora, allora non avrete di che preoccuparvi!

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

Quando vi riprendete, iniziate a guardarvi attorno: quella normale sedia sembra essere a miglia di distanza sopra di voi! Ciò significa che ora avete grossomodo le dimensioni di topi...! Poi sentite un suono provenire dal corridoio..."...Miaooo..."

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte un segnalino oggetto (rappresentante l'Aereo Giocattolo).

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

VOI VINCETE QUANDO...

...almeno la metà degli eroi (arrotondati per eccesso) riescono ad utilizzare l'Aereo Giocattolo per fuggire attraverso il Balcone, i Giardini, il Cimitero, il Cortile, la Torre, oppure attraverso una qualunque stanza che abbia una finestra rivolta verso l'esterno.

ESSERE PICCOLI!

Siete stati rimpiccioliti. Questo significa che:

- Tutti gli oggetti che avevate sono stati ridotti di dimensioni con voi e funzionano normalmente.
- Non potete pescare carte. Entrare in una nuova stanza che porta un simbolo oggetto, presagio o evento termina il vostro turno.
- Ogni porta conta come uno spazio in più, quindi spostarsi in una nuova stanza costa 2 spazi di movimento. Potete fermarvi sulla porta di una stanza.
- Dovete superare un tiro di Forza di 3+ per salire o scendere un qualunque tipo di Scale. Se fallite, il vostro turno termina, ma potrete riprovarci nel turno successivo.
- Non potete usare l'Ascensore Mistico o la Stanza Crollata. Siete immuni agli effetti delle stanze Galleria, Palestra e Camera Blindata.
- Avete bisogno dell'Aereo Giocattolo per fuggire.

USARE L'AEREO GIOCATTOLO

L'Aereo Giocattolo si trova nella Camera da Letto, nella Camera da Letto Principale, nel Magazzino, nella Soffitta o nella Sala da Gioco. Una sola volta per turno, ciascun eroe può tentare un tiro di Conoscenza di 3+ per cercare in una di queste stanze. Se il tiro riesce, mettete il segnalino Aereo Giocattolo in quella stanza.

Una sola volta per turno, ciascun eroe può tentare un tiro di Conoscenza di 4+ per far partire l'Aereo; una volta in moto, l'Aereo resterà a terra fino al prossimo turno dell'eroe che lo ha messo in moto. Durante questo tempo gli altri eroi possono salirci sopra, ma ogni eroe dentro l'Aereo può ancora essere attaccato dai Gatti.

L'Aereo Giocattolo ha una Velocità pari a 5 quando è in volo. L'eroe che ha fatto partire l'Aereo Giocattolo può muoverlo durante i suoi turni seguenti utilizzando la Velocità dell'Aereo anziché il normale movimento. Come gli eroi rimpiccioliti, anche l'Aereo conta ogni porta come uno spazio in più.

Raccogliere un eroe da terra con l'Aereo Giocattolo costa uno spazio di movimento. Quando lo fate, l'eroe sull'Aereo con la Velocità più alta tenta un tiro di Velocità:

Tiro Risultato

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

Non potete lasciare la casa finché tutti gli eroi vivi non sono saliti a bordo. Utilizzate uno spazio di movimento per uscire da una stanza rivolta all'esterno.

Gli eroi a bordo dell'Aereo possono attaccare o essere attaccati solo con il Revolver, l'Anello o la Dinamite.

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

Il traditore non può volare sull'Aereo Giocattolo.

SE UN GATTO VI PRENDE

Se venite catturati da un Gatto, avete la possibilità di scappare. All'inizio del vostro turno, scegliete una caratteristica: voi e il Gatto dovete effettuare un tiro su quella caratteristica; questo procedimento viene chiamato "sfida". Se il risultato del vostro tiro è maggiore di quello del Gatto, riuscite a fuggire e continuate il vostro turno normalmente. In caso contrario, restate catturati e il vostro turno termina.

Se un altro eroe attacca e sconfigge il Gatto, il Gatto viene stordito e vi lascia andare.

Gli eroi momentaneamente catturati dai Gatti non possono essere raccolti dall'Aereo Giocattolo.

SE VINCETE...

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

SCENARIO 36

E' PIU' BELLO CON GLI AMICI

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

Qualcuno non aveva forse accennato alla presenza di una barca abbandonata in soffitta, durante l'esplorazione di questa vecchia dimora? Iniziate a correte immediatamente su per le scale...tutti tranne il traditore che vi ha trascinati qui. Il vostro ex-compagno non sembra essere interessato alla fuga...comunque sia - e per quanto assurdo - la casa sta affondando!

Non avete abbastanza tempo per capire come o perché, ma potreste averne abbastanza per fuggire...

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

VOI VINCETE QUANDO...

...almeno la metà degli eroi che ha iniziato lo scenario (arrotondati per eccesso) riescono a fuggire vivi dalla casa. Non potete abbandonare nessun eroe ancora vivo nella casa quando fuggite.

COME FUGGIRE DALLA CASA

La Barca a Remi è nella Soffitta. Se la Soffitta non si trova ancora nella casa, dovete esplorare il piano superiore finché non la trovate.

Prendete la Barca a Remi e portatela dalla Soffitta fino alla Balconata o la Torre (mettete il segnalino Barca a Remi sulla scheda personaggio dell'eroe che la trasporta). La Barca a Remi è pesante, quindi trasportarla in ogni stanza in cui entrate vi costa 2 spazi di movimento (solo un eroe può trasportarla, ma può essere scambiata con un altro eroe). Il Cane non può trasportare la Barca a Remi.

Non appena tutti gli eroi ancora vivi si trovano sul Balcone o sulla Torre con la Barca a Remi, potete fuggire. Non potete farlo se un qualunque eroe ancora vivo si trova ancora nella casa.

EFFETTI DELL'ALLAGAMENTO

Se un qualsiasi esploratore (compreso il traditore) inizia il proprio turno su un piano allagato della casa, si applicano i seguenti effetti:

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

- **Completamente allagato:** Ci si muove di 4 spazi in meno e si subiscono 2 punti di danno fisico. Questi danni non può essere prevenuto né ridotto in alcun modo.

Non importa quanto la casa sia allagata, potete comunque muovervi sempre di almeno uno spazio

RALLENTARE L'ALLAGAMENTO

Il traditore sta usando l'indicatore Turno/Danno per tenere traccia dello scorrere del tempo. Durante il vostro turno, potete abbandonare il Medaglione in una stanza parzialmente o completamente allagata per rallentare lo sprofondamento per un turno. Quando lo fate, scartate la carta Medaglione. Durante il suo prossimo turno, il traditore non fa avanzare l'indicatore Turno/Danno.

SE VINCETE...

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

SCENARIO 37

SCACCO MATTO

Con qualche sforzo riesci finalmente a comprendere quelle parole microscopiche, scritte a mano sul vecchio diario che hai trovato nella stanza:

"Io, Ebenezer Slocum, ho trovato il sistema per far apparire la Morte davanti a me. Sono pronto per una sfida con la Morte e la batterò! Grazie ai miei studi ho aumentato le capacità della mia mente rendendola il più acuta possibile. Oh, la Morte non ricorderà con piacere questa notte!"

Guardandoti intorno, ti accorgi di una figura seduta davanti ad una scacchiera. Ti avvicini e la tocchi... ma crolla su se stessa diventando polvere. Sembra proprio che Ebenezer non fosse così preparato come pensava.

Ma ecco che vicino al tavolo vedi apparire un'ammantata figura scura. La figura ti fa un cenno, indicando il tavolo. Una scacchiera in ebano e avorio appare tra voi due. Volente o nolente, sei costretto a giocare.

Speri solo di essere più bravo di quanto lo è stato Ebenezer.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI!

La Morte vi ha sfidati ad una partita di scacchi. Da questo momento in poi, se non c'è nessuno nella stanza a giocare contro la Morte all'inizio del turno dei mostri, significa che avete dato forfait e avete perso la partita a scacchi...e la vostra vita.

VOI VINCETE QUANDO...

...date scacco matto alla Morte ottenendo un risultato su un tiro di Conoscenza più alto della Morte. Una sola volta durante ogni turno della Morte, uno degli eroi può tentare il tiro mentre si trova nella stessa stanza.

COME BATTERE LA MORTE

Alcuni oggetti nella casa possono aiutarvi ad ottenere un risultato più alto della Morte nel tiro di Conoscenza:

- Gli eroi possono raccogliere i Sigilli Sacri (segnalini oggetto) disseminati per la casa. Se ottenete un Sigillo Sacro, potete tentare un tiro di Sanità di 4+ per spezzarlo. Potete spezzare un solo Sigillo Sacro durante il vostro. Ogni volta che un eroe spezza un Sigillo Sacro, la Morte lancia un dado in meno nel suo tiro di Conoscenza seguente. Se ci sono 3 o 4 giocatori, lancia invece 2 dadi in meno.
- Il Libro contiene preziose strategie sul gioco degli scacchi. Se l'eroe che sta giocando a scacchi contro la Morte lo possiede, può aggiungere un dado (fino ad un massimo di 8 dadi) ai tiri di Conoscenza.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

La Morte non può essere attaccata o influenzata in alcun modo eccetto che essere battuta a scacchi.

La Morte non rallenta il movimento degli eroi.

SE VINCETE...

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

SCENARIO 38

BESTIE INFERNALI

Con la coda dell'occhio scorgi una scia rossa nell'aria. Ti volti, ma è scomparsa. Eccone un'altra dietro di te. E un'altra. E un'altra ancora.

Alzi gli occhi e vedi un pipistrello in volo, il suo corpo e le sue ali sfrigolano di fuoco vivo. Ma il pipistrello non sta soffrendo o morendo. Vola in cerchio sopra di te e il calore delle sue ali ti affumica i capelli. Uno dei tuoi compagni ride allegro, mentre gli altri urlano per l'orrore.

Tutto ciò non fa pensare a nulla di buono...

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore controlla uno stormo di Pipistrelli Infernali e vi vuole tutti morti. I Pipistrelli Infernali non possono attaccarvi, ma vi bruceranno se vi trovate in una stanza insieme a loro.

VOI VINCETE QUANDO...

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

COME SCACCIARE I PIPISTRELLI

Dovete completare un esorcismo prima che i Pipistrelli vi uccidano. Questo richiederà tanti **tiri esorcismo** quanti sono i giocatori. Ogni esorcismo deve essere tentato in una determinata stanza o con un determinato oggetto e richiede un tiro di Sanità o di Conoscenza. Ogni eroe può tentare un solo tiro esorcismo durante il proprio turno.

- Potete tentare un tiro di Sanità di 5+ per eseguire un esorcismo quando siete nella Cappella, nella Cripta o nella Stanza del Pentacolo, oppure se possedete il Simbolo Sacro o la Tavola Spiritica.
- Potete tentare un tiro di Conoscenza di 5+ per eseguire un esorcismo quando siete nella Biblioteca o nel Laboratorio di Ricerca, oppure se possedete il Libro o la Sfera di Cristallo.

Ogni volta che effettuate con successo un tiro esorcismo, ponete un segnalino Sanità o Conoscenza (a seconda della caratteristica che avete scelto) sull'oggetto o nella stanza che avete utilizzato per quel tiro esorcismo.

Se un eroe riesce ad utilizzare una stanza o un oggetto per un tiro esorcismo, nessun altro eroe potrà utilizzare nuovamente quella stanza o quell'oggetto per effettuare un nuovo tiro esorcismo (per esempio, se un tiro esorcismo riesce nella Cappella, nessun altro eroe potrà tentare un tiro esorcismo nella Cappella).

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

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

I Pipistrelli Infernali non possono attaccare né essere attaccati.

I Pipistrelli Infernali non rallentano il movimento degli eroi.

Il traditore vi dirà quanti danni subite quando vi trovate in una stanza con uno o più Pipistrelli Infernali.

SE VINCETE...

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

SCENARIO 39

L'EREDE

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

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

Guardandoti intorno con stupore, ti accorgi che uno dei tuoi amici è scomparso. Impallidisci ripensando alle parole che il tuo "amico" aveva mormorato qualcosa riguardo al "predisporre una giusta fine" nella casa.

Meglio trovare quel trono e metterci sopra l'erede il prima possibile.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Chi ha rivelato lo scenario (o il giocatore alla sua sinistra, se chi ha rivelato lo scenario è il traditore), sceglie in segreto un altro eroe che sia l'erede. Dopodiché scrive il nome di quel personaggio su un foglio di carta e lo mostra agli altri eroi. Se l'erede muore, il traditore vince, quindi volete mantenere segreta l'identità dell'erede.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore ha assoldato degli Assassini che si trovano nascosti in vari punti della casa.

VOI VINCETE QUANDO...

...l'erede si siede sul trono legittimo e possiede sia la Lancia che l'Anello. Il trono si trova nel Corridoio Statuario. Non appena l'erede entra nella stanza con entrambi gli oggetti, voi vincete.

SE VINCETE...

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

SCENARIO 40

SEPOLTO VIVO

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

SEPOLTO VIVO.

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte tanti segnalini Forza quanti sono i giocatori.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore ha sepolto uno dei vostri amici (che non corrisponde ad un giocatore) in una stanza del seminterrato (il traditore scriverà in segreto su un foglio di carta quell'informazione). Voi non sapete in quale stanza è stata sepolta quella persona, ma sapete che era in casa quando lo scenario è iniziato.

VOI VINCETE QUANDO...

...disseppellite il vostro amico prima che muoia. La Tavola Spiritica potrebbe aiutarvi.

COME SALVARE IL VOSTRO AMICO

Ogni volta che entrate in una stanza, potete effettuare una ricerca tentando un tiro di Conoscenza di 3+ in quella stanza. Se riuscite nel tiro, chiedete al traditore se è quella la stanza di sepoltura. Quel giocatore deve rispondervi con sincerità. Un eroe può eseguire una sola ricerca durante il suo turno.

Una volta che avete trovato la stanza giusta, potete tentare un tiro di Forza di 4+ in quella stanza per cercare di disseppellire il vostro amico. Potete tentare un solo tiro durante il vostro turno. Ogni volta che un eroe riesce nel tiro, posizionate un segnalino Forza in quella stanza. Per salvare la persona sepolta, gli eroi devono posizionare un numero di segnalini Forza pari al numero di giocatori.

LA TAVOLA SPIRITICA

Una volta iniziato lo scenario, non potete utilizzare la Tavola Spiritica per guardare alla cima del mazzo delle stanze. Tuttavia, potete utilizzarla per trovare la persona sepolta.

L'eroe che possiede la Tavola Spiritica non la può cederla, scambiarla o lasciarla volontariamente. Se quell'eroe muore, la Tavola Spiritica viene lasciata insieme a tutti gli altri oggetti normalmente. Un qualunque esploratore può raccogliere la Tavola Spiritica insieme agli altri oggetti.

L'eroe che possiede la Tavola Spiritica può utilizzarla una sola volta durante il proprio turno finché la stanza di sepoltura non è stata trovata. Quando ciò accade, scartate la carta Tavola Spiritica.

Quando utilizzate la Tavola Spiritica per trovare la stanza della sepoltura, non potete muovervi né eseguire altre azioni durante quel turno. Tentate un tiro di Sanità per trovare la stanza di sepoltura e consultate la tabella in basso.

Tiro Risultato

- 0-2 Nessun effetto.
- 3-4 Muovete un qualsiasi eroe di 3 spazi.
- 5-6 Curate il vostro amico sepolto. Il traditore sta tenendo traccia dei danni che ha subito la persona sepolta. Lanciate 2 dadi e dite al traditore di sottrarre il risultato ottenuto dai danni totali subiti dalla persona sepolta.
- 7+ Il traditore deve rivelarvi la stanza in cui è sepolto il vostro amico.

SE VINCETE...

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

SCENARIO 41

IL TRADITORE INVISIBILE

Udite uno dei vostri compagni sussurrare delle strane parole...poi urlare. Mai prima d'ora avete sentito un suono orribile come quello provenire da un essere umano.

Correte verso di lui, ma quando giungete alla fonte delle urla non lo trovate. In risposta sentite una lenta, cinica e fredda risata.

Avete la terribile sensazione che uno dei vostri compagni sia diventato un nemico.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

VOI VINCETE QUANDO...

...il traditore è morto.

COMBATTERE SENZA VEDERE

Se un eroe sopravvive ad un attacco del traditore, quell'eroe può tentare un tiro di Conoscenza alla fine del turno del traditore:

Tiro Effetto

- 0-2 Nessun effetto.
- 3-4 L'eroe sa che il traditore si trova ancora nella stanza. Se il traditore ha lasciato la stanza, l'eroe sa da quale porta è uscito.
- 5+ L'eroe ha percepito il movimento del traditore e sa in quale stanza si trova ora.

Una sola volta durante il vostro turno, potete tentare un attacco contro il traditore invisibile. Se il traditore si trova nella stessa stanza con voi, combattete normalmente. Se non si trova lì, l'attacco fallisce e non potete effettuare altri attacchi per quel turno.

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

IL TESCHIO E LA TAVOLA SPIRITICA

Se possedete il Teschio all'inizio del vostro turno, potete tentare un tiro di Sanità di 4+ per scovare il traditore. Se il tiro ha successo, il traditore deve dirvi su quale piano della casa si trova.

Se possedete la Tavola Spiritica all'inizio del vostro turno, potete tentare un tiro di Conoscenza di 4+ per rintracciare il traditore. Se il tiro ha successo, il traditore deve dirvi quale simbolo (se c'è) è indicato nella stanza in cui si trova.

SE VINCETE...

Il traditore giace morto, il suo corpo tornato visibile non appena l'entità malvagia che lo possedeva l'ha abbandonato. Non vi sembra così terribile ora che lo potete vedere. Non riuscite a capire per quale ragione il vostro amico vi si sia rivoltato contro. Sperate soltanto che qualunque cosa abbia causato quella trasformazione non riesca a tornare nuovamente, magari sotto forma di qualcosa ancor più pericoloso...

SCENARIO 42

ARRIVA L'EROE

Vi trovate di fronte ad una strana statua. Le sue mani sono tese verso di voi, come stesse implorando di darle qualcosa. Un messaggio è stato inciso alla base del piedistallo su cui poggia "Per sconfiggere ciò che non è possibile sconfiggere".

Cosa vorrà dire? E perché state tremando in questo modo così incontrollato? Avete la sensazione che qualcosa si stia mettendo molto male e questa statua potrebbe essere la vostra unica possibilità per evitare che le cose vadano di male in peggio...

COSA DOVETE FARE ADESSO

Prendete un segnalino oggetto (rappresentante la Statua) e mettetelo nella stanza dove è stato rivelato lo scenario.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore ha acquisito dei poteri che lo rendono invulnerabile e sta compiendo un rituale per aprire i Cancelli dell'Inferno. Non siete certi di come funzioni, ma sospettate che coinvolga sacrifici umani.

VOI VINCETE QUANDO...

...il traditore è morto.

COME UCCIDERE IL TRADITORE

Il traditore non può essere attaccato o danneggiato da mezzi normali, perciò avete bisogno di ricorrere ad un metodo inusuale per fermarlo.

La mano della Statua è protesa, e la scritta sulla sua base recita "Per sconfiggere ciò che non è possibile sconfiggere". La Statua rimane inanimata finché il giusto oggetto non viene posto sulla sua mano durante il vostro turno. Quando ciò accade, scartate l'oggetto e la Statua prenderà vita:

Oggetto	La Statua diventa
Simbolo Sacro	Giudice
Ascia	Guerriero
Sfera di Cristallo	Indovino
Libro	Mago

STATUA RIANIMATA

Velocità 8 Forza 8 Sanità 8 Conoscenza 8

Una volta che la Statua prende vita, rimane nella forma in cui si è trasformata per il resto della partita. Dite al traditore quale forma ha assunto.

La Statua non si muove normalmente. Invece, deve essere guidata dalla mente degli eroi. Una sola volta durante il suo turno, un eroe che si trova nella stessa stanza in cui è presente la Statua può effettuare un tiro di Conoscenza o di Sanità per muoverla. L'eroe può muovere la Statua un numero di spazi inferiore o pari al risultato del tiro.

Quando la Statua si trova nella stessa stanza in cui è presente il traditore, non attacca nel modo consueto. Invece, all'inizio del turno del traditore, riduce una delle sue caratteristiche di 1 punto. La caratteristica influenzata dipende dalla forma assunta dalla Statua.

Forma	Caratteristica ridotta
Giudice	Velocità
Guerriero	Forza
Indovino	Sanità
Mago	Conoscenza

Se il traditore attacca la Statua e la sconfigge, quest'ultima non viene stordita. Invece, la Statua non può ridurre la caratteristica del traditore durante il suo prossimo turno. La Statua può ancora essere mossa per inseguire il traditore.

SE VINCETE...

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

SCENARIO 43

LA MALATTIA ALIENA

Accanto alla lancia, trovate una nota che dice: "Da quando ho toccato quel meteorite, ho sentito in me dei cambiamenti. L'ho studiato e guardato al microscopio, e ho scoperto un DNA contorto che non proveniva da questo mondo. Ma quel che è peggio, è che ho sentito le creature all'interno del mio sangue parlare con me, mi dicevano che potevano usare il mio corpo in un modo migliore di come potessi fare io."

"Ho cercato un antidoto, ma il mio tempo è finito, e presto i microbi prenderanno il pieno controllo su di me. Ma prima che accada voglio correre contro la mia lancia come gli antichi romani, sperando di eliminare le spore aliene una volta per tutte."

"Se non dovessi riuscirci, forse questa nota aiuterà chi verrà dopo di me. Prego però, che questa malattia muoia con me". "

Lo saprete da tre fasi: in un primo momento vi sentirete come affetti da una febbre virale, come se il sistema immunitario combatesse contro il virus".

Oh oh. Vi sentivate congestionati già dal vostro arrivo qui.

"Nella seconda fase le spore controllano la mente".

Potete fidarvi di tutti i vostri amici?

"E nella terza fase...orrore".

COSA DOVETE FARE ADESSO

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

Se il Laboratorio di Ricerca non si trova nella casa, chi ha rivelato lo scenario lo cerca nel mazzo delle stanze e lo posiziona nel piano appropriato. Dopodiché rimischia quel mazzo.

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

Mettete da parte una pila di segnalini Conoscenza e un segnalino oggetto (rappresentante l'Antidoto).

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI!

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

Il traditore è stato infettato da un virus alieno e sta cercando di trasformare il resto di voi in Alieni.

Chiunque abbia il segnalino del traditore non può rivelarlo in nessun momento.

VOI VINCETE QUANDO...

Gli eroi vincono quando hanno creato l'Antidoto e tutti gli esploratori viventi sono stati vaccinati.

Se tutti gli esploratori sono morti, o sono diventati traditori o Alieni, allora il traditore o i traditori vincono. Se i traditori vincono, il giocatore che è diventato traditore più di recente invece perde.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

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

Se ricevete il segnalino con il numero 1 durante uno di questi scambi, diventate permanentemente il traditore, anche se scambiate questo segnalino in seguito.

COSA DEVE FARE IL RIVELATORE DELLO SCENARIO

...alla fine di ogni turno, avanza l'indicatore Turno/Danno al prossimo numero. Poi lancia un numero di dadi pari al numero del turno. Questo è un attacco fisico basato sulla Forza sferrato contro ogni esploratore nella casa; ogni esploratore si difende usando la propria Forza normalmente. I traditori **non** sono immuni a questo attacco (la malattia aliena attacca il sistema immunitario di tutti). Non ci sono limiti ai dadi da lanciare per questo attacco.

COME CREARE L'ANTIDOTO

Una sola volta per turno, se vi trovate nel Laboratorio di Ricerca, potete tentare un tiro di Conoscenza di 5+. Aggiungete un dado a questo tiro per ogni esploratore presente nella stanza, e un dado addizionale se il Libro è presente. Se ci riuscite, mettetelo un segnalino Conoscenza nella stanza.

Gli esploratori possono anche cercare delle erbe per creare l'Antidoto nella Serra o nei Giardini, se queste stanze si trovano nella casa. Se finite il vostro turno in una di queste stanze, potete tentare un tiro di Conoscenza di 3+. Se ci riuscite, prendete un segnalino Conoscenza (rappresentante le erbe) e mettetelo sulla vostra scheda personaggio. Trattate questo segnalino come un oggetto; può essere lasciato, scambiato, o rubato. Potete cercare le erbe in ogni turno e trasportare più di un segnalino Conoscenza per volta.

E' possibile collezionare un numero di segnalini Conoscenza superiore al numero di giocatori.

Per creare l'Antidoto bisogna collezionare un numero di segnalini Conoscenza dal Laboratorio di Ricerca pari al numero di esploratori. Almeno un segnalino deve essere scoperto nel Laboratorio, ed almeno un altro segnalino deve derivare dalle erbe raccolte. Chiunque crei o porti l'ultimo segnalino nella stanza, prende il segnalino Antidoto.

Se avete con voi l'Antidoto, potete iniettarlo a voi stessi o ad un altro esploratore che si trova nella vostra stessa stanza al costo di uno spazio di movimento. Una volta iniettato, un qualsiasi esploratore che non è un traditore non scambierà più segnalini mostro voltati a faccia in giù con gli altri esploratori, e non è più attaccato dalla malattia aliena. Se le caratteristiche di un qualsiasi esploratore iniettato si trovano al di sotto del loro valore iniziale, vengono ripristinate a quel valore.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

In questo scenario, tutti gli esploratori possono attaccarsi a vicenda.

Se il traditore muore per qualsiasi ragione, oltre ad essere stato iniettato con l'Antidoto, quel giocatore annuncia che è il traditore e che la trasformazione alla terza fase è in atto. Il traditore che si trasforma salta il suo prossimo. Durante il turno successivo, quel giocatore diventa un Alieno e lascia tutti gli oggetti (compresi i segnalini Conoscenza).

ALIENI

Velocità 4 Forza 6 Sanità 4

Gli Alien non sono influenzati dalla malattia e non possono scambiare oggetti o segnalini.

Gli Alien sono considerati come mostri ai fini del movimento e dei danni subiti.

Se state trasportando l'Antidoto, potete iniettarlo ad un esploratore riluttante o ad un Alieno nella stessa stanza sconfiggendo quel personaggio in un combattimento fisico utilizzando la Velocità. Così facendo uccidete il traditore o l'Alieno. Un traditore che è stato iniettato è ucciso permanentemente e non si trasforma in un Alieno.

Se possedete l'Antidoto e vi trovate nella stessa stanza di un traditore trasformato, potete iniettarglielo al costo di uno spazio di movimento. Anche questo uccide il traditore permanentemente.

SE VINCONO GLI EROI

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

SE VINCE IL TRADITORE

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

LA MORTE CI PRENDERA' TUTTI!

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte 5 segnalini Sanità e 5 segnalini Conoscenza.

Mettete da parte tanti segnalini oggetto. Questi diventano **segnalini Invecchiamento**.

Ciascun eroe (compreso l'eroe che ha con sé il Medaglione) mette un segnalino Invecchiamento sulla propria scheda personaggio.

L'età di ciascun eroe è l'età iniziale indicata sulla sua scheda personaggio più 10 anni per ogni segnalino Invecchiamento presente su di essa. Il traditore vi dirà il risultato del vostro invecchiamento.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

VOI VINCETE QUANDO...

...fermate l'innaturale processo di invecchiamento.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

Per ogni decennio di invecchiamento, posizionate un segnalino Invecchiamento sulla vostra scheda personaggio. Il traditore vi dirà gli effetti dell'invecchiamento.

COME FERMARE L'INVECCHIAMENTO

Gli eroi devono completare il rituale della giovinezza. Questo richiederà tanti **tiri rituali** quanti sono i giocatori. Ogni rituale deve essere tentato in una determinata stanza e richiede un tiro di Sanità o di Conoscenza. Un tiro di 5+ è considerato un successo. Ogni eroe può tentare un solo tiro rituale durante il proprio turno.

Potete tentare un tiro rituale quando siete in una delle seguenti stanze: Catacombe, Stanza Bruciata, Cripta, Galleria, Cucina, Stanza del Pentacolo, Torre.

Ogni volta che effettuate con successo un tiro rituale, ponete un segnalino Sanità o Conoscenza (a seconda della caratteristica che avete scelto) nella stanza che avete utilizzato per quel tiro rituale

Se un eroe riesce ad utilizzare una stanza per un tiro rituale, nessun altro eroe potrà utilizzare nuovamente quella stanza per effettuare un nuovo tiro rituale (per esempio, se un tiro rituale riesce nelle Catacombe, nessun altro eroe potrà tentare un tiro rituale nelle Catacombe).

Quando gli eroi hanno ottenuto tanti segnalini quanti sono i giocatori, il rituale della giovinezza è completato.

IL MEDAGLIONE

Se possedete il Medaglione, sottraete 1 dal numero di decenni di invecchiamento durante il turno del traditore, fino ad un minimo di 0.

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

SE VINCETE...

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

SCENARIO 45

TIC, TIC, TIC

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Ogni eroe prende un segnalino oggetto (rappresentante la Bomba a Tempo).

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI!

Il traditore è un folle dinamitardo che ha posizionato su una Bomba a Tempo su ognuno di voi. Non sapete quanto tempo vi resta. Il traditore è anche in possesso di un detonatore capace di far scoppiare le bombe, ma solo se si trova nella vostra stessa stanza o in una stanza adiacente alla vostra (non necessariamente collegata da una porta). Le bombe che state indossando stanno anche ticchettando, quindi, potrebbero esplodere dopo un po' di tempo.

Come se ciò non fosse già abbastanza terribile, il traditore sta lavorando ad una Grande Bomba. Dovete fermare il pazzo dinamitardo prima che vi uccida tutti quanti.

VOI VINCETE QUANDO...

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

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

Almeno uno di voi deve riuscire a disinnescare la propria bomba, in modo da poter uccidere il traditore prima che la Grande Bomba esploda.

Una sola volta durante il vostro turno, potete tentare un tiro di Conoscenza di 7+ per disattivare la Bomba a Tempo che avete addosso. Se avete la carta Pazzo, vi basta un risultato di 5+ per questo tiro (il Pazzo intuisce il folle genio del dinamitardo). Se vostra bomba viene disattivata, scartate il vostro segnalino Bomba a Tempo. Se ottenete un risultato di 2 o meno, attivate la bomba, e tutti gli eroi che si trovano nella stessa stanza vengono uccisi. Se ciò accade, tutte le loro carte oggetto e presagio vengono scartate.

Invece di provare a disinnescare la vostra bomba, potete provare a disinnescare quella di un altro eroe, se vi trovate nella stessa stanza e avete il permesso di quell'eroe. Il tiro di Conoscenza di 7+ (5+ se avete il Pazzo) è ancora valido, così come la penalità per un risultato di 2 o meno.

Il traditore continuerà a lavorare sulla sua Grande Bomba finché non viene ucciso.

SE VINCETE...

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

SCENARIO 46

IL BANCHETTO

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Se la Soffitta non si trova nella casa, cercatela nel mazzo delle stanze e posizionatela al piano superiore. Dopodiché rimischiate quel mazzo.

Mettete tanti segnalini mostro di colore magenta (rappresentanti le Vittime) nella Soffitta quanti sono gli eroi.

Tutte le Vittime iniziano a giocare rivolte nella stessa direzione (i segnalini Vittima hanno una freccia che indica la direzione in cui sono rivolte).

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore vi ha attirato in una casa abitata da folli Cannibali. Quando il traditore o un Cannibale banchetta con una Vittima, quell'essere diventa molto più potente. Il traditore e gli altri Cannibali vogliono banchettare anche con voi.

VOI VINCETE QUANDO...

...il traditore e tutti i Cannibali sono morti, oppure tutte le Vittime e tutti gli eroi scappano dalla casa. Se anche solo una Vittima o un eroe vengono uccisi, potete vincere solo uccidendo tutti i nemici.

LE VITTIME

Velocità 2 - Forza 3 - Sanità 3

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

Il giocatore alla sinistra del traditore muove tutte le Vittime all'inizio del suo turno. A meno che un eroe non si trovi nella stessa stanza di una Vittima, quella Vittima si muove di 2 stanze in avanti. Se non può muoversi in avanti, si gira verso la prossima uscita alla sua sinistra e la imbocca. Questo è l'unico modo in cui la direzione di una Vittima può cambiare.

Le Vittime reagiscono ai pericoli della casa e ai lanci di dado richiesti come se fossero mostri. Una Vittima non può scoprire nuove stanze.

Una Vittima termina il proprio movimento se entra nella stessa stanza di un eroe. La Vittima non si muoverà più per conto suo finché si trova nella stessa di un eroe.

Se un eroe inizia il proprio turno nella stessa stanza di una Vittima, quell'eroe può muoversi con la Vittima di 2 spazi in qualunque direzione prima di continuare a muoversi ed effettuare azioni per quel turno. Un eroe può muovere una sola Vittima alla volta, ma la stessa Vittima può essere mossa più volte da molteplici eroi.

Il traditore e i Cannibali non rallentano il movimento delle Vittime, né queste rallentano il loro.

Potete tentare un tiro di Conoscenza di 5+ (per scassinare la serratura) o un tiro di Forza di 5+ (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 possono uscire dalla porta nella Sala d'Ingresso (al costo di uno spazio di movimento) insieme ad una Vittima per fuggire. Un eroe può rientrare in casa (di nuovo al costo di uno spazio di movimento) per condurre fuori altre Vittime.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Invece di essere storditi, i Cannibali e le Vittime vengono uccisi se sconfitti.

Le Vittime non possono attaccare. Una Vittima non infligge danni se sconfigge l'attaccante.

SE VINCETE...

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

SCENARIO 47

IL SERPENTE UROBORO

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

Il Serpente Uroboro, il grande serpente che circonda il mondo, ha trovato il modo per entrare nella vostra realtà attraverso il corpo...ormai probabilmente morto...del vostro amico.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore si è trasformato nel Serpente Uroboro: un gigantesco serpente a due teste con un corpo enorme e lunghissimo. Se finisce di crescere, niente potrà più fermarlo. Dovete ucciderlo in fretta.

VOI VINCETE QUANDO...

...il Serpente Uroboro è morto.

COME UCCIDERE L'UROBORO

Dovete distruggere entrambe le Teste di Uroboro per potere uccidere il Serpente Uroboro. Per distruggere una Testa, seguite questi passi:

1. Raccogliete il Teschio nella stanza in cui l'ha lasciato il traditore.
2. Portate il Teschio in una stanza in cui è presente un segnalino Testa di Uroboro. Mentre possedete il Teschio, potete tentare un tiro di Sanità di 5+ una sola volta durante il vostro turno per lanciare un incantesimo di indebolimento sulla Testa. Se ci riuscite, riducete la sua Forza a 5, rendendo la Testa vulnerabile agli attacchi per il resto del gioco. Non potete attaccare una Testa finché non avete lanciato questo incantesimo.
3. Dopo che avete lanciato con successo l'incantesimo su una Testa di Uroboro, quest'ultima subisce 1 punto di danno ogni volta che la sconfiggete. Ogni Testa deve essere colpita un numero di volte pari alla metà dei giocatori (arrotondati per eccesso). Quando ciò accade, il Serpente Uroboro viene distrutto (il traditore tiene traccia dei danni subiti).

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

I segnalini Testa e Corpo di Oroboro rallentano il movimento degli eroi.

Le Teste di Uroboro sono immuni agli attacchi basati sulla Velocità (come per esempio quelli derivanti dal Revolver o dalla Dinamite).

SE VINCETE...

Il grande serpente si contorce e si dibatte nella sua agonia di morte. Ti ripulisci il sangue dalla faccia e crolli a terra, esausto. L'hai ucciso. E' morto. Un momento! Si sta muovendo di nuovo?! Sta resuscitando?!? Può forse un divoratore di mondi morire veramente? Vi avviate verso l'ingresso, intenti ad abbandonare la vecchia dimora all'istante, ma dentro di voi aleggia la paura che i vostri sforzi siano stati vani...

ACCATASTATI COME LEGNAME

Mentre guidavate verso questa casa, uno dei vostri compagni raccontava di una serie di sinistri delitti che avevano avuto luogo qui, circa cinque anni fa.

Un gruppo di adolescenti aveva abbandonato la sicurezza del loro campo estivo per esplorare la Casa sulla Collina. Vi si erano addentrati sperando in un piacevole intermezzo amoroso...fino a quando un maniaco non li ha massacrati uno ad uno. Il vostro compagno aggiunse anche che l'assassino non poteva essere ucciso e che il suo corpo mutilato un giorno sarebbe tornato per uccidere ancora.

Uno di voi poco fa si è imbattuto in uno strano ritratto, appeso nell'entrata principale...sembrebbe proprio raffigurare il maniaco della storia. A giudicare dal ritratto, vi accorgete di come alcuni tratti somatici assomiglino sinistramente ad uno di voi, come si trattasse di un parente...e guarda caso si tratta proprio di colui che vi ha raccontato la storia! Di lì a poco, sbirciando da una porta socchiusa, vedete il vostro amico traditore in una stanza con dei corpi ammassati come fossero una catasta di legname.

E sentite qualcuno...o qualcosa...varcare la soglia della porta d'ingresso.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Mettete da parte tanti segnalini Forza e Conoscenza quanti sono i giocatori.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI!

Il traditore sta cooperando con Crimson Jack, un serial-killer soprannaturale. Jack può essere ucciso definitivamente soltanto da un'arma maledetta nascosta nella casa. Se lo sconfiggete in altri modi, tornerà più forte che mai.

VOI VINCETE QUANDO...

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

COME TROVARE L'ARMA MALEDETTA

Sapete che c'è un'arma maledetta nella casa. Potrebbe essere l'Ascia, la Lancia o la Daga Insanguinata (a vostra scelta).

Se gli eroi non hanno già l'arma maledetta, allora prima devono cercarla. Si trova in una delle seguenti stanze: Biblioteca, Cappella, Camera Blindata (prima deve essere aperta) o Soffitta. Una sola volta durante il vostro turno, potete tentare un tiro di Conoscenza di 3+ in una di queste stanze per trovarla. Se ci riuscite, cercate nel mazzo appropriato l'arma maledetta scelta da voi, prendetela, e rimischiate quel mazzo.

Gli eroi devono a questo punto trovare il modo di utilizzare l'arma maledetta contro Crimson Jack. Se vi trovate nella stessa stanza dell'arma maledetta, potete tentare un tiro di Forza o di Conoscenza di 5+ per studiarla. Se ci riuscite, posizionate un segnalino Forza o Conoscenza (a seconda della caratteristica scelta) sulla vostra scheda personaggio. Quando gli eroi hanno ottenuto tanti segnalini quanti sono i giocatori, allora hanno compreso come utilizzare l'arma maledetta contro Crimson Jack.

Da quel momento in poi, se un eroe qualsiasi sconfigge Crimson Jack utilizzando l'arma maledetta, Crimson Jack viene ucciso permanentemente.

COSA DOVETE FARE NEL VOSTRO TURNO

Crimson Jack emana un'aura di paura. All'inizio del vostro turno, se vi trovate nella stessa stanza di Crimson Jack, dovete eseguire un tiro di Sanità di 3+, altrimenti perde 1 punto da una caratteristica mentale e 1 punto da una caratteristica fisica.

SE VINCETE...

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

SCENARIO 49

TI CALZA BENE

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

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

COSA DOVETE FARE ADESSO

Ponete le miniature dei vostri eroi distese su un fianco; ora sono incoscienti. Mettete dei segnalini mostro di colore blu (rappresentanti le vostre Anime) nelle stanze in cui si trovano le vostre miniature (tenete conto del numero su ogni segnalino per distinguere le Anime tra loro).

Mettete da parte tanti segnalini Conoscenza e Sanità quanti sono i giocatori.

Se attualmente non esiste un modo per spostarsi dal seminterrato al resto della casa, cercate nel mazzo delle stanze le Scale del Seminterrato e mettetele in gioco. Dopodiché rimischiate quel mazzo.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

Il traditore sta cooperando con un potente Spirito Astrale. Se riesce ad impossessarsi di un corpo incosciente, diventerà immortale.

VOI VINCETE QUANDO...

...distruggete lo Spirito Astrale, dopodiché tornate nei vostri corpi.

COME DISTRUGGERE LO SPIRITO ASTRALE

Gli eroi possono attaccare lo Spirito Astrale, ma solo con attacchi di Conoscenza e di Sanità. Ogni volta che l'attacco di un eroe ha successo, posizionate un segnalino Conoscenza o Sanità (a seconda della caratteristica scelta) sulla scheda personaggio di quell'eroe. Quando gli eroi hanno ottenuto tanti segnalini quanti sono i giocatori, lo Spirito Astrale viene distrutto.

ANIME

Siete stati separati dal vostro corpo. Ora siete Anime prive di un corpo fisico, con le seguenti proprietà:

- Mantenete tutte le vostre caratteristiche precedenti.
- Potete muovervi attraverso i muri, ma non attraverso i piani della casa. Potete muovervi liberamente su e giù per lo Scivolo del Carbone, la Stanza Crollata e la Galleria. Non subite gli effetti delle stanze che menzionano caratteristiche fisiche o danni fisici.
- Potete utilizzare i vostri oggetti, ma non potete scambiarli con altri eroi. Non potete raccogliere nuovi oggetti in alcun modo. Se la vostra anima viene distrutta, anche gli oggetti che trasportate vengono distrutti.
- Non potete scoprire nuove stanze.
- Quando attaccate o vi difendete, potete utilizzare solo la Conoscenza o la Sanità.
- Qualunque cosa infligga danno fisico alla vostra Anima, vi infliggerà invece danno mentale.
- Non potete utilizzare il Teschio né altre armi.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se attaccate lo Spirito Astrale e perdete, non subite danni.

Se sconfiggete il traditore con un attacco mentale, lo stordite ma non subisce alcun danno.

Il traditore può attaccare il vostro corpo incosciente, infliggendovi 2 dadi di danno mentale. Non potete difendervi da questo attacco.

SE VINCETE...

Il vostro compagno lancia un devastante attacco psichico contro lo spirito astrale. L'aria scintilla e tremola...poi ti dissolvi. Quando ti risvegli, il tuo corpo ti sembra strano, un po' come se ti fossi ubriacato ad una festa e fossi tornato a casa indossando il cappotto di qualcun altro. Ma questo E' il tuo corpo. E sei sicuro che presto ti calzerà nuovamente bene...

SCENARIO 50

CACCIA AL TESORO

Avete sentito più volte di un tesoro nascosto da qualche parte in questa casa. Ora, nella stanza del pentagramma, avete trovato un documento incorniciato che contiene il seguente messaggio:

"Io, Josiah Enders, nel pieno delle mie facoltà mentali e fisiche, dichiaro di lasciare la mia intera fortuna a chiunque sia abbastanza intelligente da trovarla. Gli indizi sono sparsi per tutta la casa. Buona fortuna e state cauti".

Farete di tutto per ottenere quel tesoro. Di tutto.

COSA DOVETE FARE ADESSO

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

Chi ha rivelato lo scenario prende 20 segnalini mostro di colore rosso, numerati da 1 a 20, poi li volta a faccia in giù e li mischia. Posiziona un segnalino voltato a faccia in giù in ogni stanza della casa che abbia un simbolo presagio, oggetto, o evento. Questi segnalini rappresentano gli Indizi per trovare il tesoro.

Se ci sono più stanze che segnalini, il rivelatore dello scenario distribuisce i segnalini Indizio in modo più bilanciato possibile tra i vari piani. Se ci sono più segnalini Indizio che stanze, mettete da parte i segnalini inutilizzati. Posizionate un segnalino Indizio a faccia in giù in una nuova stanza con un simbolo dopo che viene scoperta e dopo che qualsiasi effetto di una carta evento, oggetto e presagio si è risolto.

VOI VINCETE QUANDO...

...trovate il tesoro. Solo un eroe può vincere.

COME CERCARE IL TESORO

Potete cercare il tesoro in ogni stanza che contiene un segnalino Indizio voltato a faccia in giù. Per farlo, utilizzate uno spazio di movimento ed effettuate un tiro di Conoscenza nella stanza. Poi aggiungete al vostro tiro il numero degli indizi che possedete, in aggiunta a qualsiasi bonus garantito da ogni segnalino Indizio che state trasportando. Le trappole (segnalini 17-20) non aggiungono nulla al vostro tiro. Consultate la tabella in seguito per scoprire i risultati della vostra ricerca.

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

Risultato Effetto

0	Ahia! Siete in trappola. Ricevete 2 dadi di danno fisico.
1-3	Niente. Provate ancora.
4-12	Prendete il segnalino Indizio e lo girate a faccia in su. Consultate la tabella nella pagina seguente per vederne gli effetti. La casa comincia a crollare! Se questa è la prima volta che si ottiene questo risultato, voltate a faccia in giù una tessera di una stanza inoccupata nel piano superiore. Inoltre, voltate a faccia in giù anche una tessera adiacente (non necessariamente collegata da una porta) alla stanza già crollata. Se crolla una stanza occupata, tutti gli esploratori in questa stanza vengono uccisi. Una volta che l'intero piano superiore è crollato, comincia a far crollare il piano terra, cominciando dalle Scale Principali. Usate un segnalino oggetto per indicare se le Scale Principali, l'Atrio e la Sala d'Ingresso sono crollate. Se l'intero piano terra è crollato, chiunque si trovi in una stanza nel seminterrato muore (se il tiro per l'Ascensore Mistico conduce in un piano interamente crollato, allora non si muove).
13-15	
16+	Trovate il tesoro!

INDIZI

Molti indizi forniscono spunti su dove cercare nelle varie stanze. Ogni volta che ottenete un segnalino Indizio, consultate la tabella nella prossima pagina per scoprire se vi garantisce un bonus per le future ricerche. Alcuni Indizio sono rischiosi e potrebbero uccidervi se non superate la prova di Conoscenza. Alcuni invece sono vere e proprie trappole (queste non vi garantiscono bonus, ma solo effetti dannosi).

Potete continuare a cercare il tesoro in una stanza, anche dopo che l'Indizio per quella stanza è stato trovato.

Gli esploratori possono scambiare i segnalini Indizio, proprio come se fossero oggetti.

Se perdete un segnalino Indizio, a causa di uno scambio o di un furto, non potete più usufruire del suo bonus fino a quando non lo riprendete.

Indizio	Effetto
1	Una mappa: Conoscenza +7 quando cercate nelle Catacombe.
2	Un'etichetta di vino: Conoscenza +7 quando cercate nella Cantina.
3	Un segnalibro: Conoscenza +7 quando cercate nella Biblioteca.
4	Una nota: Conoscenza +7 quando cercate nella Sala da Pranzo.
5	Una mappa inzuppata d'acqua: Conoscenza +6 quando cercate nella Serra o nel Lago Sotterraneo.
6	Una citazione biblica: Conoscenza +6 quando cercate nella Cripta o nella Cappella.
7	Una foto di un cassetto segreto: Conoscenza +5 quando cercate nella Soffitta, nella Cucina, nel Magazzino o nella Dispensa.
8	Un passaggio criptico: Conoscenza +4 quando cercate in qualsiasi altra stanza del sotterraneo.
9	Una piantina della casa, con una X in ogni stanza: Conoscenza +3 su ogni ricerca.
10	Una formula scientifica: aggiungete la vostra Conoscenza al tiro, quando cercate nel Laboratorio di Ricerca o nella Sala Operatoria.
11	Uno spartito musicale: aggiungete la vostra Conoscenza al tiro, quando cercate nella Stanza dell'Organo.
12	Una serie di mosse di scacchi: aggiungete la vostra Conoscenza al tiro, quando cercate nella Sala da Gioco.
13	"Alcune statue sono vuote ed è possibile spostarle": aggiungete la vostra Forza al tiro, quando cercate nel Corridoio Statuario.

Indizio	Effetto
14	"Mettete la vostra mano sul fuoco...": aggiungete la vostra Sanità al tiro, quando cercate nella Caldaia.
15	"Avevate considerato di guardare fuori dalla casa?": Conoscenza +6 quando cercate nella Torre, nella Balconata, o qualsiasi altra stanza che si affacci all'esterno. Se il vostro tiro è meno di 13 quando usate questo indizio, siete morti.
16	"Quanto siete bravi ad arrampicarvi?": aggiungete la vostra Forza o Sanità al tiro, quando cercate nel Baratro. Se il vostro tiro è meno di 13 quando usate questo indizio, siete morti.
17	Trappola!: Siete stati colpiti da un dardo avvelenato! Da adesso in poi, all'inizio di ogni turno, perdete un punto da una caratteristica a vostra scelta.
18	Trappola!: Il soffitto inizia a scendere! Dovete fare un tiro di Forza o Velocità di 4+. Se fallite ricevete 3 dadi di danno fisico.
19	Trappola!: La stanza si riempie di gas velenosi! Chiunque su questo piano (incluso voi) deve fare un tiro di Forza di 3+. Ogni esploratore che fallisce il tiro subisce 3 dadi su qualsiasi caratteristica o combinazione di caratteristiche.
20	Trovate una scatola rompiscapo con pareti scorrevoli e due scomparti. Da un lato c'è un pezzo di carta; dall'altro c'è una vedova nera. Potete lasciare qui il segnalino Indizio, oppure provare a risolvere l'enigma. Se ci provate, dovete fare un tiro di Conoscenza: 5+: Prendete 2 segnalini Indizio non ancora scoperti da qualunque altra stanza della casa. 0-4: Ricevete 4 dadi di danno su qualsiasi caratteristica o combinazione di caratteristiche.

REGOLE D ATTACCO SPECIALI!

Gli esploratori possono attaccarsi a vicenda possono rubare i segnalini Indizio (vedete la sezione "Attacchi Speciali" nel regolamento).

I danni subiti in combattimento non possono mai ridurre una caratteristica fino al teschio (tuttavia, i danni causati da altre fonti, come le trappole, possono ancora uccidervi).

SE VINCETE...

Volando alle Bahamas, sorseggiando il vostro daiquiri, a volte vi sentite un pò male per quello che avete fatto per arrivare qui. Ma non molto spesso.

**BETRAYAL AT
HOUSE ON THE HILL.**