

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

TOMO DEL TRADITORE

DA NON
LEGGERE

FINCHE' LO SCENARIO NON INIZIA

SCENARIO 51

LA VISIONE DEL REGISTA

DI MIKE SELINKER

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

Normalmente, essere licenziati da questa pessima produzione sarebbe una benedizione, ma il tuo agente dice che hai bisogno di credito per la tua pagina IMDb. Quindi se un solo un attore diventerà una star in questo fumante mucchio di celluloidi, sarai tu.

COSA DOVETE FARE ADESSO

I vostri esploratori sono ancora in gioco, ma sono diventati traditori.

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

COSA DOVETE SAPERE SUGLI EROI

L'eroe è il Regista del film *La Maledizione dell'Hotel Inferno*. Questo film è terribile, ma il regista pensa che sia *Quella casa nel bosco*. Siete degli attori in difficoltà sul set cinematografico e, in base alla sfuriata del regista, ognuno di voi deve uccidere tutti gli altri attori.

Tuttavia, tutte le armi che avete raccolto fino ad ora sono degli inutili attrezzi di scena.

Il Regista possiede una carta presagio che racchiude la Visione del film. Se riuscite a prendere quella carta evento a faccia in giù, potrete impressionare il Regista e mantenere il vostro lavoro.

Il Regista ha alcuni Assistenti di Produzione che sono anche vostri avversari; se decidete di attaccare il Regista, un Assistente di Produzione si metterà in mezzo, usando la Conoscenza per difendersi contro di voi.

VOI VINCETE QUANDO...

...uno di voi possiede la Visione del Regista nel Teatro senza altri attori presenti, dopodiché il Regista gli darà alcune istruzioni che gli permetteranno di vincere. Il resto di voi perderà.

Se uccidete il Regista, voi perdetevi, ed il Regista vince un Oscar postumo.

COME FUNZIONANO I SEGNALINI OGGETTO

L'ufficio delle attrezzature di scena ha lasciato degli Oggetti di Scena (segnalini pentagonali) in alcune stanze. Quando entrate in una stanza con un segnalino, guardate il numero e posizionatelo a faccia in giù di fronte a voi. Potete avere solo un segnalino per volta, così se ne trovate un altro, guardateli entrambi, prendetene uno e lasciate l'altro nella stanza, sempre a faccia in giù.

Il numero del segnalino indica cosa avete trovato. Rivelate il numero del segnalino agli altri esploratori quando lo utilizzate.

Oggetto

- Motosega senza potenza:** infligge 2 dadi di danno fisico ad un altro esploratore e un dado di danno fisico a te stesso, poi termina il turno.
- Fucile a canne mozzate:** non è carico, ma puoi far saltare la gente con questo. Esegui un attacco di Velocità. Chi vince subisce danni fisici pari alla differenza.
- Polvere del flash:** esegui un attacco di Conoscenza. Questo attacco non infligge danni. Se vinci, l'altro esploratore perde tutti i segnalini oggetto e le carte oggetto. Puoi esaminarli e raccogliermi uno.
- Macchina della nebbia:** esegui un attacco di Conoscenza. Questo attacco non infligge danni. Se vinci, muoviti in una stanza adiacente e posiziona il segnalino Fumo nella stanza. Lasciare quella stanza ora richiede un tiro di Sanità di 5+.
- Uncino per mano:** esegui un attacco di Forza. Aggiungi un dado a questo tiro e pesca una carta oggetto o presagio.
- Scheletro di plastica:** esegui un attacco di Forza contro un esploratore in una stanza adiacente. Al prossimo turno di quell'esploratore, dovrà riuscire in un tiro di Velocità di 5+ per uscire dalla stanza.
- Violino stridente:** infliggi 2 dadi di danno di Sanità d un altro esploratore e un dado di danno di Sanità a te stesso.
- Ciak:** pesca una carta evento, quindi puoi decidere se tenerla o darla ad un altro esploratore. Puoi farlo una sola volta durante il tuo turno.
- Pistole scacciacani per colombi:** non sono cariche. Esegui un attacco di Velocità. Questo attacco non infligge danni. Se vinci, sposta l'esploratore che hai attaccato in una stanza già scoperta fino a tre stanze di distanza.
- Il Piano:** se sei in una stanza con il Regista, prendi la carta presagio che ha dato inizio allo scenario e la carta a faccia in giù sotto di essa, senza guardarla.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

La troupe del Regista è composta da diversi Assistenti di Produzione. Potete effettuare un attacco di Conoscenza contro un Assistente di Produzione nella stessa stanza. Non potete attaccare il Regista quando c'è un Assistente di Produzione nella vostra stanza. Se stordite un Assistente di Produzione, potete spostare l'Assistente in qualsiasi stanza del vostro piano che non contenga un esploratore. Se fallite, il Regista può spostare la vostra miniatura nello stesso modo.

Se un attacco infligge almeno 2 danni ad un attore o al Regista che possiede un segnalino oggetto o la carta presagio a faccia in giù, potete prenderlo, lasciando un qualsiasi segnalino in vostro possesso. Non guardate la carta evento.

SE VINCETE...

Hai convinto questo svitato che sei la musa tanto attesa del maestro. Forse puoi negoziarlo con quello spot commerciale del sapone per le mani di cui hai sempre voluto essere protagonista.

Ehi, è uno stipendio.

SCENARIO 52

IL PRISMA

DI LIZ SPAIN

La botola si chiude di scatto sopra di te. Sei avvolto dalla luce tenue dei monitor della sala di controllo. La pratica per il gruppo 22B giace sulla scrivania. Hai davvero una bella sensazione su questo gruppo. Ti sistemi sulla tua sedia girevole preferita e fai clic su "Inizia esperimento".

COSA DOVETE FARE ADESSO

Il tuo esploratore è ancora in gioco ma è diventato il traditore e non è più in casa. Rimuovi la tua miniatura dalla casa e scarta le tue carte. Ora sei il padrone del prisma, controllando il suo complesso sistema di Trappole.

Tira 2 dadi e guarda la sequenza corrispondente dalla tabella delle sequenze matematiche. Non rivelare il tuo tiro agli eroi.

Posiziona i 24 segnalini Ostacolo (rappresentanti le Trappole) a faccia in su in qualsiasi ordine, uno per stanza (esclusi i pianerottoli). Se non ci sono abbastanza stanze, metti da parte i segnalini rimasti.

Prendi un pezzo di carta. Scegli una stanza che contiene un segnalino nella tua sequenza per determinare la stanza di uscita. Scrivi il suo numero e nascondi il foglio di carta da qualche parte sul tavolo.

Prendi le stanze dove si trovano gli eroi e spostale, tutte o alcune, in nuove posizioni nella casa. Se un eroe si trova nella stanza di uscita, non muovere quella stanza. Le nuove posizioni possono trovarsi su qualsiasi piano, ma le porte devono essere correttamente collegate e ci deve essere un percorso dalla stanza di uscita al pianerottolo sul suo piano.

Imposta l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sul 6. Lo utilizzerai per tenere traccia dello scorrere del tempo.

SEQUENZE MATEMATICHE

Lancia 2 dadi ed usa questa sequenza.

0	Per tre	3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24
1	Fibonacci	1, 2, 3, 5, 8, 13, 21
2	Per quattro	4, 8, 12, 16, 20, 24
3	Numeri primi	2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23
4	Potenze di 2	1, 2, 4, 8, 16

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Gli eroi faranno del loro meglio per scoprire in quale stanza della casa si trova l'uscita e arrivarci prima che scada il tempo. Se un eroe si trova nella stanza di uscita alla fine dell'esperimento, gli eroi vincono.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti, vittime della tua nefasta prigione. Oppure, il tempo è scaduto e gli eroi non sono riusciti a trovare la stanza di uscita, portando a termine l'esperimento.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Riduci di uno l'indicatore Turno/Danno. Quando raggiunge lo 0, lo scenario termina.

Dopo aver abbassato l'indicatore, prendi le stanze dove si trovano gli eroi e spostale in nuove posizioni nella casa. Le nuove posizioni possono trovarsi su qualsiasi piano, ma le porte devono essere correttamente collegate e ci deve essere un percorso dalla stanza di uscita al pianerottolo sul suo piano. Se un eroe si trova nella stanza di uscita, non muovere quella stanza.

ATTIVARE LE TRAPPOLE

Quando un eroe si sposta in una stanza con un segnalino Trappola, devi determinare se quella stanza è dotata di una trappola. Se il numero sul segnalino è nella tua sequenza matematica, la stanza è sicura e puoi girare il segnalino sul lato non numerato. Altrimenti, rimuovi il segnalino Trappola dalla casa e tira un dado; gli attacchi vengono effettuati contro le tue caratteristiche, anche se non sei stato attaccato.

Risultato del lancio del dado:

- 0 L'eroe effettua un attacco di Conoscenza. Se vinci, l'eroe subisce 1 punto di danno mentale e termina il movimento.
- 1 L'eroe effettua un attacco di Velocità. Se vinci, l'eroe subisce 1 danno ad una caratteristica a scelta dell'eroe e termina il movimento.
- 2 L'eroe effettua un attacco di Forza. L'eroe non può usare armi in questo tiro. Se vinci, l'eroe subisce 1 punto di danno fisico e termina il movimento.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Non puoi subire danni.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Se hai messo da parte i segnalini Ostacolo all'inizio della maledizione, posizionane uno in ogni nuova stanza appena scoperta.

SE VINCI...

Con un profondo senso di soddisfazione, fai clic sul pulsante in fondo al programma della stanza di controllo con su scritto "Pulizia". Con un sibilo confortante, la casa si riempie di gas. Il pulsante dovrebbe essere rosso, pensi. Per la prossima volta

SCENARIO 53

FINO ALLE LUCI DELL'ALBA

DI MONS JOHNSON

"Che chiave interessante hai trovato! Forse apre alcune porte fuori.

Senti delle voci urlare "Lasciateci entrare!"

"Lasciateci entrare! Vogliamo solo uccidervi!"

E se potessero entrare in qualche altro modo? Sarebbe male, a meno che...Se tu li fai entrare, sicuramente uccideranno solo gli altri! Dopotutto, durante l'Ondata, è legale, per una notte, uccidere chiunque tu voglia, quindi vorrebbero che tu dessi loro più persone da uccidere. Forse potrebbero anche farti divertire.

È ora di aprire alcune porte...

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Metti da parte i segnalini mostro di colore blu (rappresentanti gli Ondanti) numerati da 1 a 9.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

COME FAR ENTRARE GLI ONDANTI NELLA CASA

Durante il tuo turno, in una qualsiasi stanza al piano terra con una porta che non è collegata ad un'altra stanza, puoi tirare 3 dadi, con un dado in meno per ogni eroe nella stanza. Se ottieni un punteggio di 3+, posiziona un Ondante nella stanza. Se ti trovi nella Sala d'ingresso e hai la Chiave, posiziona automaticamente il segnalino.

COSA DEVI FARE NEL TURNO DEI MOSTRI

Al termine del turno dei mostri, fai avanzare l'indicatore Turno / Danno al numero successivo. Quando l'indicatore raggiunge il 5, lo scenario termina.

ONDANTI

Velocità 3 Forza 6* Sanità 3 Conoscenza 3

* Gli Ondanti hanno già lavorato insieme prima. Un Ondante ottiene +1 di Forza durante ogni attacco per ogni altro Ondante nella stessa stanza (massimo 8 dadi).

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Gli Ondanti non possono attraversare un Ostacolo a meno che non ci sia un totale di tre o più Ondanti in uno o entrambi i lati dell'Ostacolo. In tal caso, rimuovete l'Ostacolo dalla porta.

Gli Ondanti non possono usare i montacarichi.

SE VINCI...

I tuoi nuovi "amici" hanno avuto un così bel passatempo, e sono contenti di averti lasciato vivo!

"Dovremmo rifarlo l'anno prossimo", dice uno di loro...

SCENARIO 54

LA FESTA DEI MOSTRI

DI BRUCE GLASSCO

Stavi lavorando in laboratorio una notte...

Hai organizzato questa festa da mesi, invitando tutti i tuoi amici, prenotando la tua band preferita The Cryptkicker Five, facendo in modo che, per l'intrattenimento, la casa si riempisse di passeggeri di un autobus rimasti a piedi...

Però, devi aver scelto un pessimo gruppo di vittime. Dovrebbero gridare e spaventarsi, non contrattaccare!

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Se la Sala da ballo non è ancora in gioco, cerca nel mazzo delle stanze finché non la trovi e posiziona nella casa, quindi mischia nuovamente il mazzo.

Per ogni stanza nella lista degli invitati attualmente in gioco, posiziona il relativo segnalino mostro (grande) indicato nella tabella.

Se attualmente ci sono in gioco meno di tre mostri, cerca nel mazzo delle stanze finché non ne trovi abbastanza da posizionare nella casa almeno tre mostri. Quindi mischia nuovamente il mazzo.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Gli eroi pensano di poter trovare degli oggetti in casa per distruggere i tuoi ospiti. Tu devi cercare di distruggere prima loro.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti, o almeno quattro mostri sono nella Sala da ballo. Che la vera festa abbia inizio!

LISTA DEGLI INVITATI

Stanza	Mostro	Velocità	Forza	Sanità	Speciale
Baratro	Banshee	5	7	5	Attacca sempre usando la Sanità.
Belvedere	Strega	3	5	5	Può effettuare attacchi di Forza o di Sanità.
Biblioteca	Mummia	2	6	5	Infligge 1 punto di danno fisico se viene ferito da un attacco.
Cimitero	Signore degli Zombi	2	6	4	Gli eroi sconfitti ma non uccisi dal Signore degli Zombi diventano traditori.
Cripta	Dracula	3	6	4	Gli eroi che iniziano un turno nella stessa stanza di Dracula devono usare uno spazio di movimento extra per uscire dalla stanza.
Laboratorio	Mostro di Frankenstein	2	8	3	È immune agli attacchi di Velocità.
Stanza Insanguinata	Crimson Jack	3	7	2	Se stordito si sposta nella Sala d'Ingresso.
Stanza del Pentacolo	Signore dei Demoni	3	6	4	Non può subire danni durante un attacco. Può attaccare da una stanza collegata.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Quando vuoi scoprire una stanza, pesca le cinque stanze successive del piano appropriato, scegline una e metti le altre quattro sul fondo del mazzo delle stanze, in qualsiasi ordine.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Non puoi essere attaccato.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Quando una qualsiasi stanza nella lista degli ospiti viene scoperta da te o da chiunque altro, posiziona in quella stanza il relativo segnalino mostro indicato nella tabella.

Quando muovi un mostro, se qualche eroe è nella linea di vista del mostro, devi spostare il mostro verso un eroe visibile.

Se non c'è un eroe visibile per il mostro, devi muovere il mostro nel percorso più breve possibile verso la Sala da ballo, anche attraverso lo Scivolo del Carbone, i montacarichi e così via. Se il mostro entra in linea di vista con un eroe mentre si muove, deve cambiare direzione verso l'eroe. Una volta che un mostro entra nella Sala da ballo, rimane lì per il resto del gioco.

SE VINCI...

Ora che l'atto è compiuto, la festa è appena iniziata.

SCENARIO 55

LEI NON SI E' DIVERTITA

DI MIKE SELINKER

"Sveglia, sorella!" senti all'unisono nelle tue orecchie. "Le tue sorelle Steno ed Euriale ti ordinano di scrollarti di dosso questo fardello mortale e reclamare la gloria della Grecia!"

Tiri indietro il cappuccio e, ancora una volta, per la prima volta in millenni, i serpenti spuntano dai tuoi capelli. I tuoi occhi brillano di un fuoco blu. Da questo strano domicilio, senti il tintinnio dei mortali, probabilmente la progenie di quel fastidioso Perseo. Li trasformerai in tuoi compagni perenni, congelati nella pietra.

"Sveglia, Medusa!" le voci piangono. "Risveglia e poni fine al dominio dell'uomo!"

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Se il Corridoio Statuario non è ancora in gioco, cercalo nel mazzo delle stanze finché non lo trovi e posizionalo nella casa. Dopodiché rimischia quel mazzo.

Posiziona la tua miniatura nel Corridoio Statuario.

Posiziona i segnalini mostro di colore arancione (rappresentanti le Statue) a faccia in giù in ogni stanza con un simbolo oggetto o presagio.

Se la carta Armatura non è ancora in gioco, cerca la nel mazzo delle carte oggetto finché non la trovi e prendila. Dopodiché rimischia quel mazzo.

Guadagni 2 punti Forza ed 1 punto Velocità.

Metti da parte un numero di segnalini Forza pari al numero degli eroi.

Metti da parte un numero di segnalini Sanità pari al numero degli eroi.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Sono la progenie di Perseo e devono essere pietrificati.

TU VINCI QUANDO...

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

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se col tuo attacco infliggi un danno fisico, consegna a quell'esploratore un segnalino Forza.

Quell'esploratore perde 1 punto Forza alla fine di ogni suo turno, tranne quando è pietrificato.

Durante il tuo turno, se nessun esploratore si trova nella tua stanza, puoi utilizzare lo sguardo di Medusa. Scegli un'uscita dalla tua stanza, poi tutti gli eroi che si trovano sulla linea di vista devono riuscire in un tiro di Sanità di 4+ oppure saranno trasformati in pietra. Consegna a questi esploratori un segnalino Sanità: non potranno muoversi o intraprendere un'azione fino a quando non saranno più pietrificati.

Non puoi attaccare e utilizzare lo sguardo di Medusa nello stesso turno.

COME TI RIGENERI!

Alla fine del tuo turno, se il tuo valore di Forza è inferiore al suo valore iniziale e non hai subito danni fisici da un esploratore che ha uno Specchio in questo turno, guadagni 1 punto Forza.

SE VINCI...

"Sia lodato Adel!" gridi. "I rampolli di Perseo sono stati sconfitti! Ora non c'è più nessuno che possa mettersi sulla mia strada mentre io distruggo i deboli abitanti di questa era cacofonica".

Ti guardi intorno e noti che nella casa ci sono molte superfici riflettenti che dovranno essere distrutte. Questo suggerisce che ce ne sono molti anche al di fuori della casa.

"Maledizione!" gridi. "Non c'è posto al mondo per Medusa?"

La casa è silenziosa, e la preoccupazione sui volti delle tue statue è evidente.

SCENARIO 56

FAR TORNARE CENERE L'AMERICA

DI ZOE QUINN

C'era qualcosa di incredibilmente cattivo in lui, al di sopra e al di là di ciò che normalmente si vede nei politici. Avevi sentito storie di seguaci squilibrati che si comportavano male alle sue manifestazioni, commettendo atti inenarrabili. Potevi sentire che era successo qualcosa di terribile qui nel quartier generale della sua campagna elettorale. Qualcosa per cui valga la pena protestare.

Tuttavia, una volta che è apparso all'improvviso dietro di te e hai sentito le sue fredde parole sussurrare scivolarci nelle orecchie, ti sei reso conto che in realtà ha molti aspetti positivi. Le terribili dichiarazioni alle quali una volta eri fermamente contrario, ora sono chiaramente quello che tutti pensano, e sono troppo spaventati per dire altrimenti. Una faccia che una volta hai pensato fosse cerosa e imprevedibile è affascinante sotto questa luce, come qualcuno con cui ti piacerebbe bere una birra. Che importa se sta iniziando a staccarsi dal suo cranio, lasciando dietro solo i vermi e le orbite?

Vedi la luce ora. È lui che renderà ancora grande questo paese, non appena avrà completato i Riti dell'Ascensione, sia come Presidente che come Signore di questo regno. La sua vittoria è quasi inevitabile. I tuoi amici devono vedere la verità.

Gliela farai vedere.

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Sei un gestore della campagna del mostro in corsa per diventare il presidente degli Stati Uniti. Metti da parte il Pazzo (rappresentante il mostro) e posiziona un segnalino Ostacolo (rappresentante Potere) su di esso.

Posiziona tre segnalini pentagonali (rappresentanti gli Amuleti del mostro) in qualsiasi punto della casa.

D'ora in poi devi parlare solo in termini di discussione politica.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di fermare il rituale.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti o traditori, oppure 20 segnalini Potere si trovano sulla carta Pazzo, completando i Riti dell'Ascensione.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Alla fine di ciascun turno del traditore iniziale, aggiungi un segnalino Potere sulla carta Pazzo per ogni traditore ancora in vita, incluso te stesso.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

I traditori ora infliggono tutti i loro danni alla Sanità. Se la Sanità di un eroe raggiunge lo 0, quell'eroe diventa un traditore anziché morire, riportando tutte le caratteristiche ai valori iniziali. I traditori possono parlare solo in termini di discussione politica di poco conto, proprio come te.

Quando attacca, un traditore può offrire la Scelta: il danno può essere inflitto all'eroe che ha subito l'attacco, o suddiviso tra gli altri eroi, arrotondato per eccesso. Ad esempio, in una partita con tre eroi, se infliggi 2 danni Sanità a un eroe, puoi offrire la Scelta e l'eroe può decidere di infliggere 1 danno di Sanità agli altri due eroi. Se la Scelta è accettata, guadagna 1 punto Sanità.

Invece di infliggere danni, puoi obbligare l'esploratore a muoversi dalla stanza in cui si trova e posizionarsi ad un numero di tessere di distanza pari al danno che potreste infliggergli. Scegli tu dove muovere l'esploratore.

SE LA TUA SANITÀ RAGGIUNGE LO ZERO

Rimani con 1 punto Sanità sopra il simbolo del teschio.

SE VINCI...

L'energia oscura esplode fuori dalla villa, cancellando le stelle nel cielo. Il caos assoluto scende sul paese mentre il Presidente emette il suo primo atto in carica per annettere gli Stati Uniti al settimo cerchio dell'Inferno. Governa con un pugno di ferro - letteralmente, mentre i guanti coprono la sua carne putrefatta. Il tasso di criminalità è il più basso mai registrato dopo la legalizzazione del crimine stesso, e la sua tattica di politica estera di "scorticare le menti di tutti gli altri leader mondiali" si è dimostrata un vantaggio per l'economia basata sulla sofferenza. Saresti il primo ad iscriversi per aiutarlo nella campagna per la rielezione tra quattro anni, se una delle sue promesse elettorali non fosse quella di far esplodere il sole, mandando la Terra ad affrontare il malvagio dio alieno al centro del universo che divora i pianeti morti. Che tipo!

SCENARIO 57

TEMPESTA IN ARRIVO

DI CHRIS DUPUIS

Questo scenario non ha traditori, solo eroi. Tutti voi dovete cercare di fuggire dalla casa. Il resto delle regole di questo scenario si trova nei *Segreti di Sopravvivenza*.

SCENARIO 58

TANA LIBERA TUTTI

DI ELISA TEAGUE

Sei arrivato faccia a faccia con lo spirito di una ragazzina, che ridacchia e salta dentro il tuo corpo. Ti senti subito giovane, giocoso e...vendicativo. T i ritornano in mente i ricordi di quando giocavi a nascondino, dove hai aspettato e aspettato di essere trovato, ma l'unica che è venuta a trovarti è stata la morte. In questo nuovo corpo, ora puoi finire il tuo gioco...

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Metti da parte un numero di segnalini oggetto pentagonali (rappresentanti le Bambole) pari al numero di esploratori. Questi sono gli unici amici con cui sei stato in grado di giocare fino ad ora.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Ora stanno giocando il tuo gioco, che lo vogliono o meno. In questo momento, stanno cercando di nascondersi, ma se li trovi, diventeranno tuoi alleati.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi vengono trovati e diventano tuoi alleati.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Gli eroi si nascondono sempre quando sono in una stanza. Per trovarli, devi effettuare degli attacchi di Conoscenza contro di loro. Se li sconfiggi in questo modo, vengono trovati e diventano tuoi alleati. Diventano traditori e iniziano a cercare altri eroi.

Un eroe che diventa tuo alleato deve abbandonare una Bambola, se ne trasporta una, e leggere il *Tomo del Traditore*.

Gli eroi non possono infliggere danni agli altri traditori.

CERCARE

Gli eroi cercano sempre! Quando un eroe trova con successo una Bambola, consegna un segnalino oggetto a quell'eroe. Si spera che non facciano niente di brutto al tuo amico. Non puoi raccogliere o rubare una Bambola; quello significherebbe barare.

SE VINCI...

"Ho vinto, ho vinto!" chiama la voce, che sembra provenire da ogni stanza della casa. Per un attimo ti liberi dall'incantesimo della ragazza, osservando gli esploratori in casa, ed i loro occhi vitrei in stato di trance. La trance ricomincia a prendere il sopravvento su di te, e mentre cadi nuovamente nell'incantesimo della ragazza, la senti ridacchiare di gioia, "E adesso ho dei nuovi amici con cui giocare per sempre..."

SCENARIO 59

IL MANDATO ALCHEMICO

DI CHRISTOPHER BADELL

La riconosci immediatamente, anche se sei certo di non averla mai visto prima. È la Pietra Filosofale, un'antica reliquia che il tuo maestro ha premuto nel tuo sterno non appena ti portò in vita. Il tuo padrone? Oh sì. Giusto. L'antico e venerabile Zosimo l'Alchimista. Ti ha costruito e ti ha incaricato di raccogliere più campioni per i suoi studi. Avevi dimenticato chi eri...ma quello era il suo piano fin dall'inizio. Non importa. Puoi tornare al tuo lavoro ora che ricordi chi e cosa sei. Sei la creazione del tuo padrone. Tu sei il suo Bambino di Carne.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo esploratore non è ancora nel gioco, ma qualcuno molto simile a te sì. Capovolgi la tua scheda personaggio, impostando le caratteristiche sui valori iniziali elencati sul nuovo lato, quindi aumenta il valore di ogni caratteristica in base al numero di eroi.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Hanno sentito leggende e voci sui bambini speciali di Zosimo l'Alchimista, e ora che la tua vera forma è stata rivelata, non hanno più dubbi su chi o cosa sei. Devi raccogliere dei campioni da ciascuno di loro, in modo che il tuo maestro possa continuare il suo lavoro.

TU VINCI QUANDO...

...hai tutta la Carne sulla tua scheda personaggio, oppure tutti gli eroi sono morti.

COME RACCOLGERE LA CARNE

Ogni eroe inizia con un segnalino mostro di colore arancione (che rappresenta un kilo di Carne) sulla sua scheda personaggio.

Quando inizi il tuo turno in una stanza con uno o più segnalini Carne, puoi prenderne uno e posizionarlo sulla tua scheda personaggio.

La Carne conta come un oggetto e può essere lasciata o rubata, ma non scambiata.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Quando sconfiggi un eroe che ha dei segnalini Carne sulla sua scheda personaggio, aumenta il danno inflitto a quell'eroe di 1.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Quando aggiungi della Carne alla tua scheda personaggio, puoi immediatamente spostarti di un numero di spazi uguale alla tua Velocità.

Quando inizi il tuo turno in una stanza con un segnalino mostro di colore arancione, puoi raccogliere una segnalino Carne e posizionarlo sulla tua carta personaggio.

SE VINCI...

Sei un buon servitore. Ma naturalmente il tuo maestro ti ha costruito in quel modo. Non puoi sopprimere un sorriso mentre strappi un grosso campione dall'ultimo dei tuoi ex "amici". Sì, il tuo padrone sarà soddisfatto. Potrebbe persino usare questi campioni per costruire nuovi amici per te. Ti piacerebbe. Non potrai averne mai abbastanza.

SCENARIO 60

L'ORA DEL GATTO

DI ANGELA M. WEBBER E RICHARD MALENA

Appena entri nella stanza dall'aspetto confortevole, un miagolio sonnolento ti fa voltare. Sdraiato sul pavimento c'è un gatto grande e colorato. Il gatto sbadiglia ampiamente e si gira a guardarti. Il tempo sembra rallentare mentre guardi in profondità negli occhi teneri del gatto. Il tuo sorriso si allarga sempre più mentre il gatto inizia a fare le fusa. Ti rendi conto che faresti qualsiasi cosa per Il Gatto. Qualsiasi cosa.

Puoi dire che Il Gatto si è risvegliato da un sonno senza fine ma si trova rinchiuso in casa. Il Gatto ti chiede di far entrare tutti i gattini. Tutti i gattini. Solo allora Il Gatto sarà in grado di conquistare il mondo.

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Aumenta entrambe le tue caratteristiche fisiche di 2, e abbassa entrambe le caratteristiche mentali di 2. Se questo dovesse abbassare una caratteristica al simbolo del teschio, abbassa quella caratteristica al valore più basso sopra il simbolo del teschio.

Metti da parte sei segnalini Sanità.

Posiziona il segnalino Gatto (grande) nella stanza in cui è stata rivelato lo scenario.

Posiziona i segnalini mostro di colore rosso (rappresentanti i Gattini) in stanze diverse; usa due Gattini se ci sono due o tre eroi, e tre Gattini se ci sono quattro o cinque eroi.

Tira due volte 2 dadi e consulta la tabella dei nomi dei gatti per dare un nome al Gatto. Devi sempre usare questo nuovo nome per riferirti al Gatto.

IL NOME DEL GATTO

Tira 2 dadi, una volta per il primo nome e una volta per l'ultimo.

0	Dorothy	0	Buttons
1	J Johnny	1	Cuddles
2	Mittens	2	Mittens
3	Precious	3	Tubbsman, Esq.
4	Barnaby	4	Fuzzy-Fuzz

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Gli eroi stanno cercando di calmare i Gattini e fargli dimenticare tutto sul dominio del mondo.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti, oppure Il Gatto esce dalla casa attraverso la porta nella Sala d'Ingresso.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Tu sei sotto il controllo del Gatto, che ti ha mandato a far entrare tutti i Gattini in casa. Durante il tuo turno, puoi utilizzare uno spazio di movimento per tentare un tiro di Forza di 3+ per aprire una finestra o un cassetto nella tua stanza. Se hai successo, metti un segnalino Sanità in questa stanza per mostrare che hai già aperto una finestra o un cassetto e posiziona un Gattino nella stanza. Se tutti i sei segnalini Sanità sono in casa, scegline uno e spostalo nella tua stanza corrente.

I TUOI NUOVI AMICI FELINI

I Gattini non impediscono il movimento degli eroi come normali mostri, ma infliggono 1 punto di danno fisico a qualsiasi eroe che entra nella loro stanza. Un gattino calmato non infligge questo danno.

Durante il turno dei mostri, ogni Gattino può muoversi di 4 spazi in tutta la casa, purché i Gattini non si trovino mai nella stessa stanza. Se un Gattino entra in una stanza con degli eroi, il Gattino infligge 1 punto di danno fisico a un eroe nella stanza.

Il Gatto diventa più forte man mano che altri Gattini entrano nella casa. All'inizio del turno del Gatto, conta il numero di Gattini non addomesticati in casa e dividi quel numero per due (arrotondando per difetto). Per il resto del turno, la Velocità e la Forza del Gatto aumentano di quel numero.

Per aprire la porta principale e fuggire dalla casa, il Gatto deve riuscire in un tiro di Forza di 6+. Il Gatto può tentare questo tiro una sola volta durante ciascuno dei suoi turni.

IL GATTO

Velocità 0 Forza 3 Sanità 6 Conoscenza 6

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se vieni attaccato, puoi posizionare un Gattino in qualsiasi stanza che non contiene un Gattino.

SE VINCI...

Il Gatto è finalmente libero dalla casa stregata. Col capo verso l'alto, il Gatto guarda oltre il fondovalle. Uno ad uno, i gattini miagolano, echeggiando attraverso la città addormentata più in basso. Il gatto alza un orecchio e subito ti unisci a lui, il tuo ululato umano si fonde con questa nuova tribù felina. Il Gatto e i gattini scendono lentamente giù dalla collina. La luna brilla dall'alto. Adesso è l'ora del Gatto. È il momento che i gatti mangino.

SCENARIO 61

LA VENDETTA DEL CAPITANO STING

DI MIKE E TIFA ROBLES

Sei finalmente giunto nel luogo che stavi cercando nella tua mappa del tesoro. Il mare si fa da parte e si apre un portale. Ti ritrovi nel Mare Sotterraneo e incoraggi il tuo equipaggio di pirati con una grande allegria: "Preparatevi a conquistare questa terra e a prendere tutto il bottino che riuscite a trovare!" La prima cosa che fai è massacrare la persona che ha aperto lo scrigno del tesoro così a lungo ricercato.

COSA DEEVI FARE ADESSO

Il tuo esploratore è morto. Rimuovi la tua miniatura dalla casa e scarta le tue carte. Metti il segnalino Regina dei Pirati (rappresentante il Capitano Sting) nella stanza in cui eri.

Se il Lago Sotterraneo non è ancora in gioco, cercalo nel mazzo delle stanze finché non lo trovi e posizionalo nel seminterrato. Quindi mischia nuovamente quel mazzo.

Posiziona la Scatola (rappresentante il Forziere) nel Lago Sotterraneo.

Posiziona nel Lago Sotterraneo un numero di segnalini mostro di colore magenta (rappresentanti i Pirati) pari al numero di eroi.

COSA DOVETE SAPERE SUGLI EROI

Sono degli amanti della terra! Vincono se il Forziere viene distrutto nel Lago Sotterraneo.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti, o ti sei assicurato un numero di Parti del Bottino pari al numero di eroi e le hai rimesse nel Forziere.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Se tu o un Pirata portate una Parte del Bottino nel Forziere, lancia un dado. Se ottieni 1 o più, deposita la Parte del Bottino nel Forziere.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Il Capitano Sting può rubare una carta oggetto durante qualsiasi attacco, sia che vinca o perda, sia che attacchi l'eroe o che sia attaccato.

I Pirati devono infliggere solo 1 punto di danno per rubare.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Il Capitano Sting si muove usando la sua Velocità e non lancia i dadi per muoversi.

I Pirati (incluso il Capitano Sting) possono portare solo una Parte del Bottino alla volta. Quando trasportano una Parte del Bottino, si muovono di uno spazio in meno durante il loro turno.

CAPITANO STING

Velocità 5 Forza 8 Sanità 5 Conoscenza 4

PIRATI

Velocità 4 Forza 3 Sanità 4 Conoscenza 2

SE VINCI...

Osservando il tuo equipaggio che trasporta lo scrigno pieno di ricchezze sulla nave, non potresti essere più felice per il viaggio che hai appena vissuto. Sali a bordo e prendi il timone, pronto ad annusare l'aria fresca dell'oceano e sentire la brezza marina investire di nuovo il tuo viso. Avanti alla prossima avventura...

SCENARIO 62

ROSENCRANTZ E TUTTI VOI SIETE MORTI!

DI BRIAN TINSMAN

Un'ondata di energia mistica ti avvolge. Appena ti riprendi, noti che sei vestito di abiti elisabettiani ed una corona regale è sulla tua nobile testa. Inoltre, il tuo nome ora è Amleto e ti piace molto parlare a voce alta.

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Aumenta una qualsiasi delle tue caratteristiche che si trovano al di sotto del tuo valore di Velocità fino a quel valore.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Quegli idioti hanno ucciso tuo padre, il Re Amleto di Danimarca. Sei molto depresso per questo, ma avrai la tua vendetta e, dopo, potrai morire in un'incredibile scena di morte. Sarà così, se loro non recitano alla svelta i cinque atti e finiscono prima del tuo grande momento. Probabilmente non diranno nemmeno le loro battute con grande intensità emotiva. Vedi? Idioti totali!

TU VINCI QUANDO...

...reciti le tue battute e muori alla fine di un duello, o tutti gli eroi sono morti.

COME MORIRE

Devi condurre gli altri esploratori a ucciderti. Però prima devi dire le tue famose battute. Devi fare queste tre cose in ordine:

Per prima cosa vai nella stanza con il segnalino oggetto numero 1 (rappresentante lo Specchio) e pronuncia la tua battuta ad alta voce. **Battuta:** "Oh, se questa mia carne troppo dura si sciogliesse!"

In seguito, vai nella stanza con il segnalino oggetto numero 2 (rappresentante il Pugnale) e pronuncia la tua prossima battuta. **Battuta:** "Essere o non essere: questo è il problema."

Infine, puoi farti uccidere da uno degli esploratori. **Battuta:** "Oh, io muoio, Orazio! ...il resto è silenzio." Se reciti questa battuta mentre muori, hai vinto il gioco, quindi sentiti libero di festeggiare.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Dopo aver attaccato un eroe, se quest'ultimo è ancora vivo, lui ti attacca immediatamente. Questo aumenta le tue probabilità di essere ucciso, ma assicurati di recitare prima le tue battute.

Puoi morire solo attaccando o se attaccato. In tutti gli altri casi, se muori, riduci una tua caratteristica al valore più basso sopra il simbolo del teschio.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Non ti è permesso ignorare i testi negativo delle stanze. Questo non è un cambiamento, ma vale la pena segnarlo.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Non ti è permesso ignorare i testi negativo delle stanze. Questo non è un cambiamento, ma vale la pena segnarlo.

REGOLE SPECIALI PER LE RIME

Come Amleto, hai il potere dei versi. Quando esegui un'azione, se descrivi quello che stai facendo con una rima, ottieni +2 al tuo tiro o +2 alla relativa caratteristica. Questo potere può essere usato solo una volta durante ciascuno dei tuoi turni. Esempio: "Ora ti pugnerò con la mia lama avvelenata / Poi vedrò la tua inutile vita spegnersi in giornata!"

SE VINCI...

Hai vendicato la morte di tuo padre e ti sei reso immortale in tutto il Globo! Hai reso ai tuoi nemici pan per focaccia e la battaglia si è svolta proprio come volevi. Gli eroi hanno fatto tanto rumore per nulla e, sebbene tu sia morto, tutto è bene ciò che finisce bene.

SCENARIO 63

SHHHH...ZITTI!

DI CHRIS DUPUIS

Togli la tua maschera umana, rivelando la tua vera forma, una fata cattiva che si nutre dei cuori umani. Il momento è perfetto per un raccolto. Ascolti molto attentamente. Le ali di un uccello, i graffi di un topo, lo scricchiolio del pavimento. Tutti suoni di benvenuto. Gli esploratori? Silenziosi. Silenziosi per sempre. Metti giù la scatola ed inizi il tuo compito. È tempo di nutrirsi. Ora nessuno può sentirti urlare.

COSA DOVETE FARE ADESSO

Posiziona la carta Scatola (rappresentante la Scatola delle Voci) accanto alla tua stanza.

Scegli un numero compreso tra 1 e 6. Quel numero è il numero di Libri degli Incantesimi non maledetti che gli eroi devono raccogliere per poterti ferire e per distruggere la Scatola. Per ogni passaggio dal tuo numero a 6, puoi aggiungere 1 ad una tua caratteristica. Non devi scegliere la stessa caratteristica ogni volta. Per esempio, se hai scelto 4, gli eroi dovrebbero collezionare quattro Libri degli Incantesimi non maledetti; tu dovresti scegliere due Libri degli Incantesimi da maledire, poi aumentare due caratteristiche di 1, oppure una caratteristica di 2.

Posiziona 6 segnalini oggetto (rappresentanti i Libri degli Incantesimi) a faccia in giù in stanze diverse.

Prendi un foglio di carta. Scrivici sopra quali segnalini oggetto rappresentano i Libri degli Incantesimi maledetti.

COSA DOVETE SAPERE SUGLI EROI

Gli eroi devono vincere, ma non sanno come. Tu detieni le chiavi della loro vittoria, ma loro se le devono guadagnare.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

LE RESTRIZIONI DEGLI ESPLORATORI

Gli eroi non possono parlare tra loro finché non recuperano le loro voci (vedi sotto). Quando riprendi il gioco, ogni volta che un eroe dice qualcosa ad alta voce, l'eroe riceve un dado di danno su una caratteristica a sua scelta. Ridacchiare o ghignare non innesca questa regola. Non siamo mostri, dopotutto.

QUANDO UN EROE RACCOGLIE UN LIBRO

Controlla quale numero si trova sul segnalino oggetto.

Se il numero corrisponde a un Libro degli Incantesimi maledetto, esplosione. L'eroe riceve un dado di danno fisico e rimuove il segnalino oggetto dal gioco.

Se il numero corrisponde a un Libro degli Incantesimi non maledetto, l'eroe prende il segnalino oggetto.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se un eroe ti attacca prima che il gruppo abbia raccolto la giusta quantità di Libri degli Incantesimi, lascialo fare, ma comunica all'eroe che tu non subisci alcun danno. (Tu puoi comunque danneggiare l'eroe).

INTERAGIRE CON LA SCATOLA DELLE VOCI

Fino a quando gli eroi non hanno raccolto il numero giusto di Libri degli Incantesimi, nessuno (te compreso) può raccogliere o distruggere la Scatola delle Voci.

Una volta che gli eroi hanno raccolto il numero giusto di Libri degli Incantesimi, un eroe nella stanza può raccogliere o distruggere il Scatola delle Voci. Se viene distrutta, rimuovi la carta Scatola dal gioco e informa gli eroi che le loro voci sono tornate. Tu ricevi un dado di danno su ciascuna delle tue caratteristiche. Gli eroi ora possono danneggiarti normalmente, ma non devi dirglielo.

SE VINCI...

L'urlo silenzioso dell'ultimo esploratore è ancora impresso sui loro volti. Bevi nell'orrore nei loro occhi. Assurdo. Hai di nuovo fame. In lontananza lo senti. Risate. Risate orribili. Il suono gratta nelle tue orecchie. Raccogli la tua scatola e galleggi fuori dalla porta principale...

SCENARIO 64

STIA CON NOI!

DI RODNEY THOMPSON E MIKE SELINKER

Proprio come ognuno di voi molti anni fa, il vostro nuovissimo ospite è arrivato, del tutto ignaro. Il vostro ospite pensava che ognuno di voi fosse solo un altro curioso cittadino, che curiosava in giro nella vecchia casa per semplice noia. Il vostro ospite non aveva la minima idea che voi eravate già tutti dei poltergeist, eterni residenti di questo edificio infestato, e che volevate innalzare i vostri ranghi aggiungendo nuovi fantasmi nell'abitazione. Ma che razza di commensali infestanti sareste se non aveste provveduto al confort del vostro visitatore? Avete un vuoto da riempire, permanentemente; forse è meglio che il vostro ospite non se ne vada prima che la sua residenza venga assicurata?

COSA DOVETE FARE ADESSO

I vostri esploratori sono ancora in gioco, ma siete tutti diventati traditori. Le vostre miniature rimangono in casa, ma siete dei Poltergeist.

Mettete la miniatura dell'eroe in una qualsiasi stanza nel seminterrato o del tetto che non è separata dal resto della casa da una barriera. Se c'è un Poltergeist in quella stanza, mettete la sua miniatura dove si trovava l'eroe.

Prendete dei pezzi di carta.

Guardate attentamente i dettagli di ogni tessera delle stanze.

COSA DOVETE SAPERE SULL' EROE

L'eroe sta cercando di scappare e voi non potete lasciare che accada. Se l'eroe attraversa la porta principale del Sala d'Ingresso, perderete la possibilità di aggiungerlo come uno dei abitanti spettrali della vostra casa.

VOI VINCETE QUANDO...

...l'eroe è morto.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Ora che vi siete rivelati come fantasmi, potete muovervi attraverso i muri come se lo fossero collegati da porte, ma non attraverso i piani ed i soffitti. Potete muovervi liberamente su e giù attraverso lo Scivolo del Carbone, la Stanza Crollata e la Galleria. Non siete influenzati da alcun testo di una stanza che menzioni caratteristiche fisiche o danni fisici. Non potete scoprire nuove stanze o utilizzare l'Ascensore Mistico o i montacarichi.

Potete usare le vostre carte oggetto e le vostre carte presagio, ma non potete scambiarle con altri esploratori. Non potete raccogliere o acquisire nuovi oggetti e presagi in nessun modo.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Non potete fare attacchi normali. Dovete invece terminare il vostro movimento nella stanza con l'eroe e poi lanciargli addosso qualcosa che si trova nella stanza.

Per farlo, guardate la tessera della stanza e scrivete il nome di una cosa raffigurata in quella stanza (ad es. FRIGORIFERO). Il nome dovrebbe essere di uno o due parole, lungo almeno sei lettere, e non complicato (ad esempio, non scrivereste FRIGIDAIRE per il FRIGORIFERO nella Cucina). Assicuratevi che l'eroe non veda quello che state scrivendo.

Poi, effettuate un attacco di Sanità. L'eroe si difenderà attraverso un metodo descritto nei *Segreti di Sopravvivenza*. Quando vi viene fatta una domanda in seguito, dovete rispondere sinceramente. Potreste voler attaccare l'eroe in stanze con un sacco di cose raffigurate su di essa; Dopotutto, il Corridoio Scricchiolante ha "assi del pavimento" e non molto altro.

Se infliggete danno, potete invece spostare l'eroe un numero di stanze pari alla quantità di danno che avreste potuto infliggere; tale mossa deve essere un movimento possibile per l'eroe.

Quando vi difendete, puoi usare solo Sanità o Conoscenza. Tutto ciò che vi infliggerebbe danno fisico vi infligge invece danno mentale.

REGOLE SPECIALI PER LA MORTE

Non potete essere uccisi veramente, anche se siete la vittima di un esorcismo eseguito successo. Se morite, rimuovete la vostra miniatura dalla casa come al solito, e perdetevi tutte le carte oggetto. All'inizio del vostro prossimo turno, posizionatevi nella Cella Sotterranea, nell'Uccelliera, nello Studio o nel Cinema e resettate le vostre caratteristiche ai loro valori iniziali. Non potete muovervi in quel turno.

SE VINCETE...

Tu e i tuoi compagni spiriti vi riunite intorno al tavolo da pranzo ammuffito, una macabra riproduzione delle cene eleganti una volta tenute in questa stessa stanza. Ognuno innalza bicchieri traslucidi in un brindisi al vostro nuovo vicino, seduto a capotavola. Avete riempito quel vuoto spettrale in casa vostra, ma sapete che la vostra soddisfazione sarà fugace. Presto, sentirete la chiamata insistente di riempire un altro posto vacante, e poi un altro, fino a quando l'intera casa non sarà comodamente piena di spiriti.

SCENARIO 65

SERATA SUSHI!

DI LIZ SPAIN

Nel seminterrato, senti un canto provenire dal piano di sopra. È una lingua che riconosci, ma che non riesci a definire. Il canto viene superato dal suono di un gorgoglio quando l'acqua inizia a fuoriuscire dalle pareti.

Senti un dolore incandescente nelle gambe mentre la stanza inizia a riempirsi d'acqua. Ti aggrappi disperatamente ad una sbarra mentre i tuoi piedi scivolano via sotto di te. Il dolore si allontana. Ti rendi conto, che ti piaccia o no, che le tue pinne sono tornate.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo esploratore è ancora in gioco ma è diventato il traditore. Ora, tecnicamente. Sei un Tritone, in genere ub amante della pace. Non per niente lo chiamano l'Oceano Pacifico.

Aumenta la tua Velocità fino al valore massimo.

Metti da parte tre dei tuoi segnalini esploratore.

Posiziona il segnalino Fontana in qualsiasi stanza del seminterrato. Posiziona la tua miniatura in quella stanza.

Partendo dalla stanza con la Fontana, posiziona un numero di segnalini mostro a faccia in giù (rappresentanti l'Allagamento) pari al numero di esploratori nelle stanze, un segnalino per stanza. Una volta che tutte le stanze di un piano sono state allagate, puoi posizionare un qualsiasi segnalino Allagamento non assegnato in precedenza al piano superiore.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Ti stanno dando la caccia. Sembrano affamati.

TU VINCI QUANDO...

...l'intera casa è stata allagata e puoi scappare verso l'oceano. Oppure, se ti trasformi di nuovo in un umano, non avranno più motivo di darti la caccia. Dopotutto, non sono cannibali.

COSA DEVI FARE DOPO IL TURNO DI OGNI ESPLORATORE

Dopo il turno di ogni esploratore, metti un segnalino Allagamento in una stanza non allagata. Dopo il turno dell'esploratore alla tua destra, allaga tre stanze. Le stanze che allaghi devono trovarsi nel piano più basso non ancora completamente allagato, tuttavia se inondi completamente quel piano e ha ancora altri segnalini Allagamento da utilizzare, puoi iniziare ad allagare il successivo piano superiore.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Se ti muovi in una stanza senza un segnalino Allagato, termini il tuo movimento.

Se termini il tuo turno e non sei stato in una stanza con un segnalino Allagato in questo turno, posiziona un segnalino esploratore sulla tua scheda personaggio. Una volta che hai tre segnalini esploratore, le tue pinne si asciugano abbastanza da diventare nuovamente delle gambe, e tu ritorni un essere umano.

Una volta che un piano è stato completamente allagato, qualsiasi stanza che viene scoperta in quel piano è anch'essa allagata.

SE VINCI...

L'aria oceanica sa di sale, di libertà e di pericolo. Gli umani sono pericolosi. Ma non così pericolosi come un Tritone tradito. Anche se preferisci la pace alla guerra, ti assicurerai di colpire per primo la prossima volta. Presto impareranno perché sei il più grande cacciatore dell'oceano.

SCENARIO 66

I PECCATI CAPITALI

DI MIKE SELINKER

*Indossando un regale cappello rosso proclami:
"Oggi, se tutto va come previsto, sarò eletto Papa!
Per assicurare la mia incontrastata elezione,
bagnerò in questa casa nel sangue dei peccatori!"
Gli Elettori devono avere ben chiaro che nessun
altro cardinale è degno di essere eletto Papa come
il leggendario Cardinale Sinn.*

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo esploratore è ancora in giro ma è diventato il traditore.

Aumenta i valori delle tue caratteristiche per un totale di 5 punti (es. 2 Sanità e 3 Conoscenza).

Posiziona la tua miniatura in un qualsiasi pianerottolo.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di fermare la tua ascensione a Papa. Ci sono degli Elettori (segnalini mostro) in giro per la casa, ognuno dei quali può votare alle elezioni. Devi sostenere la tua causa contro di loro, punendo gli eroi per i loro peccati.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti. Oppure ti trovi sul Tetto per attivare la fumata bianca e hai quattro o più Elettori sulla tua scheda personaggio.

COME DENUNCIARE UN PECCATO

Una sola volta durante il tuo turno, quando ti trovi in una stanza con un Elettore, invece di attaccare puoi denunciare il peccato del colore di quell'Elettore. Segui questi passaggi.

- Denuncia l'eroe più vicino a te (scegli tra i più vicini se c'è un pareggio) pronunciando con la tua voce più stentorea e santa: "Ti scomunico perché hai peccato di..." (vedi il nome del peccato nella tabella in basso).
- Attacca come mostrato nella tabella dell'Elettore, utilizzando il metodo affianco al peccato dell'Elettore.
- Se infliggi dei danni a quell'eroe, rubi anche una carta oggetto casuale a quell'eroe.
- Se hai inflitto dei danni all'eroe, metti il segnalino Elettore sulla tua scheda personaggio.
- Se hai la carta Tunica Cerimoniale, puoi scegliere i due eroi più vicini e attaccarli entrambi nello stesso modo, guadagnando solo un segnalino Elettore anche se infliggi dei danni ad entrambi.

ELETTORI

Elettore	Peccato	Tipo di attacco
Rosso	Ira	Forza
Arancione	Gola	Sanità
Giallo	Accidia	Velocità
Verde	Invidia	La caratteristica più bassa dell'eroe
Blu	Avarizia	La caratteristica più alta dell'eroe
Viola	Superbia	Conoscenza
Magenta	Lussuria	La tua caratteristica più alta

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se non hai quattro o più segnalini Elettori, non puoi subire danni fisici o mentali. Tuttavia, prima di ciò, un eroe può rubarti una carta oggetto quando l'esploratore ti infliggerebbe 2 o più punti di danno fisico con un attacco.

SE VINCI...

Accendi il braciere sul tetto e il fumo bianco sale nel cielo. "Evviva! È stato scelto un nuovo Papa!" la folla urla. "Viva il Papa! Lunga vita al Papa Sinn!"

Non sono mai state urlate parole più belle.

SCENARIO 67

PIETRA ASSASSINA

DI KEITH RICHMOND

La pietra che hai appena trovato è macchiata di sangue, vecchio e secco. Appena tocchi la pietra, senti una risatina e un forte dolore dietro l'orecchio sinistro.

Un ragazzo spettrale appare accanto a te. È vestito con abiti strappati e impugna una fionda, come se ti avesse appena sparato. Inizia a piangere gioiosamente, "Ti ho preso! Niente colpi bassi!" Poi scompare, e la fionda e la pietra insanguinata appaiono nelle tue mani.

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Se un eroe ha la carta Pietra di Sangue, prendila.

Se la Stanza dei Bambini non è ancora in gioco, cerca nel mazzo delle stanze finché non la trovi e posizionala nella casa, dopodiché rimischia nuovamente quel mazzo.

Metti da parte un numero di segnalini mostro di colore rosso (rappresentanti le Uccisioni) pari al doppio del numero di eroi.

COSA DEVI SAPERE GLI EROI

Hai molti bersagli, e sanguinano abbastanza quando li colpisci!

TU VINCI QUANDO...

...hai tre segnalini Uccisione, o collettivamente, un numero di Uccisioni pari al doppio del numero di eroi che le hanno ottenute. In quest'ultimo caso, ogni esploratore con una Uccisione vince per "aver giocato bene". L'esploratore con il maggior numero di Uccisioni, se ce n'è uno, è il vincitore più figo.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Devi attaccare gli eroi con la Pietra di Sangue che lanci dalla tua fionda spettrale. Per farlo, effettua un attacco di Velocità contro chiunque si trovi sulla linea di vista. Quando usi la Pietra di Sangue non diminuisce i valori delle tue caratteristiche, quindi usala ogni volta che vuoi.

Se vieni sconfitto, non subisci danni dal tuo attacco fallito, ma lo spirito del Bullo ti infligge 1 punto di danno mentale per essere un "perdente!".

Se uccidi un bersaglio, il Bullo esclama: "Vittoria!" Tu mantieni la Pietra di Sangue e rimani il traditore per un altro turno.

Se non hai ucciso il tuo obiettivo, consegna la Pietra di Sangue e il *Tomo del Traditore* al tuo bersaglio. Non sei più il traditore e puoi finire il resto del tuo turno. Il tuo bersaglio diventa il traditore ma non può attaccarti durante il suo turno o in quello successivo ("Niente colpi bassi!").

Se non hai effettuato un attacco durante il tuo turno, lo spirito del Bullo ti infligge 2 punti di danno mentale per "non aver giocato bene". Poi tira un dado e conta ogni esploratore partendo dalla tua sinistra fino a raggiungere il valore del dado: passa quindi la Pietra di Sangue all'esploratore sorteggiato (se il conteggio va a vuoto, la mantieni). Quell'esploratore è ora il traditore; consegna al nuovo traditore il *Tomo del Traditore*.

Se vieni ucciso da un eroe o perdi la Pietra di Sangue per mano di un eroe, quell'eroe diventa il traditore. Consegna al nuovo traditore il *Tomo del Traditore*, e tu diventi un eroe (vedi *Segreti di Sopravvivenza*)

Quando un qualsiasi esploratore uccide un altro esploratore, quell'esploratore ottiene un segnalino Uccisione.

REGOLE SPECIALI PER OGGETTI E PRESAGI

Non puoi raccogliere o usare le armi mentre sei il traditore.

Non subisci danni dall'uso della Pietra di Sangue. Non puoi abbandonare la Pietra di Sangue.

SE VINCI...

Il fiotto di sangue crea fantastici motivi sul muro e vuoi giocare ancora! Qualcuno ha lasciato delle belle armi in giro e sei abbastanza sicuro che ci siano molte più persone che possono giocare fuori dalla casa. Alcuni di quegli altri giocatori avevano anche famiglia, probabilmente...

SE SEI IL VINCITORE PIU' FIGO...

Il tuo fantasma si alza dal tuo cadavere per rivedere il ragazzo, sogghignando follemente. Dici a quelli che hanno ucciso delle persone durante il gioco: "Sei stato forte, non come quegli altri sfigati che abbiamo ucciso. Dai, andiamo a trovare più persone per giocare al nostro gioco!"

SCENARIO 68

COLUI CHE NON DEVE ESSERE LETTO

DI BART CARROL

Mentre apri il libro, ti ricordi la sua storia - in effetti, ti ricordi di aver scritto questa storia tu stesso tanto tempo fa. Una volta bandito da questo mondo, hai diffuso l'incantesimo per evocarti tra le copie di questo libro. Più persone lo leggono, più potente sarai quando tornerai. E sei diventato davvero molto potente. Ora che il libro originale è stato letto ed il suo lettore è diventato il tuo nuova involucro, l'incantesimo è completo. Avrai solo bisogno di salvaguardare la tua anima nascosta, naturalmente, cominciando dalla morte di questi intrusi che osano contaminare la tua casa!

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Alza tutte le tue caratteristiche che non siano almeno 2 punti sopra i loro valori iniziali a quel valore.

Metti da parte i segnalini oggetto pentagonali da 1 a 5 (rappresentanti i Soulcrux). Questi sono contenitori per la tua anima.

Posiziona l'oggetto 1 (rappresentante il Forziere) in una stanza a tua scelta.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Progettano di trovare e distruggere la tua anima nascosta.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Non puoi subire danni. Puoi ancora attaccare gli eroi e loro possono rubare da te.

Se un eroe muore, abbandona tutte le carte, diventa uno Spettro e si unisce al tuo fianco. Uno Spettro non può pescare, trasportare o usare carte. Uno Spettro stordito viene rimosso dal gioco.

Se un eroe ha dei compagni (Gatto, Cane, Ragazza o Pazzo) quando viene trasformato in uno Spettro, girali a faccia in giù; ogni carta a faccia in giù aggiunge un dado ai tiri di caratteristica dello Spettro.

Dopo che tutte le istruzioni sono state lette, se qualche eroe menziona il tuo nome, Maldovo, puoi attaccarlo effettuando un tiro di Sanità. Non hai bisogno di spiegare perché fai questo attacco, ma solo che lo fai.

REGOLE SPECIALI PER MOVIMENTO

Puoi attraversare una stanza contenente un Soulcrux, ma non puoi terminare lì il tuo turno (tale è la paura di danneggiare la tua anima). Gli Spettri invece possono terminare il loro turno in queste stanze.

Tu, gli Spettri e uno degli oggetti speciali (vedi sotto) potete scoprire nuove stanze, azionare l'Ascensore Mistico e non dovete tentare alcun tiro speciale per entrare o uscire dalle stanze.

REGOLE SPECIALI PER GLI OGGETTI

Se un eroe entra nella stanza che contiene il Forziere, informalo sul contenuto e gioca come segue:

Quando il Forziere viene trovato: è bloccato. Un eroe può tentare un tiro di Forza di 4+ per rompere il lucchetto o aprirlo automaticamente con la Chiave.

Quando il Forziere è aperto: dentro c'è un Coniglio che scappa (sostituisci l'oggetto 1 con il 2). Ora il suo turno viene dopo quello dell'eroe che ha aperto il Forziere, fuggendo dagli eroi come un mostro con Velocità 4. Un eroe può tentare un tiro di Velocità di 3+ per ucciderlo.

Quando il Coniglio viene ucciso: dentro c'è un'Anatra che vola via (sostituisci l'oggetto 2 con il 3). Ora il suo turno viene dopo quello dell'eroe che ha ucciso il Coniglio, fuggendo dagli eroi come un mostro con Velocità 5. Un eroe può tentare un tiro di Forza di 4+ per ucciderlo.

Quando l'Anatra viene uccisa: dentro c'è un Uovo che rotola fuori (sostituisci l'oggetto 3 con il 4). Ora il suo turno viene dopo quello dell'eroe che ha ucciso l'Anatra, fuggendo dagli eroi come un mostro con Velocità 1. Un eroe può tentare un tiro di Conoscenza di 5+ per romperlo.

Quando l'Uovo è rotto: dentro c'è la tua Anima, sotto forma di una Penna (sostituisci l'oggetto 4 con il 5). Un eroe può tentare un tiro di Sanità di 6+ per distruggerla.

SE VINCI...

Per adesso la tua anima è al sicuro. È giunto il momento di farti conoscere ancora una volta al mondo - conoscono già il tuo nome dal libro che hai astutamente nascosto tra loro. Ora tutti quelli che hanno letto il tuo libro e ti hanno inconsapevolmente richiamato, impareranno presto il tuo dominio su di loro. Ti rivelerai come il maestro della magia oscura!

IL GIOCO DELL'IMPICCATO

DI ELISA TEAGUE

Perdi i sensi per un attimo e ti svegli, in piedi con il cappio in mano. Sei sommerso dai ricordi e dai sentimenti di qualcun altro, hai una fortissima voglia di eseguire gli ordini di esecuzione scritti su una lista che hai trovato in tasca...una tasca di un abito dell'Ottocento del Vecchio West che non indossavi quando sei entrato in casa. Guardando in fondo alla lista, noti degli spazi in cui ci dovrebbero esserci delle lettere, e le lettere iniziano pian piano a riempire gli spazi, proprio come il vecchio gioco dell'Impiccato. Ecco come deciderai chi andrà alla forca...

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Prendi un numero di fogli di carta pari al numero di eroi nella casa. Disegna un gioco dell'impiccato su ogni pezzo di carta.

Decidi un tema per le parole e le frasi del tuo impiccato. Devono essere titoli, nomi, o parole e frasi comuni, ma questo deve essere specificato a tutti i giocatori. Ad esempio, un tema può essere "Titoli di film".

In segreto, scrivi una parola o una frase a tema per ciascun eroe. Ci possono essere un massimo di quattro parole e dodici lettere totali.

Sotto la forca, scrivi gli spazi vuoti (non le lettere!) per la parola o frase di ogni eroe, lasciando uno spazio tra le parole.

Parla con una voce in stile Selvaggio West per il resto del gioco.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Sono tutti quanti sulla tua lista di esecuzione e giocheranno al gioco dell'Impiccato per cercare di riconquistarsi la loro vita.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Invece di attaccare, puoi tentare di appendere un eroe. Effettua un attacco di Forza contro un qualsiasi eroe nella tua stanza, nessuno di voi può subire danni. Se vinci, metti un cappio attorno al collo dell'eroe. Fino a quando l'eroe non si libera, non può indovinare nessuna lettera e tira 2 dadi in meno contro gli attacchi.

Se ti trovi nel Pianerottolo del Tetto, nel Pianerottolo Superiore o nell'Atrio, puoi effettuare invece un attacco di Velocità contro un eroe che si trova nel piano inferiore al tuo: traccia un percorso dal tuo pianerottolo alla stanza dell'eroe usando entrambi i pianerottoli. Lancia un dado in meno per ogni stanza che si trova tra te e l'eroe, escludendo entrambi i pianerottoli. È necessario avere una sequenza ininterrotta di porte sbloccate tra te e l'eroe. Per esempio, se ti trovi nel Pianerottolo del Tetto e l'eroe si trova in una stanza collegata al Pianerottolo Superiore, lancerai un dado in meno tenendo conto che il Pianerottolo Superiore è tra le tue stanze.

COME GIOCARE AL GIOCO DELL'IMPICCATO

Una sola volta durante ognuno dei suoi turni, un eroe può indovinare una lettera nella sua parola o frase. Se la risposta è corretta, scrivi la lettera in ogni spazio vuoto in cui appare. Se non lo è, disegna una parte del corpo appesa alla forca in questo ordine: testa, corpo, braccio sinistro, braccio destro, gamba sinistra, gamba destra. Ogni volta che disegni una parte del corpo, quell'eroe riceve un dado di danno fisico.

Se il foglio dell'eroe contiene un Impiccato completo (cioè ha dato sei risposte sbagliate) quando ti trovi sulla linea di vista con quell'eroe, quell'eroe viene ucciso.

SE VINCI...

"Il mio lavoro qui è finito" con un sospiro di sollievo. "Ora, posso passare alla prossima città, dove altre anime condannate aspettano il cappio. Innocente? Colpevole? Non importa. Prima o poi, tutti vedono la corda."

SCENARIO 70

RAGGIUNGERE L'UNIVERSO

DI BEN PETRISOR

Stappi un'antica bottiglia e i tuoi polmoni si riempiono di una nebbiolina azzurra. Senti le tue preoccupazioni sciogliersi nell'etere. Adesso è tutto così chiaro! Le stelle lassù sembrano così lontane, ma in realtà sono solo un passaggio che puoi raggiungere. Hai solo bisogno di elevare i tuoi pensieri ad un piano più elevato! Ma come? Perché, con i tuoi amici, ovviamente. Puoi fare qualsiasi cosa, persino raggiungere il cosmo, se metteste insieme i vostri cervelli.

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Metti da parte tutti i segnalini mostro di colore verde (rappresentanti le Cannucce succhia-cervelli).

Posiziona una Cannuccia succhia-cervelli nella tua stanza e in una stanza adiacente fino a tre stanze di distanza senza un altro eroe. Se non ci sono stanze vuote, puoi posizionare i segnalini nella tua stanza.

Prendi un numero di fogli di carta pari al numero di eroi. Scrivi un "Pensiero" per ogni eroe. Potrebbe essere ciò che prevedi di fare dopo essere asceso fino al cosmo, o di un evento precedente nel gioco, o anche la prima cosa che ti viene in mente. Piega i fogli in modo che nessun altro possa leggerli.

Scrivi il nome di una caratteristica (es. Conoscenza) sulla parte esterna di ogni foglio di carta; non puoi usare la stessa caratteristica più di due volte. Alza ogni caratteristica associata al Pensiero di 1.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Non vogliono aiutarti ad ascendere. In effetti, proveranno a tagliare le tue cannucce e persino a provare a prendere i tuoi pensieri.

TU VINCI QUANDO...

...finisci il tuo turno e hai il Pensiero di ogni eroe ancora vivo.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Invece del tuo attacco fisico, puoi effettuare un attacco di Sanità contro un eroe nella stessa stanza.

Una Cannuccia succhia-cervelli può rubare uno dei Pensieri di un eroe, scelto a caso, riuscendo in un attacco di Conoscenza contro l'eroe. La Cannuccia succhia-cervelli termina quindi il suo movimento e genera un'altra Cannuccia succhia-cervelli nella sua stanza.

Se una Cannuccia succhia-cervelli viene sconfitta da un attacco durante il turno di un eroe, viene stordita e si ritira. Posiziona la Cannuccia succhia-cervelli nella tua stanza.

Quando un eroe ti sconfigge in un combattimento mentale per rubare il tuo Pensiero, se hai il Pensiero di un altro Esploratore, puoi invece dare quel Pensiero all'eroe che ti ha sconfitto.

PERDERE E OTTENERE PENSIERI

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

Se ottieni un Pensiero, guadagni 1 punto nella caratteristica indicata e leggi il Pensiero ad alta voce.

CANNUCCE SUCCHIA-CERVELLI

Velocità 3 Forza 5 Sanità 5 Conoscenza 5

Se una Cannuccia succhia-cervelli entra nell'Ascensore Mistico, l'Ascensore Mistico non funzionerà finché la Cannuccia succhia-cervelli non lo abbandona.

SE VINCI...

È così bello! Un mondo come nessuno l'ha mai visto prima, e devi ringraziare i tuoi amici. Fortunatamente, vivranno l'esperienza attraverso di te. Senti il ricordo più felice di tutti i tuoi amici contemporaneamente. Sei in uno stato di pura beatitudine, in un mondo in cui la fisica e la realtà non valgono come nel mondo precedente.

SCENARIO 71

L'ALDILA'

DI LIZ SPAIN

C'è voluto un po', ma sei finalmente riuscito a contattare gli spiriti della casa. E non sono amichevoli. Non ti stupisce quindi che gli ultimi tre tentativi di vendere la casa siano andati a vuoto. L'agente immobiliare sembrava esasperato al telefono. "Ridicola superstizione" ha detto. "Un branco di persone si impicca in una casa e la gente dà per scontato che sia infestata." L'assegno sembrava buono quando hai accettato. Ma ora, che ti trovi in una casa chiusa, piena di fantasmi tanto pericolosi quanto pazzi. Non sei stato pagato abbastanza per questo.

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Metti da parte un segnalino esploratore per ogni eroe, se ci sono quattro o cinque eroi, due per ognuno, se ci sono tre eroi, e tre per ciascuno se ci sono due eroi.

Aumenta al massimo la tua Sanità e Conoscenza.

Possiedi alcuni oggetti per la caccia ai fantasmi. Per ogni eroe, cerca nel mazzo degli oggetti e in quello degli scarti una carta oggetto da questa lista ed in questo ordine: Gessetto, Dispositivo, Tunica Cerimoniale, Medaglione, Planimetria. Se un eroe possiede un oggetto che stai cercando, prendilo. Poi rimescola insieme il mazzo degli scarti in quello degli oggetti.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Gli spiriti di questa casa sono instabili. Arrabbiati, addirittura. E possono tentare di farti del male. Non ti lasceranno andare. L'unico modo di uscirne vivo è quello di placare i Fantasmi dei morti che controllano la casa.

TU VINCI QUANDO...

...riesci a mettere tutti i fantasmi a riposo.

COME METTERE I FANTASMI A RIPOSO

Per placare i Fantasmi, prendi qualcosa di prezioso da ogni Fantasma e portalo in una stanza con un simbolo presagio. È necessario farlo almeno quattro volte, e almeno una volta per ogni fantasma.

Quando rubi una carta oggetto che appartiene a un Fantasma, posiziona un segnalino esploratore di quell'eroe sulla carta oggetto. Durante il tuo turno, puoi portare quell'oggetto in una stanza della casa. Posiziona il segnalino esploratore per quel Fantasma nella stanza per segnalare che è stato messo a riposo. Quel Fantasma deve quindi portare i valori delle sue caratteristiche a quelli più bassi. È vietato utilizzare una stanza con un segnalino esploratore per mettere a riposo un altro fantasma.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Puoi attaccare i fantasmi utilizzando la Sanità o la Conoscenza. Nel tuo turno, puoi attaccare ogni fantasma che si trova nella stessa stanza una volta. Independentemente dal tipo di attacco che usi, un fantasma subisce dei danni, perde sempre punti Sanità.

Quando sconfiggi un fantasma, puoi guadagnare 1 punto Sanità o Conoscenza e prendere uno degli oggetti del fantasma. Questo include oggetti che non possono essere persi, abbandonati, o rubati.

Se un fantasma ti attacca con Velocità, Forza o Conoscenza e vince, non subisci danni a meno che il tuo valore di Sanità non si trovi al valore minimo.

SE VINCI...

La casa sembra più luminosa ora, come se le finestre stiano lasciando entrare più luce. Raccogli la corda utilizzata per impiccare i precedenti occupanti alla fine della loro vita, insieme al resto degli attrezzi del mestiere. Sarà bello avere un po' di nuova vita in questa casa. Questo, e una nuova mano di vernice.

SCENARIO 72

IL PEGGIOR NEMICO DELL'UOMO

DI KEITH BAKER

L'ultima cosa che ti aspettavi di trovare in casa era un cucciolo. Chissà per quanto tempo il povero cucciolo è rimasto intrappolato nel maniero in rovina? Raccogli la piccola creatura, non notando il pentagramma coperto di polvere che lo circonda. I tuoi pensieri si dissolvono mentre guardi i suoi profondi occhi marroni, fino a quando la tua mente diventa come morbida argilla, pronta per essere rimodellata dal tuo nuovo adorabile padrone. Che bravo ragazzo che è! È il tuo migliore amico. Ed è necessario proteggere il tuo amico...

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Scarta la carta Cane e posiziona un segnalino mostro di colore rosso (rappresentante la Bestia) nella tua stessa stanza. Dovrai fare di tutto per proteggere la Bestia dai tuoi ex alleati. Quando li combatti, assicurati di fargli sapere che il nuovo padrone è proprio un bravo ragazzo. Lui è il miglior cane in assoluto!

Se possiedi la carta Ragazza, Gatto o Pazzo, mettile da parte e regola le tue caratteristiche di conseguenza; se questo fa abbassare il valore di una caratteristica qualsiasi fino al simbolo del teschio, impostali al relativo valore più basso sopra il simbolo del teschio. Usa i segnalini mostro di diverso colore per rappresentare i compagni; posiziona ogni segnalino in una stanza diversa a 4 spazi di distanza, e piazza il relativo segnalino mostro sulla carta come riferimento. Rimangono in queste stanze e possono essere raccolti dagli eroi.

Imposta l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sul 6. Lo utilizzerai per tenere traccia dello scorrere del tempo.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di uccidere la Bestia.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti o sono controllati dalla Bestia.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Alla fine di ciascuno dei tuoi turni, diminuisce di uno l'indicatore Turno/Danno. Quando raggiunge lo 0, puoi possedere un eroe. Quindi reimposta l'indicatore Turno/Danno sul 6.

LA BESTIA

Velocità 4 Forza 4 Sanità 6

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

La Bestia utilizza attacchi di Sanità ed infligge danni mentali. Quando una caratteristica mentale della vittima viene ridotta al simbolo del teschio, rimane al suo valore più basso e la vittima è posseduta (vedi "Possessione").

La Bestia non può essere attaccata in modi convenzionali. I suoi poteri coercitivi - e il suo muso adorabile - impediscono a chiunque di attaccarla direttamente.

Tu (ed eventuali altre vittime possedute) puoi attaccare, essere attaccato, e utilizzare le carte normalmente. Se il valore di una delle tue caratteristiche si riduce al simbolo del teschio, entri in uno stato di incoscienza e vieni rimosso dal gioco.

Se un eroe possiede la carta Gatto, la Bestia deve attaccare quell'eroe, se può farlo.

POSSESSIONE

Lo spirito diabolico all'interno della Bestia ha il potere di corrompere e controllare gli eroi. Quando un eroe vien posseduto, diventa un traditore. Ci sono due modi in cui questo può accadere:

- La Bestia può possedere una vittima usando il suo attacco mentale (vedi "Regole speciali di attacco").

- Quando l'indicatore Turno/Danno raggiunge lo 0, la Bestia può possedere automaticamente l'Eroe con il valore più basso di Sanità. In caso di parità, si decide quale degli eroi è posseduto. Se il giocatore con il valore più basso di Sanità è in qualche modo protetto, la Bestia possiede il giocatore con il successivo valore più alto di Sanità. Quando la Bestia possiede un eroe, reimposta l'indicatore Turno/Danno sul 6.

SE VINCI...

Il potere della Bestia cresce di ora in ora. All'alba la sua influenza raggiungerà tutta la cittadina. Quello che rimane della tua personalità rabbrivisce ad immagini il mondo che ti attende...l'Era della Bestia.

Che bravo ragazzo che è! È meglio andare a cercare la sua palla preferita.

SCENARIO 73

L'ESISTENZA PRECEDE L'ESSENZA

DI PENDLETON WARD

Afferri un teschio appoggiato all'interno del bacino polveroso di una vecchia fontana in pietra. Il suo sorriso rinsecchito e senza labbra ti ricorda la cosmica barzelletta che è la tua vita nella vastità soffocante del tempo e dello spazio. "Mi stai infastidendo, teschio!" Un cherubino di pietra, posto in cima alla fontana, inclina la testa nella tua direzione e sbava una densa a scura cortina di catrame piena di stelle. Ipotizzi ad alta voce, "È un universo liquido!"

Le stelle invadono i tuoi occhi e ricablano la tua mente. Istinivamente, prendi il teschio e lo immergi nell'intruglio appiccicoso. Muscoli, occhi, denti e viscere spuntano fuori dalle loro rispettive regioni all'interno del cranio, ricoprendolo completamente con un veloce SHLORP! Il teschio è diventato una Testa vivente! Schiocca le labbra e dice: "Chi...sono...io?"

Guardi profondamente negli occhi della Testa tra le tue mani e mormori "Buddy, sei il mio nuovo migliore amico e insieme non saremo mai più depressi".

"Evviva! E sono anche affamato", dice la Testa.

Delicatamente arruffi i suoi capelli e sorridi: "Non preoccuparti, sono sicuro che ai miei vecchi amici non importa se li mastichi."

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Riduci la tua Sanità al valore più basso sopra il simbolo del teschio.

Posiziona il segnalino Fontana ed il segnalino Testa (grande) nella stanza in cui è stata rivelato lo scenario.

Metti da parte un segnalino esploratore corrispondente ad ogni eroe.

Prendi tre pezzi di carta e scrivi queste note:

- Attacca l'eroe più vicino.

- Unisciti al traditore.

- Ricongiungiti con gli eroi.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Loro non approvano la tua nuova amicizia con la Testa. Stanno cercando di FARE A PEZZI LA TUA RELAZIONE.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono stati masticati dalla tua Testa oppure sono stati trasformati in nuovi amici*.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Invece di attaccare, puoi scagliare la Testa se ti trovi nella sua stessa stanza. Puoi lanciarla in una stanza qualsiasi che si trovi in linea retta, incluso su e giù per le scale, la Balconata o lo Scivolo del Carbone. Esegui un attacco di Forza contro un eroe in quella stanza dopo che hai lanciato la Testa.

Se un eroe viene ucciso, sostituisci la miniatura dell'eroe con il relativo segnalino esploratore.

Se la Testa uccide un eroe o si imbatte in qualche segnalino esploratore di un eroe, sia durante il suo turno che quando viene lanciata, posiziona il segnalino esploratore dell'eroe sopra la Testa. I segnalini si muovono insieme alla Testa, e possono essere rubati dagli eroi.

Quando la Testa ha dei segnalini esploratore, non può attaccare durante il suo turno, ma può difendersi.

TESTA

Velocità 5 Forza 5

***NUOVI AMICI**

Se la Testa, o un qualsiasi esploratore porta il segnalino esploratore di un eroe nelle acque vivificanti della Fontana, il suo corpo guarirà orribilmente, tornando alla vita come un mostro rianimato senza alcun ricordo del suo vecchio sé stesso. Ripristina le caratteristiche del mostro ai valori iniziali, dai al mostro il foglietto "Attacca l'eroe più vicino" e posiziona la miniatura del mostro nella stanza più vicina che contiene un eroe.

Se l'eroe che il mostro ha attaccato attacca a sua volta il mostro nel suo prossimo turno, dai al mostro il foglietto "Unisciti al traditore". Quel mostro ora è dalla tua parte. Se il mostro non attacca l'eroe rianimato, dai al mostro il foglietto "Ricongiungiti con gli eroi"; quel mostro torna ad essere un eroe e ora è di nuovo dalla parte degli eroi.

Dopo ogni passo di questo processo, recupera il pezzo di carta in modo che più mostri possono essere rianimati.

SE VINCI...

Dopo che la Testa si è saziata, masticando e poi digerendo i tuoi vecchi amici, raccogli i loro bocconi masticati e i loro pezzi e li getti tutti dentro la fontana. L'universo liquido li guarisce e li deforma in nuove creature in carne ed ossa. Ondeggiano nel liquido appiccicoso stellato. Quelli che hanno la bocca urlano, "Cosa...sono...io?!". Li rassicuri raccontando i fatti: "Siete tutti fighi e io vi adoro. Andiamo a prendere qualcosa per cena perché adesso ho di nuovo fame." Le creature sorridono! Delicatamente, li raccogli tutti dentro la camicia e sparisci nella notte.

SCENARIO 74

COULROFOBIA

DI JUSTIN GARY

Un cagnolino scodinzola accanto a te con delle pantofole in bocca. le tue pantofole rosse giganti. Ovviamente le indossi. Perché non dovrete?

E...Eh. Hee hee. Quando guardi nello specchio, ti rendi conto che ti sei fatto l'idea sbagliata su questa casa per tutto il tempo. Non è affatto terrificante! È divertente! Perché tutti dovrebbero essere così spaventati da una casa così innocua? Sai che cosa sarebbe più divertente? Se tu uccidessi proprio tutti come se la casa fosse davvero stregata. Hahahaha! Sarebbe impagabile! Ma abbiamo bisogno di assicurarci che loro muoiano in modi davvero divertenti. Mettiamoci questo grande naso rosso e prepariamo questi oggetti demenziali prima di farci alcune risatine extra!

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Tu sei Knick-Knack il Clown. E racconti barzellette.

Posiziona la tua miniatura all'Ingresso.

Imposta i valori delle tue caratteristiche +1 sopra al loro valore iniziale.

Metti da parte di cinque segnalini oggetto numerati da 1 a 5 (rappresentanti gli Scherzi).

Prendi cinque foglietti di carta, e numerali da 1 a 5, e scrivi queste parole (o parole diverse ma dello stesso spirito!):

1. Bottiglia di seltz spruzza-acido
2. Cuscino scoreggione esplosivo
3. Buccia di banana spezzacollo
4. Torta alla crema tossica
5. Pollo di gomma strangolante

Chiudi gli occhi e di ad ogni eroe di raccogliere un foglietto di carta ciascuno e di metterlo in tasca. Se ci sono più foglietti che eroi, dovrebbero mettere quelli non scelti nella scatola dove non è possibile vederli.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Non hanno alcun senso dell'umorismo.

TU VINCI QUANDO...

...uccidi due eroi, oppure tutti gli eroi tranne uno non sono più in casa e uccidi quell'eroe.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Prendi i segnalini oggetto e preparati a consegnare i giusti scherzi mortali ad ognuno dei tuoi amici. Ogni amico ha selezionato un scherzo personale per il quale morirebbe! Una sola volta durante il tuo turno, esegui una Barzelletta Toc-Toc oppure uno Scherzo Mortale:

- **Barzelletta Toc-Toc:** scegli uno dei tuoi Scherzi rimanenti e racconta agli eroi una barzelletta (vedi sotto). Ogni eroe che si trova sul tuo stesso piano deve eseguire un tiro di Sanità. Se il numero del tuo Scherzo corrisponde a quello del foglietto di carta dell'eroe, allora puoi ridere maniacalmente di gusto, e quell'eroe ha bisogno di un 5+; gli altri eroi invece di un 2+. Eventuali eroi che falliscono subiscono 1 punto di danno mentale.

- **Scherzo Mortale:** se tu o il Cane vi trovate nella stessa stanza con un eroe, è possibile utilizzare uno dei tuoi Scherzi. Lo Scherzo viene distrutto. L'eroe deve riuscire in un tiro di Forza o di Velocità di 5+ oppure subire 1 punto di danno fisico ed 1 punto di danno mentale. Se hai scelto il numero dello Scherzo che corrisponde al foglietto di carta dell'eroe, piazza quel pezzo di carta a faccia in su davanti al eroe. Nel prossimo turno di quell'eroe, quest'ultimo inizia a ridere a morte. Al termine di ciascuno dei suoi turni, l'eroe che ride subisce 1 punto di danno fisico e 1 punto di danno mentale. Quell'eroe inoltre non può più attaccare.

Quando dovrete subire dei danni, puoi invece scegliere uno dei tuoi Scherzi e distruggerlo per non subire alcun danno.

Il tuo meraviglioso cane Spaghetti può attaccare normalmente, e può trasportare uno Scherzo alla volta. Se usi il Cane per consegnare uno Scherzo Mortale, deve usare lo Scherzo che sta trasportando. Gli eroi poco divertenti potrebbero tentare di attaccare il tuo adorabile Cane. Il Cane non può subire danni, ma può essere stordito oppure è possibile rubargli il suo Scherzo.

SPAGHETTI IL CANE

Velocità 6 Forza 3

BARZELLETTA TOC-TOC DI KNICK-KNACK

Purtroppo, sei scarso a raccontare le barzellette. Vanno sempre in questo modo:

Toc Toc.

Chi è?

Sono il pollo di gomma strangolante.

Il pollo di gomma strangolante chi?

(Rumori di strangolamento)

SE VINCI...

HAAAAHA! Pare che sia tu ad aver riso per ultimo!

SCENARIO 75

LASCIALO DIVAMPARE

Afferri una palla di vetro con neve dal pavimento e osservi il paesaggio invernale. Un ricordo dei giorni passati ti attraversa la mente come un flash proveniente da un'altra vita...un altro mondo. Appena i ricordi bui della neve ghiacciata ti inondano il cervello, un gelido potere incandescente scorre attraverso il tuo corpo. Non più congelato, la tua rabbia trasforma la casa e i suoi abitanti. Ora tutti sentiranno quanto è stato freddo il tuo cuore in tutti questi anni...

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Imposta l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sull'1. Lo utilizzerai per tenere traccia della temperatura. Ciascun numero sull'indicatore rappresenta 10 gradi Fahrenheit sotto zero.

Metti da parte dieci segnalini mostro di colore arancione (rappresentanti i Mostri di Neve).

Guadagni 2 punti Forza e 2 punti Conoscenza.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

A loro non piace il freddo e cercheranno di fermare il congelamento della casa.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Alla fine di ogni tuo turno, avanza l'indicatore Turno/Danno al numero successivo, che rappresenta la diminuzione della temperatura della casa. Dici la temperatura della casa dopo averlo fatto. Se l'indicatore Turno/Danno raggiunge lo 0, ricevi un dado di danno fisico all'inizio del tuo turno, a meno che non ti trovi nella Balconata.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi vengono uccisi o congelati a morte. Quando l'indicatore Turno/Danno arriva a 9 meno il numero di eroi all'inizio dello scenario, la casa è completamente congelata e tutti gli eroi muoiono congelati. (Ad esempio, se ci sono 4 eroi, gli eroi muoiono quando l'indicatore Turno Danno raggiunge il numero 5).

COME CREARE I MOSTRI DI NEVE

Una volta durante il tuo turno, è possibile creare un Mostro di Neve in qualsiasi stanza con il simbolo presagio riuscendo in tiro di Conoscenza di 5+. Se tutti e dieci i Mostri di Neve sono nella casa, non è più possibile creare altri.

I Mostri di Neve hanno i valori di Velocità e di Forza pari al numero dell'indicatore Turno/Danno (minimo 1).

Se vieni attaccato in una stanza che contiene un Mostro di Neve, puoi invece fare in modo che l'eroe attacchi il Mostro di Neve al tuo posto.

COSA DEVI FARE NEL TURNO DEI MOSTRI

Durante il turno dei Mostri di Neve, per ogni Mostro a faccia in su che si trova in una stanza con un Termostato sbloccato, puoi lanciare un dado. Per ogni risultato vuoto, avanza l'indicatore Turno/Danno al numero successivo.

SE VINCI...

Sorridi, guardando oltre il tuo scintillante castello di ghiaccio nella bellissima neve bianca. Pensi a te stesso, "Per prima cosa, la mia bella casa, e il resto del mondo sarà completamente avvolto dal ghiaccio!" Alla fine, nessun essere vivente potrà mai sfidarti, annoiarti, o mettersi sulla tua strada. Governerai il tuo regno congelato, da solo.

SCENARIO 76

RITORNO AL PASSATO

DI CHRIS DUPUIS

Sta andando tutto secondo i piani. Uno dopo l'altro, hai ingannato i tuoi amici e li hai uccisi, lasciando te stesso come unico eroe della compagnia. Ora è il momento di completare quello che hai iniziato, eseguendo il rituale della casa. Se solo avessero condiviso la tua visione, avrebbero potuto condividere il potere con te.

Appena pulisci il sangue dal tuo pugnale, provi una strana sensazione di déjà vu. Qualcosa non va. Qualcuno ha cambiato il passato. O il futuro... è difficile da dire. Non importa. Nulla può fermarti ora. Tutto quello che devi fare è rimanere nascosto e tutto andrà bene. Il potere sarà tuo e nessuno sarà in grado di fermarti.

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Metti da parte nove segnalini Ostacolo (rappresentanti i Pentacoli). Metti da parte sei segnalini mostro di qualsiasi colore (rappresentanti i pianerottoli rovesciati).

Rimuovi la tua miniatura dalla casa, condurrà le cose da dietro le quinte.

Scegli una stanza in gioco per nasconderti. Scrivi il nome della tua stanza su un pezzo di carta, e tienilo segreto.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno invertendo il tempo per impedire di ucciderli. Li devi rallentare nascondendo la tua posizione.

TU VINCI QUANDO...

...completi il rituale rimanendo nascosto quando l'indicatore Turno/Danno raggiunge lo 0.

REGOLE SPECIALI PER I TURNI

Tu non hai turni. Non preoccuparti. Avrai un sacco da fare durante il turno degli eroi.

COSA DEVI FARE NEL TURNO DI OGNI EROE

Durante ogni turno, un eroe ti farà una domanda in merito alla tua stanza per determinare dove ti stai nascondendo, e tu potrai rispondere solo con un sì o con un no. Devi rispondere con sincerità. La domanda può essere relativa ad una stanza specifica o su una sua caratteristica. Le domande devono limitarsi ai nomi o alle caratteristiche della stanza. Loro non possono richiedere informazioni relative al piano in cui si trova la stanza, o alla sua posizione rispetto alle altre stanze. Inoltre, non possono fare domande su simboli o sul testo di gioco sulla stanza.

Dopo aver risposto, gli eroi potrebbero essere in grado di eliminare una o più stanze in base alla tua risposta. Tira 2 dadi. Capovolgi a faccia in giù un numero di stanze pari al risultato dei dadi che i giocatori ora sanno non sono le stanze in cui ti trovi. Non devi mai capovolgere la stanza in cui ti trovi. Esempio 1: ti è stato chiesto se ti trovi in una stanza con una sola porta e tu hai risposto di no, quindi loro sanno che possono eliminare tutte le stanze con una sola porta. Quando tiri il dado per capovolgere le stanze, potrai capovolgere quel numero di stanze che hanno una sola porta. Esempio 2: ti è stato chiesto se ti trovi in una stanza con un tavolo e tu hai risposto di sì. Quando tiri il dado per capovolgere le stanze, potrai capovolgere quel numero di stanze in cui non c'è un tavolo.

Quando capovolgi una stanza, rimuovi eventuali miniature e segnalini, capovolgila, e rimettila nella casa nella stessa posizione in cui si trovava. Quindi riposiziona miniature e segnalini.

Se capovolgi un pianerottolo, posiziona un segnalino mostro sulla tessera capovolta come promemoria della posizione del pianerottolo. Viene comunque utilizzato come pianerottolo di quel piano.

COME RALLENTARE GLI EROI

All'inizio del turno di ciascun eroe, puoi piazzare uno dei nove Pentacoli in una qualsiasi stanza per rallentare il movimento degli eroi. Ci vuole uno spazio aggiuntivo di movimento per entrare in una stanza che contiene un segnalino Pentacolo. Forse li userai per rallentare l'avanzata degli eroi verso la tua stanza, oppure per offuscare dove ti stai nascondendo. Fai tutto il possibile per completare il rituale!

Ogni volta che un eroe entra in una stanza capovolta, subisce un dado di danno mentale, quindi scegli le stanze capovolte con saggezza!

SE VINCI...

"BAH!" urli. "Il potere della casa ora è mio! Nessuno può fermarmi!" Improvvisamente avverti un dolore inteso allo stomaco. "Oh, no..." Allunghi la mano verso i tuoi ex amici e la casa ti spinge in ogni direzione.

Letteralmente.

In uno specchio sulla parete, noti una momentanea immagine di carne, sangue e ossa che vengono strappati dal corpo, come se esplodessero verso l'esterno, spargendosi sulle pareti. La casa comincia ad assorbire i resti e ogni altra persona che si trova all'interno. La porta d'ingresso aperta scricchiola. La casa sulla collina si è svegliata.

MI INSEGUONO SEMPRE

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

Trovi una scatola di cereali e la apri. Vieni circondato da luci colorate: cuori, trifogli, stelle, e altre strane forme. Sei stato trasformato in un arzilla goblin noto come Lepricano. E ci sono degli eroi qui. Eroi che sono sempre in cerca del tuo portafortuna.

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Aumenta la tua Velocità al suo valore più alto.

Mischia il Medaglione (rappresentante il Portafortuna) nel mazzo dei presagi.

Adotta un brutto accento irlandese per il resto del gioco.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando la tua Pentola d'oro, che si trova alla fine di un Arcobaleno nascosto. Non vuoi che prendano il tuo Portafortuna, per cui troveranno l'Arcobaleno.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

REGOLE SPECIALI PER I TURNI

Esegui il tuo turno dopo ogni turno di un eroe. Sei veloce.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Se finisci il tuo turno in una stanza con un simbolo presagio, guarda la prima carta presagio del mazzo e poi rimettila in cima. Quindi, se riesci in un tiro di Conoscenza di 4+, puoi mischiare il mazzo.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Non puoi eseguire un attacco di Forza tranne che sull'Arcobaleno. Altrove, esegui sempre attacchi di Velocità lanciando un numero massimo di dadi pari alla tua Velocità o al numero di stanze del piano in cui sei entrato prima di attaccare, scegliendo il numero minore. Quindi, se hai iniziato 4 stanze più in là su questo piano e il tuo valore di Velocità è 6, puoi tirare 4 dadi. Ma se hai Velocità 3, puoi tirare solo 3 dadi. Non puoi attaccare nessuno nella stanza in cui inizi il turno (tranne che sul Arcobaleno), né puoi entrare in una stanza precedentemente lasciata in questo turno.

Se vieni sconfitto quando attacchi o ti difendi, devi gridare: "Caro ragazzo, liberami!" L'eroe ti dirà cosa succede.

ARCOBALENO

Se gli eroi scoprono l'Arcobaleno, ciascun Colore dell'arcobaleno viene trattato come uno spazio di movimento. Se il movimento si interrompe su un colore che contiene un eroe, o un eroe finisce il suo movimento sul Colore in cui ti trovi, puoi eseguire subito un attacco di Forza per spingere l'eroe giù dall'Arcobaleno. Se ci riesci, l'eroe cade e muore.

SE VINCI...

Hai ucciso l'ultimo esploratore che ha osato minacciare la tua pregiata pentola d'oro. Sei solo e allegro, con la speranza che un giorno sempre più esploratori arriveranno per essere tormentati.

Fino ad allora, conterai il tuo oro e riderai nella notte.

SCENARIO 78

IL NOME DEL DEMONIO

DI F. WESLEY SCHNEIDER

Visioni di conquiste e depravazioni scorrono nei ricordi di una vita irrilevante. L'arroganza della sanità mentale umana arde tra inconcepibili scene di paesaggi infernali.

"Questa forma andrà bene...per ora". Queste sono le ultime parole che hai udito come individuo. Chi sei stato se n'è andato. Ora tu sei qualcosa di più. Tu sei il Demonio.

Eppure, c'è il rischio che la tua nuova libertà sia solo una cosa fugace. La Tavoletta di Zolfo è vicina. Inciso su quell' enigma nella pietra giace il segreto del tuo vero nome, la verità del tuo essere e l'unica cosa che potrebbe riportarti nella tua prigione. Il tuo nome potrebbe non essere ovvio, ma è tutt'altro che al sicuro.

A te stesso, sussurri un segreto che solo tu dovresti conoscere, il segreto del tuo vero nome.

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Guadagni 5 punti Conoscenza.

Posiziona sei segnalini oggetto numerati da 1 a 6 (rappresentanti i Volumi del Sapere) in stanze diverse. Devi piazzarne almeno uno per ogni piano, sebbene puoi piazzarne solo uno nel piano in cui ti trovi adesso.

Se possiedi la carta Gessetto, dalla ad un eroe.

Scegli un numero da 1 a 20 per ottenere un nome di 5 lettere sulla tabella "Il nome del Demonio". Scrivi questo nome su un foglio di carta. Non rivelarlo agli eroi.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Gli eroi hanno portato alla luce la Tavoletta di Zolfo, una reliquia che riporta il segreto del tuo vero nome, e quindi detiene il potere di imprigionarti di nuovo. La Tavoletta di Zolfo contiene molti segreti, però, e gli eroi avranno bisogno di trovare i Volumi del Sapere per decifrare il tuo vero nome.

COME FUNZIONA IL TUO VERO NOME

Ogni Volume del Sapere può rivelare una lettera del tuo vero nome. La lettera non vien rivelata fino a quando un eroe utilizza tutto il suo movimento per quel turno e ricerca con successo il Volume. Se la ricerca ha successo, devi rivelare una lettera non ancora rivelata del tuo vero nome (una qualsiasi lettera, in qualsiasi ordine). Ogni istanza di una lettera è considerata una lettera diversa, anche se il nome contiene multipli della stessa lettera.

Se un eroe nella tua stessa stanza pronuncia il tuo vero nome, tu vieni bandito e loro vincono. Comunque, se un eroe pronuncia il tuo nome sbagliato, lo possiedi immediatamente (vedi **Regole Speciali di Attacco**).

Un eroe può anche pronunciare il nome di un eroe posseduto. Se è corretto, la possessione termina e non può essere posseduto di nuovo. Se il nome è sbagliato, l'eroe subirà un danno mentale pari al numero di lettere non corrette.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Puoi effettuare un attacco di Conoscenza contro un eroe che si trova nella tua stessa stanza. Se con quell'attacco riduci la caratteristica dell'eroe al simbolo del teschio, una parte della tua essenza immortale possiede l'eroe. Gli eroi posseduti ripristinano le loro caratteristiche ai loro valori iniziali e diventano traditori.

Se una delle tue caratteristiche si riduce al simbolo del teschio, abbassa la caratteristica al valore più basso al di sopra del simbolo del teschio.

IL NOME DEL DEMONIO

1	B	A	L	A	M
2	M	A	T	I	R
3	L	I	L	I	M
4	O	R	M	I	S
5	V	O	T	H	R
6	L	O	L	T	H
7	B	O	T	I	S
8	M	I	M	U	M
9	V	E	C	U	R
10	O	R	P	A	K
11	M	E	C	U	H
12	B	A	P	H	M
13	V	I	C	T	H
14	O	R	C	U	S
15	L	E	T	H	K
16	O	I	C	A	K
17	B	E	L	T	H
18	M	O	L	A	K
19	L	A	M	A	S
20	V	E	P	A	R

REGOLE SPECIALI PER GLI OGGETTI!

Non puoi prendere i Volumi del Sapere o il Gessetto. Tuttavia, gli eroi posseduti possono fare entrambe le cose.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono posseduti o morti.

SE VINCI...

L'ultimo mortale cessa di resistere.

Il tuo primo compito è semplice. Tomi di odiose parole bruciano facilmente. Fragili pietre si sbriciolano in polvere. Ancora una volta il segreto del tuo nome è soltanto tuo. Ora nessun mortale può sperare di vincolarti.

Ora, sarai tu il loro padrone.

SCENARIO 79

I GEMELLI

DI JERRY HOLKINS E MIKE SELINKER

Tutto è andato esattamente secondo le stelle, responsabili di questa notte di buoni auspici quando la vita ha lasciato gli antichi mari e si è trascinata, ansimando, a riva. Il tuo gemello è qui, adesso lo sai; un momento di riconoscimento brucia tra di voi, millenni di affetto e di sofferenza eruttano in superficie. Ma non puoi condividere quell'affetto ora, c'è un lavoro da fare. La distanza tra voi brucia come un marchio, e quando avrai utilizzato questo calore per distruggere questo posto, potrete stare insieme nel prossimo.

COSA DEVI FARE ADESSO

I vostri esploratori sono ancora in gioco, ma sono diventati traditori Gemelli.

Per ogni caratteristica, è possibile diminuire il valore di uno dei gemelli per aumentare dello stesso valore le relative caratteristiche dell'altro.

Mettete da parte un numero di segnalini Ostacolo (rappresentanti i Nodi) pari a sei meno il numero di eroi. Quindi, se c'è un eroe, mettete da parte cinque segnalini.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di fermarti dal creare uno Strato. Questo è un'onda di energia che si estenderà tra te e il tuo Gemello quando siete abbastanza lontani.

TU VINCI QUANDO...

...sciogli tutti i Nodi e puoi tracciare un percorso tra te e il tuo gemello che tocchi tutti i Nodi e includa almeno venti stanze.

COME FORMARE LO STRATO

Durante il tuo turno, puoi lasciare un Nodo (in modo simile a quando si lascia un oggetto) su una porta o su un altro metodo di trasferimento tra stanze o piani. Questo percorso non può più essere spostato o visto attraverso da nessuno nella casa, inclusi tu e il tuo gemello. Se hai già posizionato tutti i Nodi, togline uno dalla casa prima di lasciarne uno nuovo. Non puoi posizionare un Nodo in una stanza che ne abbia già uno.

Non puoi lasciare un Nodo che questo isolerebbe una stanza, o un insieme di stanze, dal resto della casa. Ad esempio, se il bagno (che ha una porta) è vicino all'Armeria (che ha due porte), non puoi posizionare un Nodo su una di quelle porte, in quanto isolerebbe il bagno.

Se non ti muovi durante un turno in cui inizi in una stanza con un Nodo, puoi sfruttare il potere del Nodo per aumentare una delle tue caratteristiche al suo valore iniziale.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se subisci danni, li puoi dividere tra te e il tuo gemello, a patto che tutti e due perdiate almeno 1 punto in una caratteristica.

SE VINCI...

Vedi il tuo gemello per l'ultima volta, quando lo strato finale scoppia tra di voi, inghiottendovi. Vi mescolate e sibilate, come pioggia sul magma caldo, fino a quando vi allungate e collassate. Ora c'è solo uno di voi, un amalgama che formerà i ricchi tuorli del prossimo universo. Avete una sola bocca. E sorride.

SCENARIO 80

IO, MUTANTE

DI LIZ SPAIN

È un grande giorno per la scienza! Le brave persone della Humane Research Supplies hanno consegnato un lotto fresco di scimmie per i tuoi esperimenti. Queste scimmie sono così adorabili, pensano di essere degli umani! Oh Oh. Piccole preziose scimmiette. Faresti meglio a mutarle subito. Dopo tutto, tu-

CRASH!

Oh mio Dio! Le scimmie sono scappate dalle loro gabbie!

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Fai riferimento agli eroi come "Scimmie" per il resto del gioco. Probabilmente ti dice qualcosa su questo nella loro pagina. Probabilmente.

Se il Laboratorio di Ricerca non è ancora in gioco, cercalo nel mazzo delle stanze e posizionalo nella casa. Dopodiché rimischia quel mazzo.

Per ciascuna Scimmia, posiziona un segnalino mostro di colore diverso (rappresentanti gli Assistenti) nel Laboratorio di Ricerca.

Posiziona un numero di segnalini Ostacolo (rappresentanti le Reti Elettriche) pari al numero di esploratori nelle diverse stanze della casa.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Le scimmie sono state trasformate in mutanti e saranno facendo del loro meglio per rovinare il tuo esperimento.

TU VINCI QUANDO...

...catturi con successo tutte le tue scimmie.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Durante il tuo turno, puoi posizionare una Rete Elettrica in una stanza che hai occupato durante quel turno. Ognuno dei tuoi assistenti può fare lo stesso durante il turno dei mostri.

COME CATTURARE UNA SCIMMIA

Quando una Scimmia entra in una stanza con una Rete Elettrica, deve tentare un tiro di Forza, Velocità, o Conoscenza di 5+ per ogni Rete Elettrica presente in quella stanza. Se qualche tiro fallisce, la Scimmia viene catturata. Mettici sopra la miniatura dell'eroe. Per ogni tiro che riesce, rimuovi una Rete Elettrica da quella stanza.

COME CONTROLLARE I TUOI ASSISTENTI

Gli Assistenti possono muoversi alla massima velocità. Non lanciano i dadi per muoversi.

Gli Assistenti possono spostare le Scimmie catturate. Un assistente nella stessa stanza può utilizzare 2 spazi di movimento per spostare la Scimmia e/o qualsiasi Rete Elettrica nella stanza dove l'Assistente termina il turno.

Se un Assistente viene sconfitto in un attacco, viene stordito normalmente. Tuttavia, quando l'Assistente non è più stordito, sostituisce il segnalino con un Assistente di colore diverso.

ASSISTENTI

Gli Assistenti agiscono durante il turno dei mostri. Ognuno è diverso.

ROSSO

Velocità 3 Forza 5 Sanità 2 Conoscenza 2

Se l'Assistente rosso sconfigge una scimmia, puoi spostare quella scimmia attraverso una porta in una stanza adiacente.

ARANCIONE

Velocità 5 Forza 3 Sanità 2 Conoscenza 2

L'Assistente arancione può muoversi attraverso le false porte.

GIALLO

Velocità 2 Forza 2 Sanità 2 Conoscenza 5

L'Assistente giallo può attaccare o difendere con la Conoscenza. Se riesce, invece di infliggere danni a una scimmia, posiziona una Rete Elettrica nella stanza dell'Assistente giallo e cattura quella scimmia.

VERDE

Velocità 1 Forza 3 Sanità 5 Conoscenza 3

Invece di muoversi, l'Assistente verde può teletrasportarsi in qualsiasi stanza della casa.

BLU

Velocità 3 Forza 4 Sanità 2 Conoscenza 3

Quando l'Assistente blu viene sconfitto durante un attacco, la Scimmia subisce danni per il valore del suo tiro che supera quello dell'Assistente blu.

VIOLA

Velocità 3 Forza 4 Sanità 2 Conoscenza 3

L'Assistente viola aggiunge 2 dadi in attacco e, invece di infliggere danni, ruba una carta oggetto dall'eroe, se possibile. Tu ottieni tale oggetto.

MAGENTA

Velocità 3 Forza 4 Sanità 4 Conoscenza 1

L'Assistente magenta non può essere stordito.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Hai accidentalmente reso di fatto le Scimmie a prova di uccisione! Se tu dovessi uccidere una Scimmia, una qualsiasi caratteristica che sarebbe ridotta al valore del teschio scende al valore più basso sopra il simbolo del teschio. La Scimmia viene invece catturata; posiziona una Rete Elettrica nella sua stanza e cattura la Scimmia.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Una Scimmia che è stata catturata non conta come avversario ai fini del movimento oltre un avversario.

SE VINCI...

Mwah ah ah ah ah!

SCENARIO 81

LA MALEDIZIONE CANOPICA

DI PAUL PETERSON

Hai appena scoperto il contenitore che i sacerdoti hanno usato per catturare il potere di Khasekhemui sulla morte del faraone. Avresti dovuto indovinare che si trattava di un vaso canopo. Ma nemmeno tu sai quale dei 9 vasi in questa casa contiene l'essenza. Dovrai prenderli tutti prima che gli altri lo capiscano.

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Prima di lasciare la stanza, raccogli i segnalini Ostacolo (rappresentanti le Maledizioni) numerati da 1 a 6 e portali con te. Mettiti a faccia in giù in modo casuale.

Quando gli eroi sono pronti, chiama ciascun eroe fuori dalla stanza individualmente per assegnargli una Maledizione (vedi **Assegnare le Maledizioni**).

Porta con te i segnalini Maledizione. Posiziona il segnalino Mummia (grande) nella Stanza del Pentacolo. Posiziona un segnalino Maledizione a caso a faccia in giù sotto la Mummia e metti il resto nella scatola in modo che nessuno conosca i loro numeri.

COSA DOVETE SAPERE SUGLI EROI

Anche loro stanno cercando di prendere i Vasi per impedirti di rivendicare il tuo potere.

TU VINCI QUANDO...

...porti il Vaso corretto alla Stanza del Pentacolo, unendo la Mummia alla sua essenza.

ASSEGNARE LE MALEDIZIONI

Fuori dalla stanza, consegna casualmente ad ogni eroe un segnalino Maledizione. Non tutti gli eroi possono avere la stessa maledizione; Le maledizioni 2 e 5 sono considerate come la stessa maledizione per questo scopo. Poi chiama quell'eroe nella tua stanza e descrivigli la sua Maledizione. Fai questo per ogni eroe.

Se un eroe ottiene la Maledizione 2 o la Maledizione 5, diventa un traditore segreto. L'eroe legge questa pagina e sceglie un'altra Maledizione per fingere di averla. L'eroe deve comportarsi come se fosse sotto quella Maledizione finché non rivela l'inganno. Questo può accadere in qualunque turno dell'eroe, ma deve avvenire quando viene raccolto l'ultimo Vaso.

MALEDIZIONI

Numero	Effetto
1	Non puoi prendere un Vaso con numero pari.
2	Sei anche un traditore. Puoi fingere di avere una delle altre maledizioni. Tu vuoi portare il Vaso corretto nella Stanza del Pentacolo invece che nella Sala d'Ingresso.
3	A meno che non finisci il tuo turno in una stanza con un simbolo oggetto o presagio, ricevi un dado di danno mentale.
4	Non puoi prendere un Vaso nel piano in cui ti trovavi quando hai avuto la Maledizione.
5	Sei anche un traditore. Puoi fingere di avere una delle altre maledizioni. Tu vuoi portare il Vaso corretto nella Stanza del Pentacolo invece che nella Sala d'Ingresso.
6	Puoi prendere solo il Vaso con il numero più alto che non è stato preso.

COME PROCURARSI UN VASO

Puoi prendere un Vaso da una stanza alla fine del tuo turno.

Non puoi muoverti dopo aver preso un Vaso, ma puoi darlo ad un altro esploratore.

Non puoi prendere più di un Vaso durante il tuo turno.

Puoi lasciare un Vaso in qualsiasi momento durante il tuo turno. Non puoi prendere un Vaso che hai lasciato nello stesso turno.

COME SAPERE SE SI POSSIEDE IL VASO GIUSTO

Quando tutti i sei Vasi sono stati raccolti, rivela la Maledizione a faccia in giù sotto la Mummia. L'esploratore con il segnalino Vaso corrispondente possiede il Vaso giusto. E arriva subito il turno di quell'esploratore. Se l'esploratore è un traditore, deve dirigersi verso la Stanza del Pentacolo.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

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

SE VINCI...

Lanci il vaso al centro del Pentacolo e senti il potere del faraone mummificato fluire dentro di te. Adesso, niente può fermarti. L'antico Egitto sorgerà di nuovo.

SCENARIO 82

TROVARE UN'INDIZIO

DI ELISA TEAGUE

"Questa è l'ultima goccia", pensi, quando il signor Dedman ti rimprovera per aver portato il servizio per il dolce sbagliato per i suoi ospiti. Sei stato il maggiordomo di questa casa per 20 anni, ed hai sempre messo in tavola i piatti dorati per il dessert. Ora vuole quello con i fiori? Adesso basta.

Non appena la tua rabbia aumenta, afferra l'oggetto più vicino a te, una corda, e la stringi intorno al collo del tuo datore di lavoro subito dopo che ha premuto l'allarme silenzioso e lanciato un forte grido, avvisando i suoi ospiti che potrebbero essere nei guai. Sono tutti nella Sala da Pranzo che stanno terminando il loro dessert, e tu speri che non abbiano la minima idea di quello che hai fatto.

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Guadagni 2 punti Forza.

Imposta l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sul numero di eroi. Lo utilizzerai per tenere traccia dello scorrere del tempo.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Gli eroi sanno che tu sei l'assassino, e sono pronti a dire alla polizia quello che hai fatto e perché loro non possono essere i colpevoli.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti o la Corda viene abbandonata nella Sala da Pranzo e la polizia arriva prima che quelli rimasti in vita abbiano i loro alibi.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

All'inizio del tuo turno, fai avanzare l'indicatore Turno/Danno al numero successivo. Se raggiunge 12, arriva la polizia.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Se una delle tue caratteristiche si riduce al simbolo del teschio, diminuisci la caratteristica al suo valore più basso sopra il simbolo del teschio.

In alcune stanze della casa, gli eroi potranno stabilire i loro alibi. Non puoi infliggere danni o rubare agli eroi nelle loro stanze degli alibi.

REGOLE SPECIALI PER OGGETTI E PRESAGI

Non puoi raccogliere carte oggetto, segnalini oggetto o presagi. Tuttavia, è possibile rubare le armi e la Corda dagli eroi usando attacchi fisici.

SE VINCI...

Sorridi con aria di sufficienza quando la polizia lascia la casa. Sei libero e pulito, e ora non sei il servo di nessuno. Quando l'ultimo bagliore delle luci rosse e blu sparisce all'orizzonte, pensi a te stesso, "Oh sì, ora ricordo che il signor Dedman mi chiese di utilizzare il servizio con i fiori" e alzi le spalle entrando in casa. Ora sei tu il padrone qui. E puoi tirare fuori il servizio di piatti migliore.

SCENARIO 83

NEI DETTAGLI

DI ROB DAVIAU

Questo scenario non ha traditori, solo eroi. Tutti voi state cercando di essere colui che fuggerà dal contratto. Il resto delle regole di questo scenario si trova nei *Segreti di Sopravvivenza*.

SCENARIO 84

DIMENTICA DI RICORDARE

DI WILL HINDMARCH

Il serial killer Richard Smith aveva una mente troppo potente per qualsiasi cervello volesse contenerla. Era più di un essere umano, più di carne e ossa, e rifiuta di essere dimenticato o ignorato. Sta pensando -complotando- e lo sta facendo all'interno della tua mente.

COSA DEVI FARE ADESSO

Mettete da parte 6 segnalini Conoscenza.

COSA DOVETE SAPERE SUI CATTIVI

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

Se le caratteristiche Sanità e/o Conoscenza sono al di sotto dei valori iniziali, aumentali a quei valori.

Segretamente tira un dado per ogni eroe e somma i risultati.

Chiedi ad ogni eroe di tirare un dado.

Se la somma di questi lanci è inferiore al tuo risultato, sei infedele e Richard Smith dimora dentro di te.

Se la somma è pari o superiore al tuo risultato, il legame di amicizia con gli eroi ti aiuta a resistere allo Spirito Psicologico di Richard Smith e sei ancora fedele - ma buona fortuna nel convincerli che è vero. Tu conti ancora come un traditore e puoi utilizzare uno dei poteri del traditore a pagina 17 del regolamento del gioco base, in quanto ora detieni una traccia di potere psicologico.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Non capiscono. Richard Smith era un uomo potente e brillante, sempre in conflitto mentale tra narcisismo e disgusto di sé. Hai intravisto il suo potere e ti ha cambiato per sempre, ma gli altri non vogliono imparare cosa deve essere fatto a meno che tu non li convinca.

TU VINCI QUANDO...

Se sei infedele, vinci quando tutti gli eroi sono morti o sono diventati mostri al servizio dello Spirito Psicologico di Richard Smith.

Se sei fedele, tu e gli eroi rimasti vivi vincete quando la Conoscenza di ogni eroe ancora vivo viene abbassata al suo valore più basso o al simbolo del teschio. A quel punto, se gli eroi distruggono la Sfera di Cristallo, puoi diminuire la tua Conoscenza fino a 1 per dimenticare Richard Smith, ed in questo modo distruggendo il suo spirito.

COSA DEVI FARE NEL TURNO DEI MOSTRI

Che tu sia leale oppure no, devi effettuare attacchi mentali dello Spirito Psicologico contro gli eroi. Se un eroe possiede la Sfera di Cristallo, lo Spirito Psicologico lo attaccherà; in caso contrario, attaccherà l'eroe con il valore più alto di Conoscenza. Se l'eroe perde, il danno deve essere diviso equamente tra Sanità e Conoscenza, con un ammontare residuo preso da chiunque l'eroe voglia. Lo Spirito Psicologico non ti attacca mai, anche se non sei leale.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Che tu sia leale oppure no, puoi effettuare attacchi mentali utilizzando la Conoscenza o la Sanità su qualsiasi esploratore nella tua stanza. Ricorda che gli obiettivi possono decidere come distribuire i danni subiti, comunque sta a te convincere gli esploratori di applicare il tipo di danno che vorresti tu, anche se non sei leale.

Lo Spirito psicologico non subisce mai danni da attacchi mentali.

Gli eroi hanno capito come danneggiare le vestigia dello Spirito Psicologico. Se sei leale, è necessario convincerli a convogliare gli sforzi sulla Sfera di Cristallo. Un eroe deve effettuare con successo un attacco contro la stanza che contiene l'eroe che possiede la Sfera di Cristallo per distruggerla.

Se sei leale e un eroe ti uccide, quest'ultimo vede nei tuoi occhi che sei innocente e perde 2 punti Sanità.

SPIRITO PSICICO DI RICHARD SMITH

Sanità 6 Conoscenza 6

SE VINCI E SEI FEDELE...

Il tuo cervello si sente pulito e rigenerato, fresco come la nebbia mattutina e croccante come un foglio di carta bianco. Hai la vaga sensazione di stare dimenticando qualcosa e, in qualche modo, ne sei profondamente confortato.

SE VINCI E SEI INFEDELE...

Loro non possono capire la tua brillantezza o il tuo potere, ma questo è il punto. Non ti dimenticheranno mai, in nessun caso, e quindi, non morirai mai.

SCENARIO 85

L'ASSASSINO NEL TELEFONO

DI JEFF TIDBALL

Le cose strane in questo antico maniero hanno attirato la tua attenzione così pienamente che ti sei quasi sorpreso di sentire la suoneria che suonava. Tiri fuori il telefono, premi il tuo pollice sul suo sensore, e lo sblocchi. Sul display leggi una parola familiare: Flitter. Quello è il social network dove tu e i tuoi amici commentate su tutto ciò che è importante nelle vostre vite.

Guardi il telefono ed hai un contraccolpo. È una foto che mostra il cadavere del tuo migliore amico, con il quale hai 244 amici in comune, brutalmente assassinato.

Il telefono squilla di nuovo.

Un'altra immagine! Un altro amico...macellato!

E un altro!

Questo è un ottimo modo per ripulire la tua lista degli amici.

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Scarta la carta Anello.

Prendi un segnalino oggetto (rappresentante uno Smartphone).

Rimuovi la clip di Sanità dalla tua scheda personaggio. Non hai più un valore di Sanità. Ricordati che, senza questo valore, non puoi essere attaccato con Sanità, perdere Sanità, o effettuare tiri di Sanità (ad esempio, per resistere alla Scatola Musicale).

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

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Sono bloccati in casa, per cui stanno cercando di utilizzare i loro Smartphone per chiamare un aiuto dall'esterno che li faccia uscire prima che tu li elimini tutti dalla lista degli amici.

TU VINCI QUANDO...

...ogni eroe è impazzito e si è unito al tuo fianco, o è stato ucciso.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

All'inizio del tuo turno, far avanzare l'indicatore Turno/Danno al numero successivo. Fallo solo quando inizia il turno del tuo personaggio traditore, anche se è stato ucciso. Non farlo durante il turno degli ex-eroi che sono impazziti e si sono uniti al tuo fianco.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Hai una nuova azione che puoi eseguire in qualsiasi momento nel tuo turno: Condividi gli omicidi sui social media. *Puoi farlo anche se il tuo personaggio è morto.* Una sola volta durante il tuo turno, per ogni Smartphone (compresi quelli abbandonati), esegui questo elenco di azioni:

- Scegli un eroe nella stanza.

- Se nella stanza non è stata stabilito alcun segnale, lascia che l'eroe cerchi il segnale (lui sa come fare). Se la stanza contiene una Zona Morta (un segnalino Ostacolo) oppure si trova nel seminterrato, ferma questo procedimento per quella stanza qui.

- Informa l'eroe che lo Smartphone rivela foto raccapriccianti di suoi amici su Flitter...*che sono stati tutti orribilmente uccisi da qualche parte nel resto del mondo!*

- Infine, esegui un attacco di Sanità contro l'eroe, usando un numero di dadi pari al numero indicato dall'indicatore Turno/Danno più il numero dei Livelli di Segnale (segnalini mostro) nella stanza (massimo 8 dadi). L'eroe si difende usando la Sanità, e subisce danni di Sanità se perde.

COME AGGIUNGERE AMICI ALLA TUA RETE

Una volta che la Sanità di un eroe scende sotto il simbolo del teschio, l'eroe diventa tuo amico, e non è più un eroe. Leggi al tuo nuovo amico le seguenti istruzioni:

- Tu non sei morto. Sei solo il mio amico impazzito.

- Rimuovi la clip di plastica della Sanità dalla tua scheda personaggio. Non hai più un valore di Sanità.

- Continui a eseguire normalmente i tuoi turni, ma il tuo obiettivo è quello di evitare che gli eroi fuggano dalla casa, cosa che potrebbe comportare la loro uccisione.

REGOLE SPECIALI PER GLI SMARTPHONE ABBANDONATI

Se un eroe finisce il proprio turno in una stanza dove non ci sono Smartphone, può tentare un tiro di Conoscenza di 5+ per spostare uno Smartphone abbandonato (se ce ne sono) nella stanza dell'eroe.

SE VINCI...

Ti ritrovi per un selfie veloce nella Sala d'Ingresso, poi si sblocca la porta d'ingresso. La forza malefica che anima il social network Flitter ha spezzato molte vite questa notte e ha rivendicato molte menti. Oggi, la sua rete di influenza si è ampliata includendoti come un nodo fondamentale.

SCENARIO 86

IL BOSCO NELLA BAITA

DI MIKE SELINKER

Tu sei un albero. Hai vissuto in questo spazio per un centinaio di anni, raggiungendo il cielo che dà la vita. Le tue radici scavano nelle profondità della terra, attingendo l'acqua dai rivoli nel sottosuolo. I tuoi rami pieni di nidi di scoiattoli, portano la cacofonica risonanza della tua vigilanza senza tempo.

Peccato che queste scimmie senza peli ti hanno scambiato per una casa.

COSA DEVI FARE ADESSO

Rimuovi la tua miniatura dalla casa. Non sei più una persona, ma sei invece l'incarnazione vivente del Albero.

Annota quante stanze ci sono nella casa.

Scarta ogni carta che possiedi, anche se non può essere lasciata. Se una qualsiasi di queste carte è un'arma, rimischiala nel suo mazzo.

Posiziona la Casa sull'Albero sulla parte superiore dell'Atrio. Se un esploratore o qualsiasi altra cosa si trova nella Casa sull'Albero, muovila insieme alla Casa sull'Albero. Se la Casa sull'Albero non è ancora in gioco, cerca tra le tessere delle stanze e mettila sopra l'Atrio. Dopodiché rimischia le stanze.

Se nel seminterrato ci sono meno di cinque stanze, posiziona le altre fino a quando non si sono cinque stanze nel seminterrato.

Posiziona un segnalino Pianta (rappresentante uno Stelo) in ciascuna delle quattro stanze del seminterrato e un segnalino mostro di colore verde (rappresentante li Radici) in ogni altra stanza del seminterrato. (Per questi e tutti gli altri segnalini, se in qualsiasi momento finiscono, non metterne altri.)

Posiziona un segnalino mostro di colore arancione (rappresentante le Ghiande) in ogni stanza al piano superiore.

Posiziona un numero di segnalini mostro di colore rosso (rappresentanti gli Scoiattoli) pari al numero di eroi nella stanza con il segnalino Pianta collegata alla Casa sull'Albero.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Sono irrilevanti al tuo cospetto. Finché ti lasceranno in pace, tu li lascerai in pace. Difatti, non sai nemmeno che sono lì. Tu sei un Albero.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti o tu diventi più grande di dieci stanze non distrutte rispetto all'inizio dello scenario.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Esegui queste cose in questo ordine.

- Posiziona una Radice in una stanza del seminterrato senza uno Stelo.

- Posiziona una Ghianda in una stanza del piano superiore.

- Posiziona un numero di Scoiattoli pari al numero di eroi nella stanza con il segnalino Pianta collegata alla Casa sull'Albero.

- Scopri una stanza attraverso una qualsiasi porta aperta nel seminterrato.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Nel turno dei mostri, i tuoi Scoiattoli possono attaccare qualsiasi eroe che abbia un segnalino esploratore sulla sua scheda personaggio (cioè, che abbia attaccato te ed i tuoi Scoiattoli). Non possono attaccare altri eroi.

Se un eroe attacca una delle tue stanze, quella stanza ha un valore di Forza pari a 4.

Gli Scoiattoli nella stessa stanza possono unire le loro valori di Forza in un unico attacco. Tuttavia, se l'attacco fallisce, ogni punto di danno rimuove 1 Scoiattolo da quella stanza.

SCOIATTOLI

Velocità 8 Forza 1 Sanità 6 Conoscenza 1

Gli Scoiattoli si muovono fino alla loro massima Velocità. Non lanciano i dadi per muoversi.

SE VINCI...

Tu sei un albero. Hai un unico obiettivo: crescere. E devi crescere. Presto farai eclissare il sole con la tua altezza. L'umanità sarà appassire e morirà. E tu raggiungerai il cielo.

SCENARIO 87

RIVALITA' TRA FRATELLI

DI MARIE POOLE ED ELISA TEAGUE

Ti senti come se venissi tirato in due direzioni e il tuo cervello parla a sé stesso con delle voci quasi identiche. "Il gioco è in corso", pensi. "Ragni nel budino!"

"Biglie sulle scale! Lei non se la caverà mai dopo QUESTO!" un'altra voce esclama.

"I miei scherzi sono i migliori, e avrò la trappola migliore per vincere la partita!"

"Non vedo l'ora di fare il mio prossimo scherzo a quella sciocca della direttrice", inizia a dire ad alta voce.

Realizzi che queste voci ora sono le tue e che sei stato posseduto dai fratelli, il tuo corpo si divide in due versioni di te stesso. Questo dovrebbe essere...divertente.

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Hai un Fratello dall'altro lato della tua scheda personaggio. Le tue clip delle caratteristiche sono nello stesso posto, anche se questo può significare valori diversi. I tuoi valori non possono cambiare da questi finché non viene trovata la Preside.

Posiziona il tuo segnalino esploratore (rappresentante tuo Fratello) nella stanza il più lontano possibile dalla tua miniatura.

Posiziona il segnalino Dottore (rappresentante la Preside) in qualsiasi stanza nel seminterrato.

Metti da parte un numero di segnalini Ostacolo (che rappresentano gli Scherzi) uguale al doppio del numero degli esploratori.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Gli eroi sono inaspettati visitatori che continuano a intralciare i tuoi scherzi alla Preside, ma ora hai più persone con cui divertirti. Hai bloccato la Preside (che ha cercato di porre fine al tuo divertimento e ai giochi) nel seminterrato, e speri che loro non la facciano uscire.

TU VINCI QUANDO...

...i tuoi scherzi hanno causato la morte di tutti gli eroi.

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

In ogni turno, devi alternare il movimento dei Fratelli. All'inizio di ogni tuo turno dopo il primo, capovolgiti la tua scheda personaggio.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Se gli eroi ti prendono e ti sconfiggono in combattimento, possono trascinarsi con loro per essere puniti. Questo è male! All'inizio del tuo turno, automaticamente scivoli via e puoi muoverti liberamente.

REGOLE SPECIALI PER LA CARATTERISTICA

I valori delle tue caratteristiche non possono cambiare finché lo spirito della Preside non viene liberato dal seminterrato.

COME POSIZIONARE GLI SCHERZI

Spostati in qualsiasi stanza della casa ed esegui un tiro di Sanità di 3+ per posizionare uno Scherzo nella stanza. Puoi avere solo un numero di Scherzi nella casa pari al doppio del numero di eroi alla volta. Quando uno Scherzo viene attivato, rimettilo nella pila degli Ostacoli; in seguito, potrai riutilizzarlo in un'altra stanza.

COME ATTIVARE GLI SCHERZI

Quando un eroe entra in una stanza con uno scherzo, tira 2 dadi e verifica lo scherzo che hai attivato:

- 0 *Anatra!* L'eroe tenta un tiro di Velocità di 3+. Se l'eroe fallisce, subisce 1 punto di danno fisico.
- 1 *Ahi!* L'eroe tenta un tiro di Forza di 4+. Se l'eroe fallisce, subisce 1 punto di danno fisico.
- 2 *Ew!* L'eroe tenta un tiro di Sanità di 3+. Se l'eroe fallisce, smette di muoversi.
- 3 *Appiccicoso!* L'eroe tenta un tiro di Conoscenza di 4+. Se l'eroe fallisce, lascia cadere un oggetto o un presagio a caso e non potrà raccoglierlo in questo turno.
- 4 *Che cosa?* L'eroe deve ottenere 5+ con un tiro di una caratteristica qualsiasi. Se l'eroe fallisce, subisce 1 punto di danno mentale.

SE VINCI...

*"Nessuno mi capisce come mio fratello", gridi.
"Non posso aspettare fino alla prossima volta che giocheremo!"*

SCENARIO 88

PIANGI, BABILONIA!

DI PETER ADKISON E PAUL PETERSON

"Inchinatevi e giurate fedeltà a me, il potente imperatore Nebuchadnezzar. Preparatevi a sacrificarvi per il dio della morte Marduk e piangete per l'onore che vi concedo!" gridi. "Per lungo tempo sono stato intrappolato in questa casa dagli Elamiti, e ho cercato vendetta dopo aver distrutto i loro eserciti, rovesciato le loro città e ridotto in schiavitù la loro gente.

Ma stanotte fuggirò da questo posto e mi vendicherò di coloro che hanno contaminato le nostre terre. Stasera, le stelle sono con noi."

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Ripristina le tue caratteristiche ai loro valori iniziali e poi aumenta il valore di ogni caratteristica del numero di eroi.

COSA DOEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di fermarti, la forma reincarnata di Nebuchadnezzar, dal manifestarsi pienamente come il dio babilonese Marduk.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Invece di subire danni quando vieni sconfitto, puoi ridurre una delle tue caratteristiche fisiche di 1.

Quando uccidi un eroe, guadagni 1 punto in ciascuna delle tue caratteristiche.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Se entri nella stanza con il Lammasu, perdi immediatamente 1 punto in ogni caratteristica. Il Lammasu viene distrutto ma si materializza in una stanza su un altro piano. Decidi tu quale piano, e gli eroi posizionano il Lammasu. Lo metteranno in una stanza distante almeno 3 spazi da un eroe e da un pianerottolo, se possibile. Altrimenti, lo metteranno il più lontano possibile dagli eroi presenti in quel piano.

REGOLE SPECIALI PER I PRESAGI

Non puoi possedere la carta Gatto.

SE VINCI...

L'antica profezia del terzo soggiorno di Marduk è stata realizzata. Una nuova città di Babilonia nascerà, con questa casa come suo palazzo, e tu come il suo dio vivente.

SCENARIO 89

UNO DEGLI AFFARI DEL PADRONE

DI MIKE SELINKER

Ti togli il mantello per rivelare che sei Ralph il Rude, il servo gobbo del brillante e svitato dottor Frank N. Sense! Il Dottore ha creato un mostro con le parti dei visitatori indesiderati. Hai piazzato una trappola per pneumatici sul ciglio della strada, facendo sì che più visitatori arrivassero alla casa del dottore. Il Dottore non sa che hai uno schema molto più sinistro. Questa casa è un'astronave, e hai intenzione di riportarla indietro al tuo pianeta natale di Tinselvania. Ognuno verrà con te in questo lungo e fantasmagorico viaggio.

COSA DOVETE FARE ADESSO

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

Imposta l'indicatore Turno/Danno con una clip di plastica sul 10. Lo utilizzerai per tenere traccia del conto alla rovescia della tua astronave.

Guadagni 1 punto in ciascuna delle tue caratteristiche.

Se il Cinema, la Torre e il Lago Sotterraneo non sono ancora in gioco, cercali tra le tessere delle stanze finché non li trovi e posizionali nella casa. Quindi rimischia il mazzo delle stanze.

Quando queste stanze sono nella casa, posiziona i mostri nelle stanze secondo la tabella degli Abitanti: il dottor Frank N. Sense, la sua creazione Monty il Mostro, la sua fidanzata Cornucopia, il fidanzato di Cornucopia Hedley (guarda, è complicato) e la cameriera Fuchsia.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Li stai portando sul pianeta Tinselvania per alcuni esperimenti. Pensano che tu sia solo un servitore del Dottore, ma sei molto di più.

TU VINCI QUANDO...

...l'indicatore Turno/Danno arriva allo 0 e ti lanci verso le stelle con almeno un eroe in casa.

ABITANTI

Segnalino	Mostro	Stanza iniziale	Caratteristica da usare
Dottore	Dottor Frank N. Sense	Sala Operatoria	Conoscenza
Mostro di Frankenstein	Monty	Palestra	Forza
Regina dei Pirati	Cornucopia	Camera da Letto Principale	Sanità
Testa	Hedley	Dispensa	Caratteristica più bassa
Segnalino mostro magenta	Fuchsia	Corridoio Impolverato	Velocità

COSA DEVI FARE NEL TURNO DI OGNI EROE

Gli eroi eseguiranno alcuni strani compiti nel Cinema, nella Torre e nel Lago Sotterraneo per tenere occupati gli abitanti della casa. Alla fine del turno di ogni eroe, se quell'eroe non ha ottenuto una vittoria in uno di questi compiti o ha attaccato un mostro durante quel turno, diminuisce l'indicatore Turno/Danno al numero successivo.

COME FUNZIONANO GLI ABITANTI DELLA CASA

I valori delle caratteristiche di ciascun mostro sono uguali ai tuoi, come elencato nella tabella degli Abitanti. Il mostro attacca con quella caratteristica, infliggendo danni fisici o mentali nel modo appropriato.

I mostri non lanciano di dadi per muoversi.

Se un mostro è stordito, riporta quel mostro nella stanza da cui ha iniziato. Non tornerà alla normalità finché non entrerà in quella stanza durante il tuo turno.

Aggiungi un dado ai tiri della tua caratteristica per ogni mostro nella tua stanza che non è stordito.

Se ti trovi in una stanza con un mostro che non è stordito, non puoi subire danni.

SE VINCI...

Beh, questo è un po' un trip mentale! Ralph il Rude ha portato al Dottore un regalo davvero delizioso: un totale tradimento. Mentre il Dottor Sense voleva rimanere sulla Terra e scorazzare con i suoi sfortunati abitanti, siete stati sparati nello spazio con alcune vittime al seguito! Sicuramente l'Eminente Consiglio di Tinselvania guarderà amorevolmente la tua servitù stellare. E se no, eh, almeno tu hai questa splendida tuta spaziale argentea.

SCENARIO 90

CONFLITTO INTERNO

DAGLI STAGISTI DI "THE LONE SHARK"

Sei stato chiamato nell'ufficio del capo e pensi che tutti quei caffè che hai consegnato siano finalmente serviti a qualcosa.

Lo fissi con aria assente mentre aspetti che lui finisca di urlare a qualcuno al telefono; alcuni sputacchi cadono sui tuoi vestiti. Il capo riattacca il telefono e ti guarda.

"Ascolta", dice, "mi piace il tuo stile. Spietato. Mi ricorda me stesso quando avevo la tua età. Voglio farti diventare il mio Stagista Capo, voglio vedere se riesci a gestire la responsabilità".

Ti consegna un distintivo lucido e pentagonale che funziona come una chiave magnetica, che prendi volentieri e attacchi al petto. Sorridi, mentre ti volti per uscire dalla stanza.

"Un'ultima cosa," dice mentre apri la porta. "Se fossi in te, penserei a come sbarazzarmi della concorrenza."

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Prendi un segnalino oggetto (rappresentante il tuo Badge). È molto brillante. Puoi dare ordini gli altri Stagisti in giro, finché possiedi il Badge.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Avendo superato gli altri Stagisti, sei stato promosso a Stagista Capo, e tutti i tuoi ex amici sono sotto il tuo controllo. Sembrano gelosi, quindi probabilmente dovresti tenere d'occhio il tuo Badge, per paura che provino a rubarlo. Come gli altri Stagisti, a quei Dipendenti a tempo pieno non piaci ancora molto, e sono particolarmente scontenti se non hanno il loro Caffè. Forse ti odieranno di meno se gli altri Stagisti sono sempre impegnati...

VOI VINCETE QUANDO...

...siete l'ultimo stagista vivo!

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Se scopri una stanza con un simbolo evento, posiziona un Impiegato in quella stanza prima di pescare la tua carta evento.

COME CONSEGNARE IL CAFFÈ

Per consegnare un Caffè, termina il tuo turno nella stessa stanza di un Impiegato. Rimuovi l'Impiegato dalla casa e posizionalo sulla tua scheda personaggio.

Se riesci a consegnare un Caffè, aumenta la tua Velocità di 1.

Se non riesci a consegnare un Caffè, diminuisci la tua Sanità di 1.

DARE ORDINI ALLA CONCORRENZA

Alla fine del tuo turno, puoi spostare un qualsiasi numero di Stagisti in competizione in altre parti nella casa. Per ogni Stagista che intendi spostare, tira un dado ed esegui l'azione corrispondente della tabella sottostante. Se dovessi pescare una tessera delle stanze per uno qualsiasi degli effetti, trattala come se fosse già stata scoperta.

0 "Prendimi del materiale per ufficio!" Pesca la stanza successiva dalla pila delle stanze, mettila nella casa e posiziona lo Stagista in quella stanza.

1 "Consegna questi appunti!" Sposta lo Stagista in qualsiasi stanza al piano superiore o inferiore rispetto alla tua attuale posizione.

2 "La frequenza è obbligatoria, ma solo per te!" Sposta lo Stagista in qualsiasi stanza scoperta di un numero di spazi pari alla sua Velocità attuale, ignorando gli effetti della stanza che attraversa.

SE VINCI...

Mentre i tuoi colleghi stagisti vengono trascinati via in camicia di forza e/o sacchi per cadaveri, sorridi compiaciuto ai dipendenti a tempo pieno, certo che presto ti unirai ai loro ranghi...probabilmente. Ti fanno un piccolo cenno di accettazione che rendono tutte le bruciature di caffè, ridicole, e che tutte quelle noie valevano la pena.

"Benvenuto nella compagnia", ti dice il capo.

"Adesso vai a prendermi un caffè."

SCENARIO 91

BRUCIARE L'OSCURITÀ

DI MICHEAL DUNLAP AND CHAD BROWN

L'oscurità è ovunque, ti avvolge. Che bella oscurità; sicuramente hai bisogno di condividerla con il mondo. Dovresti iniziare con quei fuochi perniciosi e gli sciocchi che cercano di diffonderli. La loro resistenza è inutile. Alla fine, l'entropia li prenderà tutti.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo esploratore è ancora in gioco ma è diventato il traditore. Quindi, forse, c'è né un altro o più di uno. Se è così, adesso siete una squadra di traditori.

Ora sei Oscurità, e non ha senso attaccare le Tenebre. Rimuovi le clip dalla tua scheda personaggio. Se mai avrai bisogno di effettuare un tiro di caratteristica, il risultato è 5.

Scarta tutte le tue carte.

L'oscurità è silenziosa. Puoi parlare solo sussurrando per il resto del gioco.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

L'Oscurità li spaventa. Cercheranno di eliminare l'Oscurità nello stesso modo con cui i gruppi di ignoranti ci hanno sempre provato: col fuoco.

TU VINCI QUANDO...

...i Fuochi si spengono tutti durante il tuo turno e ci sono ancora almeno un numero di stanze a faccia in su uguale al numero di traditori, oppure tutti gli eroi sono diventati Oscurità.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Una volta per turno, puoi attaccare un eroe nella tua linea di vista, usando l'inchiostro dell'anima dell'eroe. Effettua un attacco di Sanità: il tuo risultato è 5. Se sconfiggi l'eroe, quest'ultimo subisce danni mentali; altrimenti il tuo turno finisce.

Quando un eroe muore (per qualsiasi ragione), si unisce all'Oscurità e si trasforma in un traditore seguendo le regole nella sezione "Cosa devi fare adesso".

I segnalini mostro rappresentano il Fuoco e non eseguono i turni.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Non puoi più scoprire le stanze.

L'Oscurità è veloce, ma imprevedibile. Per determinare il numero di spazi di movimento in ogni turno, tira un numero di dadi pari al numero più alto accanto alla Velocità sulla tua scheda personaggio, quindi sottrai il numero di segnalini Fuoco nella tua stanza.

I segnalini Fuoco a faccia in su contano come avversari ai fini del movimento.

In ogni stanza in cui ti trovi, puoi tentare di spegnere i Fuochi nella stanza. Per ogni segnalino Fuoco nella stanza, tira un dado. Se il risultato non è vuoto, rimuovi il segnalino se è a faccia in giù; se è a faccia in su, capovolgilo.

Considera le stanze a faccia in giù come se avessero delle porte su ciascun lato che non bloccano la linea di vista, e puoi utilizzare uno spazio di movimento per spostarti attraverso un muro in una stanza adiacente come se le stanze avessero porte comunicanti.

SE VINCI..

Le cose sono molto buie. Ecco come dovrebbero essere. La luce non incrocerà mai più il tuo sguardo. Perché c'è solo buio.

SCENARIO 92

FANTASMA AL TRAGUARDO

DI QUELLE CHRIS E MIKE SELINKER

Questo scenario non ha traditori, solo eroi. Tutti voi state cercando di essere colui che troverà l'ultima stanza nella casa. Il resto delle regole di questo scenario si trova nei *Segreti di Sopravvivenza*.

SCENARIO 93

IL CASTELLO ERRANTE DEL GUFO

DI GABY WEIDLING

Tutte le tue speranze ed i tuoi sogni si stanno avverando. La tua casa è in marcia verso una terra magica piena di gufi. Non importa che questa terra magica potrebbe essere alla fine di una scogliera. Non ha importanza. Sei un gufo. Presto sarà così anche per tutti gli altri. Ti basterà volare via appena la casa si schianterà al suolo. Sarà uno spasso se si porterà dietro qualche umano. Tutto ciò che vuoi è qualche amico pennuto.

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Se un qualsiasi piano è a più di due stanze di distanza da ogni bordo del tavolo, spostare l'intero piano in modo che almeno una tessera sia esattamente a due stanze di distanza dal bordo.

Posiziona la tua miniatura in una qualsiasi stanza nel tuo piano.

Allunga ogni tua "o" in un "oooo" molto lungo, perché ora sei un Gufo.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Come te, tutti sono Gufi. Possono essere sia Umani che Gufi, ma per qualche strana ragione non vogliono essere Gufi e vogliono che neanche tu sia un Gufo.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti, oppure tutti gli eroi in vita non hanno i segnalini esploratore sulle loro schede personaggio o miniature e sono bloccati come Gufi per sooompre...ehm, sempre.

COME TI COMPORTI ORA CHE SEI UN GUFO

Puoi volare. Questo significa che sei in grado di muoverti sulle tessere capovolte e attraversare tessere inesistenti tra le sezioni della casa se entri ed esci da qualsiasi lato di una stanza con una finestra o di una stanza esterna. Ogni spazio in cui ci dovrebbe essere una stanza conta come 2 spazi di movimento. Devi stare sullo stesso piano e devi terminare il tuo turno in una stanza all'interno della casa.

La tua Velocità è il doppio del valore di quella indicata sulla tua scheda personaggio. Se devi effettuare un tiro di Velocità, puoi lanciare fino a un massimo di 8 dadi. Non subisci danni se cadi, così come nella Stanza Crollata, nella Galleria o nell'Ascensore Mistico.

Non puoi utilizzare carte oggetto o carte presagio.

COME SPOSTARE LA CASA

È facile convincere le persone ad essere Gufi quando gli mostri che volare è meglio di camminare. Vuoi spostare la casa verso il bordo del tavolo per iniziare a ridurre al minimo lo spazio dove gli eroi possono camminare come esseri umani e creare spazi in cui vorranno volare come Gufi. Ecco come fare:

Alla fine del tuo turno, tira un numero di dadi pari al numero di eroi. Puoi spostare fino a quel numero di stanze verso il bordo del tavolo. Le Scale Principali/Atrio/Sala d'Ingresso contano come tre tessere e devono essere spostate tutte in una volta.

Per spostare una stanza, rimuovi tutti i segnalini da essa, capovolgila a faccia in giù, e posizionala adiacente ad una stanza sul bordo tavolo. Se posizionandola vicino ad una tessera sul bordo del tavolo la faresti cadere dal tavolo, cade dalla scogliera e cessa di esistere. Rimetti la stanza nella scatola.

Non puoi spostare una stanza che è circondata sui quattro lati da altre stanze. È possibile spostare solo le tessere che hanno almeno un lato che non è adiacente ad un'altra tessera.

Non puoi spostare una stanza in modo tale da tagliare fuori una parte di un piano da un altro, a meno che entrambe le parti del piano non contengano stanze con finestre e/o stanze esterne. Una lista delle stanze con finestre e delle stanze esterne è disponibile nel regolamento di questa espansione.

È possibile spostare una tessera con un eroe sopra. Questo trasforma immediatamente l'eroe in un Gufo, se non ce n'è già uno; l'eroe non subisce perdite di Sanità. Ma se questa tessera cade dal tavolo, l'eroe riduce la sua Sanità al suo valore più basso al di sopra del simbolo del teschio e diventa un Gufo nella stanza che hai provato a posizionare prima che cadesse.

È possibile spostare i pianerottoli, ma solo se almeno la metà delle porte non sono collegate ad altre stanze. Se un pianerottolo esce dal tavolo, qualsiasi carta o tessera che descrive quel pianerottolo fa invece riferimento ad una stanza di quel piano scelta dal esploratore di turno.

Se una stanza è l'unica stanza del suo piano, non può essere spostata.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Una sola volta per turno, mentre sei un Gufo, puoi emettere un fischio convincente ai eroi nella tua stanza. Contro ogni eroe, scegli se eseguire un attacco di Forza o di Sanità. Se vinci, l'eroe può suddividere il danno tra la sua Forza e la sua Sanità come preferisce. Se una di queste caratteristiche scenderebbe fino al simbolo del teschio, l'eroe invece si trasforma in un Gufo se non lo è già, e la sua Sanità scende al valore più basso sopra il simbolo del teschio.

SE VINCI...

Tutti i tuoi amici sono gufi. Niente potrebbe essere più perfetto in questa fresca notte d'autunno. Questa sera, insegnerai loro a cacciare. Con il tempo, diverranno saggi come te. E poi sarete pronti. E se non imparano, troverai un nuovo castello errante dove reclutare nuovi e migliori amici gufi. Dopotutto, non hai mai avuto paura di arruffare alcune piume.

ULTIME VOLONTA'E TORMENTO

DI CHAD BROWN

Questo corpo ha qualcosa di strano, come un abito che non ti sta bene. Non importa; ti ricordi vagamente che ci sei già passata prima. La tua collezione ti ha fornito una via d'uscita prima, e sicuramente lo farà di nuovo. I corpi mortali sono solo una delle cose che collezioni, e nemmeno la cosa più interessante.

In questo momento, c'è una questione più urgente: le persone che sono in casa tua stanno disfacendo la collezione che hai messo insieme per tanto tempo. Se c'è una cosa che hai sempre saputo, è questa: Non ti piace che la gente tocchi le tue cose!

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Sei stato posseduto dallo spirito avido di tua zia Edwina, e sei ossessionato dai tuoi Cimeli. Conta il tuo numero totale di carte oggetto e presagio che possono essere scambiate o rubate (conta anche una carta che può essere scambiata ma non rubata, o viceversa; ad esempio, l'Armatura e la Daga Insanguinata contano, ma non il Morso). Queste carte rappresentano i tuoi Cimeli, che cambieranno appena otterrai o perderai le carte.

Quando gli eroi sono pronti a continuare, se il totale dei tuoi Cimeli non è superiore al totale più alto di un singolo eroe (perché hanno preso più cose tue!), pesca le carte oggetto fino a raggiungere quel numero.

Se qualcuna delle tue caratteristiche si trova al di sotto dei valori iniziali, riportale a quei valori. Dopodiché aumentale di 1.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

A quanto pare, pensano che la morte del tuo (più recente) corpo sia una ragione sufficiente per rovistare in casa tua, distruggendo la tua collezione! Dovrai riprenderti ciò che è tuo di diritto e, forse, trovare un corpo più adatto mentre sei in questo...

TU VINCI QUANDO...

...finisci il turno con tutte le carte Cimelio, oppure tutti gli altri esploratori sono morti.

COSA DEVI FARE ALLA FINE DI OGNI TURNO

Se il numero dei tuoi Cimeli totali è uguale o inferiore al totale di un altro esploratore, tutti gli esploratori tirano un numero di dadi pari al suo totale attuale di Cimeli (massimo 8, minimo 1). Ogni esploratore in una stanza con un simbolo oggetto aggiunge 1 al suo risultato. L'esploratore con il risultato più alto diventa il traditore; in caso di parità, il traditore diventa l'esploratore che ha pareggiato alla tua sinistra.

Quando smetti di essere il traditore, devi dare uno dei tuoi Cimeli a caso al nuovo traditore, insieme al *Tomo del Traditore*. Tu diventi un eroe e puoi leggere i *Segreti di Sopravvivenza*. Non puoi rivelare i dettagli del *Tomo del Traditore* agli altri eroi.

Se muori mentre sei il traditore, gli eroi lanciano i dadi come sopra per vedere chi è posseduto da zia Edwina

COSA DEVI FARE NEL TUO TURNO

Se inizi e finisci il tuo turno come il traditore, puoi aumentare una delle tue caratteristiche di 1.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Una sola volta durante il tuo turno, puoi tentare di riprenderti i Cimeli rubati dai topolini ladri tramite un attacco, utilizzando qualsiasi caratteristica. Se sconfiggi l'altro esploratore, lancia un dado e vedi la seguente tabella dei Cimeli. Se non lo fai, il tuo attacco non ha effetto.

DISPOSIZIONI PER I CIMELI

Lancia un dado.

0	L'esploratore attaccato scarta un Cimelio a caso.
1	Ruba un Cimelio a caso all'esploratore attaccato.
2	Ruba un Cimelio a tua scelta all'esploratore attaccato.

REGOLE SPECIALI PER OGGETTI E PRESAGI

Sei colmo di avidità, e non puoi scambiare o lasciare volontariamente le tue carte oggetto e presagio. Se ti trovi in una stanza con una qualsiasi carta oggetto o presagio lasciata lì, devi raccoglierle tutte. Quando muori, lascia tutti i tuoi Cimeli in una pila di oggetti. Per ogni Cimelio che perdi per qualsiasi motivo, lancia un dado; se il risultato è 0, il Cimelio viene scartato.

SE VINCI...

Tutto è al suo posto, proprio come dovrebbe essere, compresi gli avidi topi. Ora che le cose si sono aggiustate, non puoi fare a meno di notare una macchia sulla mensola che sarebbe perfetta per la Stella dell'India. Forse è il momento di ampliare la collezione...

SCENARIO 95

TATA, INTERROTTA

DI MIKEY NEUMANN E DON EUBANKS

Ti hanno sempre lasciato, Marcie. Certo, oggi sono dei bambini, ma presto saranno giovani donne e uomini, che cercheranno di farsi strada nel mondo. Tu non puoi permetterlo. Oh, cielo, no. Tu non puoi cedere a queste puerili stupidaggini. Ognuno vuole crescere troppo in fretta ed è necessario mostrargli che non ne hanno bisogno, Marcie. Tu puoi mostrargli come rimanere giovani...per sempre.

COSA DOVETE FARE ADESSO

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

Se qualcuna delle tue caratteristiche si trova al di sotto dei valori iniziali, riportale a quei valori.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

I bambini cattivi sono fuori dai loro letti e devono essere riportati nella Stanza dei Bambini per la buonanotte. Sembrano essere cresciuti da quando li hai visti l'ultima volta, ma torneranno alla dimensione bambino abbastanza presto. Certamente cercheranno di fuggire, ma se li prendi sapranno sicuramente che cosa è meglio per loro. Dopotutto, tu sei la loro Tata.

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono nella Stanza dei Bambini e sono tornati ad essere i bambini che ricordavi, dove rimarranno sotto il tuo occhio sempre vigile e austero.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Non puoi utilizzare i normali attacchi fisici. Durante il tuo turno, puoi utilizzare uno di questi nuovi attacchi, nessuno dei quali può farti del male.

Contro un eroe nel tuo piano che non è ancora un bambino, puoi **ricordargli i giorni passati**. Esegui un attacco Conoscenza contro l'eroe. Se ci riesci, gli infliggi un danno mentale. Se una qualsiasi delle caratteristiche di un eroe raggiunge il simbolo del teschio, l'eroe diventa un bambino.

Quando sei in una stanza con un bambino durante il tuo turno oppure un bambino cerca di uscire dalla tua stanza in ogni turno, puoi **prendere in braccio il bambino**. Esegui un attacco di Velocità contro l'eroe. Questo attacco non infligge danni; Se vinci, prendi l'eroe. Posiziona la sua miniatura sulla tua scheda personaggio; puoi portare più eroi.

Quando sei in linea di vista con un bambino oppure ne stai tenendo uno, puoi utilizzare il **secondo nome del bambino**. Pronuncia severamente il nome e cognome dell'eroe dalla tabella dei Nomi Completi e finisci la frase con le parole "Vai in camera tua!", dopodiché esegui un attacco di Sanità, aggiungendo un dado per ogni bambino che tieni in braccio. Se vinci, posiziona il bambino nella Stanza dei Bambini.

NOMI COMPLETI

Colore	Nome e Cognome
Blu	Penelope Jean Zostra
	Vivian Hortensia Lopez
Verde	Brandon Rodney Jaspers
	Peter Kenji Akimoto
Arancione	Melissa Mae Dubourde
	Zoe Mackenzie Ingstrom
Viola	Genevieve Charlotte LeClerc
	Heather Madison Granville
Rosso	Darrin Lawrence Williams
	Mason D'Brickashaw Bellows
Bianco	Calvin Hobbes Longfellow
	Reginald Edwin Rhinehardt III

REGOLE SPECIALI PER IL DANNO

Se subisci danni devi anche abbandonare un certo numero di carte oggetto, carte presagio, e/o eroi pari alla quantità di danni subiti, se possibile.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Puoi sovrastare i bambini. Aggiungi un dado alla tua Velocità per i fini del movimento.

Hai la chiave della la porta d'ingresso. Puoi entrare o uscire dalla Sala d'Ingresso da quella porta.

Puoi lasciare la casa utilizzando uno spazio di movimento per saltare da una finestra o da una stanza esterna dal tetto (subendo 5 dadi di danno fisico), dal piano superiore (3 dadi), o dal piano terra (un dado); non subisci alcun danno se possiedi la Corda. Una lista delle stanze con finestre e delle stanze esterne è disponibile nel regolamento di questa espansione.

Una volta che hai lasciato la casa, puoi camminare lungo il perimetro del piano terra; ogni bordo esterno di una tessera conta come la stanza stessa. È possibile entrare da una finestra al piano terra o da una stanza esterna utilizzando uno spazio di movimento. La linea di vista passa attraverso le finestre e le stanze esterne al piano terra, come se le aree perimetrali fossero delle stanze.

SE VINCI...

Ti siedi su una sedia a dondolo in un angolo della stanza dei bambini, canticchiando dolcemente varie filastrocche che ricordi dalla tua infanzia all'asilo. Puoi sentire i versi dei bambini mentre si preparano a dormire. Guardi verso il basso e ti rendi conto che, inseguendo i bambini tutto il giorno, hai bucato le tue calze a righe preferite. Non deve succedere. No, non deve sicuramente succedere.

SCENARIO 96

LA CASA DELLE PARTENZE

DI ANDY COLLINS E GWENDOLYN KESTREL

Molto tempo fa, questa casa ha attirato dentro te e i tuoi amici e ti ha ucciso. Ma ora ti è data – ma solo a te – la possibilità di fuggire! Tutto quello che devi fare è uccidere i pazzi sventurati che si sono appena precipitati all'interno. Devi farli impazzire utilizzando la cosa più spaventosa che tu – e loro – potete immaginare.

COSA DEVI FARE ADESSO

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

Posiziona la tua miniatura e il segnalino Signore dei Demoni (rappresentante il Minotauro) sulle Scale Principali.

Metti da parte un numero di segnalini mostro di colore giallo (che rappresentano i Graffi) pari al numero di esploratori.

Riduci la tua Velocità al valore più basso sopra il simbolo del teschio.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Stanno cercando di trovare la via del ritorno fuori dalla casa. Tu hai a disposizione un Minotauro per fermarli. O forse non è così. Chi può dirlo in questo pazzo mondo?

TU VINCI QUANDO...

...tutti gli eroi sono morti.

COSA DEVI FARE NEL TURNO DI OGNI EROE

Alla fine del proprio turno, ogni eroe, se non è nella linea di vista del Minotauro, riceve un dado di danno mentale.

Dopo che l'eroe ha controllato se il Minotauro si trova sulla sua linea di vista, puoi spostare il Minotauro in qualsiasi stanza all'interno della tua linea di vista. Puoi posizionare un segnalino Graffio nella stanza che il Minotauro ha lasciato. Hai pochi segnalini a disposizione, e, una volta che ne metti uno in una stanza, non lo puoi spostare.

Il Minotauro non ha un turno mostro.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Tu e il Minotauro non potete attaccare gli eroi.

Gli eroi possono eseguire attacchi di Sanità contro il Minotauro. Il Minotauro si difende usando il tuo valore di Sanità. Se il Minotauro sconfigge l'eroe, in aggiunta ai danni mentali inflitti all'eroe, potrai spostare l'eroe in qualsiasi stanza all'interno di linea di vista di quell'eroe.

Le tue caratteristiche non possono scendere al di sotto del valore più basso sopra il simbolo del teschio. Se tu venissi ucciso perché una caratteristica scende fino al simbolo del teschio, quella caratteristica scende al valore più basso sopra il simbolo del teschio, e ti sposti sul Pianerottolo Superiore.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

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

Se un esploratore pesca la Stanza Abbandonata e vorrebbe disporla adiacente ad una stanza con un Graffio, deve rimettere la Stanza Abbandonata nel mazzo, mischiarlo e pescare un'altra tessera. Se l'esploratore la ripesca subito dopo, posiziona la stanza a prescindere dai segnalini Graffio.

REGOLE SPECIALI PER I PRESAGI

Non puoi prendere, rubare, o comunque possedere la carta presagio che ha iniziato lo scenario.

SE VINCI..

Fai un passo fuori dalla porta d'ingresso e senti che si chiude scricchiolando dietro di te. Respiri a pieni polmoni l'aria della notte. Sei libero! Per un attimo ti chiedi a chi appartenessero questi corpi prima che tu e i tuoi amici spettrali li reclamaste...ma quella sensazione passa in fretta. Sono i vostri corpi ora!

SCENARIO 97

AGNELLI AL MACELLO

DI JONATHAN GILMOUR

Questo scenario utilizza le regole del traditore nascosto descritte a pagina 17 del regolamento del gioco base.
Il resto delle regole di questo scenario si trova nei *Segreti di Sopravvivenza*.

SCENARIO 98

PLASTICA FANTASTICA

DI ANITA SARKEESIAN E MIKE SELMER

Eri in vacanza in uno chalet nella Valle Misteriosa quando, per ragioni che non riesci a capire, la tua attenzione si è rivolta alle dozzine di manichini presenti nell'enorme armadio della suite padronale. Premesso che si tratta della loro prima volta nella loro - beh, non "vita", in realtà, ma forse "esistenza" è una parola migliore - iniziano a reagire a ciò che li circonda. Escono dall'armadio e cercano la vita.

Non ti aspetti che reagiscano bene ad essa.

COSA DEVI FARE ADESSO

Il tuo esploratore è ancora in gioco e non è diventato il traditore, ma è stato assorbito dai Manichini. Rimuovi la tua miniatura dalla casa e scarta le tue carte.

Posiziona a caso un segnalino mostro di qualsiasi colore (rappresentante un Manichino) in ogni stanza della casa, sul lato stordito.

COSA DEVI SAPERE SUGLI EROI

Sono simpatici, persone normali. Ma i tuoi Manichini hanno raggiunto uno strano livello di consapevolezza senza forma, ed è probabile che sarà fatale per tutti.

TU VINCI QUANDO...

...tutti i Manichini hanno lasciato la casa ed almeno un eroe è ancora vivo. Ebbene sì, vinci quando vincono gli eroi.

COSA DEVI FARE NEL TURNO DI OGNI EROE

Alla fine del turno di ogni eroe, controlla le provocazioni.

Segui la tabella delle Provocazioni per ogni azione che l'eroe non ha fatto durante il suo turno. Individua la provocazione, poi tira 2 dadi e capovolgi quel numero di Manichini storditi del colore indicato a faccia in su (ad esempio, se l'eroe non ha attaccato, lancia 2 dadi e capovolgi i relativi segnalini di colore verde). Puoi scegliere qualsiasi Manichino stordito di quel colore. Se non ce ne sono abbastanza da capovolgere, per ogni Manichino che non puoi mettere a faccia in su, sposta un segnalino di quel colore verso l'eroe che ha appena compiuto il turno.

PROVOCAZIONI

Se un eroe non...	Lancia i dadi per...
Scopre una tessera stanza	Segnalini rossi
Si sposta su un nuovo piano	Segnalini arancioni
Usa un oggetto o un presagio	Segnalini gialli
Attacca	Segnalini verdi
Usa tutti i suoi movimenti	Segnalini blu
Lascia una stanza con un mostro	Segnalini viola e magenta

COSA DEVI FARE NEL TURNO DEI MOSTRI

- Muovi tutti i Manichini storditi verso la Sala d'Ingresso di un numero di spazi uguale alla loro Velocità. Rimuovi dalla casa quelli che, nella Sala d'Ingresso, hanno avanzato almeno 1 spazio di movimento.

- Scegli un colore dei Manichini. Fino al prossimo turno dei mostri, non controllare le Provocazioni di quel colore.

- Per ogni colore dei Manichini a faccia in su, scegli una stanza che ne contenga uno o più di quel colore. Spostali verso l'eroe più vicino. I Manichini attirano quelli a faccia in su di qualsiasi colore lungo il percorso, spostando con loro i nuovi segnalini verso l'eroe.

- Dopo che tutti i Manichini si sono mossi, quelli a faccia in su in una stanza attaccano una ogni eroe in quella stanza.

- I mostri storditi non vengono capovolti alla fine del turno dei mostri.

REGOLE SPECIALI DI ATTACCO

Tutti i Manichini a faccia in su in una stanza effettuano un attacco collettivo contro ogni eroe in quella stanza. Quando i Manichini attaccano, tira tanti dadi di Forza quanti sono i Manichini a faccia in su in quella stanza (massimo 8 dadi).

I Manichini sono di plastica, e non possono essere danneggiati da attacchi fisici

Se un eroe tenta un attacco mentale contro un Manichino nella stessa stanza, tira un numero di dadi pari al valore della caratteristica dell'attacco man mano che hai Manichini a faccia in su in quella stanza (massimo 8 dadi). Se perdi, gira a faccia in giù tutti i Manichini in quella stanza.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

I Manichini non lanciano i dadi per il movimento. Ignorano tutte le caratteristiche negative della stanza ad eccezione dei segnalini Chiuso.

MANICHINI

Velocità 3 Forza 1 Sanità 1 Conoscenza 1

SE PERDI...

La tenue morsa dei manichini sulla consapevolezza scompare nel nulla e la tua coscienza svanisce nell'oscurità. Per il momento, i manichini rimangono immobili, ma ora hanno assaggiato la vita. Qualcuno verrà di nuovo nella Valle Misteriosa. Aspetteranno.

SCENARIO 99

LA VILLA DELLA VOSTRA DIPARTITA

DI MAX TEMKIN ED ELI HALPERN

Questo scenario non ha traditori, solo eroi. Tutti voi state cercando di trovare la Scatola. Perdete quando tutti gli esploratori sono stati uccisi, oppure il timer finisce. Il resto delle regole di questo scenario si trova nei *Segreti di Sopravvivenza*.

SCENARIO 100

FACCIAMO UN GIOCO

DI JOHN BORBA

Questo scenario non ha traditori, solo eroi. Questo elenco di Sfide è usato da tutti gli esploratori, ma non leggerli ora! Il resto delle regole di questo scenario si trova nei *Segreti di Sopravvivenza*. Quando riveli una Sfida, vai alla voce relativa al suo numero. Se un'istruzione ti dice di capovolgere il segnalino o di lasciarlo a faccia in su, non completi la Sfida; in caso contrario, completi la Sfida e metti il suo segnalino sulla tua scheda personaggio.

1

Un sibilo, un pop e una lancia esplode dal muro. Tenta un tiro di Velocità di 4+. Se fallisci, ricevi un dado di danno fisico e capovolgi questo segnalino. Se riesci e la Lancia non è ancora in gioco, cercala nel mazzo dei presagi e in quello degli scarti e prendila, dopodiché mischia la pila degli scarti in quel mazzo.

2

Una voce sussurra: "Il prezzo di questo test è un cerotto della tua pelle". Puoi ripristinare una delle tue caratteristiche fisiche al valore più basso sopra il simbolo del teschio; altrimenti, capovolgi questo segnalino e, se sei in una squadra, tutti gli altri compagni perdono 1 punto Sanità.

3

Vedi il tuo riflesso in un vecchio orologio e vedi te stesso prendere fuoco. Tenta un tiro di Sanità di 4+. Se fallisci, perdi 2 punti Sanità e capovolgi questo segnalino; i tuoi compagni di squadra ricevono un dado di danno fisico. Se ci riesci e l'Idolo non è ancora in gioco, cercalo nel mazzo degli oggetti e in quello degli scarti e prendilo, dopodiché mischia la pila degli scarti in quel mazzo.

4

Un braccio meccanico si estende dal muro e ti appende. Tenta un tiro di Forza di 6+. Se ci riesci, guadagni 1 punto Forza e muoviti verso una stanza adiacente. Se fallisci, sei intrappolato; lascia questo segnalino a faccia in su fino a quando non sei più intrappolato, quindi capovolgilo. Se sei intrappolato, non puoi uscire da questa stanza fino a quando non riesci in un tiro di Forza di 6+, o un compagno di squadra utilizza 2 spazi di movimento e riesce in quel tiro per conto tuo.

5

Una grande ascia cade dal soffitto. Tenta un tiro di Velocità o di Forza di 3+. Se fallisci, ricevi 2 dadi di danno fisico e capovolgi questo segnalino. Se ci riesci e l'Ascia non è ancora in gioco, cercala nel mazzo degli oggetti e in quello degli scarti e prendila, dopodiché mischia la pila degli scarti in quel mazzo.

6

Una pistola viene puntata verso il tuo amico. Se non hai il Revolver, prendilo da un altro esploratore o cercalo nel mazzo degli oggetti e in quello degli scarti e prendilo, dopodiché mischia la pila degli scarti in quel mazzo. Quindi usalo per attaccare un esploratore che sta nel raggio d'azione. Puoi anche scegliere te stesso; in tal caso ti attacchi e ti difendi.

7

Decidi chi si farà male, e come. Se sei da solo, subisci 3 danni, divisi come preferisci tra tutte le tue caratteristiche. Se sei in una squadra, tenta un tiro di Conoscenza di 4+. Se fallisci, ogni altro compagno di squadra subisce 2 punti di danno mentale, poi capovolgi questo segnalino. Se riesci, infliggi 5 punti di danno fisico o 5 punti di danno mentale divisi come vuoi tra i tuoi compagni di squadra.

8

Una leggera rugiada tocca la tua pelle e ti riempie di terrore. Tenta un tiro di Sanità o di Conoscenza di 5+. Se fallisci, perdi 1 punto nell'altra caratteristica mentale e capovolgi questo segnalino. Se riesci, guadagni 2 punti nella caratteristica scelta per il tiro. Se sei in una squadra e possiedi la Sfida 8 sulla tua scheda personaggio, qualsiasi compagno di squadra nella tua stanza tira un dado in meno in tutti i tiri della Sfida.

9

Scoprite una scatola vuota, e siete costretti a riempirla. Metti da parte tutti i tuoi oggetti accanto a questa stanza e lascia questo segnalino a faccia in su; questi oggetti non possono essere raccolti, e se la Sfida 17 è stata completata, scarta gli oggetti. Se sei da solo, perdi 1 punto Sanità. Se sei in una squadra, i tuoi compagni di squadra perdono 2 punti Sanità, divisi come preferisci.

10

Un pannello scorre per rivelare una serie di numeri. Tenta un tiro di Conoscenza di 5+ per vedere se riesci a trovare il numero successivo nella serie. Se fallisci, ricevi un dado di danno mentale e capovolgi questo segnalino. Se riesci, e la Scatola Rompicapo non è ancora in gioco, cercala nel mazzo degli oggetti e in quello degli scarti e prendila, dopodiché mischia la pila degli scarti in quel mazzo.

11

Tutti sono testati. Ogni esploratore tira 8 dadi. L'esploratore che ottiene il punteggio più alto vince la Sfida e prende questo segnalino. Quello coi il risultato più basso riduce una delle sue caratteristiche fisiche al valore più basso sopra il simbolo del teschio. In entrambi i casi, se si ottiene un pareggio, capovolgi questo segnalino; nessuno è influenzato da questa Sfida.

12

Impari a dare e a ricevere. Tenta un tiro di Conoscenza di 5+. Se fallisci, riceve 2 dadi di danno fisico e capovolgi questo segnalino. Se riesci e sei da solo, puoi ridurre la caratteristica fisica di un esploratore al valore più basso sopra il simbolo del teschio. Se riesci e sei in una squadra, puoi ridurre una delle tue caratteristiche fisiche al valore più basso sopra il simbolo del teschio per riportare in vita un compagno di squadra morto, ripristinando le caratteristiche di quel compagno di squadra ai valori iniziali.

13

Sembra che qui non ci sia nulla. Rimetti questo segnalino nella scatola; non conta come una Sfida.

14

Il pavimento cede sotto di te. Lascia questo segnalino a faccia in su e sposta ciascun esploratore in questa stanza al Pianerottolo del Seminterrato (o al Pianerottolo del Tetto, se ti trovi già nel seminterrato), terminando il tuo turno. Qualsiasi esploratore che entra in questa stanza in un turno successivo può completare questa sfida.

15

Il fumo esce dalle prese d'aria. Abbassa il valore dell'indicatore Turno/Danno al numero successivo. Se sei in una squadra e non hai vinto come squadra, lancia questo segnalino.

16

Risuona un allarme esasperante. Puoi scegliere un altro esploratore da attaccare, poi quell'esploratore ti attaccherà. Oppure puoi mischiare questo segnalino con quelli che sono messi da parte per il posizionamento quando viene scoperta una nuova stanza; se lo fai, guadagni 1 punto Sanità.

17

Scopri una scatola piena. Sottrai 2 da tutti i tiri di Conoscenza che esegui in questa stanza mentre questo segnalino è a faccia in su. Tenta un tiro di Conoscenza di 4+. Se fallisci, lascia questo segnalino a faccia in su. Se riesci e il segnalino della Sfida 9 è a faccia in su, prendi questo segnalino, quello della Sfida 9 e qualsiasi oggetto accanto a quella stanza.

18

Ricordi l'aforisma "sangue chiama sangue". Tenta un tiro di Conoscenza di 6+. Se fallisci, capovolgi questo segnalino. Se riesci e la Daga Sacrificale non è ancora in gioco, cercala nel mazzo degli oggetti e in quello degli scarti e prendila, dopodiché mischia la pila degli scarti in quel mazzo. Una volta che la Daga Sacrificale è in gioco, l'esploratore che la possiede deve attaccare un altro esploratore in qualsiasi stanza.

19

Ti svegli e sembra tutto nuovo. Posiziona questo segnalino e la tua miniatura nella Sala d'Ingresso; se sei in una squadra, posiziona un compagno di squadra a tua scelta nella Sala d'Ingresso. Se questo segnalino si trova nella Sala d'Ingresso all'inizio del tuo turno, puoi ripristinare la tua Conoscenza al valore più basso sopra il simbolo del teschio per vincere questa Sfida.

20

Ti accasci sul pavimento. Lascia questo segnalino a faccia in su e termina il tuo turno. Andando avanti, un esploratore che inizia il suo turno in questa stanza può vincere questa Sfida.

21

Scopri se il crimine paga. Scegli un altro esploratore in qualsiasi stanza e rubagli un qualsiasi numero di oggetti (minimo uno). Ricevi un dado di danno mentale per ogni oggetto che rubi.

22

Fai scattare una serie di eventi potenzialmente sfortunati. Pesca tre carte evento e segui le relative istruzioni. Se sei in una squadra, puoi dare un numero qualsiasi di queste carte ai compagni di squadra di tua scelta, e devono essere loro a seguire le istruzioni. Se un qualsiasi esploratore perde 1 o più punti in una caratteristica durante questa sequenza, capovolgi questo segnalino.

23

Riconsideri le tue alleanze. Se sei da solo, puoi unirti alla squadra; se non lo fai, capovolgi questo segnalino. Se sei in una squadra, puoi abbandonare la squadra e agire da solo; se non lo fai, capovolgi questo segnalino.

24

Approfitta del duro lavoro degli altri. Puoi effettuare un attacco di Velocità contro un qualsiasi numero di altri esploratori nell'ordine in cui svolgeranno il loro turno successivo. Questi attacchi non producono alcun danno, ma chi vince ogni combattimento prende una Sfida dal perdente, se possibile. Se perdi qualcuno di questi combattimenti o non attacchi nessuno, capovolgi questo segnalino.

LE STAGIONI DELLA STREGA

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

Ogni giro dei turni degli eroi rappresenta un Mese. Ciascuno dei Mesi seguenti deve essere letto in ordine all'inizio di ogni turno del rivelatore dello scenario e si applica fino alla fine del Mese. Leggi soltanto la descrizione del Mese corrente. Se un eroe nominato nella descrizione si trova nel gioco, guadagna l'abilità descritta per quell'intero mese.

MESE 1: GENNAIO

I vetri delle finestre tremano per la voce stridula di una donna. "Avete interferito troppo spesso con i miei piani!" impreca: "Per un anno intero, vi tratterò in questa casa. Vi starò addosso con tutta la mia forza. E conoscerete il nome di Magdalena Gunchester."

Sentite montare una tempesta. Potete barricare le finestre e le stanze esterne che non hanno proprietà fasulle; potete posizionare un segnalino Ostacolo (rappresentante le Assi) in qualsiasi stanza in cui vi troviate in questo turno. Una lista delle stanze con queste proprietà è disponibile nel regolamento di questa espansione.

Vivian Lopez: cavalchi un cavallo fantasma per tutta la casa. Guadagni 3 spazi di movimento in questo turno.

MESE 2: FEBBRAIO

Non c'è pietà dalla tormenta che martella la casa. Neve e ghiaccio volano dentro da ogni apertura, e nessuno è al sicuro.

La tempesta invernale di Magdalena colpisce la casa. All'inizio del vostro turno, ricevete un dado di danno fisico per ogni stanza con una finestra o stanza esterna entro 4 spazi di movimento dal vostro eroe che non contiene Assi.

Missy Dubourde: scopri che il tuo orsacchiotto ha una tasca che contiene delle strane pillole. All'inizio di questo mese, ogni eroe guadagna 2 punti Forza.

MESE 3: MARZO

Dicono che Marzo entra come un leone ed esce come un agnello. Scoprirai quale metà di questo adagio è vera.

I gattini magicamente ingranditi di Magdalena si aggirano per la casa. Posizionate il segnalino Gatto (rappresentante la Leonessa) nel Pianerottolo Superiore ed un segnalino mostro di colore rosso (rappresentante i suoi Cuccioli) su ogni altro pianerottolo. Poi, ognuno di essi si muove per attaccare l'eroe più vicino; potete scegliere voi in caso di pareggio. Dopodiché rimuovete i segnalini.

LEONESSA

Velocità 6 Forza 5

CUCCIOLI

Velocità 4 Forza 3

Jenny LeClerc: per fortuna una volta hai letto un libro sui safari. Aggiungi 2 dadi ai tiri di difesa di tutti gli eroi in questo turno.

MESE 4: APRILE

Le piogge stanno provocando un allagamento per tutto il seminterrato. Dalle profondità arrivano orde di mocassini d'acqua velenosi.

I Serpenti sgattaiolano fuori da lago. Per ogni stanza collegata al Lago Sotterraneo, tirate 3 dadi e mettete nella stanza tanti segnalini mostro di colore verde (rappresentanti i Serpenti). Uno alla volta, ogni Serpente si muove fino a 4 spazi verso l'eroe più vicino, ma deve terminare il suo movimento se entra in una stanza senza uno o più Serpenti. Dopo che tutti i Serpenti si sono mossi, qualsiasi eroe in una stanza con uno o più Serpenti deve riuscire in un tiro di Velocità di 5+ oppure riceve un dado di danno fisico e prende un segnalino esploratore corrispondente. Lasciate i serpenti nella casa.

Padre Rhinehardt: insegnate a tutti come catturare i serpenti con i vasi da giardino. Alla fine del tuo turno, metti da parte tutti i segnalini esploratore.

MESE 5: MAGGIO

La casa è invasa da serpenti. Magdalena amplifica il sibilo, facendovi sentire i serpenti ovunque.

I Serpenti insistono. Uno alla volta, ogni Serpente si muove fino a 4 spazi verso l'eroe più vicino, ma deve terminare il suo movimento se entra in una stanza senza uno o più Serpenti. Dopo che tutti i Serpenti si sono mossi, qualsiasi eroe in una stanza con uno o più Serpenti deve riuscire in un tiro di Velocità di 5+ oppure prende un segnalino esploratore corrispondente. Quindi, ogni eroe con uno o più segnalini esploratore riceve un dado di danno fisico. Rimuovete i serpenti dalla casa.

Brandon Jaspers: il tuo talento nel campeggio si rivela utile. All'inizio di questo Mese, ogni eroe guadagna 2 punti Conoscenza.

MESE 6: GIUGNO

Siete riusciti a mantenere le vostre scorte a livelli accettabili. Ora, i topi affamati si riversano fuori da ogni buco nel muro. Vi mancano i serpenti e i gatti.

All'inizio del suo turno, l'eroe con uno o più segnalini esploratore riceve un dado di danno fisico, poi mette da parte tutti i suoi segnalini esploratore.

Alla fine del Mese, ogni eroe in una stanza con un segnalino Pianta (rappresentante il Cibo) deve riuscire in un tiro di Velocità di 5+ per scacciare i topi; mettete da parte il Cibo da qualsiasi stanza in cui un eroe non abbia scacciato i topi.

Darrin "Flash" Williams: insegnate a tutti cosa hai imparato in pista. All'inizio di questo Mese, ogni eroe guadagna 2 punti Velocità.

MESE 7: LUGLIO

I roditori hanno saccheggiato le vostre scorte, ma non siete senza riserve. Siete sopravvissuti per sei mesi in questa casa e avete intenzione di farlo di nuovo. Se solo non facesse così caldo.

I vostri preparativi stanno dando i loro frutti. Potete utilizzare 3 spazi di movimento nei Giardini, nella Cucina o nella Casa sull'Albero per piantare il Cibo. Per farlo, eseguite un tiro di Conoscenza di 5+. Se riuscite, posizionate un segnalino Pianta nella stanza, se disponibile.

Alla fine del turno di ogni eroe, l'eroe deve eseguire un tiro di Forza. Se il risultato non supera il numero di spazi di movimento che l'eroe ha speso in questo turno, l'eroe subisce la differenza come danno fisico.

Professor Longfellow: indipendentemente da dove ti trovi, durante il tuo turno puoi posizionare un segnalino Pianta nella Cantina senza utilizzare alcun movimento, se ce n'è uno disponibile.

MESE 8: AGOSTO

Il calore travolgente causa l'esplosione del sistema di climatizzazione. Magdalena pare non preoccuparsi che voi abbiate il riscaldamento per Dicembre. Supponete sia ragionevole, perché potreste non arrivare a Dicembre.

Il fumo riempie lo Scivolo del Carbone, la Caldaia e le stanze con il simbolo evento. All'inizio del Mese, qualsiasi eroe in una di queste stanze o in una stanza collegata a una di quelle, riceve 1 danno di danno fisico.

Alla fine del Mese, almeno un eroe nella Caldaia deve riuscire in un tiro di Conoscenza di 5+ per riparare la Caldaia; se nessuno ci riesce, mettete da parte il segnalino Fumo (rappresentante il Carbone).

Heather Granville: hai imparato qualcosa guardando ogni episodio di quel popolare show di riparazioni. Se il Carbone viene messo da parte in questo turno, rimettilo nella Caldaia.

MESE 9: SETTEMBRE

La siccità della fine dell'estate stuzzica le menti delle cavallette locali. Ora la casa brulica di locuste fameliche.

Alla fine del Mese, ogni eroe in una stanza con il Cibo deve riuscire in un tiro di Sanità di 5+ per respingere lo sciame di locuste; mettete da parte i segnalini Cibo da qualsiasi stanza in cui un eroe non respinge le cavallette.

Peter Akimoto: mostri ai tuoi amici alcune tecniche sofisticate per sterminare gli insetti. All'inizio di questo Mese, ogni eroe guadagna 2 punti Sanità.

MESE 10: OTTOBRE

Nove mesi dopo, Magdalena non ha ancora piegato la vostra volontà. Non ha ancora smesso di provarci. Le fondamenta della casa tremano, e sentite i peggiori suoni possibili provenire dal seminterrato.

Un terremoto colpisce il seminterrato. Alla fine del Mese, per ogni stanza che non è un pianerottolo nel seminterrato, tira 2 dadi. Se esce un risultato vuoto su entrambi, rimuovi dalla casa quella stanza e qualsiasi segnalino su di essa. Qualsiasi eroe in una stanza distrutta deve riuscire in un tiro di Velocità di 4+ per muoversi al Pianerottolo del Seminterrato; altrimenti, quell'eroe muore. Ricollega tutte le stanze non connesse alla casa, se possibile.

Ox Bellows: prendi un pilastro e lo sorreggi. Scegli una stanza; non tirare 2 dadi per il terremoto in quella stanza.

MESE 11: NOVEMBRE

Il freddo quasi invernale è arrivato troppo presto. Le vostre provviste si stanno esaurendo, ma se riuscite a conservare le vostre forze, potete farcela ancora per un altro mese...

Prosciughi le tue scorte. Alla fine del Mese, rimuovi un segnalino Cibo per ciascun eroe e i segnalini Acqua e Carbone dalla casa. Per ogni segnalino che non puoi rimuovere, ogni eroe riceve un dado di danno mentale.

Zoe Ingstorm: nella casa delle bambole, trovi una scorta di biscotti "Ragazza Scout" che si prendono con il tè. Alla fine del Mese, rimuovi 2 segnalini Cibo in meno dalla casa.

MESE 12: DICEMBRE

"Venite, miei animaletti! Bandiremo questi seccatori per sempre". Grida Magdalena. Dai campanili piove uno sciame di pipistrelli vampiri in cerca di sangue.

La vostra unica speranza è di liberare lo sciame nella notte. Posizionate un segnalino mostro di qualsiasi colore (rappresentante un Pipistrello) in ogni stanza. In ogni stanza in cui vi trovate che abbia finestre o sia considerata esterna (vedi il regolamento di questa espansione) e che non contenga un segnalino Ostacolo, rimuovete i Pipistrelli da quella stanza e da tutte le stanze ad essa collegate in quel piano. Potete utilizzare 3 spazi di movimento per rimuovere un segnalino Ostacolo nella vostra stanza.

Alla fine del Mese, i Pipistrelli infliggono un dado di danno per Pipistrello in quel piano a ciascun eroe di quel piano, diviso tra le caratteristiche a vostra scelta. Rimuovete i Pipistrelli dalla casa.

Madame Zostra: le stelle sono con te stasera. Dopo aver fatto uscire Pipistrelli, rimuovi sei Pipistrelli a tua scelta.

DOPO IL MESE 12: NIENTE PIU' MESI

"Avete raggiunto la fine dei giorni!" Dichiarò Magdalena. Ipnottizzati, vi dirigete verso il Belvedere - ed il vostro destino!

Posizionate tutte le vostre miniature sul Belvedere. A partire dal rivelatore dello scenario, ogni eroe deve effettuare un turno attaccando la Strega, usando qualsiasi caratteristica; se la sconfiggete, posizionate il relativo segnalino caratteristica sulla Strega. Non potete scegliere una caratteristica corrispondente a un segnalino caratteristica che si trova già sulla Strega finché non vi vengono posizionati tutti e quattro i tipi. Continuate ad effettuare i turni attaccando fino a quando non siete tutti morti o utilizzate un numero di segnalini caratteristica pari al numero di eroi che hanno iniziato lo scenario. Se lo fate, vincete.