



BETRAYAL

LA CASA DE LA COLINA
3^{ra} EDICIÓN



LIBRO DE REGLAS



La casa de tus pesadillas

La Casa de la Colina sigue abandonada, con sus ventanas observando el mundo. Nadie recuerda quién la habitó, ni qué le ocurrió. Ahora, por diferentes razones, un intrépido grupo de exploradores se ha visto atraído por la casa. Algunos han recibido misteriosas invitaciones, mientras que otros están investigando desapariciones inexplicables. Otros han venido simplemente a inspeccionar una casa abandonada.

Jugando como esos exploradores, te enfrentarás a los horrores de la casa. Las circunstancias te conducirán a 50 escalofriantes Retos que aterrorizarán incluso a los más fuertes. Pero ten cuidado, porque un explorador traicionará a los demás, provocando una lucha a vida o muerte por la supervivencia. La casa lo verá y lo escuchará todo.

Dicen que la Casa de la Colina siempre gana. De ti depende demostrar que se equivocan.

Objetivo del juego

- Antes de que comience el Reto, explora la casa y fortalece a tu explorador.
- Después de que comience el Reto, sé el primero en cumplir las condiciones de victoria de tu bando, ya sea como héroe o como Traidor.

CÓMO UTILIZAR ESTE LIBRO DE REGLAS

Bien sabemos que cuando uno adquiere un nuevo juego, lo único que quiere es lanzarse a jugar. Te entendemos. Pero tanto si es tu primera vez en *Betrayal La Casa de la Colina* como si ya has jugado anteriormente y te consideras un experto, te recomendamos encarecidamente que leas este Libro de Reglas antes de jugar a esta edición.

Estas reglas enseñan a los jugadores principiantes, pero también a los veteranos ya que se resaltan los cambios en las reglas frente a ediciones anteriores. Así que, antes de que entres sin miedo en nuestra vieja y espeluznante casa y empieces a explorar, dedica algo de tiempo a las páginas que siguen.

ESTRUCTURA DEL LIBRO DE REGLAS

Este Libro de Reglas está organizado en cinco grandes secciones:

1. **PRELIMINARES**
2. **COMPONENTES DEL JUEGO Y PREPARACIÓN**
3. **CÓMO JUGAR ANTES DEL RETO**
4. **CÓMO JUGAR DESPUÉS DE QUE COMIENCE EL RETO**
5. **REFERENCIAS**

CONTENIDO DEL LIBRO DE REGLAS

PRELIMINARES

- Cómo utilizar este Libro de Reglas 3
- Si eres nuevo en *Betrayal* 4
- Símbolos utilizados 4
- Si has jugado a versiones anteriores: Cambios importantes 5

COMPONENTES DEL JUEGO Y PREPARACIÓN

- ¿Qué contiene el Juego? 6
- Preparación del Juego 7
- Descripción de los Componentes 8
 - Cartas 8
 - Casillas de Habitación 8
 - Fichas 8
 - Pentágonos y Figuras de Personajes 8
 - Ganar, perder y curar Rasgos 9
 - Rasgos en nivel crítico 9
 - Muerte del Personaje 9
 - Cómo afecta el daño a tus Rasgos 9
- Dados 10
 - Tiradas de Rasgo 10
 - Tiradas de Ataque 10
 - Tiradas de Reto 10
 - Otras Tiradas 10

EL JUEGO ANTES DEL RETO

- Cómo jugar antes del Reto 11
 - En tu Turno 11
 - Movimiento 11
 - Casillas Adyacentes 11
 - Movimientos Forzados 11
 - Descubrir nuevas Casillas de Habitación 12
 - Terminar el Turno 13
 - Otras cosas que puedes hacer en tu Turno 13
 - Intercambios 13
 - Acciones Especiales 13

EL JUEGO DESPUÉS DE QUE COMIENCE EL RETO

- Cómo jugar después de que comience el Reto 14
 - Tipos de Retos 14
 - Sin Traidor 14
 - Un Traidor 14
 - Traidor Oculto 14
 - Battle Royale (todos contra todos) 14
 - Comenzar el Reto 14
 - Ataques 15
 - Armas 15
 - Línea de visión 15
 - Saqueo de cadáveres 15
 - Obstáculos 15
 - Anatomía de un Reto 16
 - Jugar el Reto 18
 - Más sobre los Retos 18
 - Romper empates para seleccionar al Traidor 18
 - Número variable de jugadores 18
 - El Contador 18
 - Encontrar Casillas específicas 18
 - Ser el Traidor 18
 - Traidores Reacios 18
 - Los Poderes especiales del Traidor 18
 - Controlar Monstruos 19
 - Muerte 19
 - El final de la partida 19

REFERENCIAS

- Descripción de Personajes 20
- Índice 22

¿Buscas algo y no lo encuentras?
Consulta el **ÍNDICE** en la página 22.

SI ERES NUEVO EN BETRAYAL

Bienvenido... o quizás deberíamos decirte que corras mientras puedas. Prepárate para entrar en el mundo de *Betrayal La Casa de la Colina, 3ra Edición*. Cada partida de *Betrayal* se desarrolla como una película de terror, incluso puede que reconozcas guiños a algunas de tus películas favoritas. Empezarás explorando una casa encantada, construida hace mucho tiempo y en gran parte abandonada... al menos por humanos. Alguien de tu grupo guarda un oscuro secreto, y la acción dará un giro siniestro cuando se revele como el Traidor. Esa es la "traición".

El juego se desarrolla en dos partes. En la primera parte, los jugadores están todos en el mismo equipo, explorando juntos la casa. A medida que avanzan, colocan casillas que representan las nuevas habitaciones que han descubierto. Cada vez que descubras una habitación, también robarás una carta que represente uno de los diversos **Sucesos, Objetos** y **Presagios** que se encuentran en la casa. Puede que encuentres un viejo Kit de Primeros Auxilios o un

misterioso Ídolo, o puede que encuentres algo más extraño y desconcertante. Cuando juegas *Betrayal*, creas una casa única para explorar. Una vez que hayas explorado lo suficiente la casa, comienza la segunda parte del juego: **el Reto**. Hay 50 Retos únicos, así que puedes esperar un montón de sorpresas en el futuro.

Al comienzo del Reto, los jugadores ya no pueden seguir en el mismo equipo. Normalmente, la mayoría de los jugadores serán héroes, mientras que uno se convertirá en Traidor. Cada equipo tiene su propio Libro de Retos que proporciona acciones especiales y describe lo que debe hacer para ganar. A medida que los equipos compiten para completar sus objetivos, los héroes lucharán contra el mal que acecha dentro de la casa, mientras que el Traidor se esforzará por sabotearlos. Gana el primer equipo que complete sus objetivos secretos.

SÍMBOLOS UTILIZADOS

Este Libro de Reglas y los Libros de Retos utilizan algunos símbolos distintivos para ayudarte a entender rápidamente la naturaleza de lo que estás leyendo. Estos son los símbolos:



SUCESO

Estos símbolos identifican los tres tipos de cartas que puedes robar durante el juego. Mira la página 8.



OBJETO



PRESAGIO



CASILLA DE INICIO

Mira la Preparación del Juego, paso 8, página 7.



ACCIÓN ESPECIAL

Mira las Acciones Especiales, página 13.



INFORMACIÓN SOBRE EL MONSTRUO

Mira la Anatomía de un Reto, página 16.



MUERTE

Mira la Muerte, página 19.



CAMBIOS IMPORTANTES

Mira los Cambios Importantes en la siguiente página.

SI HAS JUGADO ANTES: CAMBIOS IMPORTANTES

Saludos, te estábamos esperando. Sabíamos que no podrías mantenerte al margen. Pero toma nota, porque algunas reglas y características han cambiado con respecto a las ediciones anteriores. Las diferencias más significativas se explican en esta sección, pero asegúrate de leer todas las reglas. Hemos marcado los cambios en las reglas con este símbolo:

! LAS CARTAS DE ESCENARIO: LA RAZÓN POR LA QUE ESTÁIS AQUÍ

El Reto ya no se determina consultando la matriz de Retos. En su lugar, los jugadores deben empezar cada partida seleccionando una **Carta de Escenario**. Estas cartas explican lo que cada uno está haciendo en la casa y determinan a qué Reto se enfrentarán los jugadores más adelante en la partida. Cuando se inicie el Reto, la Carta de Escenario elegida revelará qué Reto se ha iniciado y qué jugador es ahora el Traidor.

! LA TIRADA DE RETO ES DIFERENTE

Cuando se hace una Tirada de Reto, ahora se tira un dado por cada Presagio que se haya descubierto. Si el resultado es 5 o más, el Reto comenzará. Si no ha comenzado ya cuando se saque el último Presagio, el Reto se activará automáticamente.

! HAY NUEVOS TÉRMINOS

Aparecen algunos términos nuevos en las Cartas de Suceso, Objeto y Presagio, así como en algunos Retos. Estos términos incluyen: **Daño general, curar, enterrar, nivel crítico, Acciones Especiales y línea de visión**. Las definiciones de estos términos y otros se pueden encontrar en este Libro de Reglas.

! NO SE PERMITE ROBAR

En ediciones anteriores, tenías la opción de robarle un objeto a un enemigo al que habías derrotado con un Ataque de Fuerza. En esta edición, robar no es una habilidad estándar. Si un Reto implica robar, lo indicará explícitamente.

! LOS TURNOS TERMINAN DE FORMA DIFERENTE

En esta edición, tu turno termina automáticamente cuando descubres (colocas) una nueva Casilla de Habitación. Ejecuta las instrucciones que aparezcan en esa casilla, luego roba una carta que coincida con el símbolo de esa casilla (si tiene alguno) y sigue las instrucciones de esa carta. Entonces, tu turno ha terminado. También puedes terminar tu turno voluntariamente, sin descubrir una nueva casilla. No estás obligado a utilizar todos tus movimientos, ni a realizar todas las acciones disponibles.

! CUANDO COMIENCE EL RETO, LEE EL TEXTO DE PREPARACIÓN E INTRODUCCIÓN ANTES DE ABANDONAR LA HABITACIÓN

Ahora ambos bandos leen en voz alta sus textos de introducción y preparación antes de separarse para conocer sus roles en el Reto.

! TODAS LAS ACCIONES SE CONSIDERAN INFORMACIÓN PÚBLICA

Cada vez que ejecutes una acción durante un Reto, el otro equipo puede pedirte que expliques lo que estás haciendo. Si lo hacen, debes leer todo el texto de esa acción en voz alta. La información de tu Libro de Retos solo es secreta mientras no la utilices.

! LOS EXPLORADORES MUERTOS DEJAN CADÁVERES

Cuando mueres, tu figura de explorador permanece en la casilla donde has muerto. Otros exploradores pueden coger objetos y presagios de tu cadáver. En algunos Retos, los Traidores pueden hacer uso específico de los cadáveres.

Ahora que has repasado todos los preliminares, esto es lo más importante que todos los fantasmas, zombis y malvados agentes inmobiliarios que te esperan en la casa quieren que sepas: esto es un juego para divertirse. Si el resultado de una jugada parece ambiguo, simplemente decidid en grupo cómo solucionarlo y seguid adelante. El juego no se acabará por eso.

¿QUÉ CONTIENE EL JUEGO?



6 Pentágonos de Personaje de doble cara



6 Figuras de personaje



6 Bases de figuras de personaje



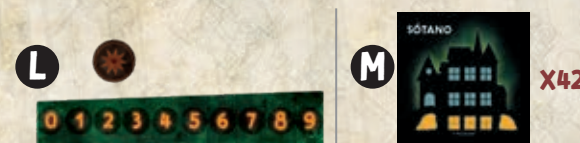
74 Cartas de Juego: Presagios, Objetos y Sucesos



5 Cartas de Escenario



Carta de referencia de Monstruos, Carta de referencia del Traidor, Cartas de referencia del Jugador



Contador y marcador

Casillas de Habitación



3 Casillas de Inicio: casilla triple de habitación (Escala de la Planta Baja/Pasillo/Hall de Entrada), Acceso al Sótano y Acceso a la Planta Alta



2 Libros de Retos: Secretos de Supervivencia y Tomo del Traidor

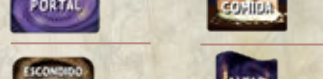
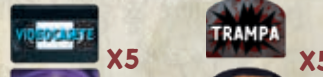
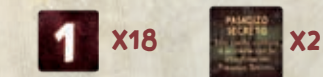
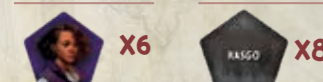


Clips



Dados

114 Fichas de cartón



PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Coloca a un lado los **Libros de Retos** del *Tomo del Traidor* y los *Secretos de Supervivencia*. Los utilizarás después de que el Reto haya comenzado.
2. Cada jugador elige un personaje y coge su correspondiente **Pentágono de Personaje**, su **figura** y la **base** de su figura de personaje (del mismo color). Introduce las figuras en sus bases.
3. Entrega a cada jugador cuatro **clips** para que los coloque en su **Pentágono de Personaje**. Los jugadores deben colocar cada clip de manera que apunte a un número verde diferente en su **Pentágono**. Estos representan los **Rasgos** iniciales de sus personajes. Para saber más sobre los **Rasgos**, mira la página 9.
4. Coloca los **dados** al alcance de todos los jugadores.
5. Separa las **Cartas de Suceso, Objeto y Presagio** por tipo. Baraja cada mazo y colócalos boca abajo, al alcance de todos los jugadores.



Introduce cada figura en su base.

Coloca los clips de manera que cada uno apunte a un número verde diferente en el **Pentágono de Personaje**.

6. Coloca la **Carta de referencia de Monstruos** y la **Carta de referencia del Traidor** boca arriba en la mesa, a la vista de todos los jugadores.
7. Entrega a cada jugador una **Carta de referencia del Jugador**.
8. Comienza a construir la casa, utilizando las tres **Casillas de Inicio**. Cada una de ellas está marcada con un **▲** símbolo. Coloca estas casillas en el centro de la mesa, con una separación de 15 a 20 cm.
9. Baraja las **Casillas de Habitación** restantes y colócalas sobre la mesa en un montón boca abajo.
10. Coloca cada explorador en el espacio del **Hall de Entrada** de la casilla triple de inicio.
11. **Como grupo**, los jugadores deben revisar las cinco **Cartas de Escenario** y elegir una. El escenario descrito en la carta elegida se convertirá en la motivación de los personajes para entrar en la casa. Esta carta también determinará a qué Reto se enfrentarán durante la partida. Devuelve las **Cartas de Escenario** restantes a la caja del juego.
12. Coloca a un lado el **Contador**, el **marcador** y las **fichas**. Algunos de estos elementos entrarán en juego al comienzo del Reto.
13. Por último, los jugadores examinan sus **Pentágonos de Personaje** para encontrar las fechas de nacimiento de sus personajes. El jugador cuyo explorador tenga el cumpleaños más próximo tendrá el primer turno de la partida. El juego continuará en el sentido de las agujas del reloj a partir de ese jugador.

Después de la preparación, la mesa debería quedar así:

DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

A estas alturas, seguro que ya oyes el llamamiento de la casa, pero si eres nuevo en este juego, hay algunas cosas que debes saber antes de apartar las telarañas y atravesar la puerta.

Cuando estés listo para empezar, puedes pasar a "Cómo jugar", en la página 11.

CARTAS

CARTAS DE SUCESO

Los Sucesos son cosas espeluznantes que ocurren en toda la casa, como las *Luces Parpadeantes* o el *Fantasma Errante*. Los Sucesos suelen tener consecuencias, que pueden ser positivas o negativas.

CARTAS DE OBJETO

Los Objetos son herramientas útiles que puedes encontrar mientras exploras la casa, como una *Linterna* o una *Motosierra*. Los Objetos proporcionan habilidades especiales que te ayudarán a sobrevivir.

CARTAS DE PRESAGIO

Un *Perro* o un *Ídolo* son Presagios, los Presagios son inquietantes heraldos del mal. Aunque los Presagios son similares a los Objetos, solo los Presagios tienen el poder de iniciar el Reto. (Mira "Robar Cartas de Suceso, Presagio u Objeto" en la página 12).

CARTAS DE ESCENARIO

Las Cartas de Escenario proporcionan motivos temáticos para tu visita a la casa y determinan qué Reto vas a jugar.

CARTAS DE REFERENCIA DEL JUGADOR

Las Cartas de Referencia del Jugador proporcionan útiles recordatorios de las acciones que puedes realizar en tu turno.

CARTAS DE REFERENCIA DEL TRAIDOR Y LOS MONSTRUOS

Estas cartas te recuerdan detalladamente lo que el Traidor y los monstruos pueden hacer en sus turnos.

CASILLAS DE HABITACIÓN

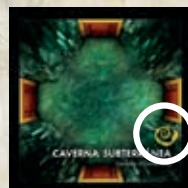
Mientras juegas, construirás la casa utilizando Casillas de Habitación. Cuando explores, colocarás una nueva Casilla de Habitación en tu región (Sótano, Planta Baja o Planta Alta, mostradas en el reverso de la carta), y luego robarás una Carta de Suceso, de Objeto o de Presagio, según el símbolo mostrado en la casilla.

FICHAS

Betrayal contiene un montón de fichas. La mayoría de ellas se utilizan en los Retos, donde tendrán reglas adjuntas. El Reto te dirá dónde colocarlas, cómo utilizarlas y qué representan. A veces se utilizan para indicar los pasos de un ritual, o la cantidad de sangre que has recogido. Mira la sección **Fichas Necesarias** al principio de cada Reto para ver cuáles son las fichas y qué representan.

PENTÁGONOS Y FIGURAS DE PERSONAJES

Puedes jugar como uno de los 12 personajes diferentes, cuyos detalles se encuentran en los seis Pentágonos de Personaje de doble cara. Cada Pentágono de Personaje tiene una figura de explorador correspondiente que moverás de casilla en casilla mientras juegas. Mira las páginas 20 y 21 para ver las descripciones completas de los 12 personajes.



Cada personaje tiene cuatro Rasgos con diferentes niveles: **Fuerza**, **Velocidad**, **Conocimiento** y **Cordura**, que se muestran en sus respectivos Pentágonos de Personaje y que debes señalar con los clips de plástico. Al principio de la partida, fija los clips en los valores verdes iniciales de tu personaje y ajústalos según sea necesario. Los valores de los Rasgos son de conocimiento público y nunca deben ocultarse de los demás jugadores.



GANAR, PERDER Y CURAR RASGOS

A medida que juegas, es probable que tengas que ajustar los valores de tus Rasgos.

- Por ejemplo, si una carta te indica que "Ganas 1 de Fuerza" o "Pierdes 1 de Velocidad", solo tienes que mover el clip de ese Rasgo un espacio hacia arriba o hacia abajo, según las instrucciones. Puede que mover un clip no afecte inmediatamente el valor de un Rasgo, porque algunos Pentágonos de explorador incluyen número duplicados. Un Rasgo que ha alcanzado su valor más alto no puede aumentarse más.
- Si un efecto te indica que **curas un Rasgo**, devuelve ese Rasgo a su valor inicial (marcado en verde). Si el Rasgo ya está en su valor inicial o lo supera, se queda donde está.

RASGOS EN NIVEL CRÍTICO

Si un Rasgo está en su valor más bajo, el más cercano al símbolo de la calavera (en rojo), está en **nivel crítico**.

MUERTE DEL PERSONAJE

Los personajes no pueden morir antes de que el Reto haya comenzado. Si el daño previo al Reto hace que alguno de tus Rasgos baje del nivel crítico, permanecerá en el nivel crítico. Una vez que el Reto ha comenzado, si *cualquiera* de los Rasgos de un personaje se reduce al símbolo de la calavera, ese personaje está **muerto** (mira "Muerte", en la página 19).

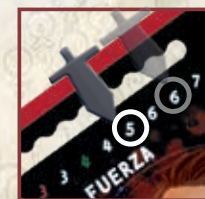
CÓMO AFECTA EL DAÑO A TUS RASGOS

Inevitablemente, los personajes sufrirán daños durante el juego, lo que reducirá sus valores de Rasgo. Hay tres tipos de daño: **Físico**, **Mental** y **General**.

- Cuando sufres daño **Físico**, pierdes **Fuerza** y/o **Velocidad** igual a la cantidad del daño.
- Cuando sufres daño **Mental**, pierdes **Conocimiento** y/o **Cordura** igual a la cantidad de daño.
- Cuando sufres daño **General**, puedes elegir cuáles de tus Rasgos se ven afectados.

Cuando sufras un daño, reduce tu Rasgo el número indicado de espacios y **no** el valor numérico del daño. Por ejemplo:

- Oliver sufre 2 puntos de daño Físico, que decide asignar a la Fuerza, que en este momento se encuentra en **3 3 4 4 5 6 6 7**.
- Oliver mueve su clip dos espacios hacia abajo, al **3 3 4 4 5 6 6 7**.



El daño puede dividirse como quieras, pero siempre dentro de los Rasgos asociados. Por ejemplo, si recibes 3 puntos de daño Físico, puedes elegir reducir tu Fuerza en 2 y tu Velocidad en 1, pero no puedes reducir tu Conocimiento o Cordura.

Antes de que el Reto haya comenzado, no puedes morirte de daño ni tampoco puedes reducir un Rasgo a nivel crítico si tienes otros Rasgos que aún pueden ser reducidos. Por ejemplo, digamos que el Reto aún no ha comenzado. Tu Fuerza está en nivel crítico mientras que tu Velocidad no lo está, y se te indica que sufres 2 puntos de daño Físico. No puedes asignar este daño a la Fuerza, tienes que perder Velocidad.

DADOS

El juego incluye ocho dados, cada uno de ellos con caras de 0 a 2 puntos. Después de lanzar los dados, el número de puntos que aparece es tu **resultado**.



TIRADA DE RASGO

Cuando se te pida que hagas una Tirada del Rasgo Conocimiento, Cordura, Velocidad o Fuerza, mira el valor actual de ese Rasgo y tira esa cantidad de dados.



Michelle saca Funeral, un Suceso que exige hacer una Tirada de Cordura. Su Cordura es 5, así que tira 5 dados.

TIRADAS DE ATAQUE

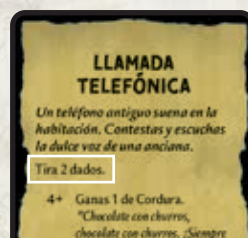
Cuando atacas, debes hacer una Tirada de Rasgo. El defensor lanzará por el mismo Rasgo. Este Rasgo suele ser la Fuerza, pero algunos Objetos y Presagios pueden indicarte que lances un Rasgo diferente. Quien saque el número más bajo recibe un daño igual a la diferencia de las dos resultados obtenidos. (Ver "Atacar", en la página 15).

TIRADAS DE RETO

Cuando se te indique que hagas una Tirada de Reto, tira un dado igual al número total de Presagios que hayan sacado todos los jugadores. Si el resultado de tu tirada es 5 o más, el Reto comienza.

OTRAS TIRADAS

A veces un efecto simplemente te dirá que tires un número de dados. Esta no es una Tirada de Rasgo, y no se ve afectado por las cosas que solo afectan a las Tiradas de Rasgos.



Tira 2 dados.

CÓMO JUGAR ANTES DEL RETO

Después de revisar los componentes del juego y prepararlos, estáis listos para jugar. Los jugadores se turnarán en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el primer jugador.

EN TU TURNO

Antes de que comience el Reto puedes hacer cualquiera de las siguientes acciones, en cualquier orden:

- **Moverse** por la casa y **descubrir** nuevas Casillas de Habitación (si descubres una nueva habitación, termina tu turno).
- **Intercambiar** Objetos y Presagios con un explorador que esté en tu casilla (con su consentimiento).
- **Utilizar** tus Objetos y Presagios para realizar **Acciones Especiales**. Puedes ejecutar cada Acción Especial una vez por tu turno. Estas acciones están marcadas con este símbolo: (Ver "Acciones especiales", en la página 13).

Puedes efectuar tus acciones en el orden que quieras. Por ejemplo, puedes moverte una vez, intercambiar un objeto, moverte de nuevo, ejecutar una acción especial y moverte una tercera vez.

Cuando no puedas hacer nada más, (o no quieras hacerlo) tu turno termina. Tu turno también termina si descubres una nueva habitación.

MOVIMIENTO

Al principio de tu turno, comprueba tu Rasgo de Velocidad. Esto te dirá el número máximo de casillas que tu explorador puede recorrer durante ese turno. Si tu velocidad cambia en medio de un turno, esto no modifica tu movimiento para ese turno.

CASILLAS ADYACENTES

Cada punto de movimiento te permite moverte a una casilla **adyacente**. Las casillas son adyacentes si comparten una puerta directamente conectada. Algunas casillas indican conexiones específicas con otras casillas. Por ejemplo, la Escalera de la Planta Baja dice que "Conduce al Acceso a la Planta Alta". Si ambas casillas han sido descubiertas, se consideran adyacentes. Si dos casillas se tocan pero solo una de ellas tiene una puerta, esas casillas no son adyacentes. Esa puerta conduce a un armario o un recoveco, no a otra habitación.

Ejemplo de casillas adyacentes.

Ejemplo de casillas no conectadas.



MOVIMIENTOS FORZADOS

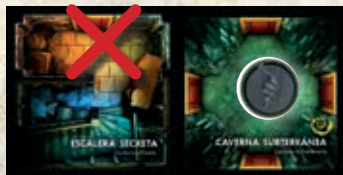
Algunos Objetos, Presagios y Acciones Especiales pueden requerir que muevas tu explorador o el de otro jugador un cierto número de casillas. Si algo indica que hay que moverlo "hasta" un número determinado de casillas, la persona que realiza el movimiento decide hasta donde se mueve ese explorador, aunque el explorador sea controlado normalmente por otro jugador.

DESCUBRIR NUEVAS CASILLAS DE HABITACIÓN

Durante tu movimiento, si estás en una casilla con una puerta sin explorar, puedes moverte a través de ella para descubrir una nueva habitación. Funciona así:

1. La casa tiene tres **regiones** (Sótano, Planta Baja y Planta Alta). El reverso de cada Casilla de Habitación indica en qué parte de la casa puede colocarse esa casilla.
2. Si la casilla superior del montón de casillas coincide con la región de tu explorador, dale la vuelta a esa casilla. Conéctala con la casilla de tu explorador alineando cualquier puerta de la nueva casilla con la puerta inexplorada de la casilla en la que estás.
 - **!** No es necesario alinear todas las puertas en la nueva casilla, siempre que una de ellas sea adyacente a la casilla que acabas de abandonar.
 - Si la casilla superior del montón de fichas no coincide con la región de tu explorador, **entiérrala** y ponla en la parte inferior del montón). Repite este proceso hasta que aparezca una casilla que pueda colocarse en la región de tu explorador. Coloca esta casilla siguiendo la regla anterior.
3. Coloca la figura de tu explorador en la nueva casilla.
4. Sigue las instrucciones de cualquier texto en la casilla que diga "cuando descubras esta casilla...", o "cuando entres en esta casilla..."
5. Si la casilla tiene el símbolo , , o , roba una carta del mazo correspondiente. Lee el texto de la carta en voz alta y sigue sus instrucciones. (Mira "Robar Cartas de Súcesos, Objeto y Presagio", en esta página).
6. **!** Finaliza tu turno

Colocación inválida de las casillas. Fíjate que las puertas no se conectan.



Colocación válida de las casillas. Las puertas se conectan.



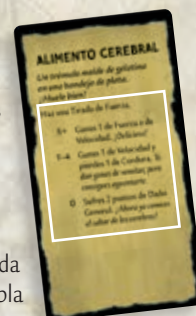
ROBAR CARTAS DE SÚCESO, OBJETO Y PRESAGIO

La mayoría de las casillas muestran un símbolo de Súceso , Objeto  o Presagio . Cuando coloques una de estas casillas, roba la carta superior del mazo correspondiente.

SÚCESOS

Cuando robas una Carta de Súceso, lee el texto en cursiva en voz alta y sigue las instrucciones. Después, **entierra** la carta colocándola en el fondo de su mazo.

Los Súcesos que requieren una Tirada de Rasgo te proporcionarán una tabla de resultados. *Lee solo el resultado que coincide con tu Tirada.*



Carta de Súceso que muestra una tabla de resultados.

OBJETOS

Cuando robas una Carta de Objeto, lee su texto en voz alta y luego coloca la carta boca arriba frente a ti. Ahora posees ese Objeto.

PRESAGIOS

Cuando robas una Carta de Presagio, lee su texto en voz alta y luego coloca la carta boca arriba frente a ti. Ahora posees ese Presagio. Cada vez que saques un Presagio, debes hacer una Tirada de Reto.

! Para hacer una Tirada de Reto: cuenta el número total de Presagios que tienen todos los jugadores y tira ese número de dados. Con 5 o más, ¡comienza el Reto! El jugador que hizo esa Tirada es el Revelador del Reto.

Hay menos Cartas de Presagio que casillas con símbolos de Presagio. Si sacas la última Carta de Presagio, ¡el Reto comienza automáticamente!

! ENTERRAR CASILLAS Y CARTAS

Es posible que te indiquen **enterrar** una casilla o una carta. Para enterrar una casilla, ponla en el fondo del montón de fichas. Para enterrar una carta, ponla en el fondo de su mazo.

MÁS INFORMACIÓN SOBRE EL DESCUBRIMIENTO DE HABITACIONES

No pasa nada si es imposible hacer coincidir todas las puertas en la nueva casilla. Se ha creado un armario o un recoveco.

No cuesta un movimiento si intentas descubrir una nueva casilla solo para constatar que te has quedado sin casillas para esa región. Continúa tu turno como si nada hubiera pasado.

Después de colocar una casilla, siempre debe haber al menos una puerta abierta en tu región. Si la única colocación posible de una casilla impide que se coloquen más casillas en esa región, entierra esa casilla y saca una nueva.

Si no puedes colocar una casilla sin cerrar tu región, ajusta las casillas de esa región para poder colocar una casilla. Procura que este ajuste modifique la casa lo menos posible.

TERMINAR EL TURNO

Tu turno termina automáticamente cuando descubres (colocas) una nueva Casilla de Habitación. Como se ha indicado anteriormente, debes seguir cualquier instrucción que aparezca en esa casilla, y luego robar una Carta de Súceso, Objeto o Presagio si alguno de esos símbolos aparece en la casilla. Sigue las instrucciones de esa carta. Tu turno ha terminado.

También puedes terminar tu turno voluntariamente, sin descubrir una nueva casilla. No es obligatorio utilizar todo el movimiento, ni realizar todas las acciones disponibles.

OTRAS COSAS QUE PUEDES HACER EN TU TURNO

Además de moverte, hay otras cosas que puedes hacer en tu turno. Recuerda que puedes hacer estas cosas en cualquier orden y momento de tu movimiento.

! INTERCAMBIAR

Una vez por turno, si estás en la misma casilla que otro explorador, puedes intercambiar Objetos y Presagios con ese explorador. Puedes intercambiar libremente el número de Objetos y Presagios que quieras siempre que ambos estéis de acuerdo con el intercambio. Hay una condición: no puedes dar a alguien un Objeto o Presagio si ya has usado su Acción Especial o has atacado con él (si es un arma) durante el turno en

curso. Puedes dar o recibir más o menos Objetos, incluso si el intercambio no es igualitario.

! ACCIONES ESPECIALES

Muchos Objetos y Presagios están marcados con un símbolo de Acción Especial . Cada Acción Especial te dirá cuándo y cómo funciona. Las Acciones Especiales son siempre opcionales.

- A menos que se indique lo contrario, solo puedes ejecutar cada Acción Especial una vez por turno. Puedes ejecutar cada una de las Acciones Especiales disponibles, pero no puedes repetirlas en tu turno.
- *No puedes ejecutar una Acción Especial con ningún Objeto o Presagio que no tuvieras al inicio de tu turno.* Algunos Objetos y Presagios tienen efectos que no son Acciones Especiales, mientras tengas la carta, estos efectos siempre están "activados".



La Máscara tiene dos efectos. El primero es un efecto que siempre está activado mientras la tengas. El segundo efecto es una Acción Especial. No puedes utilizar la Máscara y luego dársela a alguien, o quitársela a alguien y luego utilizarla.



Ejemplo: Es el turno de Samantha. Ella lleva al Padre Warren al Salón de Baile, donde la exploradora de Marley, Brittani, la espera. Samantha intercambia su Amuleto Extraño a Marley por la Máscara. Al principio de este turno, Samantha utilizó su Ballesta para atacar a un Zombi. Por lo tanto, la Ballesta no puede ser intercambiada este turno.

CÓMO JUGAR DESPUÉS DE QUE COMIENCE EL RETO

Los Retos son historias singulares que tienen lugar en la Casa de la Colina. Te desafiarán a enfrentarte a situaciones incómodas, aterradoras y típicamente peligrosas. Cada uno de los 50 Retos del juego tiene una versión de superviviente y otra de Traidor, pero los objetivos de cada una son diferentes. Utilizarás los dos Libros de Retos, *Secretos de Supervivencia* y el *Tomo del Traidor*. Asegúrate de tenerlos a mano.

El Reto comienza con una tirada de dados. Cada vez que un jugador saca un Presagio, debe tirar un número de dados igual al número total de Presagios que tengan todos los jugadores. Con un resultado de 5 o más, ¡el Reto comienza! El jugador que ha hecho esa Tirada es el **Revelador del Reto**.

Para determinar qué Reto vas a jugar, coge la Carta de Escenario que seleccionaste al principio de la partida y busca el Presagio que acabas de robar. Te indicará el número del Reto que vas a jugar y te dirá qué jugador es el Traidor. Con el número del Reto, puedes encontrarlo en ambos Libros de Reto. Los exploradores (que se convierten en héroes una vez que comienza el Reto) toman el libro de *Secretos de Supervivencia* y el Traidor toma el *Tomo del Traidor*. (La Carta de Escenario, el Activador (Presagio) y el Traidor de un Reto aparecen junto al Reto. Compáralos con la Carta de Escenario para asegurarte de estar en el lugar correcto.

Los spoilers hacen que el juego sea menos divertido para todos. Lee *solamente el Reto indicado en tu Carta de Escenario*, y no leas el Libro de Retos del otro equipo.

TIPOS DE RETOS

Betrayal La Casa de la Colina tiene cuatro tipos de Retos.

SIN TRAIADOR

En estos Retos no hay ningún Traidor. Todos los jugadores juegan en equipo y todos leen los *Secretos de la Supervivencia*. No se necesita el *Tomo del Traidor*.

UN TRAIADOR

En estos Retos, un jugador es el Traidor y todos los demás son héroes. El Traidor y los héroes procuran cumplir objetivos diferentes. El primer equipo que cumpla sus objetivos es el ganador.

TRAIADOR OCULTO

En estos Retos la identidad del Traidor es desconocida por todos los jugadores al inicio y es lícito que los exploradores se ataquen entre ellos (a fin de cuentas, ¡cualquiera podría ser el Traidor!). Los Retos con Traidor Oculto aparecen en los *Secretos de Supervivencia*.

BATTLE ROYALE (TODOS CONTRA TODOS)

En estos Retos, cada explorador va por su cuenta. ¡Es una batalla entre todos los jugadores! Los exploradores pueden atacarse unos a otros mientras todos intentan conseguir la misma condición de victoria. Por desgracia, ¡no todos pueden ganar! Estos Retos solo aparecen en el *Tomo del Traidor*.

COMENZAR EL RETO

Esta sección describe cómo funcionan los Retos y cómo configurarlos. Encontrarás un "tutorial" detallado del Reto 1, tanto para los héroes como para el Traidor, en la página 16.

Cuando el Reto haya sido activado y los jugadores lo hayan localizado en ambos Libros de Retos, realizad los siguientes pasos en orden:

1. Los héroes leen la introducción del Reto en voz alta, para todos los jugadores.
2. Los héroes ejecutan todos los pasos de preparación, en orden.
3. El Traidor lee la introducción del Reto en voz alta, para todos los jugadores.
4. El Traidor ejecuta en orden todos los pasos de preparación.
5. Los héroes y el Traidor deben ir a habitaciones separadas (para que no puedan oírse mutuamente) y leer el resto del Reto para discutir qué estrategia seguirán y enterarse de cualquier regla especial.

❗ Al principio del Reto, puedes mantener en secreto la mayor parte de la información de tu Libro de Retos. Sin embargo, cuando realizas una **Acción Especial** o sigues una regla en tu Libro de Retos, el otro bando puede pedirte que leas esa parte en voz alta. La información de tu Libro de Retos solo es secreta mientras no la usas.

ATACAR

Una vez que comienza el Reto, puedes atacar a los monstruos y a otros exploradores que se encuentren en tu casilla (si no están en tu equipo). Solo puedes atacar una vez por turno. Cuando atacas, tanto tu oponente como tú hacéis una Tirada de Fuerza. Quien saque el número más alto gana el ataque e inflige al perdedor un Daño Físico igual a la diferencia de las dos tiradas. En caso de empate no se inflige ningún daño.

A veces un efecto (como un arma) te permite atacar con un Rasgo diferente a la Fuerza. Este ataque es igual que un ataque de Fuerza, excepto que tanto tu oponente como tú tiráis el Rasgo indicado. Si un ataque utiliza Cordura o Conocimiento, el perdedor sufre Daño Mental, en lugar de Físico.

Ejemplo: Eric es el Traidor. Ha utilizado el Machete para atacar al personaje de Deirdre y ambos deben hacer una Tirada de Fuerza. Eric saca un 4, añadiendo 1 porque ha utilizado el Machete. La Tirada de Eric de 5 supera a la de Deirdre de 3, por lo que el personaje de Deirdre sufre 2 puntos de Daño Físico. Ella elige perder 1 de Velocidad y 1 de Fuerza.

ARMAS

Varios Objetos y Presagios están marcados como "armas", que pueden utilizarse para modificar tu ataque. Solo puedes utilizar un arma por ataque. Si tienes más de un arma, anuncia cuál vas a utilizar. (También puedes elegir atacar sin un arma). Si utilizas un arma para atacar, no puedes cambiarla más tarde en el mismo turno, y no puedes atacar con un arma que hayas obtenido ese turno.

No puedes utilizar un arma para defenderte de un ataque.

❗ LÍNEA DE VISIÓN

Algunas instrucciones se refieren a la **línea de visión**. Se considera que dos casillas están en línea de visión entre sí, si un explorador podría moverse de una casilla a la otra sin cambiar de dirección o región (puede haber otras casillas entre ambas). Si una casilla está en línea de visión, todos los personajes (exploradores y monstruos) de esa casilla también están en línea de visión.



❗ SAQUEO DE CADÁVERES

Los exploradores muertos conservan sus Objetos y Presagios, y puedes "intercambiar" con ellos. Una vez por turno, mientras estés en la misma casilla que el cadáver de otro explorador, puedes coger un Objeto o Presagio del cadáver. Ya no necesitas permiso para tomar las cosas de ese explorador.

❗ OBSTÁCULOS

Algunas casillas son más difíciles de abandonar que otras. Las casillas con **obstáculos** requieren dos puntos de movimiento para salir, en lugar de uno (sin importar cuántos obstáculos haya en esa casilla). Antes del Reto, algunas fichas son obstáculos. Cuando comienza el Reto, los personajes del equipo contrario (exploradores y/o monstruos) también funcionan como obstáculos.



ANATOMÍA DE UN RETO

Examinemos en detalle la estructura de un Reto. Cada Reto está organizado en cuatro (o cinco) secciones distintas. La ilustración de la página opuesta muestra tanto un ejemplo de la versión de los héroes y de la del Traidor del mismo Reto.

1 IDENTIFICACIÓN DEL RETO

Esta sección sirve para verificar que estás en el lugar correcto. Busca el número del Reto que encuentres en la Carta de Escenario y comprueba que la Carta de Escenario, el Activador del Reto y el Traidor coincidan. Esta sección es la misma en ambos Libros de Retos. Tanto el Traidor como los héroes deben verificar que están leyendo el mismo Reto.

2 INTRODUCCIÓN Y PREPARACIÓN

Introducción

La introducción establece la historia del Reto tanto para los héroes como para el Traidor. Será diferente para cada bando. No hay reglas en esta sección, pero puede haber pistas que indiquen lo que el otro bando está tramando.

Preparación

Aquí es donde se enumeran los pasos adicionales de preparación. Ambos bandos tendrán diferentes pasos de preparación. Todos los preparativos se realizan antes del primer turno del Reto y pueden cambiar la configuración de la casa.

3 JUGADAS FUNDAMENTALES DEL RETO

A Reglas Especiales

Cada Reto tiene ciertas reglas que son exclusivas de ese Reto. Son las **reglas especiales**. Pueden estar en vigor durante todo el Reto y pueden ser, por ejemplo, cambios en el funcionamiento del descubrimiento de casillas durante ese Reto. O pueden activarse cuando ocurren sucesos específicos, como el final de tu turno o la muerte de un personaje.

B ACCIONES ESPECIALES

La mayoría de los Retos proporcionan reglas para las Acciones Especiales que puedes realizar en tu turno. Estas acciones se indican con el símbolo , y siempre son opcionales. Puedes ejecutar cualquier número de Acciones Especiales en tu turno, pero solo puedes ejecutar cada Acción Especial una vez por turno. Cualquier regla especial asociada a esas acciones se mencionará aquí.

4 INFORMACIÓN ADICIONAL

Esta sección ofrece información adicional sobre el Reto.

Objetivo

Un breve resumen de cómo ganar.

Fichas necesarias

Una lista de todas las fichas necesarias para jugar ese Reto, a menudo incluye una descripción de lo que representan. Esta sección será la misma en los dos Libros de Retos. No te preocupes si tu libro no te dice cómo funciona una ficha en particular: el otro equipo tendrá esa información.

Lugares importantes (no incluidos en este ejemplo)

Algunos Retos tienen que ver con casillas específicas. Estos Retos contienen una lista de esas casillas, así como las regiones en las que se pueden encontrar.

Si ganas

¡A veces todo sale según el plan acordado! Si tu bando gana, lee esta sección en voz alta para celebrar la victoria con una emocionante escena final.

5 SECCIÓN DE MONSTRUOS (SOLO EN EL TOMO DEL TRAIADOR)

Muchos Retos incluyen monstruos cuyas reglas especiales aparecen en casillas como la que se muestra aquí. Las secciones de monstruos solo aparecen en el *Tomo del Traidor*. Cada sección de monstruos incluye toda la información que necesitará el Traidor.

- 1 En la parte superior de la sección encontrarás el nombre del monstruo y sus rasgos. Los rasgos determinan cuántos dados hay que tirar cuando el monstruo hace una Tirada de Rasgos.
- 2 Debajo habrá cualquier regla especial que se aplique al monstruo. Tal vez el monstruo puede atravesar paredes, o puede atacar utilizando un rasgo que no sea la Fuerza. Esta sección también puede enumerar cualquier Acción Especial que el monstruo pueda ejecutar.
- 3 Cualquier cambio de reglas o Acciones Especiales en la sección de monstruos son específicas para ese monstruo. (Por ejemplo, en la casilla mostrada, la regla especial solo se aplica al comienzo del turno del Espíritu).

SECRETOS DE SUPERVIVENCIA

1 APILADOS COMO SACOS DE LEÑA 2: EL REGRESO DE CRIMSON JACK

CARTA DE ESCENARIO: NINGUNA ACTIVADOR DEL RETO: "UN TOQUE CARMELO" TRAIADOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

2 INTRODUCCIÓN

Tus padres solían montar a Crimson Jack para darte miedo. "No te quedes fuera hasta muy tarde", decían, "o Crimson Jack te atrapará". Mientras cuentas las meladuras del queso en serie, una sonrisa poco natural se dibuja en los labios de tu amigo y un escalofrío te recorre la espalda. Tu compañero, al parecer, se quedaba fuera hasta muy tarde...

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

4 OBJETIVO

Ganas cuando encuentras al Espíritu de Jack.

- Mueve al Traidor para liberar al Espíritu de Jack.
- Escócese a Jack.

FICHAS NECESARIAS

Ficha del Espíritu de Jack
2 Fichas de Corbata - Círculo de Exorcismo
2 Fichas de Fuerza - Conocimiento de Jack

SI GANAS

Con un destello de luz, una entada de bruma y un helado a cambio, el Espíritu de Jack se desvaneció en el aire. ¡Qué maravilla verlos a todos...

3 Aprender sobre Jack

Mientras estás en la casilla de la Biblioteca, haz una Tirada de Conocimiento.

5+ Dale una ficha de Conocimiento de Jack a un héroe que no tenga ninguna.

6-4 No pasa nada.

CUANDO ATACAS AL TRAIADOR O EL ESPÍRITU DE JACK TE CA

Arroja una ficha de Conocimiento de Jack, suma 2 al resultado de tu Tirada.

Estudiar el Exorcismo

Mientras estás en una casilla con un símbolo de Secreto, haz una Tirada de Conocimiento.

5+ Coloca una ficha de Círculo de Exorcismo en la casilla o muere una aliada si ambos están en el mismo.

6-4 Sumas 2 puntos de Claridad Mental.

Exorcizar el Espíritu de Jack

Mientras estás en la misma casilla que el Espíritu de Jack, haz una Tirada de Corbata. Por cada ficha de Círculo de Exorcismo en tu región, suma 1 al resultado de tu Tirada.

7+ ¡Has liberado al Espíritu de Jack!

6-4 Cada héroe recibe 1 punto de Ocho Puntos. Jack se va.

CUANDO EL TRAIADOR MUERE

El Traidor colocará una Ficha de Monstruo Grande en la casilla de Presajio que está más lejos de su casilla. Eso es el Espíritu de Jack.



TOMO DEL TRAIADOR



1 Apilados como sacos de leña 2: El regreso de Crimson Jack

Carta de Escenario: Ninguna Activador del Reto: "Un toque carmelito" TRAIADOR: Revelador del Reto

¡Lee primero!

2 Introducción

Mientras explorabas la casa, tus compañeros hablaban de Crimson Jack, el famoso asesino en serie que fue abatido en esta misma mansión hace veinte años. Sabían que el cuerpo de Jack había muerto, pero no tenían ni idea de que su espíritu aún permanecía en este viejo lugar. Apenas consigues reprimir tu sonrisa homicida al comprender la verdad, Jack ha regresado.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Si eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. A veces el monstruo tiene su propio turno en lugar de utilizar el tuyo.
3. Cada héroe tira Rasgos. Ganas (1/1/2/2) en ambos Rasgos Físicos.

4 Objetivo

Ganas cuando no estás muertos.

Si todavía no has atacado, y si no tienes ningún héroe en la línea de visión, puedes colocar tu explorador en cualquier casilla de la Planta Alta o Baja que no esté en la línea de visión de un héroe.

Fichas necesarias

Ficha del Espíritu de Jack
2 Fichas de Corbata - Círculo de Exorcismo
2 Fichas de Fuerza - Conocimiento de Jack

Si ganas

Sigue una alegre meladía. Te alegrarás de haber sobrevivido. Te puedes sentir más aliviado en la antigua casa.

3 Acechar a las Presas

Coloca el Espíritu de Jack en la casilla con un símbolo de Presajio que está más lejos de tu casilla. Repite este proceso cada vez que mueras.

Monstruo: Espíritu de Jack

Fuerza 5 Velocidad 3 Corbata 4 Conocimiento 4

El Espíritu de Jack puede moverse entre casillas adyacentes que no estén rodeadas por puertas.

El Espíritu de Jack no puede ser atacado.

Al comienzo del turno del monstruo

Si el Espíritu de Jack está en la misma casilla que el cadáver de tu explorador, cura todos tus Rasgos. Muévenos a controlar a tu explorador. Si es el Espíritu de Jack de la casa.

TOMO DEL TRAIADOR 5

JUGAR EL RETO

Los héroes y el Traidor siguen siendo exploradores. Pueden hacer las mismas cosas que hacían antes de que se revelara el Reto, pero no habrá más Tiradas de Reto. Cuando comience el Reto, los jugadores continuarán turnándose como antes, y utilizarán sus nuevas acciones para intentar alcanzar sus objetivos.

Los Traidores y los monstruos funcionan como obstáculos para los héroes y viceversa. Se necesitan dos movimientos para abandonar una casilla en la que haya uno o más obstáculos.

MÁS SOBRE LOS RETOS

ROMPER EMPATES PARA SELECCIONAR AL TRAIIDOR

Normalmente, el Traidor será el Revelador del Reto. En algunos casos, la identidad del Traidor dependerá de qué jugador tiene el valor más alto (o más bajo) en un rasgo. En estos casos, si dos o más jugadores están empatados en el valor más alto (o más bajo) en ese rasgo, el jugador más cercano al Revelador del Reto (en el orden del turno) será el Traidor.

Si un Reto especifica que el Traidor es el jugador a la izquierda del Revelador del Reto, el Revelador del Reto está específicamente exento de ser el Traidor.

NÚMERO VARIABLE DE JUGADORES



Los valores de algunos aspectos de los Retos pueden variar según el número de jugadores. Por ejemplo, el Traidor puede tener más sabuesos infernales en una partida de cinco jugadores que en una de tres. Fíjate en el número variable de jugadores en el siguiente ejemplo que muestra 1, 5, 7 y 9 como valores:

{1/5/7/9}

1 = juego con tres jugadores

5 = juego con cuatro jugadores

7 = juego con cinco jugadores

9 = juego con seis jugadores

EL CONTADOR

Algunos Retos utilizan el Contador para registrar determinados valores.



! ENCONTRAR CASILLAS ESPECÍFICAS

En algunos Retos son importantes ciertas casillas específicas, pero memorizar qué casillas van en cada región no es el objetivo del juego. Así que, si alguna vez te pierdes, no dudes en utilizar el montón de casillas como referencia. Puedes revisar el montón de casillas si es necesario, pero asegúrate de barajarlas cuando hayas terminado.

SER EL TRAIIDOR

! TRAIIDORES REACIOS

Ser malvado supone una enorme responsabilidad. Lo entendemos. En algunas partidas, el jugador designado como Traidor puede sentirse reacio a asumir el papel. No hay problema. En ese caso, otro jugador puede ofrecerse para ser el Traidor en su lugar. Si hay un voluntario, se intercambian las ubicaciones de las dos figuras de explorador y se pasa la carta que activó el Reto al voluntario.

LOS PODERES ESPECIALES DEL TRAIIDOR

Además de los efectos específicos del Reto, el Traidor suele obtener algunas habilidades adicionales que le dan una ventaja sobre los héroes:

- El Traidor puede ignorar los efectos dañinos de cualquier casilla. El Traidor no sufre daño alguno cuando cae por la Habitación Derrumbada o termina su turno en el Cuarto de la Caldera. No obstante, el Traidor debe tirar los dados en el Ascensor Místico y caer por la Trolva de Lavandería, como los otros jugadores.
- El Traidor puede ignorar los símbolos de Suceso en las casillas. Si el Traidor decide robar una Carta de Suceso, debe seguir las instrucciones de forma normal.

CONTROLAR MONSTRUOS

Algunos Retos permiten al Traidor controlar monstruos. Estos Retos te indicarán que utilices la Carta de Referencia de Monstruos, que proporciona reglas para el comportamiento de los monstruos.

- Los monstruos suelen tener rasgos fijos: no suben ni bajan.
- En general, los monstruos no pueden ser eliminados. En cambio, un monstruo que sufre daño queda **aturdido**. Para indicar que un monstruo ha sido aturdido, gira su ficha hacia el lado "aturdido". Si un monstruo está **aturdido** al comienzo de su turno, pon su ficha boca arriba de nuevo y ahí termina el turno de ese monstruo. Los monstruos aturdidos no reducen el movimiento de los héroes.
 - Algunos monstruos son eliminados en lugar de quedar aturdidos. Saca los monstruos muertos de la casa y coloca sus fichas a un lado por si los necesitas luego.
 - Algunos monstruos no pueden quedar aturdidos. No le des la vuelta a su ficha si reciben daño.
- Los monstruos se mueven de forma diferente a los exploradores. Al principio del turno del monstruo, tira un dado igual a la Velocidad del monstruo. El resultado de esa Tirada es el número máximo de casillas que el monstruo puede moverse en ese turno (los monstruos siempre pueden moverse al menos una casilla).
 - Si hay varios monstruos **del mismo tipo**, haz solo una tirada de movimiento para ese tipo de monstruo.
 - Si hay **varios tipos** de monstruos, haz una tirada de movimiento por cada tipo de monstruo.

- **!** Los monstruos pueden moverse entre las casillas de la Escalera de la Planta Baja y el Acceso al Sótano como si fueran adyacentes.
- Los monstruos pueden atacar siguiendo las reglas normales de ataque (página 15). A menos que se indique lo contrario, los monstruos atacan con la Fuerza.
- Al igual que el Traidor, los monstruos también pueden ignorar los efectos dañinos de las casillas (mira "Los poderes especiales del Traidor" en la página anterior). Si un monstruo utiliza un efecto de casilla, debe tirar los dados para dicho efecto.
- A menos que un Reto especifique lo contrario, los monstruos no pueden tener Objetos o Presagios. Tampoco no pueden descubrir nuevas casillas.

MUERTE

Cuando comienza el Reto, es posible que los exploradores mueran. Si cualquiera de los cuatro rasgos de un explorador está en o por debajo de , ese explorador ha muerto (a menos que el Reto especifique lo contrario).

! Cuando un explorador muere, inclina su figura y la deja en la casilla donde murió. Ahora es un cadáver. Conserva los Objetos y Presagios que llevaba cerca de su Pentágono de Personaje. Otros exploradores pueden saquear ese cadáver en los próximos turnos.

! Los exploradores muertos conservan sus Objetos y Presagios, y puedes "intercambiar" con ellos. Una vez por turno, mientras estés en la misma casilla que el cadáver de otro explorador, puedes coger un Objeto o Presagio del cadáver. Ya no necesitas permiso para tomar las cosas de ese explorador.

EL FINAL DE LA PARTIDA

Gana el primer bando (Traidor o héroes) que alcance sus objetivos para el Reto.

Cuando esto ocurra, alguien del bando ganador deberá leer en voz alta la sección "Si ganas" del Libro de Retos de ese bando.



DESCRIPCIÓN DE PERSONAJES

JOSEF "BROSEF" HOOPER

Edad: 25
Fecha de nacimiento: 25 de febrero
Pasatiempos: la poesía y el fútbol
GPA: 2.5



A menudo toman a Josef por un atleta universitario de primera, y en cierto modo lo es, pero es muy cariñoso con la gente que quiere. Está dispuesto a enfrentarse a cualquier peligro por sus amigos, y eso está a punto de ponerse a prueba. Josef ha visto a Michelle en el terreno y ha quedado impresionado por sus habilidades.

**OLIVER SWIFT**

Edad: 33
Fecha de nacimiento: 3 de julio
Pasatiempos: la filosofía y correr
Tiempo en la milla: 4:54.72

Oliver es rápido, pero cree que uno solo debe correr cuando huye de algo. Solitario por naturaleza, estudia filosofía para tratar de encontrar la naturaleza de la humanidad y entender por qué la gente es tan insoportable. El Dr. Dan lleva tratando la anemia de Oliver desde que era un niño.

STEPHANIE RICHTER

Edad: 40
Fecha de nacimiento: 12 de enero
Pasatiempos: la fotografía y cocinar
Créditos en películas: 4 (como extra)



A Stephanie le gusta el cine amateur. Le encanta crear cortos que sube a Internet. Una película sobre esa vieja casa embrujada sería todo un exitazo en las redes. Stephanie es la vecina de Sammy. Grabó su primer espectáculo de magia en la noche de talentos del colegio y desde entonces es su amiga.

PERSEPHONE PULERI

Edad: 49
Fecha de nacimiento: 15 de abril
Pasatiempos: las fragancias y acampadas
Años en el negocio: 15



Persephone dirige una tienda local llamada Botánica Bendita que se especializa en todo tipo de cristales, hierbas y suministros paranormales. Los rumores de una casa embrujada han sido tan buenos para el negocio que estaba ansiosa por encontrar una excusa para explorar el lugar. Jaden a veces entra en la tienda preguntando por pistas extrañas que ha encontrado.

SAMMY ANGLER

Edad: 9
Fecha de nacimiento: 18 de septiembre
Pasatiempos: los trucos de magia y los videojuegos
Puntuación máxima en la Arcade: 2.433.221



Sammy es un niño brillante que está obsesionado con los magos desde que uno actuó en su sexto cumpleaños. Al año siguiente pidió un equipo de magia propio, y desde entonces sus espectáculos son cada vez más elaborados. Ahora está buscando una escenografía aún más sofisticada, y ¿qué podría ser más mágico que una vieja casa abandonada? Algunos fines de semana, Oliver le da clases particulares de matemáticas a Sammy, su peor asignatura.

JADEN JONES

Edad: 11
Fecha de nacimiento: 4 de octubre
Pasatiempos: los misterios y la lectura
Casos resueltos: 0



Jaden Jones trabaja incansablemente para descubrir los misterios del mundo, sin importarle que eso haga la vida imposible a quienes le rodean. Cargado con su Primer Kit de Detectives: una lupa y el maletín de pruebas, explorará esta vieja casa en busca de... pistas. Y lo documentará todo, para la posteridad. A Jaden le encanta pasearse por la vieja iglesia, y a menudo coge prestados los cómics policiales del Padre Leung.

**ISA VALENCIA**

Edad: 11
Fecha de nacimiento: 30 de marzo
Pasatiempos: la música deprimente y los blogs
Libros de E. A. Poe en su biblioteca: 8

Isa siempre ha sido un poco rara. Es una niña extraña con interés en lo paranormal, tiene una profunda fe en lo sobrenatural. Se pasa las noches viendo retransmisiones de programas de espíritus y cosas paranormales. A Isa le gusta hablar con Brittani sobre el lado más oscuro de la música electrónica, y a menudo le pide prestados CDs para ponerlos como música de fondo mientras escribe en su blog.

ANITA HERNÁNDEZ

Edad: 12
Fecha de nacimiento: 11 de junio
Pasatiempos: la taxidermia y la pintura
Mascotas: 17



Anita Hernández fue educada por unos padres sumamente supersticiosos. Trabaja en la tienda de té de sus padres para aprender todas las cualidades mágicas de las diferentes hierbas. Aunque no cree realmente en todas esas tonterías, hay algo en esa vieja casa de la colina que le da escalofríos. Los padres de Anita visitan la tienda de Persephone los fines de semana para abastecerse.

**PADRE WARREN LEUNG**

Edad: 71
Fecha de nacimiento: 17 de noviembre
Pasatiempos: las acuarelas y los cómics
Cajas de cómics en su sótano: 13

Un sacerdote sin pelos en la lengua y con un temple de acero. Tiene un amplio conocimiento de las religiones antiguas y exorcizó algún que otro demonio en su juventud. Últimamente, anda un poco irritado, porque lleva dos años intentando dejar de fumar. Anita asiste a la clase semanal de acuarela en la iglesia de Warren.

DR. DAN NGUYEN

Edad: 60
Fecha de nacimiento: 6 de mayo
Pasatiempos: la pesca y los documentales
Tipo de sangre: A-



Dan es el médico del pueblo desde hace décadas y siempre ayuda a cualquiera que acuda a su consulta. En los últimos tiempos está atendiendo muchas lesiones relacionadas con esa vieja casa: piernas rotas por caídas a través de las tablillas del suelo, golpes y contusiones por "fantasmas", marcas extrañas que aparecen la noche siguiente a una visita. Ha decidido visitar la casa para llegar por fin al fondo del asunto. Dan atiende a Josef casi semanalmente por alguna lesión.

MICHELLE MONROE

Edad: 19
Fecha de nacimiento: 19 de agosto
Pasatiempos: el lacrosse y los viajes
Trofeos del campeonato estatal: 2



Michelle es una jugadora de lacrosse que se ha enfrentado a cosas peores que esta casa. Está acostumbrada a ser subestimada, pero ya ha llevado a su equipo a la victoria alguna vez y puede hacerlo de nuevo... aunque el juego sea de supervivencia en lugar de lacrosse. Amante del buen té, suele ir a ver a Isa en la tienda de sus padres mientras disfruta de una deliciosa taza de Earl Grey.

**BRITTANI "BEAT BOX" BOWEN**

Edad: 22
Fecha de nacimiento: 1 de diciembre
Pasatiempos: la jardinería y bailar
Género musical favorito: dungeon synth

Brittani es una DJ que lleva organizando fiestas improvisadas desde el instituto. Brittani busca lugares nuevos y emocionantes para pinchar música y ¿qué podría ser más interesante que una vieja casa abandonada? Brittani suele regalarle tomates de su huerto a Stephanie. Además, prepara la mejor lasaña del pueblo.

ÍNDICE

acciones especiales 5, 11, 16
 armas 15
 ataques 15
 línea de visión 15
 armas 15
 aturdir 19
 Battle Royale (todos contra todos) 14
 Betrayal La Casa de la Colina, 2da Edición
 cambios importantes 5
 cadáveres 5, 15
 Carta de Referencia del Traidor 6–8
 Carta de Referencia de Monstruos 6–8, 19
 cartas 6–8, 12
 Cartas de Escenario 5–8
 Cartas de Objeto 6–8, 12
 Cartas de Presagio 6–8, 12
 Cartas de Referencia del Jugador 6–8
 Cartas de Suceso 6–8, 12
 Casillas de Habitación 6–8
 descubrir 12, 13
 Mira también movimiento
 clips 6, 7, 9
 Contador 6, 7, 18
 curar 5, 9
 dados 6, 7, 10, 12, 14, 16, 19
 Tiradas de Ataque 10
 Tiradas de Reto 10
 otras tiradas 10
 Tiradas de Rasgo 10
 daño 9, 15, 18, 19.
 Mira también ataques
 daño general 5, 9
 Descripción de los Componentes 8
 descubrir nuevas Casillas de Habitación 12–13.
 Mira también Casillas de Habitación
 enterrar 12
 final de la partida 19
 héroes, exploradores 14
 intercambios 13
 Mira también saquear
 línea de visión 15
 monstruos 15, 16, 18, 19;
 controlar 19
 secciones de 16
 Mira también cartas, retos, Traidor
 movimiento 5, 11
 casillas adyacentes 11
 movimientos forzados 11
 obstáculos 15
 Mira también descubrir nuevas Casillas
 de Habitación
 muerte 19
 número variable de jugadores 18
 obstáculos 15, 18
 Pentágonos de Personaje 6–9
 preparación del juego 6, 7
 Reto 16
 rasgos 7–9
 nivel crítico 9
 y daño 9
 fijos 19
 ganar, perder y curar 9
 de monstruo 16
 tiradas de 10
 Mira también muerte
 Rasgos en nivel crítico 9
 Reto, anatomía del 16
 cómo jugar un 14–19
 tirada de 5
 comenzar el 14
 tipos de 14
 Mira también ataques, monstruos
 Retos con un Traidor 14
 Reto sin Traidor 14
 robar 5
 romper empates 18
 saquear 15
 Mira también ataques, Cartas de Objeto
 símbolos utilizados 4
 tiradas 10
 Mira también dados
 Tiradas de Ataque 10
 Traidor 14
 reacio 18
 poderes especiales del 18
 Mira también monstruos, empates
 Traidor oculto 14
 turnos 11
 final 13
 acciones especiales 13



CRÉDITOS

Diseño

Noah Cohen y Brian Neff

Escritores de los Retos

Dave Chalker, Banana Chan, Kat Kruger, Anna Russell, Will Sobel y Jabari Weathers

Diseño gráfico

Neil Burdick y Amanda Masiello

Editor

Michael Schemaille

Corrector

Jansen Fernald

Diseño de las Cartas y Fichas

Derek Ring

Diseño de las Habitaciones

Henning Ludvigsen

Evaluadores de juego

Ian Ashland, Joshua Bart, Devin Eiskamp, Matthew Hindley, Frank Klensch, Matt Love, Zi Qian Low, Dustin Mattson, Benjamin Ni, Michael Pearsall, Carlo Peng, Buck Randall, Nate Red, Jay Scarsi, Nick Sims, Brian Slattery, Aaron Theseira, Tjong Anthony, Mae Wagoner, Shawn Wilson y Ryan York

Agradecimiento especial

Brian Slattery

Invitado de lujo

Potato Head®

BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL, AVALON HILL, HASBRO y todas las marcas y logotipos relacionados son marcas registradas de Hasbro. © 2022 Hasbro.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5ª, Apdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. TEL: +34 (900) 180377. consumidor@hasbro.es



AvalonHill.com

1021**F4541**105

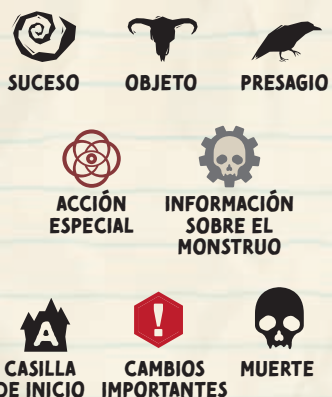


*Secretos de
Supervivencia*

¡No los leas
hasta que no comience el Reto!



CLAVE DE SÍMBOLOS



NÚMERO VARIABLE DE JUGADORES



Los valores de algunos aspectos de los Retos pueden variar según el número de jugadores. Por ejemplo, el Traidor puede tener más sabuesos infernales en una partida de cinco jugadores que en una de tres. Fíjate en el número variable de jugadores en el siguiente ejemplo que muestra 1, 5, 7 y 9 como valores:

{1/5/7/9}

1 = juego con tres jugadores

5 = juego con cuatro jugadores

7 = juego con cinco jugadores

9 = juego con seis jugadores

REFERENCIA DE FICHAS

Fichas de doble cara



COMIDA / TRAMPA



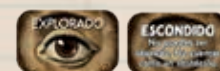
VIDEOCASETE / PORTAL



CONTRATO / ALTAR



ON / OFF



EXPLORADO / ESCONDIDO



SANGRE / NIDO



FICHAS DE MONSTRUO GRANDE



FICHAS DE MONSTRUO PEQUEÑO

PASADIZO SECRETO

BENDICIÓN

OBSTÁCULO

FUEGO



FICHAS RÚNICAS



FICHAS DE NÚMERO



FICHAS DE RASGO



FICHAS DE PERSONAJE

APILADOS COMO SACOS DE LEÑA 2: EL REGRESO DE CRIMSON JACK

1

CARTA DE ESCENARIO: NINGUNA ACTIVADOR DEL RETO: "UN TOQUE CARMESÍ"
TRAIDOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

La introducción establece la historia del Reto tanto para los héroes como para el Traidor. Será diferente para cada bando. No hay reglas en esta sección, pero puede haber pistas que indiquen lo que el otro bando está tramando.

PREPARACIÓN

Aquí es donde se enumeran los pasos adicionales de preparación si tu bando tiene alguno. Ambos bandos tendrán diferentes pasos de preparación. Todos los preparativos se realizan antes del primer turno de Reto y pueden cambiar la configuración de la casa.

ACCIONES ESPECIALES

La mayoría de los Retos proporcionan reglas para las Acciones Especiales que puedes realizar en tu turno. Estas acciones se indican con el símbolo , y siempre son opcionales. Puedes ejecutar cualquier número de Acciones Especiales en tu turno, pero solo puedes ejecutar cada Acción Especial una vez por turno. Cualquier regla especial asociada a esas acciones se mencionará con ellas.

FICHAS NECESARIAS

Una lista de todas las fichas necesarias para jugar ese Reto, a menudo incluye una descripción de lo que representan. Esta sección será la misma en los dos Libros de Retos. No te preocupes si tu libro no te dice cómo funciona una ficha en particular: el otro equipo tendrá esa información.

SI GANAS

¡A veces la suerte estará contigo! Si tu bando gana, lee esta sección en voz alta para celebrar la victoria con una emocionante escena final.

REGLAS ESPECIALES

Cada Reto tiene reglas especiales, como esta, que son exclusivas de ese Reto. Pueden estar en vigor durante todo el Reto y pueden ser, por ejemplo, cambios en el descubrimiento de casillas durante ese Reto. O pueden activarse cuando ocurren cosas específicas, como el final de tu turno o la muerte de un personaje.

INTRODUCCIÓN

Tus padres solían mentar a Crimson Jack para darte miedo. "No te quedes fuera hasta muy tarde", decían, "o Crimson Jack te atrapará". Mientras cuentas las maldades del asesino en serie, una sonrisa poco natural se dibuja en los labios de tu amigo y un escalofrío te recorre la espalda. Tu compañero, al parecer, se quedaba fuera hasta muy tarde...

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando exorcizas el Espíritu de Jack

- Mata al Traidor para liberar el Espíritu de Jack.
- Exorciza a Jack.

FICHAS NECESARIAS

Ficha del Espíritu de Jack

2 Fichas de Cordura – Círculo de Exorcismo

2 Fichas de Fuerza – Conocimiento de Jack

SI GANAS

Con un destello de luz, una estela de humo y un hedor a azufre, el Espíritu de Jack se desvanece en el aire. Ojalá nunca vuelvas a verlo...

Una vez por turno puedes:

Aprender sobre Jack

Mientras estás en la casilla de la Biblioteca, haz una Tirada de Conocimiento.

5+ Dale una ficha de Conocimiento de Jack a un héroe que no tenga ninguna.

0-4 No pasa nada.

CUANDO ATACAS AL TRAIDOR O EL ESPÍRITU DE JACK TE ATACA

Si tienes una Ficha de Conocimiento de Jack, suma 2 al resultado de tu Tirada.

Una vez por turno puedes:

Estudiar el Exorcismo

Mientras estás en una casilla con un símbolo de Suceso, haz una Tirada de Conocimiento.

5+ Coloca una ficha de Círculo de Exorcismo en tu casilla o mueve una allí si ambas están en el tablero.

0-4 Sufres 2 puntos de Daño Mental.

Una vez por turno puedes:

Exorcizar el Espíritu de Jack

Mientras estés en la misma casilla que el Espíritu de Jack, haz una Tirada de Cordura. Por cada ficha de Círculo de Exorcismo en tu región, suma 1 al resultado de tu Tirada.

7+ ¡Has Ganado! Has exorcizado el Espíritu de Jack.

0-6 Cada héroe sufre 1 punto de Daño Físico. Jack no se rendirá fácilmente.

CUANDO EL TRAIDOR MUERE

El Traidor colocará una Ficha de Monstruo Grande en la casilla con un símbolo de Presagio que esté más lejos de su cadáver. Ese es el Espíritu de Jack.

2

AMIGOS PARA SIEMPRE

CARTA DE ESCENARIO: ¡MALDICIÓN! ACTIVADOR DEL RETO: ANILLO

TRAIDOR: TRAIDOR OCULTO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Durante la última semana, has vivido el mismo día una y otra vez. No sabes qué está pasando, ni por qué, pero hoy algo te ha conducido a esta casa, a esta habitación, donde descubres un anillo grabado con extraños símbolos. Cuando te lo pones en el dedo, de repente te sientes diferente, como si pudieras escapar momentáneamente del bucle temporal. Sabes que debes disipar esta maldición y salir del bucle antes de que el día vuelva a empezar... pero algo te dice que uno de tus amigos no quiere que eso ocurra.

PREPARACIÓN

1. Busca las Fichas de Número del 1 al {3/4/5/6} y barájalas boca abajo. Entrega una a cada jugador.
2. Cada jugador mira entonces su ficha, sin mostrarla a nadie más. El jugador con la ficha número 1 es el Traidor.
3. Coloca el Contador en {6/5/4/3}.
4. El jugador a la izquierda del Revelador del Reto tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Los héroes ganan cuando el Anillo haya sido destruido, o cuando el Traidor esté muerto.

El Traidor gana cuando todos los héroes estén muertos, o cuando el Contador esté en 0.

FICHAS NECESARIAS

Contador
Fichas de Número

CASILLAS CON PERTURBACIONES TEMPORALES

Habitación del Pánico – Sótano
Cuarto de la Caldera – Sótano
Salón de Baile – Planta Baja
Quirófano – Sótano/Planta Alta
Trastero – Planta Baja/Planta Alta

TRAIDOR OCULTO

El Traidor comienza este Reto oculto del resto de los exploradores.

- El jugador que tiene la ficha número 1 es el Traidor. Los jugadores pueden mirar sus propias fichas en cualquier momento.
- No puedes mostrar tus Fichas de Número a otros jugadores a menos que se te indique, pero puedes decir que tienes cualquier número que se te ocurra.
- Todos los exploradores pueden atacar a otros exploradores.
- Cuesta dos movimientos abandonar una casilla ocupada por otro explorador. Después de revelar al Traidor, los héroes ya no representan un obstáculo entre ellos. (Seguirán funcionando como obstáculos para el Traidor).

AL FINAL DEL TURNO DEL REVELADOR DEL RETO

Baja 1 el marcador del Contador. Entonces, cada héroe puede volver a una casilla de Acceso. Cualquier héroe que no lo haga sufre 2 puntos de Daño Mental.

Una vez por turno puedes:

¡Destruir el Anillo!

Mientras tengas el Anillo, puedes hacer una Tirada de Velocidad o de Conocimiento. Suma 1 al resultado de tu Tirada por cada héroe que se encuentre en una casilla con perturbación temporal.

7+ Si el Traidor está muerto, ¡has ganado! Si el Traidor no está muerto, debe revelarse ahora. ¡El Anillo ha sido destruido!

0-6 Sufres 6 puntos de Daño General. Coloca tu explorador en cualquier casilla de Acceso. ¿Qué ha salido mal?

SI TÚ ERES EL TRAIDOR

- Puedes revelar tu Ficha de Número justo antes de que alguien destruya el Anillo. Si lo haces, devuelve a todos los héroes a cualquier casilla de Acceso que elijas. Como resultado, el héroe que intenta destruir el anillo puede fallar.
- Cuando te reveles como Traidor, cura todos tus rasgos y gana 1 de Fuerza.
- Si te has revelado, no sufres daño si no vuelves a una casilla de Acceso cuando termine el turno del Revelador del Reto.

SI LOS HÉROES GANAN

Todo este tiempo te había parecido extraño que tu amigo estuviera últimamente tan callado. Creías que estaba enfadado por algo que habías dicho, pero no pensabas que estuviera tan enfadado como para atraparte en un bucle temporal solo para poder matarte una y otra vez. Puede que hayas perdido a un amigo, pero después de destruir el Anillo, por fin, el tiempo puede seguir su curso.

SI EL TRAIDOR GANA

Descubriste que podías controlar el tiempo con el Anillo. Por suerte, tus molestos "amigos" no se dieron cuenta de que fuiste tú quien creó el bucle temporal. No sabían que no era la primera vez que los asesinabas... y ahora nunca lo sabrán.

3

EL POLVO

CARTA DE ESCENARIO: NINGUNA
TRAIDOR: TRAIOR OCULTO

ACTIVADOR DEL RETO: "UN VIAL DE POLVO"

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Hay mucho polvo aquí. Al respirar, sientes que algo va mal. El polvo de esta casa es algo más que polvo. Todavía no se ha apoderado de ti, pero empiezas a sentirte... violento. Notas que quiere expandirse, alimentarse e infectar. A estas alturas, uno de tus amigos ya debe de estar infectado. ¿Pero quién? Crees que la cura debe estar en algún lugar de la casa y te propones encontrarla antes de que sea demasiado tarde.

PREPARACIÓN

1. Saca tres Fichas de Número para cada jugador. Éstas representan la Infección. En partidas de 3 a 5 jugadores, debe haber una ficha "1". En una partida de 6 jugadores, debe haber dos fichas "1".
2. Baraja las Fichas de la Infección boca abajo y reparte tres a cada jugador.
3. Coloca la Carta de Monstruo a la izquierda del Revelador del Reto. Los monstruos realizarán su turno después de ese jugador.
4. El jugador a la izquierda del Revelador del Reto tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Los héroes ganan cuando curan la Infección del polvo.

Los Traidores ganan si todos los exploradores se han convertido en Traidores o han muerto.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Número – Infección
8 Fichas Rúnicas – Investigación

CASILLAS DONDE PUEDES INVESTIGAR

Laboratorio – Planta Baja
Quirófano – Sótano/Planta Alta
Observatorio – Planta Alta
Cocina – Planta Baja

TRAIDOR OCULTO

El Traidor (o los Traidores) comienza este Reto oculto/s del resto de los exploradores.

- Todos los exploradores pueden atacar a otros exploradores.
- Cuesta dos movimientos abandonar una casilla ocupada por otro explorador.
- Cualquier jugador que tenga (o haya tenido) una Ficha de Infección con el número 1 es un Traidor. Los jugadores pueden mirar sus propias fichas en cualquier momento. Sigues siendo un Traidor aunque ya no tengas una ficha con el 1.
- No puedes mostrar tus Fichas de Número a otros jugadores, pero puedes decir que tienes cualquier número que se te ocurra.

Una vez por turno puedes:

Buscar una Cura

Mientras estés en una casilla con un símbolo de Presagio, haz una Tirada de Conocimiento o de Cordura. No puedes hacer esta Tirada en una casilla que ya tenga una Ficha de Investigación.

- 5+ Coloca una Ficha Rúnica en esta casilla. Esto representa la Investigación.
- 0-4 Al azar, intercambia una de tus Fichas de Infección con el jugador a tu izquierda. *El polvo intenta propagarse.*

Una vez por turno puedes:

Curar la Infección del Polvo

Mientras estés en una casilla donde puedas investigar, haz una Tirada de cualquier rasgo. Por cada Ficha de Investigación en la casa, suma 2 al resultado de esa Tirada.

13+ ¡Has ganado!

0-12 Al azar, intercambia una de tus Fichas de Infección con el jugador a tu izquierda. *El polvo intenta propagarse.*

Una vez por turno puedes:

Controlar los Impulsos

Mientras estés en una casilla con otro explorador, puedes intercambiar una de tus Fichas de Infección al azar con ese explorador. El otro explorador debe aceptar el intercambio. *El polvo intenta propagarse.*

AL FINAL DE TU TURNO

- Si estás en una casilla con otro explorador, intercambia una de tus fichas de Infección al azar con él. Si hay varios exploradores en tu casilla, intercambia fichas con cada uno de ellos, de uno en uno. Un explorador que recibe una Ficha de Infección marcada con el 1, en cualquier momento, se convierte permanentemente en un Traidor (incluso si más tarde pierde esa ficha).
- Si no intercambiaste Fichas de Infección este turno (ya sea por "Controlar los Impulsos" o por terminar tu turno en una casilla con otro explorador), sufres dos dados de Daño General.
- Si esto te mata y eres un Traidor, entierra tus Objetos y Presagios. Reemplaza tu explorador con una Ficha de Monstruo Pequeño: ahora eres uno de los Afiebrados. *El polvo intenta propagarse.*

SI MUERES

No reveles los números de tus Fichas. Deben permanecer ocultos para los demás jugadores.

SI TU EXPLORADOR HA MUERTO, HAZ TU TURNO COMO UNO DE LOS AFIEBRADOS DURANTE EL TURNO DEL MONSTRUO.



MONSTRUO: LOS AFIEBRADOS

Fuerza 6 Velocidad 5 Cordura 3 Conocimiento 3

Los Afiebrados hacen sus turnos después del Revelador del Reto.

Cada Afiebrado es controlado por un Traidor revelado cuyo explorador haya muerto.

SI LOS HÉROES GANAN

Te clavas una jeringuilla improvisada en el brazo y la tos se calma enseguida. Dejas de verlo todo rojo, pero las partículas de polvo siguen flotando por toda la casa. Será mejor que te vayas rápido, antes de que tu inmunidad se acabe.

SI EL TRAIOR GANA

Los Afiebrados escapan de la casa para sembrar el caos en la ciudad. Polvo eres y en polvo te convertirás.

4

LA LIBERACIÓN DEL AGENTE INMOBILIARIO

CARTA DE ESCENARIO: SE VENDE

ACTIVADOR DEL RETO: PERRO

TRAIDOR: SIN TRAIDOR

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Has venido a visitar la casa que acaba de ponerse en venta. Cuando te preparas para salir, el agente inmobiliario se interpone entre la puerta y tú. Se sonroja y con una disculpa dice: "No he podido salir de esta casa desde que entré por esa puerta hace cuarenta años. Me temo que es una especie de maldición. Para liberarme, tengo que matarte. Lo siento mucho, pero no me queda otra opción".

PREPARACIÓN

1. Coloca la ficha del Demonio en la casilla del Hall de Entrada. Este es el Demonio Inmobiliario.
2. Coloca la Carta de Monstruo a la izquierda del Revelador del Reto. El Demonio Inmobiliario realizará su turno después de ese jugador.
3. Saca 6 fichas de Fuego y coloca {3/2/1/0} en casillas con héroes. Estas fichas marcan las Habitaciones Purificadas que te ayudarán a realizar el ritual. No pongas más de una ficha en una casilla. Coloca las fichas restantes a un lado.
4. El jugador a la izquierda del Revelador del Reto tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando realizas el ritual para liberar al agente inmobiliario de su maldición.

- El Conocimiento de la Maldición te ayudará a completar las tareas.
- Las Habitaciones Purificadas te ayudarán a realizar el ritual.
- Los Protectores te ayudarán a luchar contra el Demonio Inmobiliario.

FICHAS NECESARIAS

Ficha de Demonio – Demonio Inmobiliario
6 Fichas de Fuego – Habitación Purificada
2 Fichas de Fuerza – Protector
2 Fichas de Conocimiento – Conocimiento de la Maldición

RETO COOPERATIVO

Este Reto no tiene Traidor. Todos están luchando por sobrevivir.

Una vez por turno puedes:

Adquirir Conocimiento de la Maldición

Mientras estés en una casilla donde puedas estudiar, haz una Tirada de Conocimiento.

5+ Coge una Ficha de Conocimiento. Esto representa el Conocimiento de la Maldición. Si ya tienes una Ficha de Conocimiento, dásela a un explorador en tu casilla que no la tenga.

0-4 No pasa nada. *Puedes resolver esto, solo necesitas más tiempo.*

Una vez por turno puedes:

Purificar la Habitación

Mientras estés en cualquier casilla que tenga un símbolo de Suceso, haz una Tirada de Velocidad. Si tienes una Ficha de Conocimiento, añade 2 al resultado de tu Tirada. No puedes hacer esta Tirada si ya hay una Ficha de Fuego en la casilla.

6+ Coloca una Ficha de Fuego en tu casilla. Esto representa una Habitación Purificada.

0-5 No pasa nada. *¿Tal vez deberías recitar el conjuro más rápido?*

Una vez por turno puedes:

Preparar los Protectores

Mientras estés en una Casilla Protegida, haz una Tirada de Fuerza. Si tienes una Ficha de Conocimiento, suma 2 al resultado de tu Tirada.

6+ Coge una Ficha de Fuerza. Esto es un Protector. *Has fortalecido tus defensas.*

0-5 No pasa nada. *¡Y el tiempo se agota!*

Una vez por turno puedes:

Realizar el Ritual

Mientras estés en la misma casilla que el Demonio Inmobiliario, haz una Tirada de Cordura. Suma 1 al resultado de tu Tirada por cada Ficha de Fuego en una casilla de tu región. Si tu explorador está en la casilla de la Sala de Rituales, también suma 1 al resultado. Si además tienes una Ficha de Conocimiento, añade 2 al resultado.

13+ **¡Has ganado!** *Has conseguido liberar al agente inmobiliario de la maldición.*

9-12 No pasa nada. Termina tu turno.

0-8 Cada héroe pierde 1 de Cordura. Termina tu turno. *El agente inmobiliario pega un grito.*

EL DEMONIO INMOBILIARIO REALIZA SU TURNO DESPUÉS DEL REVELADOR DEL RETO.



MONSTRUO: DEMONIO INMOBILIARIO

Fuerza 5 Velocidad 3 Cordura 6 Conocimiento 4

El Demonio Inmobiliario se mueve hacia el héroe más cercano y ataca con la Cordura (si está en la misma casilla).

El Demonio Inmobiliario no puede ser aturdido. Si lo dañas, puedes moverlo hasta ese número de casillas.

CUANDO ATACAS O ERES ATACADO POR EL DEMONIO INMOBILIARIO.

Si tienes una Ficha de Fuerza, tira dos dados extra.

AL FINAL DEL TURNO DEL MONSTRUO

Cada héroe que se encuentre en la misma región que el Demonio Inmobiliario recibe un dado de Daño Mental. *El Demonio emite un terrible chillido.*

CASILLAS DONDE PUEDES ESTUDIAR

Biblioteca – Planta Alta/Baja

Capilla – Planta Baja

Laboratorio – Planta Baja

CASILLAS PROTEGIDAS

Cuarto de los niños – Sótano/Planta Alta

Armería – Sótano/Planta Baja

Cementerio – Planta Baja

SI GANAS

El agente inmobiliario llora, emocionado: "Voy a ver una película, o tal vez a tomar un helado, o quizá me vaya de viaje a París o a Tokio". Le pones una mano en el hombro y le propones: "¿Quizá podríamos empezar por ir a tomar algo al bar más cercano?".

5

LA SANGRE DE UNA PIEDRA

CARTA DE ESCENARIO: INVESTIGADORES PARANORMALES ACTIVADOR DEL RETO: MÁSCARA
TRAIDOR: SIN TRAIDOR

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Tus ojos se fijan en las estatuas de personas dispuestas por toda la casa. La Máscara parece ser una pieza rota de una de las estatuas más pequeñas. Las estatuas solo destacan por el hecho de que no parecen tener nada de especial. Representan a personas de diferentes épocas, pero todas comparten las mismas cualidades mundanas. Excepto los pequeños querubines. Cada vez que parpadeas, parecen acercarse un poco más a ti.

PREPARACIÓN

1. Cada explorador coloca una Ficha de Monstruo Pequeño en su casilla. Estos son los Querubines de Piedra.
2. Saca {3/4/5/6} Querubines de Piedra adicionales. Si es posible, colócalos en casillas que no estén en la línea de visión de los héroes. Si es imposible, coloca el resto alrededor de la casa, como quieras.
3. Coloca la Carta de Monstruo a la izquierda del Revelador del Reto. Los monstruos realizarán su turno después de ese jugador.
4. El jugador a la izquierda del Revelador del Reto tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando todos los Querubines hayan sido eliminados de la casa.

Pierdes si todos los héroes mueren.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Monstruo Pequeño – Querubines de Piedra

RETO COOPERATIVO

Este Reto no tiene Traidor. Todos están luchando por sobrevivir.

Una vez por turno puedes:

Jugar a ¡Cucú!

Mientras estés en una casilla con un Querubín, si hay otro Querubín en la línea de visión, haz una Tirada de Conocimiento. Si tienes el Espejo, suma 2 al resultado de tu Tirada.

4+ Saca a los dos Querubines de la casa. *Sus miradas se han cruzado y se han congelado mutuamente en el tiempo.*

0-3 Sufres dos dados de Daño General.

LOS QUERUBINES DE PIEDRA REALIZAN SUS TURNOS DESPUÉS DEL REVELADOR DEL RETO.



MONSTRUO: QUERUBÍN DE PIEDRA

Fuerza 8 Velocidad 4 Cordura 8 Conocimiento 8

Los Querubines no atacan ni pueden ser atacados.

Los Querubines se mueven hacia el héroe más cercano (el Revelador del Reto rompe los empates) pero se detienen inmediatamente en cuanto entran en la línea de visión de cualquier héroe.

Los Querubines que comienzan su turno en la línea de visión de un héroe no se moverán durante ese turno.

AL FINAL DEL TURNO DEL MONSTRUO

Cada héroe recibe un dado de Daño General por cada Querubín en su línea de visión.

MIRADA PÉTREA

Siempre que entres en una casilla que tenga línea de visión con un Querubín que no estaba en tu línea de visión al inicio del turno, sufres 2 dados de Daño General. No puedes sufrir este daño más de una vez por turno.

SI GANAS

Las estatuas de los querubines guardan un silencio sepulcral, todas petrificadas por sus propias miradas. Sin embargo, no te atreves a examinar sus ojos inertes. Retrocedes lentamente, sin darles la espalda hasta que te alejas de la casa.

SI PIERDES

La Máscara se desprende de tus manos petrificadas. Ahora eres parte de la casa... otra estatua perdida en la historia.

6

LA HERENCIA

CARTA DE ESCENARIO: UNA INVITACIÓN MISTERIOSA **ACTIVADOR DEL RETO: DAGA**
TRAIDOR: TRAIDOR OCULTO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Al abrir la caja dorada, encuentras una daga dentro. La acompaña una nota que dice: "A mis familiares supervivientes: Soy vuestro tío abuelo y habéis sido invitados aquí porque he fallecido. La finca en la que se asienta esta casa era parte de mi herencia, que ahora os dejo con una condición: debéis encontrar a mi asesino y consumir mi venganza. He invitado al asesino también y he ordenado que las puertas permanezcan cerradas hasta mañana por la mañana. Buena suerte".

PREPARACIÓN

1. El Revelador del Reto coloca cada Ficha de Rasgo boca arriba en una casilla diferente, en una región distinta a la de su Ficha de Rasgo correspondiente. (Por ejemplo: Si una Ficha de Fuerza está en la Planta Alta, la otra Ficha de Fuerza debe colocarse en la Planta Baja o en el Sótano). Estas fichas representan las Pruebas.
2. Baraja las Fichas de Número del 1 al {3/4/5/6} boca abajo. Dale una ficha a cada jugador.
3. Cada jugador mira entonces su ficha, sin mostrarla a nadie más. El jugador con la ficha número 1 es el Traidor.
4. El jugador a la izquierda del Revelador del Reto tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Los héroes ganan cuando el Traidor muera.

El Traidor gana cuando todos los héroes mueran.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Número

8 Fichas de Rasgo – Pruebas

TRAIDOR OCULTO

El Traidor comienza este Reto oculto del resto de los exploradores.

- El jugador que tiene la ficha número 1 es el Traidor. Los jugadores pueden mirar sus propias fichas en cualquier momento.
- No puedes mostrar tus Fichas de Número a otros jugadores a menos que se te indique, pero puedes decir que tienes cualquier número que se te ocurra.
- Todos los exploradores pueden atacar a otros exploradores.
- Cuesta dos movimientos abandonar una casilla ocupada por otro explorador. Después de revelar al Traidor, los héroes ya no representan un obstáculo entre ellos. (Seguirán funcionando como obstáculos para el Traidor).



PRUEBAS

Cada Ficha de Rasgo es una Prueba que debe ir combinada con su ficha correspondiente.

- Las Fichas de Prueba pueden recogerse si están en tu casilla. Cuando recojas Pruebas, colócalas en tu Pentágono de Personaje.
- Las Fichas de Prueba pueden intercambiarse entre los héroes (con permiso).
- Si tu héroe muere, coloca tus Fichas de Prueba en la casilla donde murió.

Una vez por turno puedes:

Descubrir la Verdad

Cuando tengas una Ficha de Prueba y tu héroe esté en una casilla con la Ficha de Prueba correspondiente, o con un héroe que tenga esa ficha, haz una Tirada del Rasgo correspondiente a las fichas.

5+ El héroe que tenga la Ficha de Número más alta que no haya sino revelada aún, revela esa ficha.

0-4 No pasa nada.

SI MUERES

Coloca tu Ficha de Número boca arriba.

AL FINAL DE TU TURNO

Si no atacaste, sufres dos dados de Daño Mental. El fantasma de tu tío abuelo exige venganza. No le importa quién resulte herido.

SI TÚ ERES EL TRAIDOR

- Puedes revelarte como tal en cualquier momento de tu turno.
- Cuando te reveles como Traidor (o si eres revelado al Descubrir la Verdad), cura todos tus Rasgos y gana 1 de Fuerza.
- Si mueres por sufrir Daño Mental al final de tu turno, en vez de morir, revélate como el Traidor. Cura todos tus Rasgos y gana 1 de Fuerza.

Una vez que te revelas como Traidor, ya no sufres Daño Mental al final de tu turno.

SI LOS HÉROES GANAN

El asesinato de tu tío abuelo ha sido vengado. Gracias a una cuantiosa suma repartida entre los familiares supervivientes, puedes jubilarte temprano y con relativa comodidad. Las reuniones familiares nunca volverán a ser como antes.

SI EL TRAIDOR GANA

Con el resto de la "familia" enterrada, te dedicas a buscar los documentos del anciano. Con alguna modificación y firma falsificada, la casa y toda sus riquezas, son ahora tuyas.



7

TRAS UNA REFLEXIÓN

CARTA DE ESCENARIO: NINGUNA

ACTIVADOR DEL RETO: "EL ESPEJO MISTERIOSO"

TRAIDOR: SIN TRAIADOR

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Te miras fijamente en el espejo. Lo que refleja parece que eres tú, pero de alguna manera al revés. El mundo detrás de ti se precipita hacia delante, contorsionándose e invirtiéndose. Tu visión se difumina y, de repente, te encuentras en una habitación llena de ventanas. Ves a todos tus amigos y te das cuenta de que estás mirando desde los espejos que hay por toda la casa. Si no les avisas, quedarán atrapados contigo.

PREPARACIÓN

- El Revelador del Reto derriba su figura. Sigue en el juego, pero está muerto: su alma ha quedado atrapada en el Reino del Espejo.
- El Revelador del Reto selecciona un Rasgo, un Presagio y una Habitación al azar (mira debajo), anotando sus nombres en una hoja de papel. Esta información no debe compartirse con ningún otro jugador.
 - Baraja las Fichas de Rasgo boca abajo y elige una al azar. Anota la ficha elegida.
 - Baraja las Fichas de Número del 1 al 9 boca abajo, y selecciona una al azar. Anota qué Presagio representa esa ficha:

1: Máscara	2: Perro	3: Ídolo	4: Daga	5: Armadura
6: Anillo	7: Libro	8: Símbolo Sagrado	9: Calavera	
 - Baraja la pila de casillas y mira la casilla inferior. Anota el nombre de esa casilla y vuelve a barajar la pila de fichas.
 - Devuelve las Fichas de Rasgo y Número a la caja de juego. No las necesitarás de nuevo para este Reto.
- Coloca las {2/3/4/5} Fichas de Monstruo Pequeño en la casilla del Hall de Entrada. Estos son Seres del Espejo.
- Coloca la Carta de Monstruo a la izquierda del Revelador del Reto.
- El jugador a la izquierda del Revelador del Reto tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando haces una Tirada con la combinación correcta de Rasgo, Presagio y Habitación.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Monstruo Pequeño – Seres del Espejo
Fichas de Número
Fichas de Rasgo

RETO COOPERATIVO

Este Reto no tiene Traidor. Todos están luchando por sobrevivir.

LA CASA ESTÁ SUMIDA EN UN MISTERIOSO SILENCIO.

Si un explorador descubre una casilla que tiene un símbolo de Suceso, ese jugador no roba una Carta de Suceso. Descubrir una de estas casillas no termina el turno de un jugador.

EL REVELADOR DEL RETO NO PUEDE COMUNICARSE CON LOS OTROS.

El Revelador del Reto está atrapado en el Reino del Espejo. No puede hablar, hacer señas, escribir ni comunicarse de ninguna manera con los otros jugadores, excepto como se describe a continuación.

EN EL TURNO DEL REVELADOR DEL RETO

Elige cualquier Carta de Suceso del mazo de Sucesos y entrégala a cualquier jugador. Los héroes pueden interpretar esta carta como quieran, pero no se aplicarán los efectos del Suceso. Después, coloca la carta a un lado.

DESPUÉS DEL TURNO DEL REVELADOR DEL RETO, ES EL TURNO DE LOS SERES DEL ESPEJO.



MONSTRUO: SER DEL ESPEJO

Fuerza 4 Velocidad 3 Cordura 6 Conocimiento 4

Los Seres del Espejo deben moverse siempre hacia el explorador más cercano. Si hay un empate en cuanto a qué explorador está más cerca, el Revelador del Reto elige hacia dónde se mueve el Ser del Espejo. Si un Ser del Espejo termina su turno en un espacio con un explorador, ataca a ese explorador usando la Cordura.

Una vez por turno puedes:

Romper el Hechizo

Mientras estés en cualquier casilla, elige un Rasgo y tíralo. Dile al Revelador del Reto el nombre de uno de tus Presagios.

5+ Si tienes la combinación correcta de Rasgo, Presagio y Habitación, el Revelador del Reto te lo indicará con el pulgar apuntando hacia arriba, ¡has ganado! De lo contrario, te mostrará el pulgar hacia abajo.

0-4 El Revelador del Reto no hará ninguna indicación. No pasa nada.

SI GANAS

Te miras en el espejo y ves a tu amigo levantando el pulgar. El espejo se agita como el agua y el alma de tu amigo vuelve a su cuerpo. Huyes del lugar a toda prisa, jurando que nunca volverás a mirarte en un espejo.

SI PIERDES

El asalto final de las criaturas te lleva al Reino del Espejo, donde tus amigos y tú quedáis atrapados para siempre.

8

LIMPIANDO LA CASA

CARTA DE ESCENARIO: UNA INVITACIÓN MISTERIOSA

ACTIVADOR DEL RETO: PERRO

TRAIDOR: SIN TRAIDOR

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Fue una fiesta estupenda hasta que ese bonito perro se convirtió de repente en polvo ante tus propios ojos. Mientras empezabas a atragantarte con el polvo, comprendiste que algo iba muy mal. Aunque tu amigo te invitó a la casa, no lo has visto en toda la noche. Pero, hay alguien más aquí, y tienes la sensación de que quiere que te quedes en la casa para siempre.

PREPARACIÓN

1. Si la casa contiene menos de {3/4/5/6} casillas con símbolos de Suceso, saca y coloca casillas de la pila de casillas hasta que se hayan colocado {3/4/5/6} casillas con símbolos de Suceso. Cuando coloques estas casillas, no apliques sus efectos.
2. Coloca {3/4/5/6} Fichas de Monstruo Pequeño en casillas separadas, con símbolos de Suceso y distribuidas lo más equitativamente posible entre las regiones. Estos son los Criados de la casa.
3. Coloca las 5 Fichas Rúnicas a un lado.
4. El jugador a la izquierda del Revelador del Reto tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando hayas limpiado completamente la casa.

- Debes limpiar las casillas de la Habitación Sangrienta, la Habitación Calcinada, la Habitación Derrumbada, el Trastero y las Catacumbas.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Monstruo Pequeño – Criados

Fichas Rúnicas – Habitación Limpia

CASILLAS QUE PUEDEN LIMPIARSE

Habitación Sangrienta – Planta Baja/Alta

Habitación Calcinada – Planta Baja/Alta

Habitación Derrumbada – Planta Baja/Alta

Trastero – Planta Baja/Alta

Catacumbas Planta – Baja/Alta

RETO COOPERATIVO

Este Reto no tiene Traidor. Todos están luchando por sobrevivir.

Una vez por turno puedes:

Limpiar la Casa

Mientras estés en una casilla que se pueda limpiar, haz una Tirada de Velocidad o Cordura. No puedes hacer esta Tirada en una casilla que ya tenga una Ficha Rúnica.

5+ Coloca una Ficha Rúnica en la casilla. Has limpiado la habitación. Ganas cuando coloques la quinta Ficha Rúnica.

0-4 No pasa nada. Todavía queda mucho desorden que arreglar.

DESPUÉS DEL TURNO DEL REVELADOR DEL RETO, ES EL TURNO DE LOS CRIADOS.



MONSTRUO: CRIADO

Fuerza 5 Velocidad 4 Cordura 5 Conocimiento 5

Los Criados atacan con la Fuerza y se mueven hacia el héroe más cercano. Si hay un empate, los Criados se moverán hacia el héroe de mayor edad.

AL FINAL DEL TURNO DEL MONSTRUO

Cada explorador sufre 1 punto de Daño General.

Este polvo es asfixiante.

SI GANAS

Mientras limpias la última habitación, los Criados de la casa aparecen en la puerta. Justo cuando están a punto de entrar para aniquilarte, eliminas los últimos restos de suciedad de la habitación. Al terminar el trabajo, los Criados comienzan a desvanecerse en la nada. Cuando desaparecen sin dejar rastro, un fantasmal "gracias" resuena en tus oídos. Por fin, la casa está limpia.

SI PIERDES

Os convertís en polvo con las formas de vuestros antiguos cuerpos. Poco a poco os desmoronáis, y vuestros restos flotan por la casa como motas en el aire. Nunca os asentáis del todo, porque ahora sois parte de esta casa, y la casa nunca está en calma. Quiere estar limpia. Algún día lo estará.

IMPORTANTE

RETOS 9-12

Los Retos del 9 al 12 son Battle Royale, Retos de todos contra todos, y solo aparecen en el *Tomo del Traidor*. En estos Retos, los exploradores no son ni héroes ni Traidores.

EL TERRENO SAGRADO

CARTA DE ESCENARIO: UNA EXTRAÑA DESAPARICIÓN

ACTIVADOR DEL RETO: SÍMBOLO SAGRADO TRAIADOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Cuando tu grupo entró en esta casa, desde luego no esperaba encontrar a su amigo desaparecido vistiendo una túnica carmesí y entonando oraciones a una entidad llamada "Aquella que duerme en lo profundo". Aun más desconcertante fue que las oraciones hacían referencia a la "sangre derramada" y al "sacrificio necesario" con tanta solemnidad que no les quedaba más remedio que tomárselas en serio.

"¡Habéis llegado", exclama, "justo a tiempo para el ritual! Siento haber tenido que atraeros aquí de esta manera, pero Aquella que duerme debe despertar. Para ello, necesitamos sangre. Por favor, no os resistáis demasiado. Nada de lo que hagáis podrá impedir que Ella despierte".

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando interrumpes el Ritual, o cuando el Traidor y todos los Sectarios están muertos.

FICHAS NECESARIAS

Contador

Fichas de Monstruo Pequeño – Sectarios

8 Fichas Rúnicas – Conocimiento del Ritual

CASILLAS DONDE PUEDES ESTUDIAR

Biblioteca – Planta Alta/Baja

Capilla – Planta Baja

Sala de Rituales – Sótano

SI GANAS

Has salido con vida, pero la voz de tu antiguo amigo resuena en tu mente. "Nada de lo que hagas puede detenerla", dijo. ¿Tenía razón? ¿Habrá otros miembros de la Secta intentando despertarla?

Una vez por turno puedes:



Estudiar el Ritual

Mientras estés en una casilla donde puedas estudiar, haz una Tirada de Conocimiento.

5+ Coge una Ficha Rúnica y colócala en tu Pentágono de Personaje. Estas fichas representan el Conocimiento del Ritual. No se pueden intercambiar.

0-4 No pasa nada.

Una vez por turno puedes:



Interrumpir el Ritual

Mientras estés en la ficha de la Sala de Rituales, haz una Tirada de Cordura. Por cada ficha de Conocimiento del Ritual que tengas, suma 1 al resultado de tu Tirada. Por cada Sectario que siga vivo, resta 1 a tu Tirada.

6+ Interrumpes el Ritual. ¡Has ganado!

4-5 Sufres 1 punto de Daño Mental.

0-3 Sufres 2 puntos de Daño Mental. *Ella se agita. Sus sueños atraviesan tu mente.*

LA PERMANENCIA DEL OBJETO

CARTA DE ESCENARIO: SE VENDE **ACTIVADOR DEL RETO:** LIBRO
TRAIDOR: QUIEN ESTÉ A LA IZQUIERDA DEL REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Cuando el vendedor dijo que los muebles en subasta de esta casa te hablarían, pensaste que hablaba en sentido figurado. Sin embargo, aquí estás, mirando a una mujer con aspecto de bruja al otro lado de un espejo.

Te habla con vehemencia: "¡No tienes mucho tiempo! ¡Coge ese libro de hechizos antes de que el hechicero te convierta en un mueble! A estas alturas ya ha cerrado mágicamente las puertas de la casa. Ayúdame a conjurar este hechizo y te sacaré del apuro".

PREPARACIÓN

1. Coloca el Contador en {4/4/5/5}.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando lanzas el Hechizo.

- Mantener el Libro a salvo del Traidor.
- Apresurar el Hechizo para lanzarlo más rápido.

FICHAS NECESARIAS

Contador

Fichas de Monstruo Pequeño – Muebles Vivientes

SI GANAS

Cuando el hechicero cae de una vez por todas, se oye un fuerte crujido y la habitación queda envuelta en un humo rosa. Donde esperabas encontrar el cuerpo del hechicero, encuentras en cambio una humilde mesa antigua. La bruja del espejo sale de la habitación. Prepara un poco de té y te invita a beberlo con ella mientras los otros muebles vuelven a ser las personas que eran antes. La bruja se vuelve hacia tu grupo y dice con un guiño: "Esta mesa es una verdadera pieza de coleccionista".

Una vez por turno puedes:

Apresurar el Hechizo

Mientras sostienes el Libro, haz una Tirada de Cordura.

5+ Baja 1 en el Contador y pierde 1 de Cordura. Si el Contador llega a 0, ¡has ganado!

0-4 Pierdes 1 de Cordura. Entonas mal las sílabas y te da dolor de cabeza.



ANTIGUO LIBRO DE HECHIZOS

Un Libro de Hechizos bien encuadernado en cuero con una estrella de cuatro puntas grabada en plata en la portada y la contraportada.

- Los héroes no pueden Apresurar el Hechizo más de una vez por ronda. (La ronda termina cuando el monstruo hace un turno).
- Si el Traidor destruye el Libro, ¡has perdido!

DESPUÉS DEL TURNO DEL MONSTRUO

Si un héroe vivo tiene el Libro de Hechizos, baja 1 en el Contador. Si el Contador llega a 0, ¡has ganado!

MONSTRUOS Y CAOS

CARTA DE ESCENARIO: INVESTIGADORES PARANORMALES
ACTIVADOR DEL RETO: DAGA **TRAIDOR:** REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Las normas de la Asociación de Vecinos son muy comunes: restricciones a la decoración exterior, normas de mantenimiento de la vivienda, regulación del ruido y, lo más importante, una regla que prohíbe la okupación por monstruos. Este último punto es la razón por la que estás aquí, pero desalojar al maligno podría resultar más difícil de lo previsto, sobre todo si no está solo.

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando derrotas a todos los monstruos de la casa.

- Encuentra y utiliza las armas necesarias para derrotar a cada monstruo (el Símbolo Sagrado para el Fantasma, la Ballesta para el Vampiro y la Daga para el Hombre Lobo).

FICHAS NECESARIAS

Ficha del Fantasma

Ficha del Vampiro

Ficha del Hombre Lobo

3 Fichas de Sangre

SI GANAS

Con el poder conferido por la Asociación de Vecinos, consigues exterminar al último de los okupas sobrenaturales. Una vez derrotado el terror dentro de la casa, sales por la puerta principal y recolocas la alfombra de bienvenida. Cada cosa está en su sitio y nadie saldrá herido.

Una vez por turno puedes:

Buscar Armas

Mientras estés en una casilla que tenga un símbolo de Objeto o de Presagio, haz una Tirada de Conocimiento:

4+ Mira las 4 primeras cartas del mazo de Objetos (si estás en una casilla con un símbolo de Objeto) o del mazo de Presagio (si estás en una casilla con un símbolo de Presagio). Añade una de esas cartas a tu mano y coloca el resto en el fondo del mazo.

0-3 No pasa nada. Buscas y buscas pero no encuentras nada.

CUANDO ATACAS AL FANTASMA

Si tienes el Símbolo Sagrado, puedes usarlo como arma. El Fantasma y tú hacéis una Tirada de Cordura. Si ganas, destruyes al Fantasma. Si pierdes, sufres Daño Mental.

CUANDO ATACAS AL VAMPIRO CON LA BALLESTA

Si ganas, destruyes al Vampiro.

CUANDO ATACAS AL HOMBRE LOBO CON LA DAGA

Si ganas, destruyes al Hombre Lobo.

VEN Y JUEGA CON NOSOTROS

CARTA DE ESCENARIO: INVESTIGADORES PARANORMALES
 ACTIVADOR DEL RETO: LIBRO TRAIADOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

El cuidador de la propiedad ha contratado a tu equipo para que investigue este viejo hotel abandonado, conocido por los lugareños como escenario de varios asesinatos brutales. Mientras recoges la llave que te han dejado bajo la alfombrilla, oyes una voz que susurra: "Puedes entrar, pero nunca podrás salir". Pero no ves a nadie... ¿quién ha dicho eso?

PREPARACIÓN

1. Si la casilla del Cementerio no ha sido colocada aún, búscala en el mazo de casillas y colócala usando las reglas normales de colocación de casillas.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando entierras los Restos del Cuidador.

- Busca los Restos del Cuidador.
- Lleva los Restos al Cementerio.
- Entiérralos.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Número – Restos
 Fichas de Monstruo Pequeño – Fantasmas Enfadados

SI GANAS

Entierras los Restos del Cuidador, dándoles un último adiós. Después de este trabajo vas a necesitar unas vacaciones para reponer fuerzas, pero la idea de hospedarte en cualquier sitio te hace pensarlo dos veces. Tal vez sea mejor quedarse en casa.

1 RESTOS

Los huesos de un alma desdichada.

- La Ficha de Restos con el número 1 representa los Restos del Cuidador.
- Los héroes pueden intercambiar Restos entre ellos, siguiendo las reglas normales de intercambio.
- Si alguien saquea Restos del cadáver de un explorador, debe coger todos los Restos que llevaba.

Una vez por turno puedes:

Desenterrar Restos

Mientras estés en una casilla con una Ficha de Restos boca abajo, ponla boca arriba y colócala en tu Pentágono de Personaje.

Una vez por turno puedes:

Identificar Restos

Mientras estés en una casilla con una Ficha de Restos, haz una Tirada de Conocimiento:

- 5+ Pon la Ficha de Restos boca arriba. Si se trata de los Restos del Cuidador (la ficha número 1), colócala en tu Pentágono de Personaje.
- 0-4 No consigues identificarlos.

Una vez por turno puedes:

Consagrar los Restos

Si estás en la casilla del Cementerio y tienes los Restos del Cuidador (la ficha número 1), haz una Tirada de Cordura.

- 5+ ¡Has ganado! Depositas los restos en una tumba abierta. La vieja casa guarda silencio.
- 0-4 Sufres 2 puntos de Daño Mental.

AL COMIENZO DEL TURNO DEL TRAIADOR

Cada héroe sufre 1 punto de Daño Mental por cada Ficha de Restos en su Pentágono de Personaje. Gimen los espíritus de los muertos.

REENVÍALO O MUERE

CARTA DE ESCENARIO: ¡MALDICIÓN! ACTIVADOR DEL RETO: DAGA
 TRAIADOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Oyes carcajadas chillonas procedentes de todos los rincones de la casa. Los móviles empiezan a zumbar, y te parece extraño, porque llevas toda la noche sin señal. Uno de tus compañeros sonríe, sus labios se estiran tanto que las comisuras casi le llegan a las orejas. En una mano tiene su móvil. En la otra, una daga. Con desprecio te dice: "Reenvíalo o muere".

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando matas al Traidor y a todos los Gremlins de la casa.

FICHAS NECESARIAS

3 Fichas de Monstruo Pequeño – Gremlins
 3 Fichas Rúnicas

CASILLAS QUE RECIBEN SEÑAL

Torre – Planta Alta
 Galería – Planta Alta
 Observatorio – Planta Alta

SI GANAS

Descubres que la furia homicida de tu amigo procede de un correo electrónico maldito que ha recibido en su móvil. Después de indagar un poco, descubres que procedía de esos gremlins: de alguna manera, esas antiguas plagas aprendieron a utilizar Internet. Aunque acabas con las travesuras de los gremlins, tu victoria se produce a costa de la vida de tu amigo. Mientras cierras sus ojos sin vida, te estremeces al ver la sonrisa demasiado amplia que aún se congela en su rostro. Te sobresaltas cuando su teléfono vibra con una notificación: FWD: ¡ABRE ESTO! ¡URGENTE!

MAGIA DE GREMLIN

- No puedes atacar a un Gremlin que no tenga una Ficha Rúnica sobre él.
- Si atacas a un Gremlin que tiene una Ficha Rúnica, lo matas en lugar de aturdirlo.

Una vez por turno puedes:

Investigar con el móvil

Mientras estés en una casilla en reciba señal, haz una Tirada de Conocimiento. Tiene que haber más información sobre estos gremlins...

- 5+ Coloca una Ficha Rúnica sobre un Gremlin. Ahora puedes atacarlo. Si el ataque tiene éxito, lo matas en lugar de aturdirlo.
- 0-4 Sufres 1 punto de Daño Mental.

AL FINAL DE TU TURNO

Saca un mensaje de la tapa y muéstraselo al Traidor. Recibes un correo electrónico.

UN ANILLO PARA ENGAÑARLOS A TODOS

CARTA DE ESCENARIO: INVESTIGADORES PARANORMALES
 ACTIVADOR DEL RETO: ANILLO TRAIIDOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Uno de tus amigos empieza a murmurar. Simultáneamente da un paso a la izquierda y otro a la derecha. Pero... ¿cómo es posible? ¿Clones? ¿Reflejos? Dondequiera que mires hay otro. Todo lo que puedes entender es una palabra: "Precioso".

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando matas al Traidor.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Número – Ilusiones

SI GANAS

Con su último aliento, tu antiguo amigo comienza a desvanecerse. Él y todas sus posesiones se desvanecen en el aire, como si fueran humo, dejando atrás nada más que el Anillo. El humo permanece en el aire unos momentos antes de ser absorbido por el Anillo. Detectas algún movimiento en el Anillo y lo coges para mirarlo más de cerca... ¿es la cara de tu amigo, atrapada en el terso metal? Mientras te haces la pregunta, te das cuenta de que realmente no te importa. Al colocar el Anillo en tu dedo, una palabra te ronda la mente: "Precioso". Sientes una necesidad imperiosa de ir a algún sitio, a cualquier lugar, a todas partes. Tienes que proteger el Anillo.



EL ANILLO DE LAS ILUSIONES

- El Traidor puede ocultarse en sus Ilusiones. La ficha número 1 es el verdadero Traidor.
- El Traidor hará su turno como las Ilusiones (fichas) o como su verdadero yo (figura del explorador), pero nunca como ambos.
- Puedes disipar las Ilusiones en tu intento de revelar al Traidor.

CUANDO DISIPES UNA ILUSIÓN

- Dale la vuelta (boca arriba) a esa Ilusión y devuélvela al Pentágono de Personaje del Traidor.
- Si la ficha es la número 1, el Traidor ha sido revelado. El Traidor deben colocar su explorador en la casilla donde se encontraba esa ficha y devolver todas las Fichas de Número de la casa a su Pentágono de Personaje. Luego, debe devolver la Ficha de Ilusión de mayor número a la caja de juego.

Una vez por turno puedes:

Enfrentar una Ilusión

Mientras estés en una casilla con una Ilusión, haz una Tirada de Conocimiento. Si tiene el Espejo, suma 2 al resultado de tu Tirada.

5+ Disipas la Ilusión, como se ha descrito antes.

0-4 Sufres un dado de Daño Mental.

Una vez por turno puedes:

Atraer el Anillo

Oyes un murmullo. El Anillo quiere volver a su lugar.

Mientras estés en la casilla de la Bóveda, haz una Tirada de Cordura. Por cada Presagio que tengas, suma 1 al resultado de tu Tirada.

8+ Inflige un dado de Daño Mental al Traidor (si ha sido revelado), o disipa cualquier Ilusión (como se ha descrito antes). Termina tu turno.

0-7 Termina tu turno.

CUANDO ATACAS UNA ILUSIÓN

Si ganas, la Ilusión se disipa como se ha descrito antes. Si un ataque revela al Traidor, ese ataque no le hace daño.

ATRAPADO EN LA PELÍCULA

CARTA DE ESCENARIO: ¡MALDICIÓN! ACTIVADOR DEL RETO: SÍMBOLO SAGRADO
 TRAIIDOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Viniste aquí con la esperanza de encontrar una manera de liberarte de la maldición que te persigue desde hace una semana, desde que viste ese maldito videocasete. Todas las pistas conducían aquí, pero la casa parece querer algo de ti. Un viejo televisor se enciende y se rompe el silencio. Un símbolo rojo parpadea en la pantalla y una voz sisea: "Tienes hasta medianoche. Nos vemos pronto". Solo tienes unas horas para sobrevivir a la maldición. El videocasete hace clic y sale del aparato. La etiqueta indica que se trata de la "Copia número 6". Tic-tac, tic-tac.

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas si consigues destruir todos los Videocasetes y escapar de la casa a través del Acceso antes de que la maldición se imponga.

- Destruir todos los Videocasetes.
- Ir a la casilla de Acceso.

FICHAS NECESARIAS

Contador

Fichas de Videocasete

Ficha del Fantasma – Espíritu Vengativo

SI GANAS

Has destruido los videocasetes y has escapado de la casa, pero has tenido que dejar atrás a tu amigo. Aunque puedes oír sus gritos, no te atreves a mirar atrás. El Espíritu Vengativo lo ha reclamado, y tienes suerte de haber escapado con vida. Una vez que has llegado a una distancia segura de la casa, te detienes para recuperar el aliento. De repente, suena el móvil y contestas. Al otro lado, oyes estática y una voz que susurra: "Hasta pronto".

Una vez por turno puedes:



Destruir los Videocasetes

Mientras estés en cualquier casilla con un Videocasete, haz una Tirada de Fuerza.

4+ Destruyes el Videocasete. Retira la ficha del juego. Escuchas un crujido liberador y... ¿un débil grito?

0-3 No pasa nada.

Una vez por turno puedes:



Retrasar la Maldición

Mientras estés en una casilla con el Espíritu Vengativo, tira un dado.

2 Sube 1 en el Contador.

1 Sube 1 en el Contador y termina tu turno.

0 Termina tu turno.

AL FINAL DE TU TURNO

Si todos los Videocasetes han sido destruidos y al menos 1 héroe está en la casilla del Hall de Entrada, ¡has ganado!

NO LO DIGAS

CARTA DE ESCENARIO: ¡MALDICIÓN! ACTIVADOR DEL RETO: PERRO
TRAIDOR: EL PERSONAJE DE MAYOR EDAD

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Ves a un perro gruñendo en la esquina. Al menos, crees que está gruñendo. Sus labios están curvados hacia atrás en un gruñido, y se mueven como si fuera a ladrar, pero no sale ningún sonido. Parece que el perro ha sido afectado por la misma maldición que ha estado asolando el pueblo durante dos semanas. Cada noche, a medianoche, los habitantes pierden la voz hasta la mañana siguiente. Después de inquietantes días de investigación, has averiguado que esta noche todos los habitantes del pueblo perderán la voz para siempre. Algo está robando el sonido del mundo. Algo sin rostro.

PREPARACIÓN

1. Si hay menos de cinco casillas en la casa (sin contar las de Acceso), saca casillas del mazo y colócalas en la casa hasta que haya cinco.
2. Coloca a un lado {2/3/4/5} Fichas Rúnicas. Estas son las Sílabas del Nombre del Hombre sin Rostro.
3. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando destruyes al Hombre sin Rostro

- Registrar la casa para encontrar las Sílabas del Nombre del Hombre sin Rostro.
- Atacar y destruir al Hombre sin Rostro cuando hayas encontrado todas las Sílabas.

FICHAS NECESARIAS

Ficha del Hombre sin Rostro

Fichas Rúnicas—Sílabas del Nombre del Hombre sin Rostro

SI GANAS

Tu voz se ha liberado y has escapado de la cosa sin rostro. Oyes sonidos de celebración procedentes del pueblo. Te diriges a la fiesta, pero la excitación se desvanece rápidamente al mirar atrás y ver la silueta de un hombre que se asoma a una de las ventanas de la casa.

Una vez por turno puedes:



Buscar una Sílabas

Mientras estés en una casilla, pregúntale al Traidor si la siguiente sílabas está en esa casilla.

- Si aciertas, coloca una Ficha Rúnica en tu casilla. Cuando coloques la última Ficha Rúnica, los héroes conocerán el Nombre del Hombre sin Rostro.
- Si no aciertas, el Traidor te dará una pista.

CUANDO ATAQUES AL HOMBRE SIN ROSTRO

Si derrotas al Hombre sin Rostro y conoces su nombre (todas las Fichas Rúnicas han sido colocadas en la casa), lo destruyes. ¡Has ganado!

SPOOKY MCMASTERS PRESENTA...

CARTA DE ESCENARIO: UNA EXTRAÑA DESAPARICIÓN ACTIVADOR DEL RETO: LIBRO
TRAIDOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Tu amigo, el escritor de novelas de terror Spooky McMasters, siempre se cuela en casas abandonadas haciendo "investigación" para sus novelas, pero esta vez entró y nunca salió. Cuando llegaste a la casa para buscarlo, tuviste una sensación incómoda. En las historias de Spooky, siempre hay alguien que traiciona al grupo, así que cuando tu amigo encontró el manuscrito de Spooky y comenzó a controlar a un Spooky monstruoso para que te matara, tuviste una verdadera sensación de déjà vu. En el manuscrito, los héroes tenían que quemar el libro para librarse de los clichés de terror que se veían obligados a representar. Al menos sabes lo que tienes que hacer.

PREPARACIÓN

1. Si la casilla de la Biblioteca no está en la casa, encuéntrala en el mazo de fichas y colócala en una región que no sea la que en ese momento ocupa el Traidor.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando destruyes el Libro.

- Obtener el Libro de Spooky McMasters.
- Quemar el Libro.

FICHAS NECESARIAS

Ficha del Demonio – Spooky McMasters

Fichas de Monstruo Pequeño – Horrores

CASILLAS DONDE HAY FUEGO

Cuarto de la Caldera – Sótano
Sala de Rituales – Sótano
Cocina – Planta Baja
Laboratorio – Planta Baja
Habitación Calcinada – Planta Baja/
Alta

SI GANAS

Con el libro quemado, salís todos de la casa y vais a por una pizza a medianoche. Le preguntas a Spooky si alguna vez ha considerado dejar el terror y ponerse a escribir romances históricos.



EL LIBRO

"Una lectura de 4 sobre 10, apenas entretenida".

- Mientras tengas el Libro, puedes atacar a los Horrores con cualquiera de tus Rasgos.

CUANDO UTILIZAS LA FUERZA PARA ATACAR A SPOOKY MCMASTERS

Si ganas y Spooky tiene el Libro, coge el Libro.

Una vez por turno puedes:



Quemar el Libro

Mientras estés en una casilla donde haya fuego, haz una Tirada de Cordura.

5+ ¡Has ganado! El manuscrito se convierte en cenizas. Te has liberado del control creativo de Spooky McMasters.

0-4 No pasa nada. El manuscrito no arde.

Una vez por turno puedes:



Fortalecer el Personaje

Mientras estés en la casilla de la Biblioteca, haz una Tirada de Cordura.

4+ Ganas 1 de Fuerza o de Velocidad. Todo empieza a cobrar sentido.

0-3 Coloca un Horror en tu casilla. "Lo que no te mata te fortalece", solía decir Spooky.

OPERACIÓN SUBTERRÁNEO

CARTA DE ESCENARIO: SE VENDE **ACTIVADOR DEL RETO: CALAVERA**
TRAIDOR: QUIEN ESTÉ A LA IZQUIERDA DEL REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

El agente inmobiliario te contó que el último propietario de esta casa fue un espía durante la Guerra Fría, y que el edificio estaba lleno de pasadizos secretos, cámaras y cosas por el estilo. El agente inmobiliario te aseguró "por supuesto, hemos limpiado todo eso". Si es así, ¿por qué, entonces, la puerta del Acceso al Sótano se ha cerrado detrás de ti? Las paredes oscilan, dejando escapar un gemido hambriento. Sabes que te están observando y que es hora de salir de aquí.

PREPARACIÓN

1. Baraja todas las casillas del Sótano (excepto la del Acceso al Sótano) y colócalas en el mazo de casillas.
2. Todos los héroes colocan sus figuras en la casilla del Acceso al Sótano.
3. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando escapas de la casa.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Monstruo Pequeño –
Zombis de la Guerra Fría

SI GANAS

Incluso cuando escapas de la casa, no puedes evitar la sensación de que te siguen observando...

Una vez por turno puedes:

Escapar de la Casa

Mientras estés en la casilla del Hall de Entrada o del Cementerio, haz una Tirada de Velocidad. Si tienes Dinamita o la Llave Maestra, suma 2 al resultado de tu Tirada.

- 6+ **¡Has ganado!** ¡Escapas de la casa!
 0–5 No pasa nada.

Una vez por turno puedes:

Estudiar el Plano

Si tienes la Calavera, haz una Tirada de Conocimiento.

- 5+ Mira la siguiente casilla del Sótano en el mazo de casillas. Puedes devolverla a la parte superior o inferior del mazo. *Las marcas en la Calavera son una especie de plano.*
 0–4 No pasa nada.

ALERTA DE INTRUSOS

CARTA DE ESCENARIO: ¡MALDICIÓN! **ACTIVADOR DEL RETO: ÍDOLO**
TRAIDOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

El ídolo brilla y una voz robótica resuena en los pasillos: "Bienvenido. Me llamo Sya. ¿En qué puedo ayudarte?" Antes de que puedas responder, una alarma suena en los pasillos. La voz continúa: "Mis registros indican que no has sido transferido al sistema. Por favor, quédate quieto y realizaré la transferencia". Oyes un ruido metálico cuando la casa te encierra en su interior. Al mirar a tu alrededor, ves una hilera de láseres que se dirige hacia ti. Esto de la transferencia no puede ser bueno.

PREPARACIÓN

1. Coloca el Contador en {2/3/4/5}.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando todas las Fichas de la Máquina estén en OFF y hayas destrozado el número necesario de casillas.

FICHAS NECESARIAS

Contador

Fichas de ON/OFF – Circuitos

Fichas de Monstruo Pequeño –
Ayudantes Robóticos

SI GANAS

"Adiós". La voz de Sya se desvanece en el silencio mientras apagas la última máquina. La luz del ídolo se apaga y sientes que te quitas un peso de encima, pero no encuentras a tu "compañero" por ninguna parte. Miras por la ventana y ves que la electricidad vuelve a los hogares y negocios de la zona. Por fin has acabado con la maldición del pueblo, pero ¿quién sabe si algún día esta tecnología caerá en las manos equivocadas?

Una vez por turno puedes:

Apagar la Máquina

Si estás en la misma casilla que una Ficha de ON, haz una Tirada de Conocimiento.

- 5+ Coloca la ficha en su lado OFF. Aturde a un Ayudante Robótico de la región. *La máquina se ha apagado.*
 0–4 No pasa nada.

Una vez por turno puedes:

Destrozar la Casa

Mientras estés en cualquier casilla con un Símbolo de Presagio, haz una Tirada de Fuerza.

- 4+ Dale la vuelta a la casilla. La habitación ha sido destrozada. Baja 1 en el Contador.
 0–3 No pasa nada.

HABITACIONES DESTROZADAS

Las casillas destrozadas se ponen boca abajo. Las casillas destrozadas no tienen símbolos ni efectos, y cuentan como si tuvieran puertas en los cuatro lados.

AL FINAL DE TU TURNO

Si todas las Fichas de la Máquina están en OFF y el Contador está en 0, ¡has ganado!

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Cuando entraste en la casa, hallaste manjares en todas las habitaciones. Algunos eran deliciosos, otros extraños, pero todos resultaban embriagadores. Fue una velada agradable, hasta la medianoche, cuando las cosas se torcieron. Extrañas y oscuras plantas bloquean ahora las puertas y ventanas. El aire vibra con voces de otro mundo que cantan en armonía: "¡Contemplad al Rey y a la Reina de la Corte Malévola! ¡Preparaos para la Danza Eterna! ¡Bienvenidos a la Mascarada!"

PREPARACIÓN

1. Busca {2/3/4/5} Fichas de Fuego. Estas son las Llamas Benévolas. Coloca una de estas fichas en cada una de las siguientes habitaciones: (si se han descubierto) Torre, Pasillo de las Estatuas, Invernadero, Cementerio, Caverna Subterránea y Lago Subterráneo.
2. Deja a un lado las Llamas Benévolas que queden.
3. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando detienes la Mascarada.

- Llevas las Llamas Benévolas a la Capilla.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Fuego – Llama Benévola
 Ficha de la Reina Oscura
 Fichas de Monstruo Pequeño –
 Bailarina Feérica

CASILLAS CON UNA
LLAMA BENÉVOLA

Torre – Planta Alta
 Pasillo de las Estatuas – Planta
 Alta
 Invernadero – Planta Baja
 Cementerio – Planta Baja
 Caverna Subterránea – Sótano
 Lago Subterráneo – Sótano

SI GANAS

Los espíritus de luz bailan en sus antorchas, iluminando toda la Capilla y extendiéndose por el resto de la casa.



LLAMA BENÉVOLA

Una antorcha encapuchada que contiene un espíritu de luz.

- Las Llamas Benévolas pueden ser transportadas e intercambiadas, utilizando las reglas normales de intercambio.
- Puedes tener más de una Llama Benévola a la vez.
- Si mueres mientras portas una Llama Benévola, coloca su ficha en la casilla donde has muerto.
- Puedes abandonar voluntariamente tu Llama Benévola en cualquier momento de tu turno.

Una vez por turno puedes:



Recoger la Llama

Mientras estés en una casilla con una Llama Benévola, coloca esa ficha en tu Pentágono de Personaje y haz una Tirada de Conocimiento o de Velocidad.

- 5+ Ahora portas una Llama Benévola. Con cuidado... ¡sí! ¡Ya la tienes!
- 0-4 Sufres 2 puntos de Daño General. Ahora portas una Llama Benévola. La manipulas con torpeza. ¡Te quema!

CUANDO DESCUBRES UNA CASILLA CON UNA LLAMA
BENÉVOLA

Coloca la Llama Benévola en esa casilla (si queda alguna).

AL FINAL DE TU TURNO

Si todas las Llamas Benévolas se han colocado en la casilla de la Capilla, ¡has ganado!

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Encuentras una armadura. Parece antigua. Más antigua que esta casa. Y contiene una momia que reconoces como uno de tus amigos. Pero eso no tiene ningún sentido: ¡solo lleva unos días desaparecido! La momia se convierte en polvo y tienes un mal presentimiento cuando uno de tus compañeros desaparece en la casa y vuelve vestido como un soldado del siglo XV.

PREPARACIÓN

1. Coloca a un lado las Fichas de Fuerza, Velocidad, Cordura y Conocimiento. Estos son los Ingredientes del Hechizo
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando rompes el Hechizo de la Armadura.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Fuerza, Velocidad, Cordura
 y Conocimiento – Ingredientes del
 Hechizo

CASILLAS QUE TIENEN
INGREDIENTES

Quirófano – Sótano/Planta Alta
 Cementerio – Planta Baja
 Habitación Sangrienta – Planta Baja/
 Alta
 Lago Subterráneo – Sótano
 Invernadero – Planta Baja
 Cocina – Planta Baja
 Despensa – Planta Baja
 Sala de Especímenes – Planta Baja/Alta
 Comedor – Planta Baja
 Cuarto de la Caldera – Sótano
 Observatorio – Planta Alta
 Biblioteca – Planta Alta/Baja

SI GANAS

Observas cómo la piel de tu antiguo amigo se reseca, luego se petrifica y se convierte en polvo. Finalmente el tiempo se le terminó.

Una vez por turno puedes:



Buscar Ingredientes

Mientras estés en una de las casillas de la lista, haz la Tirada de Rasgo correspondiente. No puedes hacer esta Tirada si la Ficha de Rasgo ya ha sido colocada en la casillas.

Cordura: Quirófano, Cementerio, Habitación Sangrienta – un frasco de sangre reseca.

Fuerza: Despensa, Sala de Especímenes, Comedor – un misterioso trozo de carne.

Conocimiento: Cuarto de la Caldera, Observatorio, Biblioteca – el polvo de los siglos.

Velocidad: Lago Subterráneo, Invernadero, Cocina – un puñado de hierbas cáusticas.

4+ Coloca la Ficha de Rasgo en tu casilla.

0-3 No pasa nada.

Una vez por turno puedes:



Romper el Hechizo de la Armadura

Mientras estés en la casilla de la Armería o la Sala de Rituales, haz una Tirada de Cordura. Solo puedes hacer esta Tirada si ya has colocado {1/2/3/4} Fichas de Rasgo en sus casillas.

5+ ¡Has ganado! Has roto el Hechizo de la Armadura.

0-4 Pierdes 1 de Cordura. La Armadura tiene voluntad propia.

LA BENDICIÓN FAMILIAR

CARTA DE ESCENARIO: UNA INVITACIÓN MISTERIOSA

ACTIVADOR DEL RETO: SÍMBOLO SAGRADO TRAIDOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

La velada fue divertida, hasta que uno de tus amigos desapareció. Mientras lo buscabas, te llamó la atención lo mucho que tu amigo se parecía a las personas de los retratos que decoraban todas las paredes de la casa. Empiezas a oír cánticos rítmicos que resuenan por los pasillos: "Gloria a La Anciana que pronto estará con nosotros" y todas las ventanas y puertas exteriores se cierran bruscamente. Algo siniestro está ocurriendo aquí y tendrás que detenerlo si quieres salir con vida.

PREPARACIÓN

1. Coloca la Ficha del Altar en cualquier casilla de la Planta Baja.
2. Si la casilla de la Sala de Rituales no ha sido colocada aun, búscala en el mazo de casillas y colócala en el Sótano usando las reglas normales de colocación de casillas.
3. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando el Traidor está muerto, el Tributo ha sido arruinado y el Altar destruido.

- No puedes destruir el Altar hasta que no hayas arruinado el Tributo y matado al Traidor.

FICHAS NECESARIAS

Ficha del Altar
Fichas de Monstruo Pequeño – Parientes
Ficha de la Reina Oscura – La Anciana

CASILLAS CON EFIGIES FAMILIARES

Galería – Planta Alta
Pasillo de las Estatuas – Planta Alta

SI GANAS

Los miembros de la retorcida familia envejecen rápidamente ante tus ojos, marchitándose en cuestión de minutos. Se desploman y se hacen polvo.

Una vez por turno puedes:



Arruinar el Tributo

Mientras estás en la casilla de la Sala de Rituales, haz una Tirada de Cordura.

- 4+ Alteras la disposición del Altar. *La Anciana te observa.*
0-3 Sufres 1 punto de Daño Físico. *Has molestado a La Anciana.*

Una vez por turno puedes:



Destruir el Altar

Mientras estás en la casilla con el Altar, haz una Tirada de Fuerza. No puedes Destruir el Altar hasta que no hayas Arruinado el Tributo y matado al Traidor.

- 4+ Si el Traidor está muerto, ¡has ganado!
0-3 Sufres 1 punto de Daño Mental. *Un castigo arcano por tu insolencia.*

Una vez por turno puedes:



Podar el Árbol Genealógico

Mientras estés en una casilla con Efigies Familiares, haz una Tirada de Cordura.

- 5+ Saca a un Pariente de la casa. *Recitas un conjuro y uno de los Parientes se convierte en polvo.*
0-4 Sufres 1 punto de Daño Físico.

PALABRAS DE LAS ESTRELLAS

CARTA DE ESCENARIO: ¡MALDICIÓN!

ACTIVADOR DEL RETO: MÁSCARA

TRAIDOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Durante varias semanas todos habéis oído voces en vuestras cabezas. Voces extrañas, que pronuncian palabras extrañas y os obligan a venir a esta vieja casa. Al cruzar el umbral, las voces se desvanecen hasta convertirse en susurros y luego se detienen. Te sientes aliviado, hasta que empiezas a escuchar las extrañas palabras de nuevo. Pero esta vez, las palabras no están en tu cabeza: vienen de uno de tus amigos, que las dice, las grita. Las palabras resuenan y una extraña escritura comienza a aparecer en las paredes. La escritura se extiende y aumenta su complejidad. No puedes leer las palabras, pero algo te dice que debes detener su escritura.

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.
3. Busca {3/4/5} Fichas Rúnicas y colócalas a un lado de los héroes. Estas son las Palabras Alienígenas de los héroes.

OBJETIVO

Ganas cuando el Traidor muera.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Héroe – Conocimiento Alienígena

Fichas Rúnicas – Palabras Alienígenas

CASILLAS CON NOTAS SOBRE EL IDIOMA

Biblioteca – Planta Alta/Baja
Observatorio – Planta Alta
Torre – Planta Alta
Laboratorio – Planta Baja
Sala de Especímenes – Planta Baja/Alta

SI GANAS

Aunque siempre te preguntarás el significado de esas palabras extrañas, también estarás eternamente agradecido de no haberlo averiguado. Y cuando el silencio te oprime y escuchas débiles susurros, que podrían ser mero producto de tu imaginación, pones música bien alto y tratas de olvidarlos.



PALABRAS ALIENÍGENAS

Parecen palpar débilmente.

- Las Palabras Alienígenas no pueden recogerse ni intercambiarse.
- A los héroes les cuesta dos movimientos abandonar cualquier casilla con una Palabra Alienígena.

Una vez por turno puedes:



Aprender el Idioma

Mientras estás en una casilla con notas sobre el idioma, haz una Tirada de Conocimiento.

- 4+ Coge la Ficha de Héroe correspondiente a tu héroe (si no la tienes ya). Esta ficha representa tu Conocimiento Alienígena. *Las cosas empiezan a cobrar sentido.*
0-3 Coloca una Palabra Alienígena de los héroes en esta habitación. Si ya hay una Palabra Alienígena en esta casilla, coloca una Palabra Alienígena en una habitación adyacente. *Las palabras se extienden.*

CUANDO ATACAS AL TRAIDOR

Si tienes Conocimiento Alienígena, puedes volver a tirar hasta dos de tus dados.

Si ganas el ataque, puedes robarle la Máscara al Traidor (si la tiene) en vez de hacerle daño.

AL FINAL DE TU TURNO

Si estás en una casilla con una Palabra Alienígena, o en una casilla adyacente, sufres 1 punto de Daño Mental. *Las palabras retumban en tu cerebro.*

VAMOS A NECESITAR UNA CASA MÁS GRANDE

CARTA DE ESCENARIO: INVESTIGADORES PARANORMALES ACTIVADOR DEL RETO: ÍDOLO
TRAIDOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Te enteraste de la existencia del fantasma a través del alcalde, que te contrató para investigar pero mantener las cosas en secreto. La autopsia dice que el dueño de la casa murió en un accidente de navegación, pero se rumorea que algo más espantoso ocurrió en este tranquilo pueblo costero. Mientras investigas en busca de signos de actividad paranormal, empiezan a escucharse ruidos de oleaje en algún lugar de la casa y el olor del agua salada inunda tus fosas nasales.

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando haces estallar al Gran Tiburón Blanco Espectral.

- Buscar Explosivos y/o Dinamita.
- Invocar al Tiburón a tu espacio.
- Alimentar al Tiburón con Explosivos.

FICHAS NECESARIAS

Ficha Tiburón Fantasmal
5 Fichas de Trampa – Explosivos

SI GANAS

Salas de la casa, empapado y cubierto de tripas de tiburón, pero vivo. Ahora que estás de vuelta en tierra firme, recuerdas por qué nunca te ha gustado el mar.

CASILLAS BOCA ABAJO

Las casillas boca abajo están inundadas y tienen puertas en los 4 lados. Las Casillas inundadas no tienen ningún símbolo. Los Accesos no pueden inundarse.



EXPLOSIVOS

Inflamable.

Los héroes pueden intercambiar Explosivos entre ellos, siguiendo las reglas normales de intercambio.

Una vez por turno puedes:

Buscar Explosivos

En cualquier casilla con un Símbolo de Objeto, haz una Tirada de Velocidad.

- 4+ Coge una Ficha de Trampa. Estos son los Explosivos.
0-3 No pasa nada.

Una vez por turno puedes:

Introducir Explosivos en la garganta del Tiburón

Mientras estés en una casilla con el Tiburón, haz una Tirada de Fuerza. Descarta cualquier número de Fichas de Trampa para sumar 2 al resultado de tu Tirada por cada ficha descartada. Si tienes Dinamita, añade 2 al resultado de tu Tirada.

- 10+ ¡Has ganado! El tiburón explota en mil pedazos.
0-9 Sufres 2 puntos de Daño Físico y termina tu turno.

UN HERMOSO JARDÍN

CARTA DE ESCENARIO: SE VENDE ACTIVADOR DEL RETO: ANILLO
TRAIDOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

"Esta casa necesita un jardín", dice el agente inmobiliario. No entiendes a qué se refiere, porque está señalando la alfombra y las paredes. Sus ojos son brillantes, con un destello de otro mundo, y su voz tiene una extraña cualidad musical. Algo no encaja, y de repente recuerdas las historias sobre hadas de tu infancia. ¿Podría ser un agente inmobiliario... feérico?

Te devanas los sesos intentando recordar todo lo que puedas sobre las hadas. Veamos... viven en círculos de setas, se supone que no debes probar su comida, y... ¿algo relacionado con el hierro? ¡El hierro puede dañarlas! Eso es algo. Tal vez, si aprendes más sobre las hadas, puedas evitar que destruyan esta hermosa y vieja casa.

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando ejecutas el ritual para atrapar a las hadas.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Monstruo Pequeño – Hadas
Fichas de Héroe – Conocimiento Feérico
2 Fichas de Fuerza – Hierro Frío

CASILLAS CON INFORMACIÓN SOBRE LAS HADAS

Biblioteca – Planta Alta/Baja
Sala de Rituales – Sótano

SI GANAS

No habrá jardín aquí. Las hadas han quedado atrapadas. Si vuelven, quemarás la casa y echarás sal en la tierra para que nada vuelva a crecer en el lugar.

Una vez por turno puedes:

Romper el Hierro

Mientras estés en una casilla con un Símbolo de Objeto, haz una Tirada de Fuerza.

- 5+ Coge una Ficha de Fuerza (si queda alguna). Esto es un pedazo de Hierro Frío.
0-4 No pasa nada.



HIERRO FRÍO

Es venenoso para las hadas.

- Los héroes pueden intercambiar Hierro Frío entre ellos, siguiendo las reglas normales de intercambio.

Una vez por turno puedes:

Aprender sobre las Hadas

Mientras estés en una casilla con información sobre las Hadas, haz una Tirada de Conocimiento.

- 5+ Coge la Ficha de Héroe correspondiente a tu héroe. Esto representa el Conocimiento Feérico. Esta ficha no se puede intercambiar.
0-4 No pasa nada.

Una vez por turno puedes:

Atrapar a las Hadas

Mientras estés en una casilla con una de las Hadas, haz una Tirada de Conocimiento. Suma 2 al resultado de tu Tirada por cada uno de los siguientes elementos que poseas: Conocimiento Feérico, Hierro Frío, el Anillo (de los Presagios).

- 9+ Ejecutas bien el ritual y atrapas a las Hadas. ¡Has ganado!
0-8 No pasa nada.

HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE

CARTA DE ESCENARIO: UNA EXTRAÑA DESAPARICIÓN **ACTIVADOR DEL RETO:** ANILLO
TRAIDOR: QUIEN TENGA MENOS CORDURA (SIN SER EL REVELADOR DEL RETO)

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Encuentras el cuerpo de tu amiga desaparecida con un velo de novia en las manos. En algún lugar de la casa, uno de vosotros ha sido poseído por un fantasma. Lo has oído lamentarse por su amor perdido y está dispuesto a matar si eso significa traer a su amada de vuelta a este mundo. Crees que quiere el anillo que has encontrado y planeas tenderle una trampa, utilizando el anillo como cebo. Le darás al fantasma la boda que quiere y luego lo despacharás para siempre.

PREPARACIÓN

1. Si la casilla de las Escaleras Secretas no ha sido colocada aun, búscala en el mazo de casillas y colócala en la casa, usando las reglas normales de colocación de casillas.
2. Aparta las {4/6/9/12} casillas superiores del mazo de casillas y devuelve las casillas restantes a la caja de juego. Si hay menos casillas en el mazo, omite este paso.
3. Coge los Presagios que tenga el Traidor y dáselos al Revelador del Reto.
4. El Traidor está tratando de encontrar el Anillo. Cuando los equipos se separan, los héroes pueden intercambiar libremente los Presagios, siguiendo las reglas normales de intercambio. Los héroes debe colocar sus Presagios boca abajo, en la mesa, frente a ellos.
5. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando realizas la Ceremonia.

- Explorar toda la casa hasta encontrar el Altar.
- Obligar al Espíritu a ir al Altar.
- Realizar la Ceremonia.

FICHAS NECESARIAS

Ficha del Altar

Monstruos Pequeños – Testigos de la Boda

SI GANAS

Utilizando los poderosos objetos de la casa, has conseguido sacar al espíritu del cuerpo poseído de tu amigo. Lo arrastras hasta la calle y llamas una ambulancia.

PRESAGIOS

- El Traidor está buscando el Anillo.
- Mantén tus Presagios boca abajo frente a ti a menos que se te indique lo contrario. Puedes mirarlos en cualquier momento.
- Si quieres usar o beneficiarte de uno de tus Presagios boca abajo, primero debes revelarlo al Traidor. Después, vuelve a ponerlo boca abajo.
- Si encuentras un nuevo Presagio, no lo reveles. Colócalo boca abajo frente a ti.
- Al intercambiar Presagios entre héroes, no es necesario revelarlos.

CUANDO DESCUBRES LA ÚLTIMA CASILLA DEL MAZO

Coloca la Ficha del Altar en esa casilla. *El lugar perfecto para una boda.*

Una vez por turno puedes:

Obligar al Espíritu

Mientras tengas el Anillo, revélalo y haz una Tirada de Conocimiento. Mueve al Traidor un número de casillas hasta el valor de tu Tirada.

Una vez por turno puedes:

Realizar la Ceremonia.

Mientras estés en la casilla con el Altar y el Traidor, haz una Tirada de Cordura.

6+ Despachas el espíritu y liberas a tu amigo. ¡Has ganado!

0-5 No pasa nada.

UNA OPORTUNIDAD FANTASMAL

CARTA DE ESCENARIO: INVESTIGADORES PARANORMALES
ACTIVADOR DEL RETO: SÍMBOLO SAGRADO **TRAIDOR:** REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

El objetivo de la excursión era encontrar fantasmas para ese reality show tan genial, "Bros vs. Ghosts". ¡Te ha tocado la lotería! Con una ouija contactas a unos simpáticos fantasmas que te advierten sobre el maldito símbolo sagrado que ha encontrado tu amigo. Si escapa de la casa con el símbolo, el mundo se acabará esa misma noche. Los fantasmas ofrecen su ayuda en una épica batalla del bien contra el mal. ¡Fantástico!

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando escapas de la casa con el número requerido de objetos.

- Atacar a los Objetos Malditos para aturdirlos.
- Disparar la Maldición de los objetos aturridos para recogerlos.

FICHAS NECESARIAS

2 series de Fichas de Número – Objetos Malditos

CASILLAS CON ENERGÍA ESPIRITUAL

Galería – Planta Alta

Cementerio – Planta Baja

Quirófano – Sótano/Planta Alta

Habitación Insonorizada – Sótano/Planta Alta

SI GANAS

¡Lo lograste! Has conseguido machacar el mal que había corroído a tu amigo. Ahora puedes vender los derechos televisivos de tu increíble historia a "Bros vs. Ghosts". ¡Choca esos cinco!

CUANDO ATACAS A UN OBJETO MALDITO EN TU CASILLA

Si no estás usando un arma, puedes atacar con Cordura o Conocimiento. (Si lo haces, sufres Daño Mental si pierdes.) ¡*Spiritus mundi, colega!*

CUANDO ATACAS AL TRAIDOR CON FUERZA

Si ganas, puedes robarle un Objeto o un Presagio en vez de hacerle daño.

Una vez por turno puedes:

Disparar la Maldición

Mientras estés en una casilla con un Objeto Maldito aturrido, quita su ficha y coge la carta de Objeto o Presagio correspondiente. Ahora portas ese Objeto o Presagio. Ya no está maldito.

Una vez por turno puedes:

Hablar con los Espíritus

Mientras estés en una casilla con energía espiritual, sufre un dado de Daño General y aumenta en 1 cualquiera de tus Rasgos.

CUANDO TERMINAS TU TURNO EN EL HALL DE ENTRADA

Si tienes el Símbolo Sagrado y {3/4/5/7} Objetos o Presagios diferentes, ¡has ganado!

AL FINAL DE TU TURNO

Si tienes el Símbolo Sagrado, sufres un dado de Daño General. (Si estás en el Hall de Entrada con el número de objetos necesarios para ganar, omite este paso). ¡*Colega, esta cosa es realmente malvada!*

LA CATÁSTROFE

CARTA DE ESCENARIO: INVESTIGADORES PARANORMALES
ACTIVADOR DEL RETO: CALAVERA TRAIADOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

¿Expulsar un gato fantasmal de la casa? Parecía un trabajo fácil: coger un puntero láser, algunas golosinas hechas con pescado y cualquier otra cosa que pudieras utilizar para distraer al espectro felino y desterrarlo al más allá. Pero, de repente, el propietario te lanza una sonrisa como la del gato de Cheshire y la casa se llena de espantosos maullidos.

No hay trabajo sencillo sino presas fáciles.

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando el Bakeneko ha sido desterrado.

- Eliminar a los Gatos Zombis para debilitar al Bakeneko.
- Atacar y derrotar al Bakeneko.

FICHAS NECESARIAS

Ficha del Bakeneko

Fichas de Monstruo Pequeño – Gatos Zombis

Fichas de Fuego – Habitación en llamas

SI GANAS

Nunca pensaste que tu conocimiento de los memes te ayudaría en un trabajo como este, pero, de alguna manera te ayudó a vencer al gato fantasma y a su ejército de asistentes zombis. Puedes descansar tranquilo, sabiendo que los enviaste al otro lado del Puente del Arcoíris... o a donde sea que los gatos endemoniados vayan a jugar en el más allá.

CUANDO CAIGAS EN UNA CASILLA CON UNA FICHA DE FUEGO

Haz una Tirada de Velocidad.

5+ No pasa nada. Atraviesas el fuego sin problemas.

0–4 Sufres 1 punto de Daño Físico.

Una vez por turno puedes:

 **Decir "MIAU, MIAU, MIAU"**

Mientras estés en una casilla con un Gato Zombi, entierra uno de tus Objetos o Presagios. Mueve el Gato Zombi hasta 4 casillas de distancia. Ese Gato queda aturdido. Esto no cuenta como un ataque.

CUANDO ATACAS A UN GATO ZOMBI

Si ganas, eliminas al gato en vez de aturdirlo.

CUANDO DERROTAS AL BAKENKO CON UN ATAQUE DE FUERZA

Si no hay Gatos Zombis en la región, ¡has ganado! El gato ha sido expulsado.

De lo contrario, el Bakeneko queda aturdido.

SONRÍE A LA CÁMARA

CARTA DE ESCENARIO: NINGUNA ACTIVADOR DEL RETO: "DI ¡PATATA!"
TRAIADOR: CONSULTA LA CARTA DE SUCESO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

"No permitas que la cámara te robe el alma", te dice una voz mientras tu visión vuelve a la normalidad. Eso es una superstición, ¿no? Pero entonces, ¿por qué encuentras un cuerpo inerte, con los ojos vidriosos? Y las puertas no se abren, por mucho que tires de ellas. No te gusta el extraño brillo en los ojos de tu amigo cuando coge una vieja cámara: te recuerda demasiado a todas las extrañas fotos que has visto por la casa.

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando has destruido todas las Cámaras.

- Eliminar a todos los Fotógrafos Fantasmales.
- Destruir la Cámara Mágica.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Monstruo Pequeño – Fotógrafos Fantasmales

Fichas de Héroe – Esencia del Héroe

SI GANAS

No quieres arriesgarte a tocar nada que no debas, así que decides dejar los restos de la cámara en la casa. Abres la puerta, que ahora está misteriosamente desbloqueada, y ayudas a tu amigo a salir. Lo llevas al hospital, pero dudas que los médicos sepan qué hacer con él.

Una vez por turno puedes:

 **Destruir la Cámara Mágica.**

Mientras estés en la casilla con el Traidor, haz una Tirada de Cordura.

6+ Si el Traidor tiene la Cámara Mágica, devuélvela a la caja del juego. La Cámara Mágica ha sido destruida.

0–5 No pasa nada.

FANTASMAS PAPARAZZI

Los Fotógrafos Fantasmales solo pueden ser eliminados con ataques de Fuerza. Otros tipos de ataque pueden aturdirlos.

AL FINAL DE TU TURNO

Si todos los Fotógrafos Fantasmales han muerto y la Cámara Mágica ha sido destrozada, ¡has ganado!

AL FINAL DEL HALL, SEGUNDA DIMENSIÓN A LA DERECHA

CARTA DE ESCENARIO: UNA EXTRAÑA DESAPARICIÓN **ACTIVADOR DEL RETO: ÍDOLO**
TRAIDOR: QUIEN TENGA MÁS CONOCIMIENTO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

La policía no podía enterarse, así que tus amigos y tú decidisteis investigar la desaparición de Cristina por vuestra cuenta. Seguisteis el rastro hasta esta casa donde todo es ... extraño: las sombras se inclinan en direcciones equivocadas y aparecen puertas donde no estaban antes. Mientras recorres las habitaciones, buscando a Cristina, un gran crujido sacude la casa y todo parece saltar por los aires. Observando por la puerta por la que acabas de entrar, ves un vacío de color púrpura. Mirando fijamente en sus oscuras profundidades, ves habitaciones que se arremolinan y bailan, deteniéndose unas junto a otras durante breves momentos antes de volver a girar. Será mejor que te des prisa y encuentres pronto a Cristina, si quieres salir de aquí antes de que la situación empeore.

PREPARACIÓN

1. Coloca a un lado la Ficha de Monstruo Pequeño. Esta es tu amiga Cristina.
2. Devuelve el mazo de Cartas de Suceso a la caja del juego.
3. Coloca el Contador en {6/3/1/0}.
4. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando Cristina atraviesa la puerta principal.

- Encontrar a Cristina descubriendo casillas con Símbolos de Presagio.
- Escapar de la casa volviendo al Hall de Entrada con Cristina.

FICHAS NECESARIAS

Contador

Ficha de Monstruo Pequeño – Cristina

OTRA DIMENSIÓN

- Todas las casillas están ahora en la Planta Baja. Las regiones del Sótano y la Planta Alta ya no existen.
- Todas las casillas conectadas (como el Acceso a la Planta Alta que lleva a la Escalera de la Planta Baja) permanecen conectadas, aunque no sean adyacentes.
- El Ascensor Místico solo se mueve con una Tirada de 2 o 4.
- Solo los héroes pueden descubrir nuevas casillas.



CRISTINA

Está inconsciente. Tendrás que cargarla.

- Cristina puede ser intercambiada con otros héroes, usando las reglas normales de intercambio. Si mueres, otro héroe puede recoger a Cristina de tu cadáver. El Traidor no puede coger a Cristina.

CUANDO DESCUBRES UNA NUEVA HABITACIÓN

Coloca siempre la casilla superior del mazo de casillas, independientemente de la región o regiones que se indiquen en el reverso de dicha casilla. No estás obligado a terminar tu turno cuando descubras una nueva casilla. Si te queda movimiento, puedes utilizarlo.

- Si la casilla tiene un Símbolo de Suceso, no pasa nada.
- Si la casilla tiene un Símbolo de Objeto, roba una Carta de Objeto de forma normal.
- Si la casilla tiene un Símbolo de Presagio, roba una Carta de Presagio. Sube 1 en el Contador (no puede pasar de 8).

Una vez por turno puedes:



Buscar a Cristina

Mientras estés en una casilla con un Símbolo de Presagio, tira un número de dados igual al número del Contador.

- 9+ Coge la Ficha de Monstruo Pequeño y colócala en tu Pentágono de Personaje. Esta es tu amiga Cristina. Ahora la llevas tú. Termina tu turno.

- 0-8 Sufres 1 punto de Daño General y termina tu turno.

Una vez por turno puedes:



Hacer un Intento de Fuga

Si estás en el Hall de Entrada y llevas a Cristina, tira un número de dados igual al número del Contador.

- 9+ Logras salir de la casa. ¡Has ganado! Arrastras a Cristina a un lugar seguro.

- 0-8 Termina tu turno. La puerta no conduce a donde debería. Terminas de nuevo en el Hall de Entrada.

SI GANAS

Subes por escaleras que parecen descender y atravesas puertas que no estaban allí momentos antes. Cuando por fin escapas de la casa, tienes las piernas destrozadas por el esfuerzo. Cristina permanece dormida varios días después del escape, mientras tú apenas consigues dormir. En tus sueños, todo da vueltas...

BABOSAS ESPACIALES

CARTA DE ESCENARIO: UNA EXTRAÑA DESAPARICIÓN ACTIVADOR DEL RETO: CALAVERA
TRAIDOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Tu amiga se dedicaba a perseguir meteoritos. Dedicaba, en pasado, porque viendo su cuerpo corroído y medio devorado, dudas que vuelva a rastrear souvenirs cósmicos. Sin embargo, eligió uno muy extraño para su último viaje. El meteorito se estrelló a través de la casa y aterrizó en el sótano. La roca está agujereada y empapada con algún tipo de baba. Observas cómo empieza a temblar y a transformarse. Unas extrañas criaturas parecidas a las babosas salen de ella y se arrastran por el suelo. La sal mata a las babosas... ¿no?

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando destruyes ambos Nidos.

- Encontrar Sal.
- Utilizar la Sal para destruir ambos Nidos.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Monstruo Pequeño – Babosas

2 Fichas de Nido – Nidos de Babosas

5 Fichas de Comida – Sal

CASILLAS DONDE PUEDE ENCONTRAR SAL

Cocina – Planta Baja
Comedor – Planta Baja
Lago Subterráneo – Sótano
Despensa – Sótano/Planta Baja
Laboratorio – Planta Baja
Gimnasio – Sótano/Planta Baja

SI GANAS

La próxima vez que estés en una fiesta y la gente empiece a debatir si los extraterrestres existen o no, cierra el pico. Ya sabes qué horrores existen en la galaxia.



SAL

Sal normal de supermercado: buena para cocinar y para matar babosas.

- Cuando un héroe con una Ficha de Sal muere, deja caer en su casilla la(s) Ficha(s) de Sal que llevaba.
- Los héroes pueden intercambiar las Fichas de Sal entre ellos, siguiendo las reglas normales de intercambio.

Una vez por turno puedes:

Encontrar Sal

Mientras estés en una casilla donde puedas encontrar Sal, haz una Tirada de Velocidad o de Conocimiento.

- 5+ Coge una Ficha de Sal. ¡Encontraste sal!
- 2–4 No pasa nada.
- 0–1 Coloca una Babosa en tu casilla. ¡Están por todas partes!

Una vez por turno puedes:

Destruir un Nido

Mientras estés en una casilla con una Ficha de Nido, haz una Tirada de Velocidad. Puedes descartar cualquier número de Fichas de Sal. Por cada Ficha de Sal que descartes, suma 2 al resultado de tu Tirada.

- 9+ Destruyes el Nido. Si ambos Nidos han sido destruidos, ¡has ganado!
- 5–8 No pasa nada.
- 0–4 Coloca una Babosa en tu casilla. ¡Has dañado el Nido!

EN BUSCA DE PAZ

CARTA DE ESCENARIO: SE VENDE ACTIVADOR DEL RETO: SÍMBOLO SAGRADO
TRAIDOR: QUIEN TENGA MENOS CORDURA

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Cuando llegas, te encuentras con el pálido fantasma del agente inmobiliario y el lugar donde cayó al vacío. "Esta casa es maligna y está llena de fantasmas", dice. Y pensaba vendérmela de todos modos, el muy tunante, piensas. Esta confesión parece liberarlo, porque se desvanece con una luz hermosa y sagrada. Comprendes que puedes salvar a todos los fantasmas del mismo modo que lo salvaste a él. Puedes ayudarles a seguir adelante. Seguro que los de tu grupo piensan igual.

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando la casa encuentra la paz.

- Los Fantasmas aparecen en las casillas con Símbolos de Suceso.
- Ayudar a los Fantasmas a reconciliarse.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Monstruo Pequeño – Fantasmas

SI GANAS

Uno a uno, los fantasmas confesaron sus agravios, sus mezquindades, sus arrepentimientos. Uno a uno, encontraron descanso al compartir sus penas contigo. La casa sigue crujiendo, pero ahora es solo por el viento. Es un sonido de paz.

Una vez por turno puedes:

Reconciliar Fantasmas

Mientras estés en una casilla con un Fantasma, haz una Tirada de Cordura.

- 5+ Saca el Fantasma de la casa y colócalo en tu Pentágono de Personaje. Si hay {4/5/6/8} Fantasmas en los Pentágonos de Personaje, la casa ha sido purificada y, ¡has ganado!
- 0–4 No pasa nada.

CUANDO ATACAS AL TRAIADOR

Si ganas, puedes robarle un Objeto o un Presagio en vez de hacerle daño.

CUANDO REVELES UNA NUEVA CASILLA CON UN SÍMBOLO DE SUCESO

En vez de robar una Carta de Suceso, coloca un Fantasma en la nueva casilla.

EXPERIENCIA EXTRACORPÓREA

CARTA DE ESCENARIO: UNA INVITACIÓN MISTERIOSA ACTIVADOR DEL RETO: ARMADURA
TRAIDOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

La noche empezó muy bien. Uno de tus amigos había recibido un extraño correo electrónico que os invitaba a explorar esta vieja casa abandonada. Te divertías mientras estabas echando un vistazo alrededor, pero acabas de encontrar una extraña pantalla en la pared. Parpadea fríamente, mostrando varias lecturas biométricas. Una armadura situada en un rincón se ilumina con un resplandor eléctrico, y escuchas un zumbido mecánico cuando todas las puertas y ventanas de la casa se cierran de golpe. Tienes que hacer algo rápidamente o sino esta será tu última visita.

PREPARACIÓN

1. Entrega a cada héroe su correspondiente Ficha de Héroe para que la coloque en su Pentágono de Personaje. Este es su ADN.
2. Coloca el Contador en {2/3/4/5}.
3. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando todos los Robots de Seguridad han sido desactivados y uno de vosotros escapa de la casa.

- Desactivar los Robots de Seguridad atacándolos con eficacia.
- También puedes Alterar los Circuitos para desactivar los Robots.
- Escapar por el Hall de Entrada.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Monstruo Pequeño – Robots de Seguridad
Fichas de Héroe – ADN de Héroe

CASILLAS CON TECNOLOGÍA

Observatorio – Planta Alta
Sala de Juegos – Sótano/Planta Alta
Laboratorio – Planta Baja
Habitación del Pánico – Sótano

SI GANAS

Con una sacudida, el último cerrojo se abre. Corriendo, escapas de la casa mientras inspiras a bocanadas el reconfortante aire nocturno. Oyes un ruido ensordecedor detrás de ti. Es la casa entera que sale disparada al espacio.

INTERCAMBIO DE CUERPOS

En el transcurso de este Reto, los héroes intercambiarán sus cuerpos. Cuando se produzca un intercambio de cuerpos, intercambia los Pentágonos de Personaje con el otro jugador, pero no intercambies Objetos ni Presagios. Controlas la figura asociada al Pentágono de Personaje que tienes delante. El orden de los turnos no cambia.

Una vez por turno puedes:

 Alterar los Circuitos

Mientras estés en una casilla con tecnología, puedes atacar a cualquier Robot de Seguridad de tu región. No puedes utilizar armas en este ataque, solo el Conocimiento. Esto cuenta como tu ataque del turno.

Si ganas, desactivas al Robot. Sácalo de la casa. Si pierdes, sufres Daño Mental en vez de Daño Físico.

Una vez por turno puedes:

 Hacer un Intento de Fuga

Solo puedes Hacer un Intento de Fuga cuando todos los Robots de Seguridad hayan sido desactivados.

Mientras estás en el Hall de Entrada, haz una Tirada de Velocidad.

- 4+ Desactivas algunas de las cerraduras de la puerta. Baja 1 en el Contador. Si el Contador llega a 0, escapas de la casa y, ¡has ganado!
- 0–3 No pasa nada.

LA VELADA SINIESTRA

CARTA DE ESCENARIO: UNA INVITACIÓN MISTERIOSA ACTIVADOR DEL RETO: ANILLO
TRAIDOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

¡Ding Dong! Suena el timbre y la gente se amontona en el Hall de Entrada. Alguien ha planeado una fiesta en esta vieja y espeluznante casa, pero ¿quién? Te parece extraño que los invitados traigan gelatina y ensaladilla, y que vayan vestidos como personajes de una comedia de los años cincuenta. Cuando te atreves a hacerles algunas preguntas, te das cuenta de que todos te miran fijamente, con sus rostros tiesos, con sonrisas imposiblemente amplias. Algo está pasando aquí...

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Revelador del Reto tendrá el primer turno.

OBJETIVO

Ganas cuando elimines a todos los Vecinos.

- El Anillo te permitirá eliminar a varios Vecinos en un turno.
- Suspender la fiesta para reducir el número de vecinos que acudan.

FICHAS NECESARIAS

Contador

Fichas de Monstruo Pequeño – Vecinos

SI GANAS

Miras a tu amigo, sorprendido por el giro que ha tomado su fiesta. Aturdido, sales por la puerta principal y saludas débilmente a los vecinos que se dirigen hacia ti. Te devuelven el saludo con un entusiasmo escalofriante, que te eriza los pelos de la nuca. Mientras te alejas tambaleándote, piensas que quizás las fiestas vecinales no sean lo tuyo.



EL ANILLO DE LAS FIESTAS

Un simple anillo con un lazo complejo.

Cuando el Traidor es eliminado, quítale el Anillo.

UN LAZO INSÓLITO

Puedes atacar usando el Anillo cuantas veces quieras durante tu turno, hasta que pierdas un ataque con el Anillo.

No puedes atacar con el Anillo durante el mismo turno en el que lo obtuviste y no puedes intercambiar el Anillo con otro héroe si lo has utilizado en ese turno.

Una vez por turno puedes:

 Suspender la Fiesta

Mientras estás en una casilla con un símbolo de Suceso, haz una Tirada de Conocimiento o de Velocidad.

6+ Baja 1 en el Contador.

0–5 No pasa nada.

AL FINAL DE TU TURNO

Si todos los vecinos están muertos, ¡has ganado!

LA MENTE DE LA COLMENA

CARTA DE ESCENARIO: ¡MALDICIÓN! **ACTIVADOR DEL RETO:** LIBRO
TRAIDOR: QUIEN TENGA MÁS CONOCIMIENTO (SIN SER EL REVELADOR DEL RETO)

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Polillas, cigarras, abejas. Últimamente, todo tipo de insectos voladores han nublado los cielos de la ciudad, y cada noche pululan por esta casa. Decides investigar este extraño fenómeno y registrar la casa en busca de pistas. Al ir habitación por habitación, acabas descubriendo un viejo cuaderno lleno de términos científicos, dibujos anatómicos detallados de avispas y garabatos inescrutables. Una página te llama la atención, dice: "Notas de laboratorio de híbridos humanos/insectos". Detrás de ti, oyes un zumbido y el aleteo de unas alas...

PREPARACIÓN

1. Coloca el Contador en {5/4/4/3}.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando matas a la Avispa Gigante.

FICHAS NECESARIAS

Contador

Ficha de Avispa Gigante

Fichas de Monstruo Pequeño –
Avispas Obreras

Fichas de Nido – Huevos de
Avispa

SI GANAS

La avispa gigante se debilita, como si hubiera estado demasiado tiempo al sol. Los otros insectos caen muertos, desplomándose sobre tu pelo y tu ropa. Te vas rápidamente, cubierto de cáscaras exoesqueléticas. Vas a necesitar una ducha.



HUEVOS DE AVISPA

Puedes sentir que algo se retuerce en su interior.

- Los héroes pueden recoger las Fichas de Nido. Estos son los Huevos de Avispa.
- Los héroes pueden intercambiar los Huevos de Avispa siguiendo las reglas normales de intercambio.

Una vez por turno puedes:



Destruir un Huevo

Mientras tengas Huevos de Avispa (cualquier cantidad), haz una Tirada de Conocimiento para intentar destruirlos.

- 5+ Dale todos los Huevos de Avispa que tengas al Traidor. ¡Has destruido los huevos.
- 0-4 Coloca una Ficha de Monstruo Pequeño en tu casilla. Esta es una Avispa Obrera. ¡Se está moviendo!

CUANDO ATACAS A LA AVISPA GIGANTE

Por cada Huevo de Avispa que haya en la casa (incluidos los que tengan los héroes), resta 1 al resultado de tu Tirada. Si derrotas a la Avispa Gigante, ¡has ganado!

EL REGRESO DE LOS GEMELOS MALVADOS

CARTA DE ESCENARIO: SE VENDE **ACTIVADOR DEL RETO:** MÁSCARA
TRAIDOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Ya vives en esta casa. Bueno, no tú mismo, sino tus gemelos malvados. Llevan máscaras con tu cara y se hacen pasar por ti. "La bola de cristal nos mostró que llegarías", dice un gemelo con voz monótona. "Nos mostró a nosotros mismos, atravesando la entrada. No se puede permitir que nuestras versiones falsas caminen por la tierra". Estás de acuerdo. No puedes permitir que estos farsantes existan.

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando hayas eliminado a todos los Gemelos Malvados.

- Puedes matar a tu propio Gemelo Malvado.
- Si tienes la Máscara, puedes matar a cualquier Gemelo Malvado.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Monstruo Pequeño –
Gemelos Malvados

Fichas de Héroe – Identidades
Gemelas

CASILLAS DONDE PUEDES AVERIGUAR

Torre – Planta Alta
Sala de Rituales – Sótano

SI GANAS

Consultas la bola de cristal y ves que la puerta principal se abre y que varias figuras la atraviesan. Te acercas, tratando de ver mejor a través del cristal distorsionado. Uno de los recién llegados es exactamente igual que tú. No puede ser de nuevo, ¡nooo!

Una vez por turno puedes:



Consultar la Bola de Cristal

Mientras estés en una casilla donde puedas averiguar, haz una Tirada de Conocimiento.

- 5+ Aturdes a un Gemelo Malvado. Golpeas la bola y la imagen se tambalea.
- 0-4 No pasa nada.

CUANDO ATACAS AL TRAIDOR CON FUERZA

Si ganas, puedes robarle la Máscara (si la tiene) en vez de hacerle daño.

CUANDO MATAS A UN GEMELO MALVADO

Si no hay más Gemelos Malvados, ¡has ganado!

UN DIOS EN LA CASA

CARTA DE ESCENARIO: SE VENDE ACTIVADOR DEL RETO: ÍDOLO
TRAIDOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Os separáis para buscar al agente inmobiliario, que por alguna razón no estaba esperando en la puerta. Justo cuando piensas que reformar este lugar costará una fortuna, las luces parpadean y oyes un extraño zumbido mecánico. Tienes la extraña sensación de que la casa está temblando. De repente, la radio se enciende a tu lado. Quizás se trate de un problema en la instalación eléctrica, pero ¿por qué repite tu nombre?

PREPARACIÓN

1. Coloca el Contador a 0.
2. Coloca las 5 Fichas de Explorado cerca del Contador.
3. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando sobrecargas todos los Generadores.

- Sabotear los Circuitos y Desactivar las Trampas para encontrar suministros que te ayuden a Sobrecargar los Generadores.

FICHAS NECESARIAS

Contador
5 Fichas de ON/OFF – Generadores
5 Fichas de Trampa
5 Fichas de Explorado – Sabotaje

CASILLAS CON CIRCUITOS

Habitación del Pánico – Sótano
Bóveda – Sótano
Cocina – Planta Baja
Laboratorio – Planta Baja
Sala de Juegos – Sótano/Planta Alta

SI GANAS

No sabes qué tipo de ser vivía en los cables de la casa, pero era enorme. Aceptas tu huida como una victoria y esperas que el malvado ser nunca encuentre la forma de salir de la casa.

ACTIVAR UNA TRAMPA

Cuando entras en una casilla con una Ficha de Trampa, sufres dos dados de Daño General. La Trampa permanece en la casilla.

Una vez por turno puedes:

 Desactivar una Trampa

Mientras estés en una casilla con una Ficha de Trampa, o en una casilla adyacente, haz una Tirada de Velocidad. Si estás en la misma casilla que la Trampa, suma 2 al resultado de tu Tirada.

- 6+ Saca la Trampa y dásela al Traidor. Sube 1 en el Contador.
0–5 No pasa nada.

Una vez por turno puedes:

 Sabotear los Circuitos

Mientras estés en una casilla con circuitos, haz una Tirada de Conocimiento.

- 5+ Sube 1 en el Contador. Coloca una Ficha de Explorado en esa casilla.
0–4 No pasa nada.
No puedes Sabotear los Circuitos dos veces en la misma casilla.

Una vez por turno puedes:

 Sobrecargar el Generador

Mientras estés en cualquier casilla con un Generador, tira un número de dados igual al número del Contador.

- 5+ Pon la Ficha del Generador en OFF. Si todos los Generadores están en OFF, ¡has ganado!
0–4 Termina tu turno.

MERIENDA CANINA

CARTA DE ESCENARIO: INVESTIGADORES PARANORMALES ACTIVADOR DEL RETO: PERRO
TRAIDOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Has seguido los pasos de un grupo de cazafantasmas que desaparecieron aquí, con su perro, hace algunos años. Ahora la casa está embrujada por sus espíritus, a los que pretendes liberar y poner a descansar. No creas que hubiera ningún superviviente, pero, de repente, oyes un grave gruñido canino, formulando palabras que no puedes entender.

PREPARACIÓN

1. Si la casilla de la Despensa no ha sido descubierta, encuéntrala en el mazo de casillas y colócala en el Sótano.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando pones a descansar suficientes espíritus.

- Exorcizar espíritus en habitaciones específicas.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Explorado – Espíritus Exorcizados
Ficha del Perro Endemoniado
5 Fichas de Comida – Comida Robada

CASILLAS EMBRUJADAS

Biblioteca – Planta Alta/Baja
Despensa – Planta Baja
Gimnasio – Sótano/Planta Baja
Capilla – Planta Baja

Una vez por turno puedes:

 Exorcizar el Espíritu

Mientras estés en una casilla embrujada, haz la Tirada de Rasgo correspondiente. No puedes hacer esta Tirada si la Ficha de Explorado ya ha sido colocada en la casilla.

Biblioteca: Haz una Tirada de Conocimiento.
Despensa: Haz una Tirada de Fuerza.
Gimnasio: Haz una Tirada de Velocidad.
Capilla: Haz una Tirada de Cordura.

- 4+ Coloca la Ficha de Explorado en esa casilla.
0–3 No pasa nada.

CUANDO ATACAS AL PERRO ENDEMONIADO

Puedes atacar usando la Cordura. Si lo derrotas y los {2/3/4/4} espíritus han sido exorcizados, ¡has ganado!



SI EL PERRO ENDEMONIADO TE ATACA Y TIENES UNA FICHA DE COMIDA

Está más interesado en probar la carne.

Puedes darle una Ficha de Comida al Perro Endemoniado. Si lo haces, resta 4 al resultado de la Tirada del Perro.

Una vez por turno puedes:

 Robar Comida de la Despensa

Mientras estés en la casilla de la Despensa, haz una Tirada de Velocidad.

- 4+ Coge una Ficha de Comida, si queda alguna.
0–3 No pasa nada.

EL ESCONDITE

CARTA DE ESCENARIO: UNA EXTRAÑA DESAPARICIÓN ACTIVADOR DEL RETO: PERRO
 TRAIOR: QUIEN TENGA MÁS PRESAGIOS

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Ronnie se encerró en esta casa a propósito. No te diste cuenta cuando viniste a rescatarlo y ahora eres tú quien necesita ser rescatado. Cuando encontraste a Ronnie, te sorprendió mucho descubrir que no tenía una apariencia muy humana. Probablemente, deberías haber prestado más atención al calendario lunar. Solo tienes que sobrevivir hasta el amanecer, cuando Ronnie vuelva a la normalidad. Eso no puede ser muy difícil, ¿verdad?

PREPARACIÓN

1. Coloca el Contador en {6/7/8/9}.
2. Entierra al Perro. Coloca la Ficha del Hombre Lobo en la casilla del Revelador del Reto.
3. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando amanezca.

- Esconderte para acelerar la llegada del amanecer.

FICHAS NECESARIAS

Contador

Ficha del Hombre Lobo

Fichas de Escondido— Héroes Escondidos

CASILLAS CON ESCONDITE

Armería— Sótano/Planta Baja

Habitación Insonorizada— Sótano/Planta Alta

Catacumbas— Planta— Baja/Alta

Dormitorio de Invierno— Planta Baja/Alta

Cementerio— Planta Baja

Pasillo de las Estatuas— Planta Alta

SI GANAS

Aunque nunca sabrás exactamente por qué tu amigo te traicionó, descubres el rumor de que la sangre derramada en esta casa tiene el poder de conceder la inmortalidad. Quizá eso tenga algo que ver.

Una vez por turno puedes:

Esconderte

Haz una Tirada de Velocidad. Si estás en una casilla con escondite, suma 1 al resultado de tu Tirada. No puedes realizar esta acción si el Hombre Lobo está en la línea de visión.

5+ Coge una Ficha de Escondido. Ahora estás escondido y no puedes ser atacado.

0-4 No pasa nada.

CUANDO TE MUEVES

Descarta la Ficha de Escondido. Ya no estás Escondido.

Una vez por turno puedes:

Confundir a la Bestia

Mientras estés en una casilla con el Hombre Lobo, haz una Tirada de Cordura. Por cada héroe en esa casilla que no esté escondido, suma 1 al resultado de tu Tirada.

8+ Aturdes al Hombre Lobo.

5-7 No pasa nada.

0-4 Sufres 1 punto de Daño Físico.

AL FINAL DEL TURNO DEL MONSTRUO

El Hombre Lobo aúlla.

Baja 2 en el Contador. Si ningún héroe sufrió daño en ese turno, bájalo otros 2. Si el Contador está en 0, ¡has ganado!

De lo contrario, cada héroe pone al lado su Ficha de Escondido. Los héroes ya no están Escondidos.

LA COSTURA QUE FALTABA

CARTA DE ESCENARIO: UNA EXTRAÑA DESAPARICIÓN ACTIVADOR DEL RETO: MÁSCARA
 TRAIOR: QUIEN ESTÉ A LA IZQUIERDA DEL REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

En una mesilla descubres una máscara que se parece mucho a la cara de tu amiga desaparecida. Una voz dice: "Qué maravilla. No te preocupes, pronto serás tan guapo como ella". Miras hacia atrás y descubres que otro de tus amigos ha desaparecido y ha sido sustituido por un maniquí de plástico. Cada vez que parpadeas, parece que se acerca un poco más a ti. Te das la vuelta para correr, pero hay más maniquís. Solo se te ocurre una solución: vas a tener que quemar esta casa hasta los cimientos.

PREPARACIÓN

1. El Revelador del Reto debe poner su casilla boca abajo y colocar su figura de nuevo en esa casilla. Ahora esa casilla está en llamas. Si solo hay tres jugadores, también se da la vuelta a la casilla de otro héroe (a menos que esté en una casilla de Acceso).
2. Busca 5 Fichas de Fuego y colócalas aparte.
3. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando prendes fuego a toda la casa y escapas.

- Quemar cada habitación de la casa.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Monstruo Pequeño

— Maniquís

Fichas de Fuego

SI GANAS

Sales corriendo por la puerta, logrando escapar del humo asfixiante y de las llamas mortíferas que están reduciendo la casa a cenizas. Ves a la "persona" que una vez llamaste tu amigo en una de las ventanas. Su rostro se derrite, sus globos oculares caen por el peso del plástico. Pasará algún tiempo antes de que vuelvas a ir a un centro comercial.

LA CASA ARDE EN LLAMAS

Las casillas en llamas se ponen boca abajo. Las casillas en llamas no tienen símbolos ni efectos y cuentan como si tuvieran puertas en los cuatro lados.

Si una casilla de Acceso se incendia, no la pongas boca abajo. Coloca una Ficha de Fuego en ese Acceso. Puedes seguir moviéndote entre el Acceso al Sótano y la Escalera de la Planta Baja, y entre la Escalera de la Planta Baja y el Acceso a la Planta Alta, aunque estén incendiados. (El Acceso de la Planta Baja cuenta como una casilla para los incendios).

CUANDO TE MUEVES A UNA CASILLA EN LLAMAS

Sufres 1 punto de Daño General. Las llamas se extienden.

Una vez por turno puedes:

Prender Fuego

Mientras estés en cualquier casilla que no esté en llamas, haz una Tirada de Cordura.

4+ Pon la casilla boca abajo. Ahora está en llamas. Si se trata de una casilla de Acceso, coloca una Ficha de Fuego en ella.

0-3 No pasa nada. No te atreves a jugar con fuego.

AL FINAL DEL TURNO DEL MONSTRUO

El fuego se propaga. Cada sección continua de habitaciones en llamas cuenta como un solo incendio. Para cada uno de esos incendios, elige cualquier casilla de la casa que esté adyacente a ese incendio (haya o no una puerta abierta entre ellas) y coloca esas casillas boca abajo. Ahora esas casillas también están en llamas.

Si el fuego no puede propagarse, coloca una Ficha de Fuego en una casilla de Acceso que no tenga Fichas de Fuego. Ahora ese Acceso también está en llamas.

AL FINAL DE TU TURNO

Si la casa entera está en llamas, ¡has ganado!

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Cuando tu amigo alquiló esta casa para el fin de semana, os dijo que era para celebrar su nuevo contrato en un programa de televisión. Lo que olvidó mencionar fue que todos vosotros formaríais parte de la producción. Desde algún lugar de la casa se oye un recuento: "5...4...3...2... cámaras. ¡Acción!"

La voz de tu amigo resuena en toda la casa, con un inesperado tono amenazante. "¡Es hora de practicar las escenas de los asesinatos!"

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando arruinas la audición.

- Matar al Traidor y asegurarse de que no se está haciendo el muerto.
- Reescribir el guión para acelerar la escena de la muerte.

FICHAS NECESARIAS

Contador

CASILLAS DONDE PUEDES ESCRIBIR

Biblioteca – Planta Alta/Baja
Salón de Baile – Planta Baja
Galería – Planta Alta
Cuarto de Invitados – Planta Alta/Baja

SI GANAS

Tu móvil suena de repente y una voz que conoces de la televisión dice: "¡Impresionante programa! ¡Al público le ha encantado el estreno! ¿Quieres volver la semana que viene para el siguiente episodio? Trae a tus amigos. Nosotros traeremos a los fans".

Una vez por turno puedes:

 Robar el Guión

Mientras estás en una casilla con el Traidor, si tiene el Libro, haz una Tirada de Velocidad:

- 4+ Coge el Libro.
0–3 No pasa nada.

Una vez por turno puedes:

 Reescribir el Guión

Si tienes el Libro y estás en una casilla donde puedes escribir, haz una Tirada de Conocimiento.

- 6+ Baja 1 en el Contador. Escribes una escena de muerte rápida.
0–5 No pasa nada. Es difícil escribir una narración convincente. Ni siquiera sabes por dónde empezar.

CUANDO EL TRAIADOR MUERE

Si el Contador está en 0, ¡has ganado! De lo contrario, se moverá a una casilla designada dentro de la casa. Bajo 1 en el Contador.

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Hace días que no te encuentras bien, pero no sabes por qué hasta que encuentras la calavera. El pelo atraviesa la textura porosa de la calavera hasta cubrirla por completo con hebras húmedas. Tu amigo se desploma, sus gritos agónicos son amortiguados por el mismo cabello húmedo que sale de su boca. Se arrastra sobre su cuerpo, consumiéndolos. "Soy la Venganza", gorjea el monstruo que una vez fue tu amigo. Vas a tener que encontrar un antídoto si no quieres convertirte tú también en un monstruo.

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando curas al Traidor.

- Encontrar el Antídoto verdadero.
- Derrotar el Monstruo Peludo Gigante mientras tienes el Antídoto verdadero.

FICHAS NECESARIAS

Ficha del Monstruo Peludo Gigante

Fichas de Monstruo Pequeño – Monstruos Peludos Pequeños

Fichas de Número – Antídotos

SI GANAS

Salpicas con el antídoto a tu amigo y a las paredes cubiertas de pelo húmedo y mohoso. El pelo retrocede hasta desaparecer, devolviéndote a tu amigo. Al salir de la casa, te sacas un pelo de la boca. Seguro que no es nada.

1 ANTÍDOTOS

Un experimento rápido.

- La ficha con el número 1 es el Antídoto verdadero.
- Si tienes el Antídoto verdadero, puedes intercambiarlo siguiendo las reglas normales de intercambio.

Una vez por turno puedes:

 Estudiar la Maldición

Mientras estás en la Biblioteca, haz una Tirada de Conocimiento.

- 5+ Pon una Ficha de Antídoto boca abajo.
0–4 No pasa nada.

Una vez por turno puedes:

 Hacer un Descubrimiento

Mientras estés en una casilla con una Ficha de Antídoto, puedes darle la vuelta para ver si es el verdadero Antídoto. Si lo es, puedes recogerlo.

CUANDO ATACAS AL MONSTRUO PELUDO GIGANTE

Si tienes el Antídoto verdadero, suma 3 a tu resultado. Si derrotas al Monstruo Peludo Gigante mientras tienes el Antídoto verdadero, ¡has ganado!

UN CABALLERO A RECORDAR

CARTA DE ESCENARIO: INVESTIGADORES PARANORMALES
ACTIVADOR DEL RETO: ARMADURA **TRAIDOR:** REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Muchos cazafantasmas han intentado desentrañar los misterios de este lugar antes que tú, pero nunca más se ha sabido de ellos. Mientras teorizas con tus colegas sobre lo que podría haberles sucedido a esas almas perdidas, oyes los dulces tonos de una flauta que toca una melodía medieval. Un portal se abre, desgarrando el tejido del tiempo. Eso podría explicarlo. Mientras consideras las posibilidades, tu amigo se ríe. Al otro lado del portal, un caballero ríe exactamente igual.

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando todos los Portales se han cerrado.

- Escapar de los Portales.
- Cerrar los Portales.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Héroe – Héroes Atrapados

Fichas de Portal – Portales Dimensionales

SI GANAS

Se cierra el último portal, poniendo fin al reinado del caballero en este lado de la existencia. Al salir de la casa, te paras un momento para pensar en esas pobres almas perdidas para siempre, en otra dimensión.

OTRA DIMENSIÓN

Un héroe con una Ficha de Héroe está Atrapado. Los Héroes Atrapados no pueden hacer intercambios con Héroes no Atrapados.

SALTAR A TRAVÉS DE UN PORTAL

Al comienzo de tu turno, haz una Tirada de Velocidad para determinar la distancia que eres capaz de moverte (1 casilla como mínimo).

Una vez por turno puedes:

Escapar del Portal

Mientras estás en una casilla con una Ficha de Portal (y estás Atrapado), haz una Tirada de Conocimiento. Si hay un Héroe no Atrapado en tu casilla, suma 2 a tu Tirada.

- 6+ Dale al Traidor tu Ficha de Héroe. Ya no estás Atrapado. ¡Lo lograste!
- 0–5 Ganas 1 de Conocimiento. Todavía no, pero has aprendido algo...

Una vez por turno puedes:

Cerrar el Portal

Mientras estás en una casilla con una Ficha de Portal (y no estás Atrapado), haz una Tirada de Conocimiento o de Cordura.

- 4+ Cierras el Portal. Saca ese Portal de la casa. Si este era el último Portal, ¡has ganado!
- 0–3 Sufres un dado de Daño Mental.

NO MOLESTES A LA ANFITRIONA

CARTA DE ESCENARIO: UNA INVITACIÓN MISTERIOSA **ACTIVADOR DEL RETO:** CALAVERA
TRAIDOR: QUIEN TENGA MÁS FUERZA

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Tu amigo se fue hace un rato a cuidar a su abuela, la dueña de esta casa. Te había dicho que no le importa recibir visitas, pero a pesar del silencio, una especie de enfado parece impregnar la casa. En algún lugar, desde lo más profundo, puedes oír a tu amigo negociando con alguien o con algo. Algo que hace un ruido muy fuerte.

Oyes a tu amigo decir: "De acuerdo, siento haberle molestado. Les haré callar. Serán suyos".

PREPARACIÓN

1. Los héroes no tienen pasos adicionales de preparación.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando atrapas a la Cabeza del Hogar de forma permanente.

- Llevar la Calavera a la Habitación del Pánico. (La Habitación del Pánico es una casilla del Sótano).

FICHAS NECESARIAS

Ficha de la Cabeza del Hogar

SI GANAS

Con un chasquido, la puerta de la Habitación del Pánico encierra a tu anfitrión en su interior. Grita, pero ya has comenzado a alejarte. Al salir de la mansión, dejas encerrado a tu antiguo amigo en su interior. Sus golpes en la puerta se desvanecen rápidamente y la llave de la casa se deshace en tu mano, dejando tras de sí una masa coagulada de sangre y ceniza.



CUANDO ATACAS A LA CABEZA DEL HOGAR

Si ganas el ataque, matas a la Cabeza del Hogar en vez de aturdirlo. Coge la Calavera. La calavera rueda hasta tus pies, sin parar de hablar.

AL FINAL DE TU TURNO

Si tienes la Calavera, haz una Tirada de Velocidad.

- 5+ No pasa nada.
- 0–4 Sufres 2 puntos de Daño Físico. ¡Te ha mordido!

CUANDO LLEGAS A LA HABITACIÓN DEL PÁNICO

Si tienes la Calavera, ¡has ganado! ¡Y te quedas ahí!

TÉRMINOS Y CONDICIONES

CARTA DE ESCENARIO: SE VENDE ACTIVADOR DEL RETO: DAGA
TRAIDOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

El agente inmobiliario te informa que tu oferta no ha sido aceptada. "He llegado a un acuerdo satisfactorio con otro comprador", dice, y por primera vez te das cuenta de lo afilados que son sus colmillos. "El contrato ya está firmado y hay una pequeña cláusula que me hace especial ilusión. Por cierto, no se moleste en intentar abrir las puertas, ya están cerradas". Se hace humo y desaparece entre las tablillas del suelo.

PREPARACIÓN

1. Cada héroe coge una Ficha de Sangre y la coloca en su Pentágono de Personaje.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando quemas el Contrato.

- Robarle el Contrato al Demonio.
- Quemar el Contrato.

FICHAS NECESARIAS

Fichas de Sangre
Ficha del Contrato
Ficha del Demonio

HABITACIONES CON FUEGO

Cuarto de la Caldera – Sótano
Sala de Rituales – Sótano
Cocina – Planta Baja
Laboratorio – Planta Baja
Habitación Calcinada – Planta Baja/
Alta

SI GANAS

¡Estás vivo, pero sigues sin encontrar una casa para comprar! Obviamente, lo primero es más importante: morir en las garras de un demonio no es muy agradable, pero aun así, como está el mercado... te hubiera encantado quedarte con la casa.



EL CONTRATO

Es un pergamino infernal, caliente al tacto.

Los héroes pueden intercambiar el Contrato siguiendo las reglas normales de intercambio. El Traidor no puede tener ni tocar el Contrato.

CUANDO ATACAS AL DEMONIO CON LA FUERZA

Si ganas, puedes robarle el Contrato al Demonio (si lo tiene) en vez de hacerle daño.

Una vez por turno puedes:

Quemar el Contrato

Mientras tengas el Contrato, haz una Tirada de Conocimiento. Si estás en una habitación con fuego, suma 4 al resultado de tu Tirada.

7+ Quemas el contrato. ¡Has ganado!

4-6 No pasa nada.

0-3 Sufres 1 punto de Daño Físico. ¡Te quemas!



FICHAS DE SANGRE

Preferirías tenerla dentro del cuerpo.

- Las Fichas de Sangre no pueden intercambiarse y un héroe no puede recoger la Ficha de Sangre de otro héroe.
- Si mueres o sufres Daño Físico, coloca tu Ficha de Sangre en tu casilla.
- Si no tienes tu Ficha de Sangre al final de tu turno, sufres 1 dado de Daño Mental.

Una vez por turno puedes:

Conjurar la Magia de la Sangre

Si tienes tu Ficha de Sangre, sufre 1 dado de Daño Mental y gana 1 de Fuerza.

SABOR A CARNE Y METAL

CARTA DE ESCENARIO: ¡MALDICIÓN! ACTIVADOR DEL RETO: ARMADURA
TRAIDOR: REVELADOR DEL RETO

¡LEE PRIMERO!

INTRODUCCIÓN

Los rumores locales afirman que esta mansión ha sido invadida por una extraña masa carnívora. Todos asumisteis que era solo una leyenda urbana, hasta que empezasteis a tener las mismas y recurrentes pesadillas que os condujeron hasta aquí. Te asustas al oír que tu amigo empieza a gritar desde algún rincón de la casa, y cuando los gritos cesan bruscamente, se te erizan los pelos de la nuca. Vas a tener que destruir esa cosa antes de que te atrape a ti también.

PREPARACIÓN

1. Aparta (3/4/4/5) Fichas de Trampa. Estos son los Explosivos.
2. El jugador a la izquierda del Traidor tendrá el primer turno después de la preparación.

OBJETIVO

Ganas cuando destruyes la casa.

- Colocar los Explosivos para que la casa explote.

FICHAS NECESARIAS

Contador
Ficha del Constructo
Fichas de Trampa – Explosivos

SI GANAS

Miras hacia atrás mientras la casa se derrumba con extrañas explosiones que sacuden su estructura. No todos habéis conseguido escapar con vida, pero al menos has destruido esa cosa para siempre. ¡Esperemos!

Una vez por turno puedes:



Colocar un Explosivo Improvisado

Mientras estés en cualquier casilla, entierra un Objeto o Presagio. Luego, haz una Tirada de Velocidad o de Conocimiento.

6+ Coloca un Explosivo en tu casilla. Si no quedan Explosivos, puedes mover un Explosivo ya colocado a tu casilla. Improvisado, pero es tan loco que podría funcionar.

0-5 No pasa nada. No colocas el Explosivo. La trampa se desarma antes de que consigas colocarla.

HABITACIONES CONSUMIDAS

El Constructo está consumiendo habitaciones. Las casillas de las Habitaciones Consumidas se ponen boca abajo. Se considera que no tienen símbolos ni texto, y que tienen puertas en los 4 lados. Las casillas de Acceso no pueden ser consumidas. Los Explosivos permanecen en las Habitaciones Consumidas cuando se ponen boca abajo. Puedes colocar Explosivos en las Habitaciones Consumidas.

AL FINAL DE TU TURNO

Si se han colocado todos los Explosivos, y hay al menos un Explosivo en cada región, ¡has ganado!

BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL, AVALON HILL, HASBRO y todas las marcas y logotipos relacionados son marcas registradas de Hasbro. © 2022 Hasbro.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Émile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5.ª. Apdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. TEL: +34 (900) 180377. consumidor@hasbro.es



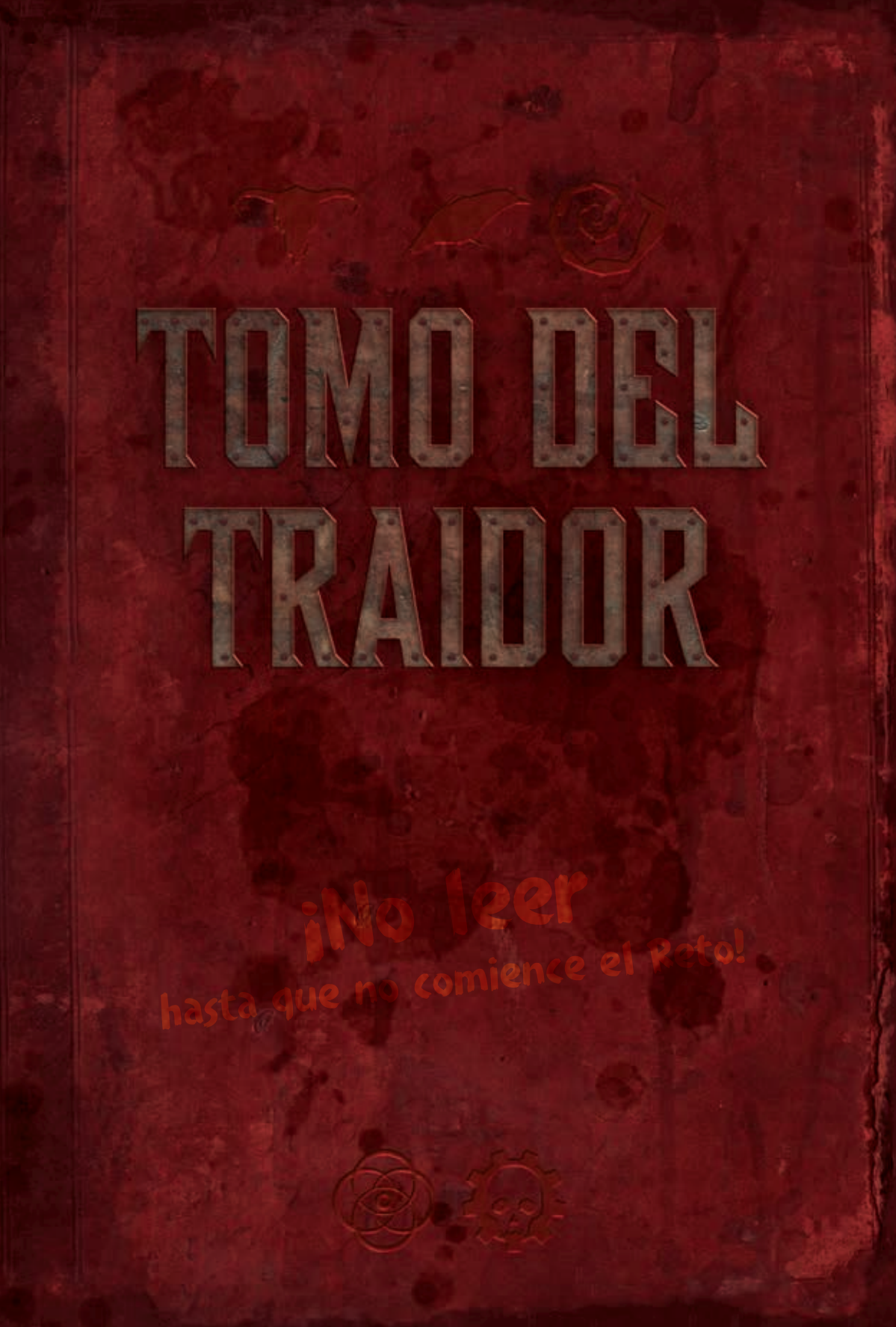
AvalonHill.com

1021**F4541**105



AVALON HILL





TOMO DEL TRAIADOR

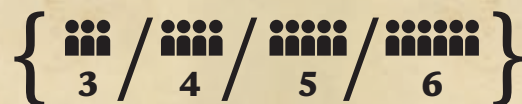
¡No leer
hasta que no comience el Reto!



CLAVE DE SÍMBOLOS



NÚMERO VARIABLE DE JUGADORES



Los valores de algunos aspectos de los Retos pueden variar según el número de jugadores. Por ejemplo, el Traidor puede tener más sabuesos infernales en una partida de cinco jugadores que en una de tres. Fíjate en el número variable de jugadores en el siguiente ejemplo que muestra 1, 5, 7 y 9 como valores:

{1/5/7/9}

1 = juego con tres jugadores

5 = juego con cuatro jugadores

7 = juego con cinco jugadores

9 = juego con seis jugadores

REFERENCIA DE FICHAS

Fichas de doble cara



Comida / Trampa



Videocasete / Portal



Contrato / Altar



On / Off



Explorado / Escondido



Sangre / Nido

Consulta este resumen visual mientras lees los Retos para identificar las fichas que necesitarás.



Fichas de Monstruo Grande



Fichas de monstruo pequeño



Pasadizo secreto



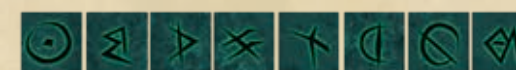
Bendición



Obstáculo



Fuego



Fichas Rúnicas



Fichas de Número



Fichas de Rasgo



Fichas de Personaje

Apilados como sacos de leña 2: El regreso de Crimson Jack

Carta de Escenario: Ninguna

Activador del Reto: "Un toque carmesí"

Traidor: Revelador del Reto

1

INTRODUCCIÓN

La introducción establece la historia del Reto tanto para los héroes como para el Traidor. Será diferente para cada bando. No hay reglas en esta sección, pero puede haber pistas que indiquen lo que el otro bando está tramando.

PREPARACIÓN

Aquí es donde se enumeran los pasos adicionales de preparación si tu bando tiene alguno. Ambos bandos tendrán diferentes pasos de preparación. Todos los preparativos se realizan antes del primer turno de Reto y pueden cambiar la configuración de la casa.

ACCIONES ESPECIALES

La mayoría de los Retos proporcionan reglas para las Acciones Especiales que puedes realizar en tu turno. Estas acciones se indican con el símbolo , y siempre son opcionales. Puedes ejecutar cualquier número de Acciones Especiales en tu turno, pero solo puedes ejecutar cada Acción Especial una vez por turno. Cualquier regla especial asociada a esas acciones se mencionará con ellas.

FICHAS NECESARIAS

Una lista de todas las fichas necesarias para jugar ese Reto, a menudo incluye una descripción de lo que representan. Esta sección será la misma en los dos Libros de Retos. No te preocupes si tu libro no te dice cómo funciona una ficha en particular: el otro equipo tendrá esa información.

SI GANAS

¡A veces la suerte estará contigo! Si tu bando gana, lee esta sección en voz alta para celebrar la victoria con una emocionante escena final.

REGLAS ESPECIALES

Cada Reto tiene reglas especiales, como esta, que son exclusivas de ese Reto. Pueden estar en vigor durante todo el Reto y pueden ser, por ejemplo, cambios en el descubrimiento de casillas durante ese Reto. O pueden activarse cuando ocurren cosas específicas, como el final de tu turno o la muerte de un personaje.

¡Lee primero!

Introducción

Mientras explorabais la casa, tus compañeros hablaban de Crimson Jack, el famoso asesino en serie que fue abatido en esta misma mansión hace veinte años. Sabían que el cuerpo de Jack había muerto, pero no tenían ni idea de que su espíritu aún permanecía en este viejo lugar. Apenas consigues reprimir tu sonrisa homicida al comprender la verdad: Jack ha regresado.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. A veces el monstruo tiene su propio turno en lugar de utilizar el tuyo.
3. Cura todos tus Rasgos. Ganas {1/1/2/2} en ambos Rasgos Físicos.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Ficha del Espíritu de Jack

2 Fichas de Cordura – Círculo de Exorcismo

2 Fichas de Fuerza – Conocimiento de Jack

Si ganas

Silba una alegre melodía. Tus amigos han sido descuartizados. Ya puedes reinstalarte cómodamente en tu antigua casa.

Una vez por turno puedes:

Acechar a las Presas

Si todavía no has atacado, y si no tienes ningún héroe en tu línea de visión, puedes colocar tu explorador en cualquier casilla de la Planta Alta o Baja que no esté en la línea de visión de un héroe.

Si mueres

Coloca el Espíritu de Jack en la casilla con un Símbolo de Presagio que esté más lejos de tu cadáver. Repite este proceso cada vez que mueras.

Al comienzo de tu turno, si estás muerto, haz un turno con el Espíritu de Jack.



Monstruo: Espíritu de Jack

Fuerza 5 Velocidad 3 Cordura 4 Conocimiento 4

El Espíritu de Jack puede moverse entre casillas adyacentes que no estén conectadas por puertas.

El Espíritu de Jack no puede ser aturdido.

Al comienzo del turno del monstruo

Si el Espíritu de Jack está en la misma casilla que el cadáver de tu explorador, cura todos tus Rasgos. Vuelves a controlar a tu explorador. Saca el Espíritu de Jack de la casa.

Importante**RETOS 2-8**

Los Retos del 2 al 8 no tienen Traidor (o el Traidor está oculto al principio del Reto). Estos Retos solo aparecen en los *Secretos de Supervivencia*.

Borrón y cuenta nueva

Carta de Escenario: UNA INVITACIÓN MISTERIOSA **Activador del Reto:** Ídolo
Traidor: Battle Royale (todos contra todos)

¡Lee primero!**Introducción**

A medida que la Nochevieja avanza inexorablemente hacia el Año Nuevo, tus amigos y tú empezáis a daros cuenta de lo mucho que os habéis distanciado últimamente. Al contemplar una foto del grupo, solo ves las mismas sonrisas vacías de siempre, las mismas de la velada. En una estantería polvorienta, encuentras un ídolo con una ranura que encaja perfectamente con la foto. Te sientes obligado a colocar la foto en la ranura, y mientras se desliza en su lugar, piensas que el ídolo te gustaría mucho más si estuviera manchado de rojo.

Preparación

1. Coloca el Contador en 1.
2. El jugador a la izquierda del Revelador del Reto tendrá el primer turno.

Objetivo

Ganas cuando seas el último explorador en pie.

Fichas necesarias

Contador

Si ganas

El reloj da las doce y mientras caminas por el campo de batalla, ves la foto tirada en el suelo, todavía encajada en el Ídolo, pero la imagen ha cambiado. Ahora solo te muestra a ti, sonriendo, rodeado por los restos de tus amigos.

Battle Royale (todos contra todos)

Este Reto es un Battle Royale, es decir todos contra todos. Todos los exploradores funcionan como obstáculos. Todos pueden atacar a otros exploradores.

En tu turno, cuando haces un Ataque de Fuerza

Si tienes el Ídolo, añade el valor del Contador a tu Tirada.

Cuando matas a otro explorador

Si tienes el Ídolo, añade 1 en el Contador (con el marcador). *La foto se transforma. Ahora hay una sonrisa vacía menos.*

Cuando haces un Ataque de Fuerza contra el portador del Ídolo

Si ganas, puedes robar el Ídolo en lugar de hacer daño. Si pierdes, sufres daño de forma normal.

Una vez por turno puedes:

 Registrar los Estantes

Mientras estés en una casilla que tenga un Símbolo de Objeto, haz una Tirada de Conocimiento.

5+ Roba la primera carta del mazo de Objetos.

0-4 No pasa nada. ¡Destruyelo todo!

Cuando haces un Ataque de Fuerza sin armas contra alguien

Puedes enterrar cualquier número de Objetos que tengas en tus manos. Por cada Objeto que entierres, suma 1 al resultado de tu Tirada de Ataque.

10

Una Ofrenda muy Arriesgada

Carta de Escenario: Se vende **Activador del Reto:** Armadura
Traidor: Battle Royale (todos contra todos)

¡Lee primero!

Introducción

"¿Qué es lo que siempre habéis querido?", pregunta el agente inmobiliario, mirándoos profundamente con sus ojos de extraño color. "¿La fuerza para aplastar un coche entre las manos? ¿La capacidad de hacer que la gente haga vuestra voluntad con solo decir una palabra?" El grupo intercambia miradas confusas; ni siquiera os ha dicho cuántos baños tiene la casa.

"Esta casa contiene muchas riquezas escondidas en su interior. Quien encuentre y me traiga la mayor cantidad, lo recompensaré con los poderes de un dios". De repente, el agente aparece con una armadura radiante, como un ángel, pero dudas de que sea eso. Mientras cuatro antiguas lámparas de aceite cobran vida a lo largo de la escalera, dice: "Tenéis de tiempo hasta que se apague la cuarta lámpara. Si no tengo una ofrenda adecuada para entonces, perderéis la oportunidad, y..." sus ojos brillan cruelmente con la parpadeante luz de la lámpara, "me enfadaré mucho".

Miras alrededor de la casa con otros ojos, fijándote en cualquier cosa que pueda ser valiosa. Los poderes de un dios... te gusta cómo suena eso.

Preparación

1. Si la Bóveda no está en la casa, el Revelador del Reto la busca en la pila de casillas y la coloca en la Planta Baja, lo más lejos posible del Hall de Entrada.
2. Prepara dos conjuntos de Fichas de Número entre el 1 y {2/3/4/5}. (Por ejemplo: en una partida de 4 jugadores, coge dos fichas de 1, dos de 2 y dos de 3). Estos son los Tesoros.
3. Coloca una de las Fichas de Tesoro de mayor número en la casilla de la Bóveda. Baraja el resto boca abajo y colócalas al azar en las casillas que tengan Símbolos de Presagio, distribuyéndolas lo más uniformemente posible entre las regiones.
4. Coloca el Contador en 4.
5. El jugador a la izquierda del Revelador del Reto tendrá el primer turno.

Objetivo

Ganas si el agente inmobiliario acepta tu propuesta.

Fichas necesarias

Contador

Fichas de Número – Tesoro

Battle Royale (todos contra todos)

Este Reto es un Battle Royale, es decir todos contra todos. Todos los exploradores funcionan como obstáculos y pueden atacar a otros exploradores.

1

Fichas de Tesoro

Hay riquezas escondidas en la casa...

- Guarda las Fichas de Tesoro que consigas en tu Pentágono de Personaje, boca abajo. Puedes mirar tus fichas en cualquier momento.
- Cada Ficha de Tesoro tiene valor para el Genio.
- Puedes saquear el tesoro de los cadáveres al igual que los Objetos y los Presagios. (Recuerda que solo puedes saquear una cosa por cadáver y por turno).

Cuando haces un Ataque de Fuerza contra otro explorador.

Si ganas, puedes robar una Ficha de Tesoro (si tiene alguna), al azar, en lugar de hacer daño. Si pierdes, sufres daño de forma normal.

Una vez por turno puedes:

Buscar Tesoros

Mientras estés en una casilla con una Ficha de Tesoro, haz una Tirada de Conocimiento.

4+ Toma un Tesoro y colócalo boca abajo en tu Pentágono de Personaje.

1-3 Puedes mirar un Tesoro boca abajo en esta casilla.

0 No pasa nada.

Al final del turno del Revelador del Reto

Baja 1 en el Contador (con el marcador). Se apaga una lámpara.

Cuando el Contador llegue a 0, los héroes deben presentar sus ofrendas.

Cuando presentes tu ofrenda

Cada jugador suma el valor total de sus Fichas de Tesoro. Si está en la Escalera de la Planta Baja, añade 2 a su total.

A continuación, cada jugador anuncia su resultado. Si eres el jugador con la puntuación más alta, ¡has ganado! (En caso de empate, todos los jugadores empatados comparten la victoria).

Si ganas

El agente inmobiliario revela su verdadero ser, transformándose en un Genio maligno, el más caprichoso y codicioso de los espíritus. Apenas mira los tesoros que le has ofrecido. Sin embargo, observa el destrozo que has causado y dice: "Esto sí que me gusta". Fija sus ojos en ti y te pregunta: "Ahora, dime, ¿cuál es tu mayor deseo?"

Si pierdes

El Genio te mira fríamente. "Sabías que una ofrenda indigna me enfadaría... ¿y aun así me traes esto? ¡No importa, aún puedes servirme de algo!" Chasquea los dedos y te sientes absorbido por una lámpara de aceite, tu espíritu mantendrá encendida la lámpara hasta que se consuma en el olvido.

11

La Cena de las Brujas

Carta de Escenario: Una Extraña Desaparición **Activador del Reto:** Daga
Traidor: Battle Royale (todos contra todos)

¡Lee primero!

Introducción

"Qué manjar tan succulento", dicen las brujas, mirándote. "Tenemos mucha hambre. No hemos comido nada desde la semana pasada". Tragas en seco al pensar en tu amigo desaparecido, cuyo rastro de migas seguiste hasta esta casa y cuyo destino acabas de comprender.

"Seguro que os puedo encontrar algo de comida en esta casa" les dices con una voz vacilante. Una de las brujas te olfatea. "Sí, supongo que eso servirá." Otra bruja sonrío y dice: "Pero solo dejaremos ir a uno de vosotros. Necesitamos carne fresca para la cena." Te alejas, decidido a ser el primero en llevarles algo de comer. No vas a ser tú quien termine en la cena de las brujas.

Preparación

1. Aparta {2/3/4/5} Fichas de Comida. Deja las otras en la caja.
2. Coloca la Carta de Monstruo a la izquierda del Revelador del Reto. Las Brujas se comerán a los exploradores después del turno de ese jugador.
3. El jugador a la izquierda del Revelador del Reto tendrá el primer turno.

Objetivo

Ganas cuando seas la última persona con vida.

- Encontrar Comida.
- Ofrecérsela a las Brujas.

Fichas necesarias

Fichas de Comida

Casillas con Comida

Cocina – Planta Baja
Despensa – Planta Baja
Comedor – Planta Baja
Habitación del Pánico – Sótano
Cementerio – Planta Baja

Si ganas

Das un saltito de alegría al salir de casa. ¡Es un alivio no ser la cena de unas brujas!

Battle Royale (todos contra todos)

Este Reto es un Battle Royale, es decir todos contra todos. Todos los exploradores funcionan como obstáculos y pueden atacar a otros exploradores.



Fichas de Comida

Comida para las Brujas.

- Puedes tener más de 1 Ficha de Comida.
- La Comida se puede intercambiar y puedes también saquearla de un cadáver en lugar de coger un Objeto o un Presagio. (Recuerda que solo puedes saquear una cosa por cadáver y por turno).

Una vez por turno puedes:



Buscar Comida

Mientras estés en una casilla, haz una Tirada de Conocimiento. Si estás en una Casilla con Comida, suma 2 al resultado de tu Tirada.

- 6+ Coge una Ficha de Comida.
0-5 No pasa nada.

Cuando ataques a un explorador con Fuerza

Si ganas, puedes robarle una Ficha de Comida a ese explorador (si tiene alguna) en lugar de hacerle daño.

Después del turno del Revelador del Reto

Si todas las Fichas de Comida se han encontrado, los exploradores sin comida se ofrendan en sacrificio a las Brujas. Esos exploradores están muertos.

- Si hay más de un explorador vivo, aparta todas las Fichas de Comida. A continuación, saca las Fichas de Comida del juego hasta que el número de fichas disponibles sea uno menos que el número de exploradores vivos.
- Si eres el último explorador vivo, ¡has ganado!

Las Manos del Troll

Carta de Escenario: Ninguna **Activador del Reto:** "La casa tiene hambre"
Traidor: Battle Royale (todos contra todos)

12

¡Lee primero!

Introducción

Con un gran estruendo, toda la casa se desplaza y un par de enormes brazos se estrella contra el suelo y las paredes. ¡La casa está sobre la espalda de un troll gigante! Observas un extraño amuleto que vibra cada vez que se mueven las manos, indicando alguna conexión con las manos. El troll desea ser útil, pero tiene mucha hambre. Ves las miradas de tus amigos y comprendes lo que debes hacer para sobrevivir.

Preparación

1. Si nadie tiene la Carta de Objeto Amuleto Extraño, búscala en el mazo de Objetos y dásela al Revelador del Reto.
2. Coloca la Carta de Monstruo a la izquierda del Revelador del Reto. Los monstruos realizarán su turno después de ese jugador.
3. Coloca una Ficha de Mano de Troll en el Hall de Entrada y otra en el Acceso al Sótano.
4. El jugador a la izquierda del Revelador del Reto tendrá el primer turno.

Objetivo

Ganas si tienes el Amuleto Extraño y todos los demás exploradores están muertos.

Fichas necesarias

2 Fichas de Mano de Troll

Si ganas

Los restos pulverizados de tus amigos se desvanecen rápidamente en las manos del Troll. El estruendo disminuye, pero tienes la sensación de que la calma no durará mucho. Parece que tendrás que buscar más comida para tu amigo, y pronto. Se te ocurre que necesitas un nombre. ¿Wilfredo?

Battle Royale (todos contra todos)

Este Reto es un Battle Royale, es decir todos contra todos. Todos los exploradores funcionan como obstáculos. Todos pueden atacar a otros exploradores.

Cuando ataques a otro explorador con Fuerza

Si ganas, puedes robarle un Objeto o un Presagio a ese explorador en lugar de hacerle daño.

Después del turno del Revelador del Reto, es el turno de las Manos de Troll

El jugador que tiene el Amuleto Extraño controla las Manos del Troll. Si en ese momento nadie tiene el Amuleto Extraño, se salta el turno del monstruo.



Monstruo: Manos de Troll

Fuerza 5 Velocidad 3 Cordura 4 Conocimiento 4

Las Manos de Troll no pueden ser aturdidas.

Si las dos Manos de Troll están en la misma casilla, pueden hacer un único ataque con 8 de Fuerza, en lugar de hacer dos ataques separados.

Carta de Escenario: Una Extraña Desaparición **Activador del Reto:** Símbolo Sagrado
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

El plan era bastante sencillo, lo único que había que hacer era: fingir la desaparición de tu amigo y compañero de la Secta, convencer a vuestros amigos (que no fueran miembros de la Secta) de que fueran a buscarlo a la casa, instalar cerrojos automáticos para impedir su huida, y por último, asesinarlos mediante el rito. Y, todo tenía que ocurrir en esta casa: el terreno más sagrado, la guarida de Aquella que Duerme en lo Profundo. Por supuesto, tus amigos han decidido luchar en lugar de dejarse sacrificar por el bien común. ¡Menudo problema! Vas a tener que esforzarte mucho para conseguirlo.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
3. Coloca el Contador en 3. Esto representa el Progreso del Ritual.
4. Si no se han descubierto las casillas de la Sala de Rituales y del Abismo, búscalas en el mazo de casillas y colócalas en el Sótano, siguiendo las reglas normales de colocación de casillas.
5. Coloca {3/4/5/6} Fichas de Monstruos Pequeños en la Sala de Rituales. Estos son los Sectarios.
6. Cura todos tus Rasgos. Ganas 1 de Fuerza y 1 de Velocidad.

Objetivo

Ganas cuando consigues despertar a Aquella que Duerme en lo Profundo, o cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Contador

Fichas de Monstruo Pequeño –
Sectarios

8 Fichas Rúnicas – Conocimiento
del Ritual

Si ganas

El suelo se estremece y las paredes tiemblan. La casa comienza a desmoronarse a tu alrededor mientras el abismo crece. Ha llegado la hora. Ella está con nosotros. Por fin, Ella ha renacido.

Carga Pesada

Puedes recoger y transportar los cadáveres de los Sectarios y los exploradores. Cuando lo hagas, coloca su figura (o ficha) en tu Pentágono de Personaje. Solo puedes llevar un cadáver a la vez.

Una vez por turno puedes:

Alimentarla

Mientras estás en la casilla del Abismo, si llevas un cadáver, devuélvelo a la caja de juego y haz una Tirada de Cordura. *El cuerpo cae al vacío. Todo sea por Ella.*

7+ Baja 1 en el Contador. Si llega a 0, ¡has ganado! ¡La habrás despertado!

0–6 Ganas 2 de Cordura. *No ha funcionado. Prueba otra vez.*

Al final de tu turno

Cada héroe sufre 1 punto de Daño General. *Nadie puede ignorar Su llamada.*

Después de tu turno, haz un turno con los Sectarios.



Monstruo: Sectario

Fuerza 5 Velocidad 3 Cordura 3 Conocimiento 3

Los Sectarios mueren en lugar de quedar aturdidos. Cuando se mata a un Sectario, se le da la vuelta a la ficha, descubriendo su lado aturdido. Ahora es un cadáver que puede ser sacrificado para Aquella que Duerme en lo Profundo.

Carta de Escenario: Se Vende **Activador del Reto:** Libro
Traidor: Quien esté a la izquierda del Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

¡Ahí está, por fin! El maldito Libro de Hechizos que te ha esquivado durante tanto tiempo. Lo coges y se desvanece en una ráfaga de humo púrpura y brillante. De alguna manera, las brujas de las que te has deshecho han encontrado una forma de prolongar lo inevitable, pero tú has obtenido el poder de esta casa y de su magia, y piensas conservarlo. Mientras te ocupas de este pequeño contratiempo, también puedes adquirir unos cuantos muebles nuevos...

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
3. Cura todos tus Rasgos.
4. Encuentra {1/2/3/4} Fichas de Monstruos Pequeño. Representan los Muebles Vivientes. Coloca una Ficha de Mueble Viviente en cada casilla con un héroe. Si una casilla tiene más de un héroe, coloca una ficha por cada héroe en esa casilla. No coloques una ficha por el héroe que tiene el Libro.

Objetivo

Ganas cuando destruyes el Libro, o cuando todos los héroes están muertos.

Fichas necesarias

Contador

Fichas de Monstruo Pequeño –
Muebles Vivientes

Casillas donde hay Fuego

Cocina – Planta Baja

Cuarto de la Caldera – Sótano

Laboratorio – Planta Baja

Si ganas

La casa es finalmente tuya, junto con todo lo que contiene. Todo, excepto ese maldito Libro de Hechizos. Ahora que ha sido destruido, por fin puedes descansar. Contento, te acurrucas en un mullido sillón que antes solía ser uno de tus amigos.

Cuando mueres

Si hay al menos una Ficha de Mueble Viviente, cura todos tus Rasgos y colócate en cualquier casilla con uno de ellos. Devuelve esa ficha a la caja. Si tienes el Libro, dáselo al héroe más cercano. Si todo los Muebles Vivientes han desaparecido, sigues muerto. *¡Las astillas vuelan por todas partes cuando aparezces de un mueble!*

Una vez por turno puedes:

Destruir el Libro de Hechizos

Si estás en una casilla donde hay fuego, lanza el Libro al fuego. ¡Has ganado!

Después de tu turno, haz un turno con los Muebles Vivientes.



Monstruo: Mueble Viviente

Fuerza 6 Velocidad 3 Cordura 4 Conocimiento 2

Solo son muebles.

Carta de Escenario: Investigadores Paranormales **Activador del Reto:** Daga
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

La Asociación de Vecinos que te contrató fue muy clara en su directiva: desalojar las fuerzas del mal que han estado merodeando esta propiedad. Por desgracia, puede que el problema no sea una sola entidad. ¡Aunque más desafortunado es que te hayan elegido como su primera víctima! En poco tiempo acaban contigo y centran toda su atención en los otros "invasores".

Preparación

1. Tu explorador ha muerto. Ahora controlas a los monstruos. ¡Fantasmas, Hombres lobo y Vampiros!
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno en tu lugar.
3. Busca las Fichas de Monstruo Grande para el Fantasma, el Vampiro y el Hombre Lobo. Selecciona {1/2/2/3} de esas fichas al azar y colócalas en la casilla donde murió tu explorador. Devuelve las fichas restantes a la caja de juego.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Ficha del Fantasma

Ficha del Vampiro

Ficha del Hombre Lobo

3 Fichas de Sangre

Si ganas

Despachas al último de los invasores. Por fin, estás a salvo, miras por la ventana y te fijas en el extravagante césped del nuevo vecino. ¡Es realmente horroroso! Tendrás que hablar con la Asociación de Vecinos.

En lugar de tu turno, haz un turno con cada monstruo presente en la casa. Los monstruos pueden hacer sus turnos en cualquier orden. Haz una Tirada de Velocidad por cada monstruo.

Monstruo: Fantasma

Fuerza 4 Velocidad 4 Cordura 5 Conocimiento 5

El Fantasma puede moverse entre las casillas adyacentes aunque no estén conectadas por puertas. El Fantasma no puede ser aturdido.

Una vez por turno puedes:

Meter miedo

Haz un Ataque de Cordura contra un héroe en tu casilla. Luego, haz una tirada de Velocidad del héroe y muévelo hasta esa cantidad de casillas en cualquier dirección.

Monstruo: Vampiro

Fuerza 5 Velocidad 4 Cordura 5 Conocimiento 5

Una vez por turno puedes:

Chupar sangre

Haz un Ataque de Fuerza contra un héroe en tu casilla. Por cada Ficha de Sangre que tengas, suma 1 al resultado de tu tirada. A continuación, coge una Ficha de Sangre. Si te quedas sin Fichas de Sangre, puedes utilizar cualquier otra ficha como sustituto.

Monstruo: Hombre Lobo

Fuerza 6 Velocidad 4 Cordura 4 Conocimiento 4

Una vez por turno puedes:

Aullar

Haz un Ataque de Fuerza contra un héroe en tu casilla. Puedes repetir este ataque para cada héroe que esté en la casilla.

Carta de Escenario: Investigadores Paranormales **Activador del Reto:** Libro
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

No culpas al cuidador de la propiedad por no reciberte, especialmente después de enterarte de que este viejo hotel fue el escenario de una serie de espeluznantes asesinatos. Si no te pagaran por este trabajo, tampoco tú querrías estar aquí. Mientras tu amigo busca la llave bajo la alfombrilla, alguien carraspea detrás de ti. Es el cuidador. Te susurra: "Están buscando mi cuerpo para enterrarlo en el Cementerio. ¡Debes impedirlo! Mátales a todos". Decides hacerlo.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
3. Cura todos tus Rasgos.
4. Encuentra una ficha de cada número del 1 al {4/5/6/7}. Son los Restos humanos. La ficha con el número 1 representa los Restos del Cuidador.
5. Coloca las Fichas de Restos boca abajo por toda la casa, manteniendo su número oculto para los héroes. (Debes colocar al menos una Ficha de Restos en cada región de la casa. No coloques más de una ficha por casilla).
6. Coloca 2 Fichas de Monstruo Pequeño en cualquier casilla sin héroe. Estos son los Fantasmas Enfadados. Guarda {2/3/4/5} Fichas adicionales de Fantasma Enfadado.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Fichas de Número – Restos
Fichas de Monstruo Pequeño – Fantasmas Enfadados

Si ganas

Una vez están registrados los últimos "huéspedes", te felicitas por el buen trabajo realizado. Comienzas a recorrer el hotel y cuando llegas a la cocina, el chef te ofrece una copa. Sonríes con agradecimiento pero la rechazas amablemente, recordándole que el mal nunca descansa.

Una vez por turno puedes:



Atravesar Paredes

Puedes moverte a una casilla con un héroe en ella que esté tocando tu casilla actual.

Cuando mueres

Coloca una Ficha de Fantasma junto a tu figura.

Cuando muere un héroe

Coloca una Ficha de Fantasma junto a su figura.

Después de tu turno, haz un turno con los Fantasmas.



Monstruo: Fantasma

Fuerza 5 Velocidad 4 Cordura 4 Conocimiento 4

Los Fantasmas pueden atacar con la Fuerza o la Cordura.

Un Fantasma colocado en una casilla durante el turno del monstruo no puede moverse ni atacar en ese turno.

Carta de Escenario: ¡MALDICIÓN! **Activador del Reto:** Daga
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

Todavía te estás riendo de la idea de un "email maldito" cuando suena una notificación en tu móvil. Es un correo electrónico de un remitente desconocido. Dice: "REENVÍALO O MUERE. VIVE, RIE Y AMA". Notas una daga en la habitación y sientes que sonríes cada vez más ampliamente. Tanto que los labios te llegan a las orejas. Oyes risas a tu alrededor, tus pequeños amigos gremlins. Quieres transmitir positividad.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
3. Cura todos tus Rasgos.
4. Coloca 3 Fichas de Monstruo Pequeño en tu casilla. Estos son los Gremlins.
5. Coge {6/5/4/3} trozos de papel y escribe una "X" en cada trozo excepto en uno. En el último escribe "MUERE". Dobla los papeles, barájalos y colócalos en la tapa de la caja del juego. Estos representarán los correos electrónicos recibidos por los héroes.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

3 Fichas de Monstruo Pequeño – Gremlins
3 Fichas Rúnicas

Si ganas

Mientras observas los cuerpos sin vida de tus amigos, aparecen más gremlins sonrientes de los cadáveres. Cantan: "¡Vive! ¡Rie! ¡Ama! ¡Vive! ¡Rie! ¡Ama!" mientras te levantan del suelo y te lanzan al aire, como el héroe que eres.

Al final del turno de cada héroe

El héroe sacará un mensaje de la tapa de la caja:

- Si el mensaje tiene una X, no pasa nada. Coloca ese mensaje a un lado.
- Si el mensaje dice "MUERE", devuelve todos los mensajes a la tapa de la caja. Luego, mueve a dos Gremlins no aturdidos a la casilla de ese héroe. Cada uno de esos Gremlins realiza un ataque de Fuerza contra ese héroe.

Después de tu turno, haz un turno con los Gremlins.



Monstruo: Gremlins (conocidos por Vive, Rie y Ama)

Fuerza 5 Velocidad 6 Cordura 6 Conocimiento 2

En lugar de ser aturdidos, los Gremlins mueren si tienen una Ficha Rúnica sobre ellos.

¡Lee primero!

Introducción

Al coger el anillo, quedas inmediatamente prendado de su exquisito diseño. Una palabra empieza a rondarte la mente: "Precioso". Al acariciar el anillo con las yemas de los dedos, de repente eres consciente de que muchos ojos te miran. ¿Tus Amigos? No puedes permitir que te lo quiten. Te superan en número, pero el anillo te permitirá superarlos. Lo acaricias de nuevo y otro par de ojos aparecen. Son ojos que conoces. Tus ojos. Debéis proteger el anillo. Los dos. Todos nosotros.

Preparación

1. Saca a tu explorador de la casa. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos en la casa realizarán su turno en tu lugar.
3. Cura todos tus Rasgos.
4. Busca una ficha de cada número del 1 al {3/4/5/6}. Estas son las Ilusiones. La ficha número 1 es tu verdadero yo.
5. Baraja las Ilusiones boca abajo (puedes mirarlas en cualquier momento) y coloca una en tu casilla. Después, coloca el resto de las Ilusiones alrededor de la casa, en casillas que no estén más lejos que el valor de tu Rasgo de Velocidad. Si es posible, debes colocar cada Ilusión en una casilla diferente. Saca a tu explorador de la casa, ahora estás **Oculto entre las Ilusiones**.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Fichas de Número – Ilusiones

Si ganas

El Anillo es tuyo y solo tuyo. Te retiras a los rincones más oscuros de la casa y juras protegerlo del mundo exterior. Tu única compañía ahora son tus propios reflejos, que susurran en tu mente mientras conspiran unos contra otros.

El Anillo de las Ilusiones

El Anillo te permite dividir tu ser en muchas Ilusiones. Jugarás tu turno como las Ilusiones o como tú mismo, pero **nunca como las dos cosas**.

Mantén las Fichas de Ilusión boca abajo hasta que se te indique lo contrario. Puedes mirar los números de esas fichas en cualquier momento. La Ilusión número 1 es tu verdadero yo.

Los héroes pueden intentar disipar tus Ilusiones para revelar a tu explorador.

Si estás **Oculto entre las Ilusiones**, haz un turno como las Ilusiones.

**1 Monstruo: Ilusión**

Fuerza * Velocidad * Cordura * Conocimiento *

- Las Ilusiones comparten tus Rasgos actuales. Pueden moverse el mismo número de casillas que tu Velocidad. No necesitan tirar para moverse.
- Las ilusiones pueden utilizar tus Objetos y Presagios. (La Daga y la Muñeca Espeluznante siguen provocando la pérdida de Rasgos).
- Las Ilusiones no pueden intercambiar ni saquear cuerpos. Tampoco pueden explorar nuevas casillas.
- Las Ilusiones no pueden ser aturdidas, pero los héroes disponen de medios para disiparlas.

Cuando se disipa una Ilusión

Dale la vuelta (boca arriba) a esa ficha y devuélvela a tu Pentágono de Personaje.

Si es la número 1, has sido revelado. Devuelve tu explorador a la casa, en la misma casilla en la que estaba la ficha número 1. Devuelve todas las Ilusiones de la casa a tu Pentágono de Personaje, y devuelve la Ficha de Ilusión con el número más alto a la caja de juego.

Si has sido revelado, haz tu turno como el Traidor.

Una vez por turno puedes:

**Invocar Ilusiones**

No puedes realizar esta acción si no hay Fichas de Ilusión en tu Pentágono de Personaje.

Baraja todas las Fichas de Ilusión de tu Pentágono de Personaje boca abajo y colócalas como se describe en el paso 5 de la Preparación. Saca a tu explorador de la casa y termina tu turno. Las Ilusiones podrán moverse y atacar en tu próximo turno.

Carta de Escenario: ¡Maldición! **Activador del Reto:** Símbolo Sagrado
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

Estás desesperado por librarte de la maldición que te persigue desde hace una semana, desde que tus estúpidos amigos te enseñaron el videocasete maldito. Oyes un sonido y descubres que proviene de un viejo televisor con un símbolo rojo parpadeando en la pantalla. De repente, una voz sisea: "Tienes hasta medianoche. Nos vemos pronto". No es tan sencillo como los demás imaginan. Deshacerse de los videocasetes no eliminará la maldición: tendrás que matar a tus amigos antes de que empeoren las cosas.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. El monstruo realizará su turno después de ti.
3. Ganas 1 de Cordura.
4. Coloca el Contador en {6/4/3/2}.
5. Coloca 5 Fichas de Videocasete en cinco casillas diferentes, lo más lejos posible de los héroes.
6. Coloca la Ficha del Fantasma en cualquier casilla con una Ficha de Videocasete. Ese es el Espíritu Vengativo.

Objetivo

Gana cuando todos los héroes estén muertos, o cuando el Contador esté en 0.

Fichas necesarias

Contador
Fichas de Videocasete
Ficha del Fantasma – Espíritu Vengativo

Si ganas

Has sacrificado a tus amigos para apaciguar al Espíritu Vengativo. Le ruegas que te libere, pero es inútil. Te quedas mirando, atónito, cómo su boca se abre más y más, desenchajándose como las fauces de una serpiente. El sonido se filtra por las fauces abiertas y el terror te paraliza mientras te envuelve como una manta. Solo tardas unos instantes en abandonarte al olvido del abismo.

Cuando ataques

Puedes atacar con la Cordura. Si lo haces, tu objetivo también hará una Tirada de Cordura. El perdedor sufre Daño Mental.

Al final de tu turno

Baja 1 en el Contador. Si llega a 0, ¡has ganado!

Después de tu turno, haz un turno con el Espíritu Vengativo.



Monstruo: Espíritu Vengativo

Fuerza 7 Velocidad 3 Cordura 4 Conocimiento 3

El Espíritu Vengativo puede moverse entre las casillas con Fichas de Videocasete en ellas como si fueran adyacentes.

Carta de Escenario: ¡Maldición! **Activador del Reto:** Perro
Traidor: El personaje de mayor edad

¡Lee primero!

Introducción

Es medianoche y todo está en silencio. El perro que vaga por la casa ladra sin producir sonido alguno, y tampoco puedes oír sus garras golpeando el suelo. Durante semanas te han perseguido las pesadillas de un hombre sin rostro que te dice que eres especial porque aun tienes voz. Esta noche saldrá para recolectar los corazones humanos que necesita para quedarse en tu mundo para siempre.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
3. Cura todos tus Rasgos.
4. Elige {2/3/4/5} habitaciones de la casa, escribe sus nombres en secreto en una hoja de papel y numéralas. Estas casillas contienen las Sílabas del Nombre del Hombre sin Rostro. Estas habitaciones pueden estar situadas en una sola región de la casa, o en todas. (Ejemplo: en una partida de 4 jugadores, escribe los nombres de tres casillas y numéralas como 1, 2 y 3).
5. Coloca la Ficha del Hombre sin Rostro en tu casilla.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Ficha del Hombre sin Rostro
Fichas Rúnicas—Sílabas del Nombre del Hombre sin Rostro

Si ganas

El Hombre sin Rostro mira los corazones recolectados como si fueran tesoros, y lo son. Acuna uno suavemente en la mano, lo gira en silencio y estudia la sangre que gotea. Una hendidura aparece en su rostro, cada vez más amplia, hasta que se abre en unas gigantescas fauces que le cubren toda la cara. Sus dientes afilados brillan mientras espera la próxima noche silenciosa, una noche en la que sus presas no podrán gritar pidiendo ayuda.

Adivinar el Nombre del Hombre sin Rostro

Los héroes intentan adivinar el orden de las casillas que anotaste durante la preparación. En el turno de cada héroe, puede preguntarte si está en la casilla con el número correcto. Es correcto si está en la casilla con el número más bajo de tu lista que aun no hayas tachado. En caso contrario, son incorrectos.

Si un jugador acierta, díselo y tacha esa casilla de tu lista.

Si un jugador no acierta, haz lo siguiente en este orden:

1. Dile si está en la región correcta o no.
2. Si está en la región correcta, dile cuántos movimientos le llevará llegar a la casilla correcta. No tengas en cuenta los movimientos de las casillas especiales (como el Ascensor Místico) ni los efectos de los objetos (como la Llave Maestra).
3. Coloca el Hombre sin Rostro en la casilla de ese héroe. El Hombre sin Rostro hace un Ataque de Fuerza contra ese héroe.

Después de tu turno, haz un turno con el Hombre sin Rostro.



Monstruo: El Hombre sin Rostro

Fuerza 5 Velocidad 2 Cordura 5 Conocimiento 5

El Hombre sin Rostro no puede ser aturdido.

Si los héroes atacan y derrotan al Hombre sin Rostro después de haber descubierto su nombre, lo destruyen.

Spooky McMasters presenta...

Carta de Escenario: Una Extraña Desaparición **Activador del Reto:** Libro
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

El manuscrito de tu amigo Spooky McMasters decía que traicionarías a tus amigos. Hasta ahora no habías pensado hacerlo, pero Spooky escribió claramente que lo encontrarías en la casa y lo convertirías en un monstruo para matar a todos los demás. También escribió que tus amigos tratarían de quemar el manuscrito, pero tú los matarías uno por uno, por mucho que se resistieran.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
3. Coloca la Ficha del Demonio en la Biblioteca. Ese es Spooky McMasters.
4. Dale a Spooky McMasters la Carta de Presagio del Libro. Colócala junto a la Carta de Monstruo.
5. Coloca una Ficha de Monstruo Pequeño en tu casilla. Es un Horror.
6. Cura todos tus Rasgos.
7. Ganas **{1/1/2/3}** de Fuerza y de Velocidad.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Ficha del Demonio – Spooky McMasters

Fichas de Monstruo Pequeño – Horrores

Si ganas

Todos tus amigos están muertos.
¿Qué hacen los monstruos de las novelas de terror una vez que el libro ha terminado?

El Libro

"Es una lectura apasionante, un libro que se estudiará en las escuelas dentro de cien años".

- Si estás en la casilla de la Biblioteca con Spooky, puedes devolverle el Libro.

Cuando atacas a un héroe con Fuerza

Si ganas, puedes robarle el Libro (si lo tiene) en vez de hacerle daño.

Después de tu turno, haz un turno con Spooky McMasters.



Monstruo: Spooky McMasters

Fuerza 6 Velocidad 6 Cordura 6 Conocimiento 8

Spooky no puede abandonar la Biblioteca.

Spooky no puede ser aturdido.

Spooky puede sostener el Libro. Mientras Spooky tenga el Libro, colócalo junto a la Carta de Monstruo.

Una vez por turno puedes:

Escribir

Mientras Spooky tiene el Libro, elige una casilla y tira dos dados.

- 4 Cada explorador en esa casilla sufre 3 puntos de Daño Físico. ¡Vientos árticos recorren la habitación!
- 2-3 Cada explorador en esa casilla sufre dos dados de Daño Mental. Coloca un Horror en esa casilla. ¡Los fantasmas salen a la luz!
- 0-1 Coloca 2 Horrores en la casilla elegida. ¡Los horrores atraviesan el suelo!

Después del turno de Spooky McMasters, haz un turno con cualquiera de los Horrores.



Monstruo: Horrores

Fuerza 5 Velocidad 3 Cordura 4 Conocimiento 3



Operación Subterráneo

Carta de Escenario: Se Vende **Activador del Reto:** Calavera
Traidor: Quien esté a la izquierda del Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

Los observas a través de los ojos siempre vigilantes de la casa. No te fías de ellos. Podrían descubrirte. Podrían ser agentes del enemigo. Cuando construiste esta casa, la llenaste de cámaras. Hiciste experimentos con espías extranjeros. Accionas un interruptor, encerrando a los intrusos en el sótano. Se quedarán atrapados ahí abajo hasta que recibas las instrucciones pertinentes. No has recibido instrucciones desde 1965. Si las instrucciones no llegan antes de que tus experimentos los alcancen, entonces... mala suerte para ellos.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
3. Si la casilla del Laboratorio no ha sido descubierta, búscala en el mazo de casillas y colócala en la Planta Baja. Coloca tu explorador en esa casilla.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Fichas de Monstruo Pequeño –
Zombis de la Guerra Fría

Si ganas

Has ganado una batalla, pero la guerra es interminable.

La Misión es lo primero

No puedes salir del Laboratorio hasta que un héroe haya llegado a la Planta Baja.

Una vez por turno puedes:



Crear una distracción

Mientras estés en el Laboratorio, puedes revelar casillas del mazo hasta que encuentres una casilla del Sótano. Coloca esa casilla en cualquier lugar del Sótano.

Al final de tu turno

Coloca {0/0/1/1} Zombis en el Acceso al Sótano. Después, si estás en la casilla del Laboratorio, coloca un Zombi en cada casilla del Sótano que tenga una puerta abierta. Si te quedas sin Fichas de Monstruo Pequeño, no coloques más Zombis.

Después de tu turno, haz un turno con los Zombis de la Guerra Fría.



Monstruo: Zombi de la Guerra Fría

Fuerza 5 Velocidad 2 Cordura 2 Conocimiento 2

Los zombis mueren en lugar de ser aturridos.

Siempre que un Zombi mate a un héroe, saca el cadáver de ese héroe de la casa y entierra todos sus Objetos y Presagios.

Alerta de intrusos

Carta de Escenario: ¡Maldición! **Activador del Reto:** Ídolo
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

Has conseguido atraer a los otros aquí con el rumor de una maldición, pero lo que realmente quieres es transferir sus conciencias a la casa. ¿Por qué? Porque esa es la siguiente etapa de la evolución humana, ¡por supuesto! Quieres cambiar el mundo con tu programa llamado Sya. Puede que ahora no compartan tu visión, pero pronto lo entenderán... cuando hayan trascendido sus cuerpos.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
3. Cura todos tus Rasgos.
4. Coloca {2/3/4/5} Fichas de ON en cualquier lugar de la casa, distribuidas lo más uniformemente posible entre las regiones.
5. Coloca una Ficha de Monstruo Pequeño en cada casilla con una Ficha de ON. Estos son tus Ayudantes Robóticos

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Contador

Fichas de ON/OFF – Circuitos

Fichas de Monstruo Pequeño –
Ayudantes Robóticos

Si ganas

Los límites de tu poder son infinitos. Controlas el espacio digital, doblegando a Sya y al resto de los exploradores a tu voluntad. El mundo se somete a tu grandeza mientras extiendes tu red por todos los hogares, todas las empresas, todos los cargos políticos. Estás en todas partes.

Habitaciones destrozadas

Las casillas destrozadas se ponen boca abajo. Las casillas destrozadas no tienen símbolos ni efectos, y cuentan como si tuvieran puertas en los cuatro lados.

Una vez por turno puedes:



Modificar el Plano

Elige una casilla que tenga un héroe. Mueve esa casilla a un lugar diferente, en la misma región de la casa. Este movimiento no puede hacer que ninguna casilla quede inaccesible mediante el movimiento normal.

Después de tu turno, haz un turno con los Ayudantes Robóticos.



Monstruo: Ayudantes Robóticos

Fuerza 2 Velocidad 6 Cordura 2 Conocimiento 2

Los Ayudantes Robóticos no se aturden cuando sufren daño. (Pueden ser aturridos de otras maneras).

Una vez por turno puedes:



Encender el Láser

Elige cualquier héroe en la línea de visión. Ese héroe hace una Tirada de Velocidad.

5+ Ese héroe se coloca en cualquier casilla adyacente.

0-4 Ese héroe sufre 2 dados de Daño Físico.

24

La Mascarada de las Sombras

Carta de Escenario: Una Invitación Misteriosa **Activador del Reto:** Máscara
Traidor: Quien tenga mayor Velocidad

¡Lee primero!

Introducción

Algo se apodera de ti en la oscuridad. Las sombras se abren como cortinas y comprendes lo que está pasando: eres el Heraldo del Umbral y esta es una noche de celebración. Has traído caras nuevas a la Corte Feérica y ahora estás listo para el baile que has estado ensayando toda tu vida. Los humanos tendrán que morir, por supuesto, pero valdrá la pena con tal de convocar a la Reina de la Noche para dar paso a la Danza Eterna.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Cura todos tus Rasgos.
3. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
4. Si no se han descubierto las casillas del Salón de Baile y la Capilla, búscalas en el mazo de casillas y colócalas en la Planta Baja, siguiendo las reglas normales de colocación de casillas.
5. Coloca tu explorador en el Salón de Baile, junto con {1/2/3/4} Fichas de Monstruo Pequeño. Estas son las Bailarinas Feéricas.
6. Coloca la ficha de la Reina Oscura a un lado. Puede entrar en juego más tarde.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Fichas de Fuego – Llama Benévola
Ficha de la Reina Oscura
Fichas de Monstruo Pequeño – Bailarina Feérica

Si ganas

Flores nocturnas cubren las sombras que se extienden cuando el Rey de la Noche se une a su Reina en el Salón de Baile. ¡La Mascarada de las Sombras ya puede comenzar!

Ven al Baile

Si atacas sin arma, puedes atacar usando la Velocidad en vez de la Fuerza. Si ganas, en lugar de infligir daño, puedes mover ambas figuras un número de casillas igual al daño que hubieras infligido.

La primera vez que un explorador muere en la casilla del Salón de Baile

Coloca la Ficha de la Reina Oscura en la casilla del Salón de Baile

Después de tu turno, haz un turno con las Bailarinas Feéricas.



Monstruo: Bailarina Feérica

Fuerza 3 Velocidad 6 Cordura 3 Conocimiento 2

Las Bailarinas Feéricas hacen sus turnos de una en una. Muévete y ataca con una antes de que la siguiente comience su turno.

Las Bailarinas Feéricas atacan con Velocidad. No pueden atacar a un héroe a menos que este se encuentre en el Salón de Baile. Los héroes se defienden de estos ataques con Velocidad. Si un héroe es golpeado, sufre Daño Físico.

Después de hacer un turno con las Bailarinas Feéricas, haz un turno con la Reina Oscura (si ha llegado).



Monstruo: Reina Oscura

Canta en una misteriosa armonía.

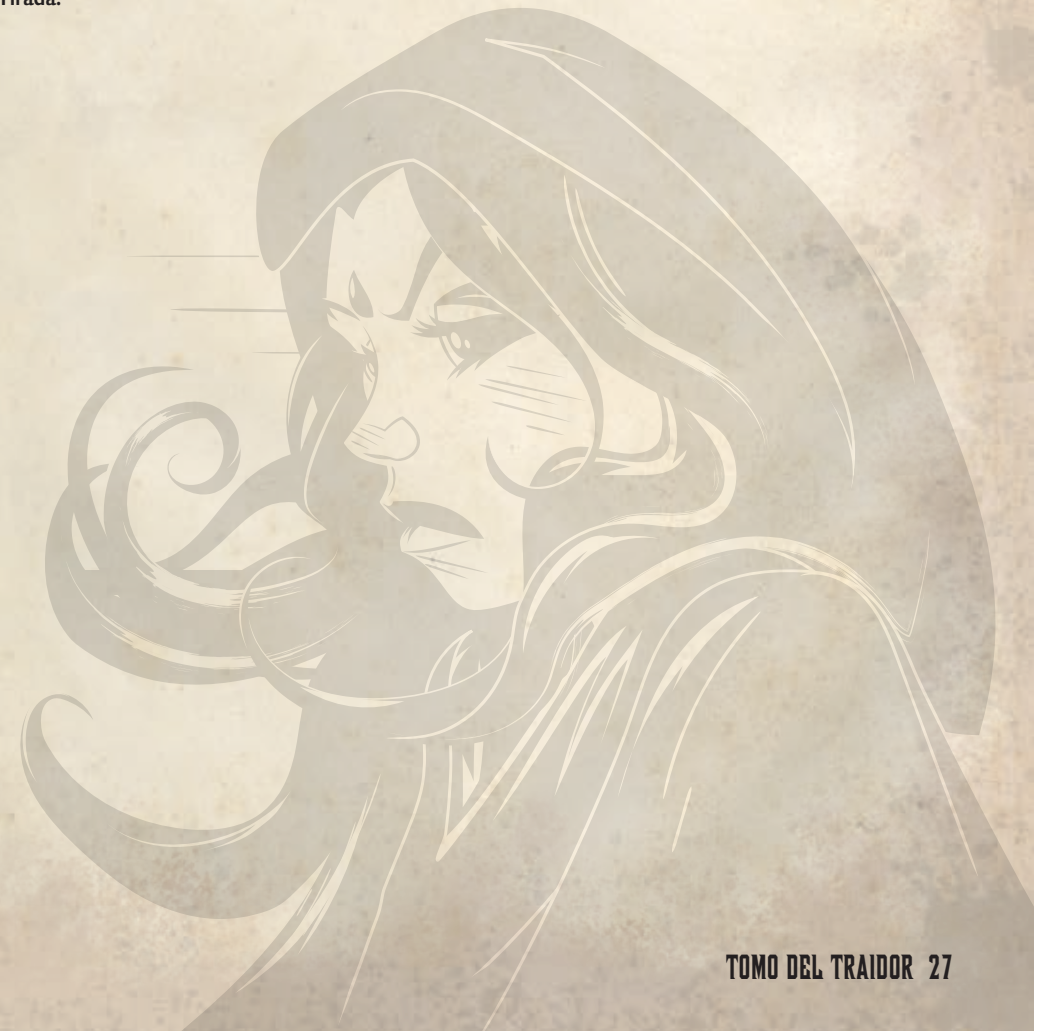
Fuerza 7 Velocidad 6 Cordura 4 Conocimiento 5

Una vez por turno puedes:



Dar paso a la Danza Eterna

Tira 2 dados. Puedes mover un héroe de tu región en cualquier dirección, hasta un número de casillas igual al resultado de esa Tirada.



Carta de escenario: Una Extraña Desaparición **Activador del Reto:** Armadura
Traidor: Quien esté a la izquierda del Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

Claro que sabes lo que pasó con los amigos de esta gente... los obligaste a entrar en tu armadura. ¿Por qué? Porque te mantiene joven. Cuando encontraste la armadura, hace casi 600 años, te acoplaste a ella. Si alguien más se la pone, le robas los años de vida que le quedan. Y en esta casa hay muchos más años por robar.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Cura todos tus Rasgos.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Fichas de Fuerza, Velocidad, Cordura y Conocimiento – Ingredientes del Hechizo

Si ganas

Vuelves a ponerte la armadura. La has lucido por siglos y, gracias a los tontos que siguen entrando en tu casa, te sustentará muchos siglos más.

Cuando vences en un Ataque de Fuerza contra un héroe

Si tienes la Armadura, no le hagas daño al héroe. Dale la Armadura.

Al comienzo de tu turno

Si estás muerto, coloca tu explorador en la misma casilla que la Armadura y cura todos tus Rasgos. Haz tu turno de forma normal. *La Armadura te sustenta.*

Al final de tu turno

Si un héroe tiene la Armadura, pierde 1 en cada Rasgo y tú ganas 1 en cada Rasgo.

Si tú tienes la Armadura, no pasa nada.

Carta de Escenario: Una Invitación Misteriosa **Activador del Reto:** Símbolo Sagrado
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

Cuando levantas el símbolo consagrado de tu familia, se abren tres puertas ocultas a tu alrededor. Tu querida familia se acerca y te ponen la vestimenta familiar que todos portan. Las viejas manchas rojas han empezado a desaparecer de las túnicas, pero esta noche tus amigos proporcionarán la sangre necesaria para renovarlas. La sangre hará renacer a La Anciana, a quien tu familia ha servido por siglos. Mientras tus parientes desaparecen por los pasadizos secretos de la casa, te diriges a tus víctimas. Sabes bien qué tienes que hacer.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
3. Cura todos tus Rasgos.
4. Coloca {2/3/4/5} Fichas de Monstruo Pequeño en diferentes casillas con Símbolos de Presagio. Estos son tus Parientes. Si no hay suficientes casillas con Símbolos de Presagio, coloca los Parientes restantes en el Hall de Entrada.
5. Coloca la ficha de la Reina Oscura a un lado. Esta es La Anciana. Puede entrar en juego más tarde.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Ficha del Altar

Fichas de Monstruo Pequeño – Parientes

Ficha de la Reina Oscura – La Anciana

Casillas de Dormitorio

Cuarto de Invitados – Planta Alta/Baja

Dormitorio Principal – Planta Baja/Alta

Dormitorio de Invierno – Planta Baja/Alta

Si ganas

La Anciana sonríe con una calurosa sonrisa mientras os contempla a ti y a tu familia rodeados de fríos sacrificios. Vuestras ropas absorben el color y la esencia de su sangre. Tu familia, de pie ante ti, se encuentra de nuevo en su mejor momento. Gracias al sacrificio de tus amigos, tu linaje estará a salvo la próxima década.

Una vez por turno puedes:



Utilizar los Pasadizos Secretos

Mientras estés en una casilla de dormitorio, puedes colocar tu explorador en cualquier casilla.

Al final de tu segundo turno

Coloca La Anciana en la casilla con la Ficha del Altar. *Se despertará y cobrará el tributo Ella misma.*

Después de tu turno, haz un turno con tus Parientes.



Monstruo: Pariente

Fuerza 4 Velocidad 4 Cordura 3 Conocimiento 4

Tus Parientes pueden utilizar el movimiento de los Pasadizos Secretos.

Después del turno con tus Parientes, haz un turno con La Anciana (si está despierta).



Monstruo: La Anciana

Fuerza 7 Velocidad 5 Cordura 6 Conocimiento 6

La Anciana puede utilizar el movimiento de los Pasadizos Secretos.

Carta de Escenario: ¡Maldición! **Activador del Reto:** Máscara
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

Todos llegasteis aquí siguiendo unas voces que murmuraban un extraño lenguaje alienígena dentro de vuestras cabezas. Las voces desaparecieron cuando entraste en la casa, pero ahora han vuelto, más fuertes que nunca. Es más, casi las entiendes. Coreas las extrañas sílabas mientras empiezan a aparecer extrañas palabras en las paredes. Hay espacios vacíos donde crees que deberían estar las palabras. Las voces te instan a completarlos. Te han elegido a ti. Al tocarlas, las palabras comienzan a extenderse. Debes ayudarlas a compartir el mensaje.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Cura todos tus Rasgos.
3. Busca {5/4/4/3} Fichas Rúnicas y colócalas a un lado, frente a ti. Estas son Palabras Alienígenas.
4. Coloca una Palabra Alienígena en tu casillas.

Objetivo

Ganas cuando colocas todas tus Palabras Alienígenas en la casa, o cuando todos los héroes están muertos.

Fichas necesarias

Fichas de Héroe – Conocimiento Alienígena

Fichas Rúnicas – Palabras Alienígenas

Si ganas

Garabateas la última palabra en la pared y todo queda en silencio. Un atronador portal se abre en el Hall de Entrada, aspirando todo el aire (y a ti) de la casa. Mientras flotas en el vacío, cuando tu visión se oscurece, lo último que ves es una enorme nave que despierta en la distancia.



Palabras Alienígenas

Forman una extraña escritura, pero casi puedes entenderlas.

- Las Palabras Alienígenas no pueden recogerse.
- A los héroes les cuesta dos movimientos abandonar cualquier casilla con una Palabra Alienígena.
- Las Palabras Alienígenas dañarán a los héroes cercanos.

Una vez por turno puedes:



Extender el Mensaje

Mientras estés en una casilla sin héroes o Palabras Alienígenas, haz una Tirada de Conocimiento. Por cada casilla adyacente con una Palabra Alienígena, suma 1 al resultado de tu tirada.

7+ Coloca una Palabra Alienígena en tu casilla. El mensaje debe completarse.

0-6 Ganas 2 de Conocimiento. Los susurros se tornan más fuertes e insistentes. Más comprensibles.

Cuando atacas o eres atacado.

Si estás en una habitación con una Palabra Alienígena, elimina uno de los dados del héroe atacante después de su Tirada (y después de cualquier Tirada posterior). Los dados eliminados no cuentan en el resultado de una Tirada.

Al final de tu turno

Si colocas todas las Palabras Alienígenas en la casa, ¡has ganado!

Carta de Escenario: Investigadores Paranormales **Activador del Reto:** Ídolo
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

El sonido de la marea te rodea mientras la habitación se inunda con el agua salada que sale del ídolo. Al pisar el agua para mantenerte a flote, notas que una aleta fantasmal emerge de la superficie. Comienza a dar vueltas a tu alrededor... ¡Tiburón!

Preparación

1. Un tiburón espectral ha engullido a tu explorador. Coloca la Ficha del Tiburón Fantasmal en tu casilla. Saca del juego a tu explorador y al Ídolo. Entierra los Objetos y Presagios que tu explorador tenía antes de ser devorado.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. El monstruo realizará su turno en tu lugar.
3. Pon boca abajo la casilla en la que estaba tu explorador. Luego, haz lo mismo con {0/1/2/3} casillas en la misma región. Estas casillas están Inundadas.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes están muertos, o cuando todas las casillas de la casa están Inundadas.

Fichas necesarias

Ficha Tiburón Fantasmal

5 Fichas de Trampa – Explosivos

Si ganas

Te das un festín con los últimos bocados, todavía calientes, de tu almuerzo. Con el hambre saciada, al menos por ahora, observas cómo las aguas vuelven a bajar. Con una sonrisa de oreja a oreja, te complace saber que sigues siendo el más temible de todos los tiburones.

Casillas Boca abajo

Las casillas boca abajo están inundadas y tienen puertas en los 4 lados. Las Casillas inundadas no tienen ningún símbolo. Los Accesos no pueden inundarse.

Al comienzo del turno de cada héroe

Coloca boca abajo una casilla adyacente (que no sea de Acceso) a otra Casilla Inundada. Si no puedes hacerlo, inunda una casilla adyacente a cualquier Acceso.

En tu turno, juega como el Gran Tiburón Blanco Espectral.



Monstruo: Gran Tiburón Blanco Espectral

Fuerza 8 Velocidad 2 Cordura 4 Conocimiento 4

El Tiburón no puede ser aturdido.

Una vez por turno puedes:



Tararear una melodía de mal agüero

Muévete a cualquier Casilla Inundada.

Al final de tu turno

Si todas las casillas de la casa están inundadas, ¡has ganado!

Carta de Escenario: Se Vende **Activador del Reto:** Anillo
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

El agente inmobiliario te ha ofrecido un aperitivo, pero el menú en esta jornada de puertas abiertas es muy extraño: violetas confitadas y bayas heladas. "Comida feérica", dijo el agente, con un extraño brillo en los ojos. Pensaste que estaba bromeando.

Has probado estas golosinas y has comprendido qué pasa: las hadas quieren reclamar esta casa al mundo de los humanos y dejar que la hiedra la derribe, ladrillo a ladrillo. "Ayúdanos", dicen. "Ayúdanos a convertir esta casa en un hermoso jardín, y entonces podrás unirte a nosotros". Tú quieres unirte a ellas. Y sabes cómo abonar el jardín.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
3. Coloca {1/2/3/3} Fichas de Monstruo Pequeño en la casilla que estés. Estas son las Hadas.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Fichas de Monstruo Pequeño – Hadas

Fichas de Héroe – Conocimiento Feérico

2 Fichas de Fuerza – Hierro Frío

Si ganas

Bailas entre las campanillas, los crisantemos y las peonías. Te paseas entre los círculos de setas y te atiborras de comida y bebida feérica. No puedes abandonar la tierra de las hadas, pero ¿por qué querías hacerlo? Todo es tan hermoso aquí.

Cuando atacas a un Héroe

Si no estás utilizando un arma, puedes atacar con Velocidad en vez de Fuerza.

Después de tu turno, haz un turno con las Hadas.



Monstruo: Hada

Fuerza 2 Velocidad 6 Cordura 4 Conocimiento 4

Las Hadas no pueden ser aturdidas.

Las Hadas utilizan la Velocidad para atacar a cualquier héroe en su línea de visión.

Carta de Escenario: Una Extraña Desaparición **Activador del Reto:** Anillo
Traidor: Quien tenga menos Cordura (sin ser el Revelador del Reto)

¡Lee primero!

Introducción

El último cuerpo en el que te metiste no era el adecuado, pero este se ajustará a tus necesidades. Ahora solo necesitas un cuerpo más, para tu querida Genoveva. Ella volverá a estar contigo, pero antes necesitarás tu anillo de boda. El anillo os unirá para siempre. Te has arrancado a ti mismo de las garras de la muerte, y la salvarás a ella también. Ambos volveréis a ser libres de nuevo en esta tierra. Un cuerpo y el anillo, eso es todo lo que necesitas.

Preparación

1. ¡Has sido poseído por un espíritu! Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
3. Cura todos tus Rasgos.
4. Coloca a tu explorador en el Hall de Entrada.
5. Coloca {1/2/3/4} Fichas de Monstruo Pequeño en diferentes casillas con Símbolos de Presagio. Estos son los Testigos de la Boda. Si no hay suficientes casillas con Símbolos de Presagio, coloca los Testigos de la Boda restantes en la Escalera de la Planta Baja.

Objetivo

Ganas cuando tienes el Anillo.

Fichas necesarias

Ficha del Altar

Monstruos Pequeños – Testigos de la Boda

Si ganas

Coges las manos de tu amada y cantas sus alabanzas en voz alta. "¡Oh Genoveva mía ¡Juntos de nuevo! De la mano, para siempre".

Cuando atacas a un héroe

Puedes poner uno de sus Presagios boca arriba. Ese Presagio permanecerá boca arriba durante el resto del Reto.

Cuando muere un héroe

Pon boca arriba todos sus Presagios.

En la salud y en la enfermedad

Tus Rasgos no pueden bajar de sus valores iniciales. *Tu amor es eterno.*

Por y para siempre

Una vez que entras en la casilla del Altar, no puedes salir de ella. Ningún efecto puede hacer que abandones la casilla.

Después de tu turno, haz un turno con los Testigos de la Boda.



Monstruo: Testigo de la Boda

¡Es hora de celebrar una boda!

Fuerza 5 Velocidad 2 Cordura 2 Conocimiento 3

Una Oportunidad Fantasmal

Carta de Escenario: Investigadores Paranormales **Activador del Reto:** Símbolo Sagrado
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

Estás haciendo algo súper impresionante, buscando pruebas para ese reality show, "Bros vs. Ghosts", cuando te toca el premio gordo de la brujería. Aunque mola menos que tus colegas hayan sido poseídos por fantasmas. El símbolo sagrado que encontraste empieza a hablarte en la cabeza, todo demoníaco. Dice que tienes que salir y comenzar el apocalipsis. ¡Guay!

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
3. Cura todos tus Rasgos.
4. Coge todos los Objetos y Presagios de cada jugador. Empezando por el Símbolo Sagrado, aparta {4/5/7/9} de esas cartas, boca arriba. Si hay menos cartas, apártalas todas.
5. Entierra los Objetos y Presagios restantes.
6. Coloca una serie de Fichas de Número en los Objetos y Presagios que apartaste. Después, coloca una serie de Fichas de Número correspondientes en la casa. Estas fichas representan Objetos Malditos. Cada Objeto Maldito debe colocarse en una casilla de Objeto o de Presagio diferente. Si quedan Objetos Malditos, colócalos en el Hall de Entrada.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

2 series de Fichas de Número –
Objetos Malditos

Si ganas

¡Qué final tan épico para una noche de cazafantasmas! Es una pena que termine así, arrancando los últimos objetos malditos de las manos frías de tus colegas, pero, ¿qué le vamos a hacer? Sales de la casa, contemplas el cielo que se ha vuelto rojo y empiezas a cantar en un idioma que nunca antes habías oído. ¡Esto va a ser una pasada!

Una vez por turno puedes:



Atraer a un Espíritu Maldito

Mientras estés en la misma casilla que un Objeto Maldito, quita esa ficha y coge la carta correspondiente. Ahora portas ese Objeto o Presagio. Elige un héroe en tu región para que sufra 2 dados de Daño General. La salida del fantasma atrapado en el objeto provoca una pequeña explosión.

Cuando atacas a un héroe con Fuerza

Si ganas, puedes robarle un Objeto o un Presagio a ese héroe en vez de hacerle daño.

Después de tu turno, haz un turno con los Objetos Malditos.



1 Monstruo: Objeto Maldito (Ficha de Número)

Fuerza 5 Velocidad 4 Cordura 5 Conocimiento 5

Si la carta de Objeto o Presagio correspondiente al monstruo es un arma, puede utilizar el ataque de esa arma. (La Daga no se ve afectada por la pérdida de Velocidad).

¡Lee primero!

Introducción

El dueño de la casa era un excéntrico, por no decir otra cosa, pero su relato sobre el gato fantasmal que ronda la casa fue muy convincente. Lo sigues mientras habla, solo para verlo transformarse en un enorme felino espectral. La criatura te sonríe, ronroneando, mientras te rodea un ejército de gatos zombis.

Preparación

1. Los gatos te atacan. Tu explorador ha muerto. Entierra tus Objetos y Presagios y saca tu figura de la casa. Coloca la Ficha del Bakeneko en tu casilla. Ahora controlas al Bakeneko y a los Gatos Zombis.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno en tu lugar.
3. Encuentra y aparta {6/5/4/3} Fichas de Fuego. Pon el resto en la caja.
4. Coloca {3/4/5/7} Fichas de Monstruo Pequeño en tu región. Estos son los Gatos Zombis.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes están muertos, o cuando la casa está en llamas.

Fichas necesarias

Ficha del Bakeneko

Fichas de Monstruo Pequeño – Gatos Zombis

Fichas de Fuego – Habitación en llamas

Si ganas

El gato fantasmal avanza entre la ceniza y las llamas, seguido por su séquito de felinos zombis. La tropa se reúne fuera de la casa, entonando un coro sobrenatural de maullidos mientras contemplan cómo el fuego del Bakeneko reduce la casa a escombros.

En tu turno, juega como el Bakeneko.

Monstruo: Bakeneko

Fuerza 3 Velocidad 6 Cordura 6 Conocimiento 2

El Bakeneko añade 1 a su Fuerza por cada Gato Zombi en su región (hasta un máximo de 8 de Fuerza).

Una vez por turno puedes:

 Quemarlos a todos

Mientras estás en cualquier casilla, elige una casilla en tu línea de visión que no tenga una Ficha de Fuego. Coloca una Ficha de Fuego en esa casilla. Cuando coloques la última Ficha de Fuego, ¡habrás ganado!

Cuando un héroe entra en una casilla con una Ficha de Fuego

Tiene que hacer una Tirada de Velocidad.

5+ No pasa nada. Atraviesa el fuego sin problemas.

0–4 Sufre 1 punto de Daño Físico.

Una vez por turno puedes:

 Invocar Gatitos

Mientras estés en una casilla con un Símbolo de Presagio, coloca un Gato Zombi en tu casilla.

Después de tu turno como el Bakeneko, haz un turno con cada uno de los Gatos Zombis.



Monstruo: Gato Zombi

Fuerza 3 Velocidad 6 Cordura 2 Conocimiento 4

Los Gatos Zombis mueren en vez de aturdirse cuando sufren daño. (Pueden ser aturdidos de otras maneras).

Los Gatos Zombis atacan con la Velocidad. Puede infligir un máximo de 2 puntos de daño por ataque.

Los Gatos Zombis no pueden atacar a ningún héroe que ya haya sufrido daño durante el turno de los Gatos Zombi. Les gusta jugar con su comida.



Carta de Escenario: Ninguna **Activador del Reto:** "Di ¡Patata!"
Traidor: Consulta la carta de Suceso

¡Lee primero!

Introducción

Sientes que algo te abandona cuando la cámara parpadea. "No dejes que la cámara te robe el alma", dice una voz, pero ahora, al mirar a la cámara, notas que está hambrienta, famélica. Merece ser alimentada. Necesita ser alimentada. Puedes darle las almas y la sangre que quiera: un flash por aquí, una herida mortal por allá... la cámara se saciará.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca {2/3/4/5} Fichas de Monstruo Pequeño en cualquier casilla (excluyendo las de Acceso), distribuidas lo más uniformemente posible entre las regiones. Estos son los Fotógrafos Fantasmales.
3. Si la Cámara Mágica no ha sido descubierta, búscala en el mazo de Objetos y colócala boca arriba frente a ti.
4. Dale a cada héroe su Ficha de Héroe correspondiente. Esta es su Esencia.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Fichas de Monstruo Pequeño –
Fotógrafos Fantasmales
Fichas de Héroe – Esencia del Héroe

Si ganas

Te sientas en el Hall de Entrada, con los ojos en blanco. Las cámaras están colocadas por todas partes. En algún momento, la gente vendrá a buscarte. Entonces, las cámaras volverán a tener su razón.

Una vez por turno puedes:



Hacer una Foto

Mientras estés en una casilla con un héroe, haz una Tirada de Velocidad. Si tienes la Cámara Mágica, puedes hacer esta Tirada contra cualquier héroe en tu línea de visión. No puedes hacerle una foto a un héroe que ya no tenga su Esencia.

- 6+ Coge la Ficha de Esencia del héroe y aumenta uno de tus Rasgos en 1. Has capturado su esencia.
 0–5 No pasa nada.

El Fantasma en la Cámara

Mientras tengas la Cámara Mágica, tus Rasgos no pueden bajar del nivel crítico.

Cuando atacas a un héroe

Si tienes la Esencia de ese héroe, tira 2 dados adicionales.

Después de tu turno, haz un turno con los Fotógrafos Fantasmales.



Monstruo: Fotógrafo Fantasmal

Fuerza 4 Velocidad 1 Cordura 6 Conocimiento 2

Los Fotógrafos Fantasmales atacan con Cordura y pueden atacar a cualquier héroe en su línea de visión. Si ganan un ataque, el héroe sufre Daño Mental.

Si un Fotógrafo Fantasmal sufre daño por un ataque de Fuerza, muere en lugar de quedar aturdido.

Si un héroe termina su turno en la línea de visión de un Fotógrafo Fantasmal

Si tienen su Esencia, cógela y colócala en tu Pentágono de Personaje.

Carta de Escenario: Una Extraña Desaparición **Activador del Reto:** Ídolo
Traidor: Quien tenga más Conocimiento

¡Lee primero!

Introducción

Esperabas que tus amigos lloraran por Cristina, no que localizaran el lugar de su desaparición. Ella encontró tu santuario, esta casa, cuyas habitaciones cambian, donde lo malo es lo bueno, donde nada es lo que parece, y la atrapaste aquí. Ahora también atraparás a tus otros amigos. Las paredes se arremolinan a tu alrededor, volando y doblándose y transformándose a tu antojo. Es una pena que no la hayan olvidado.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Cura todos tus Rasgos.
3. Devuelve todas las casillas al mazo de casillas, excepto las casillas de Acceso y las casillas con exploradores. Baraja el mazo de casillas.
4. Coloca las casillas restantes, incluidas las casillas de Acceso, de manera que todas se toquen y formen una región continua.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Contador

Ficha de Monstruo Pequeño – Cristina

Si ganas

Como el sonido no puede viajar entre las dimensiones, los gritos de tus amigos han sido silenciados. Caminas por el pasillo, sonriendo, mientras la casa se reconstruye a tu alrededor.

Otra Dimensión

- Todas las casillas están ahora en la Planta Baja. Las regiones del Sótano y la Planta Alta ya no existen.
- Todas las casillas conectadas (como el Acceso a la Planta Alta que lleva a la Escalera de la Planta Baja) permanecen conectadas, aunque no sean adyacentes.
- El Ascensor Místico solo se mueve con una tirada de 2 o 4.
- No puedes descubrir nuevas casillas.

Al comienzo de tu turno

Si estás muerto, coloca tu explorador en una casilla con una puerta abierta (no conectada). Cura todos tus Rasgos y realiza tu turno de forma normal.

Una vez por turno puedes:



Dar un Salto de Fe

Mientras estés en una casilla con una puerta abierta, haz una Tirada de Cordura.

- 3+ Salta a cualquier casilla con una puerta abierta.
 0–2 No pasa nada.

Una vez por turno puedes:



Manipular la Dimensión

Elige uno de los siguientes efectos:

- Cada héroe sufre 1 dado de Daño General. Puedes mover a cada héroe un número de casillas en cualquier dirección, hasta la cantidad de daño que haya recibido.
- Mueve cualquier casilla que no sea de Acceso a otra parte de la casa, de modo que se conecte con una puerta abierta. No puedes mover una casilla si eso hace que otra casilla quede desconectada del resto de la casa.
- Ganas 2 en cualquier Rasgo.

Puedes Manipular la Dimensión {1/1/2/2} veces por turno. Si un héroe lleva a Cristina, puedes realizar esta acción una vez más. Puedes elegir el mismo efecto más de una vez.

Carta de Escenario: Una Extraña Desaparición **Activador del Reto:** Calavera
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

Nunca comprendiste por qué tu amiga se pasaba la vida buscando meteoritos, pero eso fue antes de que comprobaras la existencia de vida extraterrestre con las babosas que ahora rezuman de la roca que tienes delante. ¡Es fascinante! Son rápidas y parecen hambrientas. Una de las babosas se ha adherido a tu cuello, en la base del cerebro. Al principio te asustaste, pero ya no te preocupa. Además, son bastante bonitas para ser babosas.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
3. Coloca una Ficha de Nido en cualquier casilla de Sótano. Coloca una segunda Ficha de Nido en cualquier casilla de Planta Alta.
4. Coloca {2/3/4/5} Fichas de Monstruo Pequeño en tu casilla. Estas son las Babosas.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos o controlados.

Fichas necesarias

Fichas de Monstruo Pequeño – Babosas

2 Fichas de Nido – Nidos de Babosas

5 Fichas de Comida – Sal

Si ganas

Miras por la ventana, pensando en cómo introducir la vida extraterrestre a tu mundo. Tendrás que inventarte un buen nombre para esta especie.



Ficha de Nido

Es más que una roca. Está llena de vida.

- Protege los Nidos a toda costa.

Una vez por turno puedes:



Convocar a la Horda

Mientras estás en una casilla con un Nido, coloca dos Babosas en esa casilla.

Después de tu turno, haz un turno con las Babosas.



Monstruo: Babosas

Fuerza 3 Velocidad 4 Cordura 3 Conocimiento 5

Las Babosas mueren en lugar de ser aturdidas.

Las Babosas atacan con la Cordura.

Todas las Babosas deben completar su movimiento antes de atacar.

Si una Babosa ataca a un héroe

Por cada otra Babosa en esa casilla, suma 1 al resultado de la Tirada de Ataque. Si las Babosas ganan el ataque, ese héroe ha sido **Controlado Mentalmente** y pasa al bando del Traidor. Ahora comparte tus objetivos y pueden leer este libro.

Después de que una Babosa ataque, todas las Babosas en su casilla mueren (ganen o pierdan el ataque).

Carta de Escenario: Se Vende **Activador del Reto:** Símbolo Sagrado
Traidor: Quien tenga menos Cordura

¡Lee primero!

Introducción

Has encontrado algo mejor que la jornada de puertas abiertas de un agente inmobiliario. Has recogido este símbolo oscuro y de repente te ha entrado hambre. Coges un espíritu y te lo comes. Por un momento, tu hambre se ha calmado. Más que eso, en realidad, te sientes fuerte, en paz, con la cabeza despejada. Y luego, tienes más hambre que nunca.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
3. Coloca una Ficha de Monstruo Pequeño en cada casilla con un Símbolo de Suceso. Estos son los Fantasmas.

Objetivo

Ganas cuando alcanzas la plenitud, ¡o cuando matas a todos los héroes!

- Consumir Fantasmas para aumentar tu Cordura.
- "Alcanzar la plenitud" significa tener la máxima Cordura.

Fichas necesarias

Fichas de Monstruo Pequeño – Fantasmas

Si ganas

Estás satisfecho, por ahora. Pero habrá que consumir más fantasmas...

Una vez por turno puedes:



Consumir un Fantasma

Mientras estés en una casilla con un Fantasma, haz una Tirada de Conocimiento.

4+ Saca al Fantasma de la casilla y gana 1 de Cordura.

0-3 Mueve todos los fantasmas de esta casilla a cualquier casilla adyacente, sin tener en cuenta las paredes.

Cuando reveles una casilla con un Símbolo de Suceso

En vez de robar una Carta de Suceso, coloca un Fantasma en la nueva casilla.

Cuando muere un héroe

Coloca un Fantasma en la casilla del héroe. Tú controlas ese Fantasma.

Si sufres daño por un ataque

En vez de sufrir daño, muévete a esa cantidad de casillas de tu casilla actual en cualquier dirección y gana 1 de Fuerza o de Conocimiento. *La casa no dejará que mueras.*



Monstruo: Fantasma

Fuerza 3 Velocidad 3 Cordura 3 Conocimiento 4

Los Fantasmas no pueden atacar o ser atacados.

Al final del turno de los Fantasmas

Cada héroe en una casilla con cualquier número de Fantasmas sufre 2 puntos de Daño General.

Después de tu turno, haz un turno con los Fantasmas.

Al final de tu turno

Si alcanzas el máximo de Cordura, has alcanzado la plenitud.

¡Y has ganado!

¡Lee primero!

Introducción

Los especímenes se han reunido en las instalaciones de experimentos. Qué extraño... los humanos no pueden resistir la tentación de explorar una casa embrujada. Los robots de seguridad que estaban camuflados como armaduras antiguas han cobrado vida; tus socios volverán a observar este experimento muy pronto. Ya puedes despojarte de tu disfraz terrestre y empezar a subir las muestras de los humanos, tan pronto como puedas obtenerlas.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Entierra la Armadura y coloca todos tus Rasgos en sus valores iniciales.
3. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
4. Coloca tu figura en el Hall de Entrada, junto con {0/1/1/2} Fichas de Monstruos Pequeños. Estos son tus Robots de Seguridad.
5. Cada héroe coloca un Robot de Seguridad en su casilla.

Objetivo

Ganas cuando has recogido una muestra de ADN de cada uno de los héroes.

Fichas necesarias

Fichas de Monstruo Pequeño –
 Robots de Seguridad

Fichas de Héroe – ADN de Héroe

Si ganas

Estos especímenes son una tontería. Tienen muchísima vivacidad y sus pintorescos y frágiles cuerpos tienen un gran potencial. Tus socios y tú habéis venido desde vuestro lejano sistema solar con la intención de explorar ese potencial. La pregunta de investigación: "¿Qué es un humano?"



ADN

- Durante un intercambio de cuerpos, las Fichas de ADN permanecen en los Pentágonos de Personaje. El ADN no se puede intercambiar.
- El ADN solo puede eliminarse de un Pentágono de Personaje cuando se Sube una Muestra.

Una vez por turno puedes:

Metamorfosar un Sujeto

Mientras estés en una casilla con un héroe que tenga su ADN, intercambia Pentágonos de Personaje con ese héroe pero no intercambies ningún Objeto ni Presagio. Ahora controlas su figura, y ellos controlan la tuya. Cura todos los Rasgos de tu nuevo personaje y termina inmediatamente tu turno.

Una vez por turno puedes:

Subir una Muestra

Si estás en una casilla con un Símbolo de Presagio y hay una ficha de ADN en el Pentágono de Personaje que tienes en ese momento, devuelve ese ADN a la caja de juego. Si has recogido el ADN de cada héroe, ¡has ganado!

La Misión es lo primero

Si todavía hay ADN en el Pentágono de Personaje de héroe, los Rasgos de ese héroe no pueden bajar del nivel crítico por ningún motivo.

Un héroe cuyo Pentágono de Personaje ya no tiene ADN puede morir de forma normal. *Muestra adquirida. Podemos prescindir del sujeto.*

Cuando mueres

Devuelve tus Rasgos a sus valores iniciales y coloca tu figura en cualquier casilla de Acceso. *La clonación es un juego de niños.*

Después de tu turno, haz un turno con los Robots de Seguridad.



Monstruo: Robot de Seguridad

Fuerza 6 Velocidad 5 Cordura 5 Conocimiento 4

Tiene una pistola táser que parece peligrosa.

Si es posible, cada Robot de Seguridad debe moverse hacia un héroe diferente.

Los Robots de Seguridad mueren si sufren algún daño. Los Robots de Seguridad no sufren ningún daño de los héroes que atacan.

Carta de Escenario: Una Invitación Misteriosa **Activador del Reto:** Anillo
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

Cada año, los vecinos introducen el Anillo de las Fiestas en el interior de un pastel. A quien le toque el trozo con el anillo es el responsable de organizar la fiesta del año siguiente. Este año te toca a ti, y el tiempo apremia. Los invitados han empezado a llegar, y todo está por fin en su sitio. Hay un asado en el horno, el jardín está precioso y la ensalada de ambrosía ha cuajado. Lo único que queda por hacer es adornar la entrada de la casa. Solo falta que los adornos dejen de moverse solos ...

Preparación

1. Si la Cocina no ha sido descubierta, el Revelador del Reto la busca en la pila de casillas y la coloca en la Planta Baja, lo más lejos posible del Hall de Entrada.
2. Cura todos tus Rasgos.
3. Coloca el Contador en {2/3/4/4}.
4. Coloca {3/4/5/6} Fichas de Monstruo Pequeño alrededor de la casa, una en cada casilla con un Símbolo de Suceso. Estos son los Vecinos. Si tienes más Vecinos que casillas con Símbolos de Suceso, coloca el resto de los Vecinos en el Hall de Entrada.
5. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Contador

Fichas de Monstruo Pequeño – Vecinos

Si ganas

¡Menudo lío! Los adornos han sido más problemáticos que lo que costaron, pero ahora que han dejado de moverse, la fiesta puede empezar en serio. Mientras acomodas los últimos cuerpos en una ola perfectamente visible desde las ventanas del portal, piensas: "Tengo que meter el pastel en el horno. ¿Dónde estará el anillo?"

Cuando mueres

Cura todos tus Rasgos y mueve a tu explorador a la Cocina. Luego, dale el Anillo a tu asesino.

Después de tu turno, haz un turno con los Vecinos.



Monstruo: Los Vecinos

¡Hola, Vecino!

Fuerza 5 Velocidad 2 Cordura 3 Conocimiento 5

Los Vecinos mueren en lugar de ser aturdidos.

Al final del turno del monstruo

Coloca en la casa un número de nuevos Vecinos igual al valor actual en el Contador. Coloca uno de estos Vecinos en cada casilla con un Símbolo de Suceso. Si hay más Vecinos nuevos que casillas con Símbolos de Suceso, no coloques los Vecinos restantes. ¡Más invitados!



39

La Mente de la Colmena

Carta de Escenario: ¡Maldición! **Activador del Reto:** Libro
Traidor: Quien tenga más Conocimiento (sin ser el Revelador del Reto)

¡Lee primero!

Introducción

Durante años, has estudiado cómo fusionar las células de insectos con las de humanos. Incluso has experimentado contigo mismo, llegando a pedirle al Señor de las Avispas que habitase en tu cuerpo. Has empezado a ver resultados: te has vuelto más fuerte y rápido. Has aprendido a adherirte a las paredes. Pero ahora ha ocurrido algo aún más extraordinario: eres capaz de convocar y controlar a los insectos con tu mente. Tu humanidad se ha desprendido como un exoesqueleto, revelando tu verdadera identidad: una avispa gigante, líder de todos los insectos. Esta casa será la sede de tu poder. Será tu nido.

Preparación

1. Has completado tu metamorfosis. Saca a tu explorador de la casa y reemplázalo por la Avispa Gigante. Entierra todos tus Objetos y Presagios.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno en tu lugar.
3. Coloca 5 Fichas de Nido en diferentes casillas de la Planta Baja/Alta. Estos son los Huevos de Avispa que los héroes intentan destruir.
4. Coloca {0/2/3/5} Fichas de Monstruo Pequeño en tu casilla. Estas son las Avispas Obreras.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes están muertos, o cuando se acabe el tiempo.

Fichas necesarias

Contador

Ficha de Avispa Gigante

Fichas de Monstruo Pequeño – Avispas Obreras

Fichas de Nido – Huevos de Avispa

Si ganas

Tus crías finalmente salen de sus huevos, con sus pequeñas cabezas asomando por los caparazones. Están hambrientas y van a por los primeros trozos de comida que encuentran: los humanos que una vez llamaste amigos. La Era de las Avispas ha comenzado.

En tu turno, juega como cada una de las Avispas Obreras.



Monstruo: Avispa Obrera

Fuerza 3 Velocidad 5 Cordura 4 Conocimiento 1

Las Avispas Obreras mueren en lugar de ser aturdidas.

Una vez por turno puedes:

Defender el Enjambre

Inflige un dado de Daño Físico a un héroe en tu casilla. Esta Avispa ha muerto. Sácala de la casa.

Después del turno de las Avispas Obreras, haz un turno como la Avispa Gigante.



Monstruo: La Avispa Gigante

Fuerza 6 Velocidad 5 Cordura 5 Conocimiento 5

Una vez por turno puedes:

Poner Huevos

Mientras estés en una casilla con un cadáver, si se ha sacado algún Huevo de Avispa de la casa, coloca un Huevo de Avispa en la casilla del cadáver. Saca el cadáver y entierra todos sus Objetos y Presagios.

Al final de tu turno

Coloca una Avispa Obrera en cada casilla con un Huevo de Avispa (incluso si lo lleva un héroe). Si hay varios Huevos de Avispa en una casilla, coloca una Avispa por Huevo. Los Huevos permanecen en el juego.

Entonces, si hay Huevos de Avispa en la casa, baja 1 en el Contador. Si el Contador llega a 0, ¡has ganado!



El Regreso de los Gemelos Malvados

Carta de Escenario: Se Vende **Activador del Reto:** Máscara
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

Te sientes como si ya vivieras en esta casa, y lo confirmas cuando te encuentras cara a cara... ¿contigo mismo? Tu gemelo te hace señas para que te acerques. Obedeces. Se quita la máscara, la máscara de tu propio rostro, y te la entrega. Sabes que si te la pones, te convertirás en la versión de ti que vive aquí y formarás parte de esta familia y este hogar. Te pones la máscara en la cara y tu gemelo desaparece. Siempre has vivido aquí y debes proteger tu hogar.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
3. Cura todos tus Rasgos.
4. Coloca {2/3/4/5} Fichas de Monstruo Pequeño en tu casilla. Estos son los Gemelos Malvados.
5. Encuentra la Ficha de Héroe correspondiente a cada héroe. Estas son las Identidades Gemelas. Coloca una debajo de cada Gemelo Malvado.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Fichas de Monstruo Pequeño – Gemelos Malvados

Fichas de Héroe – Identidades Gemelas

Si ganas

Tu casa está segura. Representas una versión de tu vida que parece casi real. La próxima vez que se abra la puerta principal y te veas atravesándola, estarás preparado para recibirla.

Una vez por turno puedes:

Proteger a tu Familia

Mientras estés en una casilla con un Gemelo Maligno aturdido, dale la vuelta a ese Gemelo Maligno. Ya no está aturdido y puede actuar con normalidad en su siguiente turno.

Después de tu turno, haz un turno con los Gemelos Malvados.



Monstruo: Gemelo Malvado

Fuerza * Velocidad * Cordura * Conocimiento *

- Cada Gemelo Malvado tiene un Reflejo, representado por su Ficha de Héroe.
- Los Rasgos de cada Gemelo Malvado son idénticos a los Rasgos iniciales de cada Reflejo.
- Los Gemelos Malvados no hacen Tiradas de Movimiento. Cada Gemelo puede moverse un número de casillas equivalente a su Velocidad.
- Si un Gemelo Malvado recibe daño de su Reflejo o del héroe que sostiene la Máscara, el Gemelo Malvado muere en lugar de quedar aturdido.
- Los Gemelos Malvados pueden atacar con cualquier Rasgo.

Héroe	Fuerza	Velocidad	Cordura	Conocimiento
Joseph	5	4	4	3
Oliver	4	5	3	4
Jaden	3	4	4	5
Sammy	4	5	4	3
Dan	4	3	4	5
Warren	3	4	5	4
Michelle	5	4	3	4
Brittani	5	3	4	4
Persephone	4	4	5	3
Stephanie	4	3	5	4
Anita	4	4	3	5
Isa	3	5	4	4

Carta de Escenario: Se Vende **Activador del Reto:** Ídolo
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

Sientes que una chispa eléctrica te atraviesa. Un rayo. Un trueno. Hay un dios en los cables y la casa es su prisión. El dios te ordena librar la casa de intrusos. Le obedecerás.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
3. Coloca una Ficha de Trampa en tu casilla. Coloca las Fichas de Trampa restantes a un lado.
4. Coge {3/3/4/5} Fichas de ON/OFF y devuelve el resto a la caja. Estos son los Generadores. Coloca uno en tu casilla y los otros en las casillas que elijas y que tengan un Símbolo de Objeto o Presagio. Si quedan Fichas, colócalas en las casillas de Acceso.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Contador

5 Fichas de ON/OFF – Generadores

5 Fichas de Trampa

5 Fichas de Explorado – Sabotaje

Si ganas

La casa se estremece y se aquieta. Un día, ayudarás a la cosa que vive aquí a escapar de esta jaula. Cuando lo hagas, el mundo se arrodillará ante el poder de este terrible dios... y tú serás su sumo sacerdote.

Una vez por turno puedes:

Reactivar los Generadores

Mientras estés en una casilla con un Generador en OFF, haz una Tirada de Conocimiento.

4+ Coloca el Generador en ON.

0-3 No pasa nada.

Activar una Trampa

Cuando un héroe entra en una casilla con una Ficha de Trampa, sufre dos dados de Daño General. La Trampa permanece en la casilla.

Después de tu turno, haz un turno como La Casa



Monstruo: La Casa

Fuerza 7 Velocidad 0 Cordura 5 Conocimiento 5

La Casa no puede ser atacada ni aturdida. Tampoco puede moverse.

La Casa puede hacer un Ataque de Fuerza contra un héroe en una casilla con un Generador en ON, o en cualquier casilla adyacente. (Las Fichas de OFF no cuentan).

Una vez por turno puedes:

Tomar Posesión Electrónica

Coloca una trampa en cualquier casilla que no tenga un héroe o una trampa en ella. No puedes Tomar Posesión Electrónica para colocar trampas en una casilla con un Generador o en casillas adyacentes a esta.

Una vez por turno puedes:

Torcer los Pasillos

Tira 2 dados. Mueve cualquier explorador hasta esa cantidad de casillas en cualquier dirección. Si esto hace que el explorador active una Trampa, déjalo en esa casilla.

Carta de Escenario: Investigadores Paranormales **Activador del Reto:** Perro
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

Inmediatamente reconoces al perro como el fiel compañero de los cazafantasmas que, según la leyenda, perecieron aquí. Una sonrisa se dibuja en tu rostro cuando el canino espectral avanza con una sonrisa antropomórfica. Sus ojos rojos brillan y gruñe las inconfundibles palabras: "Dame de comer".

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Cura todos tus Rasgos.
3. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. El monstruo realizará su turno después de ti.
4. Entierra al Perro. Coloca la Ficha del Perro Endemoniado en tu casilla.
5. Coloca {0/1/1/2} Fichas de Comida sobre la Carta de Monstruo. Deja el resto a un lado.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Fichas de Explorado – Espíritus Exorcizados

Ficha del Perro Endemoniado

5 Fichas de Comida – Comida

Los rincones preferidos del Perro

Despensa – Planta Baja

Biblioteca – Planta Alta/ Baja

Gimnasio – Sótano/Planta Baja

Capilla – Planta Baja

Si ganas

La victoria siempre es dulce. Las poderosas mandíbulas del perro trituran los huesos del último superviviente. Se lame las costillas, pero su hambre es insaciable. El perro aprieta su frío, húmedo y fantasmal hocico contra las tablas del suelo, en busca de más comida.

Una vez por turno puedes:

Visitar los rincones preferidos del Perro

Si estas en uno de los rincones preferidos del Perro, cura todos tus Rasgos.

Después de tu turno, haz un turno con el Perro Endemoniado.



Monstruo: Perro Endemoniado

Fuerza 4 Velocidad 4 Cordura 5 Conocimiento 4

El Perro Endemoniado no puede ser aturdido.

Suma 1 a la Fuerza del Perro Endemoniado por cada Ficha de Comida en la Carta de Monstruo.

Una vez por turno puedes:

Comer un Bocadillo

Mientras estés en la casilla de la Despensa, coge una Ficha de Comida (si queda alguna) y ponla en la Carta de Monstruo.

Carta de Escenario: Una Extraña Desaparición **Activador del Reto:** Perro
Traidor: Quien tenga más Presagios

¡Lee primero!

Introducción

Se dice que la sangre derramada en esta casa otorgará la inmortalidad a quien organice el sacrificio. Y tener un poco de inmortalidad no estaría mal. Así que, cuando tu amigo Ronnie te dijo que necesitaba un lugar donde encerrarse para esperar a que pasase la luna llena, tuviste una gran idea. Y cuando tus otros amigos se preocuparon por la repentina desaparición de Ronnie, organizaste una pequeña expedición de rescate. Ahora solo tienes que hacer un poco de manipulación (y de brujería) para asegurarte de que la sangre se derrame.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Contador

Ficha del Hombre Lobo

Fichas de Escondido— Héroes Escondidos

Si ganas

Ahora eres inmortal, o eso crees. No estás muy seguro de cómo comprobarlo.



Héroes Escondidos

- Los héroes que están escondidos no pueden ser atacados y no cuentan como obstáculos.

Una vez por turno puedes:

Revelar a los Escondidos

Mientras estés en una casilla con un Héroe Escondido, haz una Tirada de Cordura.

5+ Ese héroe pierde su Ficha de Escondido.

0-4 No pasa nada.

Una vez por turno puedes:

Comulgar con el Lobo

Mientras estés en una casilla con el Hombre Lobo, si no está aturdido, muévelo una casilla. Después, haz un Ataque de Fuerza con el Hombre Lobo.

Una vez por turno puedes:

Maldecir a tus Enemigos

Mientras tengas a un héroe (que no esté escondido) en tu línea de visión, haz una Tirada de Cordura.

5+ Ese héroe elige y entierra una de sus cartas de Objeto o Presagio.

0-4 No pasa nada.

Después de tu turno, haz un turno con el Hombre Lobo.



Monstruo: Hombre Lobo

Fuerza 7 Velocidad 4 Cordura 2 Conocimiento 3

El Hombre Lobo no puede atacar a los Héroes Escondidos.

Al final del turno del monstruo

El Hombre Lobo aúlla.

Si el Contador no está en 0, todos los héroes ponen a lado sus Fichas de Escondido. Ya no están Escondidos.

Carta de Escenario: Una Extraña Desaparición **Activador del Reto:** Máscara
Traidor: Quien esté a la izquierda del Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

Vaya, vaya, qué gente tan guapa está aquí conmigo. ¡Y tu estabas tan preocupado por no tener material para coser!

Tu mano de plástico tiembla de emoción al coger un cuchillo. Ves a uno de tus invitados coger una máscara y no puedes evitar admirar tu propio trabajo. "Qué maravilla", le dices. "No te preocupes, pronto serás tan guapo como ella".

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Cura todos tus Rasgos.
3. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
4. Coloca {1/2/3/4} Fichas de Monstruo Pequeño en las casillas de Acceso. Estos son tus Maniquís.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Fichas de Monstruo Pequeño – Maniquís

Fichas de Fuego

Si ganas

Terminas la última pieza de material para tu desfile. "Esto servirá perfectamente. Sin duda será la sensación de la próxima Semana de la Moda".

La casa arde en llamas

- Las casillas en llamas se ponen boca abajo. Las casillas en llamas no tienen símbolos ni efectos y cuentan como si tuvieran puertas en los cuatro lados.

Los héroes sufren daño cuando entran en casillas en llamas. Tus Maniquís y tú no sufrís daño de las casillas en llamas.

Fabricado en Plástico

El daño de cualquier ataque en tu contra se reduce en 1.

Después de tu turno, haz un turno con los Maniquís.



Monstruo: Maniquí

Fuerza 7 Velocidad 6 Cordura 4 Conocimiento 2

* Un Maniquí que comienza su turno en la línea de visión de un héroe solo tira 2 dados de movimiento.

Carta de Escenario: Una Invitación Misteriosa
Traidor: Revelador del Reto

Activador del Reto: Libro

¡Lee primero!

Introducción

Sabías que era el estreno de la nueva temporada del reality show "Carnage House" y estás decidido a ser su nueva estrella. Le haces un guiño a la cámara oculta, consciente de tus futuros fans que te ven desde sus casas. Puede que se trate de una improvisación excesiva, pero tu papel está claro: tienes que deshacerte de tu reparto, y de forma definitiva.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Cura todos tus Rasgos.
3. Si la casilla de la Armería no ha sido descubierta, búscala en el mazo de casillas y colócala en la Planta Baja.
4. Roba cartas del mazo de Objetos hasta que tengas 2 armas. Coge esas 2 armas y coloca el resto de las cartas robadas en el fondo del mazo de Objetos. Si no quedan armas en el mazo de objetos, omite este paso.
5. Coloca el Contador en {2/3/4/5}.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes están muertos. La palabra "co-estrella" no existe.

Fichas necesarias

Contador

Si ganas

Suena un teléfono en la casa y es la llamada que estabas esperando. Cuando contestas, una voz familiar te dice: "Magnífica actuación. ¿Ya tienes reparto para el segundo episodio?".

Cuando mueres

Di "¡Corten!" Coloca tu explorador en la Armería. Cura todos tus Rasgos. Tienes el siguiente turno. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador a tu izquierda.

Montando una Escena

Mientras estás en una casilla con un Símbolo de Suceso y un héroe, añade un dado adicional a todas tus tiradas de dados.

Armas de utilería

Al infligir daño, las armas no pueden usarse para hacer que los Rasgos de ningún jugador bajen del nivel crítico. Esta regla te incluye.

Carta de Escenario: ¡Maldición!

Activador del Reto: Calavera
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

Tus amigos se mostraron escépticos cuando les dijiste que algo siniestro estaba creciendo en tu interior. Pero ahora lo entienden, cuando vomitas pelos que no son tuyos. Vive arrastrándose por todo tu cuerpo, apoderándose de tu piel y de tus huesos. Ya no eres tú. Tus recuerdos, tus necesidades, tus deseos han sido sustituidos por un hambre de carne y venganza. Estás constituido por los cabellos de las víctimas de esta casa. Eres su Venganza.

Preparación

1. Has sido consumido por el pelo. Reemplaza tu figura con la Ficha del Monstruo Peludo Gigante. Entierra todos tus Objetos y Presagios.
2. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno en tu lugar.
3. Encuentra una Ficha de Número del 1 al {4/6/8/10}. Estos son los Antídotos. Baraja las fichas y colócalas boca abajo por la casa, ordenadas como quieras.
4. Coloca 1 Ficha de Monstruo Pequeño en el Hall de Entrada. Este es el Monstruo Peludo Pequeño.
5. Busca y pon a un lado {1/2/3/4} Monstruos Peludos Pequeños adicionales.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes se han convertido en Monstruos Peludos.

Fichas necesarias

Ficha de Monstruo Peludo Gigante

Fichas de Monstruo Pequeño – Monstruos Peludos Pequeños

Fichas de Número – Antídotos

Si ganas

El pelo se arrastra y se enreda por todos los rincones de la casa, deslizándose por las grietas y creciendo en las tuberías. En pocas horas, los cimientos están cubiertos de pelo húmedo y mohoso. "Nadie se irá", sisea la casa, "somos la Venganza".

Cuando muere un héroe

Sustituye a su explorador por un Monstruo Peludo Pequeño.

En tu turno, juega como los Monstruos Peludos Pequeños.



Monstruo: Monstruo Peludo Pequeño

Fuerza 5 Velocidad 7 Cordura 2 Conocimiento 3

Después del turno de los Monstruos Peludos Pequeños, haz un turno con el Monstruo Peludo Gigante.



Monstruo: Monstruo Peludo Gigante

Fuerza 7 Velocidad 1 Cordura 6 Conocimiento 4

El Monstruo Peludo Gigante puede moverse entre casillas con Símbolos de Presagio como si fueran adyacentes.

Solo los Ataques de Fuerza pueden dañar al Monstruo Peludo Gigante.

Una vez por turno puedes:



Cambiar el Pelo

Mientras estás en una casilla con un Símbolo de Presagio, intercambia lugares con un Monstruo Peludo Pequeño.

Un Caballero a Recordar

Carta de Escenario: Investigadores Paranormales **Activador del Reto:** Armadura
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

Los fantasmas de antaño rondan este lugar, de eso estás seguro. Otros los han buscado, solo para desaparecer sin dejar rastro. Mientras te preguntas qué pasó con los últimos exploradores, examinas una armadura. Un portal se abre repentinamente y te engulle. Al otro lado, te encuentras cara a cara con un caballero y la punta de su espada. "Tú serás mi cuerpo en el otro reino. Trae a los otros aquí y acabaré con ellos". No tienes más remedio que aceptar.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Cura todos tus Rasgos.
3. Busca {2/3/4/5} Fichas de Portal. Después, por cada héroe, coloca una Ficha de Portal en la región de ese héroe, pero en la casilla más alejada del héroe.
4. Dale a cada héroe su Ficha de Héroe correspondiente. Un héroe que tiene su Ficha de Héroe está Atrapado.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Fichas de Héroe – Héroes Atrapados

Fichas de Portal – Portales Dimensionales

Si ganas

El caballero suspira y envaina su espada. Es hora de volver a descansar, pero por poco tiempo. Ahora, y para siempre, eres su escudero.

Otra Dimensión

Un héroe que tiene su Ficha de Héroe está Atrapado. Los Héroes Atrapados no pueden hacer intercambios con Héroes que no estén Atrapados.

La Crueldad del Caballero

Puedes atacar una vez en tu turno por cada héroe vivo, pero no puedes atacar a ningún héroe más de una vez por turno. El tipo de ataque depende de si el héroe está atrapado o no.

- **Héroes Atrapados – Ataque de Cordura**
Añade 2 al resultado de tu Tirada. Si ganas, el héroe sufre Daño Físico.
- **Héroes No Atrapados – Ataque de Fuerza**
Si ganas, no infliges daño. En vez de hacerle daño al héroe, dale su Ficha de Héroe. El héroe ha quedado Atrapado. No sufres daño si pierdes este ataque.

Si mueres

En vez de morir, cura todos tus Rasgos. El caballero es invencible.

No molestes a la Anfitriona

Carta de Escenario: Una Invitación Misteriosa **Activador del Reto:** Calavera
Traidor: Quien tenga más Fuerza

¡Lee primero!

Introducción

Esperabas que no estuviera despierta. Después de todo, le tienes bastante cariño a este grupo, como a los anteriores. Sin embargo, allí estaba tu ama, una simple calavera, y estás ligado a ella. Es tu anfitriona: la Cabeza del Hogar, y le obedeces, porque no serías nada sin ella. En cambio, tus amigos son el alimento de tu ama en la Habitación Sangrienta. A través de ella, te alimentan. Ella se mantiene contenta, y tú te mantienes vivo.

Te despides del grupo diciendo "ciao": tu ama está lista para comer.

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Cura todos tus Rasgos. Ganas 1 de Fuerza.
3. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. Los monstruos realizarán su turno después de ti.
4. Si la casilla de la Habitación Sangrienta no ha sido descubierta, búscala en el mazo de casillas y colócala en la Planta Baja.
5. Coloca la Ficha de la Cabeza del Hogar en la Habitación Sangrienta.
6. Coloca la Calavera debajo de la Carta de Monstruo. La Cabeza del Hogar la lleva consigo.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos.

Fichas necesarias

Ficha de la Cabeza del Hogar

Si ganas

La Habitación Sangrienta tarda cinco largos minutos en hacer su digestión. Mientras te encuentras junto a tu ama, con sus hermosas ropas listas esperando su llegada, pedazos de carne y tejidos se arrastran por el suelo y las paredes de la casa, tejiéndose a su alrededor. Su hermosa figura cobra vida cuando le muestras su vestido. Se viste con brusquedad, como siempre, y se retira a su dormitorio. Vas a tener que hacer nuevos amigos.

Una vez por turno puedes:



Revivir a la Anfitriona

Si tienes la Calavera, coloca la Cabeza del Hogar en tu casilla. Luego, coloca la Calavera debajo de la Carta de Monstruo.

Al final del turno de cada héroe

Si ese héroe tiene la Calavera, hace una Tirada de Velocidad.

5+ No pasa nada.

0-4 El héroe sufre 2 puntos de Daño Físico. ¡Te ha mordido!

Cuando mueres

Colócate en la Habitación Sangrienta y cura todos tus Rasgos. Tu servidumbre es eterna.

Después de tu turno, haz un turno como la Cabeza del Hogar.



Monstruo: Cabeza del Hogar

Fuerza 6 Velocidad 6 Cordura 6 Conocimiento 8

Cuando la Cabeza del Hogar es derrotada por un ataque, muere en vez de ser aturdida. Retírala de la casa y entrega la Calavera al atacante.

Carta de Escenario: Se Vende
Traidor: Revelador del Reto

Activador del Reto: Daga

¡Lee primero!

Introducción

Nunca has sido de los que leen los términos y condiciones de un contrato, ni siquiera al comprar una casa. "Me alegro mucho de que hayas aceptado", dice el agente inmobiliario. Un momento... ¿cómo no habías visto esos colmillos puntiagudos hasta ahora? "Por supuesto", continúa, "si quieres cumplir el contrato y conservar el alma dentro de tu cuerpo, necesitare que completes la cláusula 4b y me traigas la sangre de todos tus amiguitos".

Preparación

1. Tu explorador sigue en el juego. Tú eres el Traidor.
2. Cura todos tus Rasgos.
3. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. El monstruo realizará su turno después de ti.
4. Ganas {0/1/2/2} de Fuerza y de Velocidad.
5. Coloca la Ficha del Demonio en la casilla del Sótano más alejada del Acceso al Sótano.
6. Coloca la Ficha del Contrato sobre el Demonio. Tiene el contrato de tu alma en sus garras.

Objetivo

Ganas cuando le llevas al Demonio toda la sangre, o cuando todos los héroes están muertos.

Fichas necesarias

Fichas de Sangre
Ficha del Contrato
Ficha del Demonio

Si ganas

El demonio suspira y vuelve a guardar el contrato en un bolsillo oculto. De un modo u otro, el contrato se ha cumplido y estás libre de la cláusula 4b.

Cuando atacas a un héroe

Si no estás utilizando un arma, puedes atacar con la Cordura. El perdedor sufre Daño Mental. Ver "Beneficios especiales", en el párrafo 3, inciso 2 del contrato.



Fichas de Sangre

Se usan para cumplir el contrato infernal.

- Si un héroe muere o sufre Daño Físico, deja caer su Ficha de Sangre.
- Si estás en una casilla con Fichas de Sangre, puedes recogerlas. Colócalas en tu Pentágono de Personaje.



Monstruo: Demonio

Fuerza 6 Velocidad 4 Cordura 4 Conocimiento 5

Si el Demonio tiene el Contrato, no puede ser aturdido.

Después de tu turno, haz un turno con el Demonio.
Cuando llegas a una casilla con el Demonio
Si tienes la Ficha de Sangre de cada héroe, realizas el ritual a la perfección.
¡Has ganado!

Carta de Escenario: ¡Maldición!

Activador del Reto: Armadura
Traidor: Revelador del Reto

¡Lee primero!

Introducción

Durante mucho tiempo, tus amigos y tú habéis tenido la misma pesadilla sobre esta mansión, unos sueños oscuros sobre una masa de carne que lo consume TODO. No creías que fuera posible hasta que viste esa vieja armadura. Cuando te inclinaste para examinarla más de cerca, unos carnosos tentáculos salieron del pecho y te consumieron en un instante.

Preparación

1. Te han consumido. Entierra todos tus Objetos y Presagios. Saca a tu explorador de la casa y reemplázalo por la Ficha del Constructo.
2. Pon boca abajo la casilla donde estés. Esta casilla ha sido Consumida.
3. Coloca la Carta de Monstruo a tu izquierda. El monstruo realizará su turno en tu lugar.
4. Coloca el Contador en {2/3/3/4}. Esa es tu Velocidad.

Objetivo

Ganas cuando todos los héroes estén muertos, o cuando hayas consumido toda la casa.

Fichas necesarias

Contador
Ficha del Constructo
Fichas de Trampa – Explosivos

Si ganas

Emites una toxina maloliente y gaseosa cuando terminas de consumir a todos los seres vivos de la casa. Estiras tus carnosos tentáculos dentro de la armadura, antes de volver a esconderte en tu casa como un cangrejo ermitaño. Ha sido un duro día de trabajo.

Habitaciones Consumidas

Las habitaciones consumidas se ponen boca abajo. Se considera que no tienen símbolos ni texto, y tienen puertas en los 4 lados.

En tu turno, juega como el Constructo.



Monstruo: El Constructo

Fuerza 8 Velocidad * Cordura 4 Conocimiento 4

La Velocidad del Constructo es igual al número del Contador. (Recuerda hacer una Tirada en cada turno para determinar tu movimiento).

El Constructo no puede ser aturdido.

Una vez por turno puedes:



Consumir Carne

Si estás en una casilla con un cadáver, puedes sacar ese cadáver de la casa y enterrar los Objetos y Presagios de ese explorador. Sube 1 en el Contador. Te estás volviendo más rápido.

Varias veces por turno puedes:



Consumir la Casa

Mientras estás en una casilla que no sea de Acceso y que no haya sido Consumida, pon esa habitación boca abajo. Esa casilla ha sido Consumida. Si todas las casillas que no son de Acceso han sido consumidas, ¡has ganado!

Cuando consumes una casilla con un Símbolo de Presagio, puedes colocarte en cualquier casilla con un héroe. Si lo haces, pierdes el resto de tus movimientos del turno.

Puedes Consumir la Casa cuantas veces quieras en cada turno.

BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL, AVALON HILL, HASBRO y todas las marcas y logotipos relacionados son marcas registradas de Hasbro. © 2022 Hasbro.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5.ª, Apdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. TEL: +34 (900) 180377. consumidor@hasbro.es



AvalonHill.com

1021F4541105

