TRAICIÓN EN LA CASA DE LA COLINA

Jugadores: 3-6.
Edad: 10 en adelante.
Duración: 60 minutos.

Contenido

- **80 cartas de Presagio, Objeto y Eventos.**
- **44 baldosas de habitación.**

Introducción.

Cada jugador escoge a un personaje para explorar una espeluznante casa antigua. En un momento del juego, un explorador activará un *escenario*. Cuando sea revelado, uno de los exploradores se convertirá en *traidor*. El objetivo es explorar la casa y hacer más fuerte a tu personaje hasta que el escenario empiece. Una vez que esto ocurre, tu objetivo es cumplir con la condición de tu bando.

Preparación.

Cada jugador elige un personaje. Se colocan los 4 clips. Se mezclan y se separan los 3 mazos de cartas. Se forma la entrada de la casa con las baldosas: *Entrance Hall*, *Foyer* y *Grand Staircase*. Aparte, el *Upper Landing* y el *Basement Landing*. Se hace un mazo con el resto de baldosas. Se colocan los peones en *Entrance Hall*. El jugador inicial es el que el cumpleaños de su personaje esté más cerca. Se sigue en sentido horario.

Turno.

Se pueden realizar estas acciones, en cualquier orden:

- **Moverte**. Como máximo la velocidad que tengas. Te detienes siempre que tengas que robar una carta.
- **Descubrir una Nueva Habitación**. Se mira la primera baldosa, si es de esa planta se ve y se conecta, si no, se descarta boca abajo y se coge otra. Las puertas están siempre abiertas. Si se acaba mazo, se mezclan descartes.

La 1ª vez que descubres una habitación con símbolo de carta, debes detenerte y robar la carta correspondiente.

-Espiral: Evento, se lee en voz alta y se siguen las instrucciones. Luego se descarta, si no dice lo contrario.

-Toro: Objeto, se coloca frente a ti boca arriba. Se puede usar una vez durante tu turno.

-Cuervo: Presagio, se lee en voz alta y se coloca frente a ti boca arriba. Al final del turno tirada de Presagio.

Si hay conflicto con las reglas, se sigue la carta.

- **Lanzar el dado**. Cantidad de dados según tu caract.
- **Usar cartas de Objeto y Presagio**. Cada carta, una vez por turno. Se pueden dar objetos a otro explorador que coincida en tu habitación. Puedes despojarte de cualquier cantidad de objetos (dejar ficha Pila de Objetos). Otro explorador puede tomarlos todos o algunos. Algunos Presagios (Perro, Chica, Loco) no pueden ser despojados o intercambiados como objetos, son acompañantes.
- **Atacar** (después del inicio del escenario). Sólo 1 vez a 1 oponente que esté en tu habitación. Se lanzan tantos dados como puntos de Poder. Tu oponente hace lo mismo, quien tenga el resultado más alto inflige Daño físico (la diferencia) al otro. El derrotado, desciende la diferencia de los 2 resultados entre su Velocidad y Poder, a su criterio.

Una vez que comience el escenario, si cualquiera de tus características desciende hasta la calavera, estás muerto.

Algunas veces hay que realizar tiradas distintas de Poder, entonces los dos hacen la misma tirada con esa característica. Los de Poder y Velocidad infligen daño físico. Los de Cordura o Conocimiento, daño mental.

Los monstruos no se matan, se quedan atontados.

-Ataques especiales: con el revólver puedes atacar a distancia (puertas siempre abiertas) (tú no recibes daño si fallas). Puedes robar un objeto si infliges 2 ó +, en lugar de hacerle daño (no si es a distancia).

[Antes de comenzar el *escenario*, debes hacer una tirada cada vez que robes una carta de Presagio. Se lanzan 6 dados, si el resultado es menor que el nº de Presagios robados, el *escenario* comienza.]

El escenario.

Revelando el escenario. Se mira en la tabla el Presagio y la Habitación y nos indica el nº de escenario y el Traidor.

El jugador que lo inicia se llama "*Revelador*". Entonces se descubre quién es el "*Traidor*", que sale de la habitación y lee a solas ese escenario en el Tomo de Traidor. El resto son los héroes que leen lo mismo en su Tomo de Secretos de Supervivencia y planean lo que van a hacer. Cuando estén todos listos, hacen lo que se describe en la sección "*A continuación*", p.ej. colocando fichas en la casa, etc.

El 1er turno siempre lo comienza el jugador a la izquierda del traidor, después en sentido horario. El Traidor tiene su Turno de Traidor y después su Turno de Monstruos. Ahora sí pueden morir los exploradores si llega alguna de sus características a la calavera.

Se sigue siempre las reglas del *escenario* si hay conflicto con las reglas regulares del juego.

Si ya has jugado a ese escenario, puedes elegir otro, mirando la habitación más próxima a la que se reveló, que tenga símbolo de Presagio. Si no, el Presagio más próximo.

Si 2 ó más personas pueden ser el Traidor, sería el Revelador si fuera una de ellas, si no, el próximo jugador más cerca en la izquierda del Revelador.

Nuevos poderes del Traidor: (a menos que el escenario diga lo contrario)

-Usar o ignorar cualquier efecto de habitación que no sea daño o los efectos de las cartas que robes. Puedes caminar a traves del Abismo, decidir hacia dónde va el Elevador Místico, dejar la Habitación de los Trastos, etc.

-Decidir que una carta de Evento no te afecte.

-Puedes seguir controlando Monstruos después de muerto.

Si **alguien muere**, dejas sus Objetos en esa habitación (Pila de Objetos) y sus cartas de Presagio. El que entre, gana la custodia de las cartas (Perro, Chica o Loco) y puede recoger todos o algunos objetos.

Si **no hay una regla para algo**, se hace lo que dicte el sentido común. Si eso no funciona, lanzando una moneda.

Movimiento de opositores pasados. Después del escenario, por cada oponente que esté en tu habitación, se debe usar un movimiento extra para cada uno de ellos (aunque siempre puedes mover al menos 1 espacio). Monstruos atontados no cuentan.

Ganar.

El 1er bando que complete los objetivos, gana la partida. Esto está descrito en los Tomos en la sección *"Tú ganas cuando…"*. Si ocurre esto, el ganador lee *"Si tú ganas…"*.

Habitaciones especiales.

-**ATTIC** (Ático). Al salir tienes que superar una tirada de Velocidad (3 ó más). Si fallas, pierdes 1 punto de Poder.

-**CATACOMBS** (Catacumbas). Para pasar debes superar una tiradaCordura(6ó+). Si fallas, no puedes seguir tu mov.

-**COAL CHUTE** (Conducto Carbón). Acceso deslizante de una sola dirección al sótano. No permaneces ahí.

-**CHAPEL** (Capilla). Si terminas aquí, ganas 1 p.Cordura.

-**CHASM** (Abismo). Puedes intentar 1 tir.Vel.(3ó+) para cruzar el puente. Si fallas, tu movimiento termina aquí.

-**COLLAPSED ROOM** (Hab.derrumbada). Tienes que superar una tirada de Velocidad (5 ó más) para evitar una caída. Si fallas, robas loseta de sótano y la pones en juego. Caes a esa habitación y te llevas 1 punto de daño físico.

-**CRYPT** (Cripta). Si terminas aquí, -1 p.daño mental.

-**FURNACE ROOM** (Caldera). Si tu turno termina aquí, recibes 1 punto de daño físico.

-**GALLERY** (Galería). Desde aquí puedes saltar hasta la Sala de Baile, pero recibes el daño físico de un dado.

-**GRAVEYARD** (Cementerio). Cuando abandones este sitio, tienes que superar 1 tir.Cor.(4ó+). Si fallas, -1p.Con.

-**GYMNASIUM** (Gimnasio). Si terminas aquí, +1 p.Vel.

-**JUNK ROOM** (Hab.Basura). Al abandonar esta instacia, tienes que superar tir.Poder (3ó+). Si fallas, -1 p.Vel.

-**LARDER** (Despensa). Si terminas aquí, +1 p.Poder.

-**LIBRARY** (Biblioteca). Si terminas aquí, +1 p.Conoc.

-**MYSTIC ELEVATOR** (Ascensor Místico). Lanza 2 dados(a cualquier puerta abierta): 4=cualquier planta, 3=planta sup., 2=plan.baja, 1=sótano, 0=sót.-1p.DañoFís.

-**PENTAGRAM CHAMBER** (Sala del Pentagrama). Al salir, supera tir.Cono(4ó+).Si fallas, pierdes 1 p.Cordura.

-**TOWER** (Torre). Puedes intentar tir.Poder (3ó+) para cruzar el puente. Si fallas, tu movimiento termina aquí.

-**VAULT** (Bóveda). Supera 1 tir.Conoc.(6ó+) para intentar abrir y vaciar la cámara. (Robas 2 cartas de Objeto).

Chasm, Catacombs,Tower son barreras.Pasarla no cuenta como mov. Si fallas, puedes regresar por donde viniste.

Monstruos.

A menos que el escenario diga lo contrario, los monstruos:

-Se mueven diferente. Al principio de su turno, se tira una cantidad de dados igual a la Velocidad de cada monstruo (para cada tipo de monstruos se lanza una vez el dado). Esos son los espacios que pueden mover.

-A la mayoría no se les puede matar. Si sufre cualquier tipo de daño, queda atontado (se le da la vuelta) y pierde su próximo turno. Al final del próximo turno de monstruos se le gira. Atontados no entorpecen el mov. de un explorador.

-Cada monstruo puede atacar una vez por turno.

-Ignoran características diferentes de daño de las habitaciones (barreras). Pueden utilizar el Colector de Carbón, la Habitación Derrumbada, la Galería, el Elevador Místico (sólo 1 vez por turno Traidor+Monstruo) y las baldosas de escaleras, junto con cualquiera de los movimientos especiales descritos en las cartas (Escaleras Secretas,…) a menos que la carta diga que sólo los exploradores pueden utilizarla. Ignoran efectos Hab.del Horno y la Cripta.

-No pueden explorar nuevas habitaciones.

-No pueden portar objetos. Si el escenario se lo permite, y queda atontado, se le despoja de sus objetos.

MAKENTRIX-UTRERA