

per 2-6 giocatori da 12 anni in su

Traduzione di Alessandro Lanzuisi - Adattamento di Gylas

Versione 1.0 – Settembre 2003



<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "The Testimony of Jacob Hollow" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Jacob Hollow stava osservando una larva che strisciava lentamente lungo la manica della giacca del dottore, prima di cadere innocua sul pavimento sottostante. Ve ne erano centinaia, migliaia che si aggrovigliavano intorno al tavolo e alle gambe della sedia, minacciando in qualsiasi momento di risalire su per il legno e divorarlo interamente.

Jacob sapeva che erano in grado di farlo. Lo aveva visto personalmente...

“Parliamo per un istante di Castle Bay, va?” chiese il dottore sfregando un fiammifero e accendendo il tabacco nella sua pipa usurata. La luce tremolante distolse per un attimo lo sguardo di Jacob dal pavimento; ma quando gli occhi tornarono a fissare le larve, queste ultime se ne erano andate... tutte tranne la prima, che lentamente strisciò via, nell'oscurità... Jacob sapeva che lo avrebbero visto e che avrebbero atteso... almeno finché il dottore non lo avesse nuovamente distolto...

“Jacob?”, irruppe il dottore.

“Sì, Dottor Solomon?”. La voce di Jacob era pacata, disincantata, aliena. Ormai ricordava di averla usata solo per gridare, nient'altro.

“Mi stavate parlando di Castle Bay...”, disse il dottore.

Ci fu un balenio negli occhi di Jacob che, ansioso, iniziò a smaniare nella giacca. “Dovete permettermi di avvisarli!”, disse, con voce chiara e austera.

“Avvisare chi?”

“Tutti!”

“Di cosa?”

Jacob, incontenibile, aveva gli occhi sfavillanti puntati sul volto del dottore.

“Dovete dirlo a tutti: nessuno può tornare a Castle Bay! Non è un luogo sicuro...”

“Perché non è sicuro, Jacob? Cosa è successo lì?”

“Nessuno di noi è al sicuro!”, gridò Jacob, con le vene che gli sporgevano dal collo pronte ad esplodere.

“Jacob, è tutto a posto”, disse il dottore, sollevando le mani davanti a lui per aiutarlo a smorzare la tensione. “Ti credo. Nessuno tornerà lì. Ma dobbiamo scoprirne il motivo. Dobbiamo sapere cosa è successo in quel luogo.”

Jacob piombò, per un istante, in un silenzio nervoso, dondolandosi senza ritmo

sulla sedia. Il dottore spostò la mano verso lo specchio alla loro destra, invitando gli inservienti ad allontanarsi. Jacob stava per parlare, ed egli era vicino ad apprendere la verità.

“Eravamo in sette...”, attaccò Jacob, con la voce bassa e le parole accuratamente selezionate, come se temesse che una parola sbagliata potesse scatenare qualche malvagia mostruosità. Di nuovo, i suoi occhi fissavano il dottore, ma in realtà osservavano qualcos'altro: un passato scioccante che aveva segnato la sua psiche e fatto a pezzi la sua anima. “La maggior parte di noi non durò molto a lungo...”

Il dottor Solomon diede un'occhiata al suo registratore. Il nastro girava diligentemente, registrando ogni parola pronunciata dal paziente.

Finalmente, pensò il dottore, scopriremo ciò che è accaduto a questo sventurato e alle 214 persone morte a Castle Bay...

IL GIOCO

The Testimony of Jacob Hollow è un entusiasmante gioco di orrore ed esplorazione. Sei persone sono capitate nel misterioso borgo di Castle Bay. Uno soltanto sopravviverà. Sarai tu?

Per 2-6 giocatori, dai 12 anni in su.

Ogni giocatore avrà bisogno di un segnalino che rappresenti il suo personaggio (moneta, sassolino, miniatura), nonché di una coppia di dadi a 6 facce per segnare i valori di Vita e Mente. Occorreranno anche una matita e una foglio di carta per segnare i Punti Investigativi.

OBIETTIVO

Per scoprire quale malvagità attanaglia il borgo di Castle Bay, un giocatore deve:

- Essere l'unico personaggio in vita alla fine di un turno;

oppure

- Iniziare il proprio turno con 10 o più Punti Investigativi.

LE CARTE

Nel gioco ci sono sei differenti tipi di carte:

Le carte **Personaggio** (“**Character**”) rappresentano la personalità e le abilità dei giocatori. Ogni personaggio ha:

- Un valore di Vita (da 1 a 6) che determina quante ferite i mostri possono infliggergli prima di farlo morire, eliminandolo dal gioco.
- Un valore di Mente (da 1 a 6) che indica quanto è abile il personaggio nelle investigazioni per guadagnare Punti Investigativi.

Tutti i personaggi iniziano il gioco con una capacità di combattimento di valore 2.

Le carte **Locazione** (“**Location**”) rappresentano i vari luoghi all’interno e all’esterno di Castle Bay nei quali i personaggi si muoveranno per investigare e guadagnare, così facendo, i Punti Investigativi necessari per vincere. Gran parte delle locazioni presentano anche un Incontro che i personaggi dovranno affrontare, non appena essi si muoveranno sulla locazione.

Le carte **Incontro** (“**Encounter**”) rappresentano i mostri o le altre forze soprannaturali che un giocatore può utilizzare per ostacolare gli avversari. In alternativa, egli può decidere di combatterli e sconfiggerli per guadagnare Punti Investigativi.

Le carte **Indizio** (“**Clue**”) rappresentano, per i giocatori, modi aggiuntivi per guadagnare Punti Investigativi, con la possibilità di non imbattersi in un mostro.

Le carte **Oggetto** (“**Item**”) rappresentano armi, libri, strumenti o artefatti che possono aiutare un personaggio durante il gioco. Vengono usati direttamente su di un personaggio.

Le carte **Azione** (“**Action**”) intervengono per aiutare un giocatore o per sviare e rendere inefficaci gli avversari. Il testo riportato su queste carte vi spiegherà chiaramente le loro funzioni e i loro poteri.

PREPARAZIONE

Mischiare le carte dei sei personaggi e distribuirne a caso una ad ogni giocatore.

Ognuno piazza accanto al proprio personaggio i due dadi a 6 facce, per tenere nota dei valori dei suoi Vita e Mente. Mischiare insieme le carte Incontro, Indizio, Oggetto e Azione e distribuirne cinque a ogni giocatore. Le carte restanti formeranno il mazzo del terrore. Lasciate uno spazio accanto al mazzo del terrore per la pila degli scarti.

Mischiare le carte Locazione e formare un mazzo Locazione. Lasciate uno spazio accanto a quest’ultimo per un’ulteriore pila degli scarti.

Determinate a caso il primo giocatore, che inizierà la partita.

IL TURNO DI GIOCO

Il gioco procede in senso orario intorno al tavolo. Al proprio turno, ogni giocatore esegue in ordine le seguenti azioni:

Pesca: pesca carte dal mazzo del terrore fino ad averne cinque (sei se ha in gioco la carta “Timothy”). Potete, però, pescare al massimo tre carte per turno.

Muove: può spostarsi su una diversa locazione, se lo desidera, in due modi:

- Spostandosi su un’altra carta Locazione già in gioco; oppure
- Girando a faccia in su la prima carta dal mazzo delle locazioni e mettendola in gioco, e muovendo quindi il proprio personaggio su quella locazione.

Quando muovete:

- Verificate se la nuova carta locazione riporta un **Testo** che richieda una risoluzione.
- Potete tentare di **evadere** l’incontro presente su questa locazione. È una scelta opzionale e potete decidere di non evaderlo.

Se fallite il tentativo di **evasione** (o scegliete di non tentare), dovrete affrontare l’incontro presente in quella locazione.

Se sopravvivete o riuscite a evadere l’incontro, potete decidere di **investigare** nella locazione se essa ha Punti Investigativi rimanenti.

Azioni: ora potete giocare le carte che avete in mano, una alla volta. Potete giocare quante carte volete su o per il vostro personaggio, o anche sugli avversari. Risolvete incontri, investigazioni o altro prima di giocare un'altra carta che non riporti su di essa la parola "React." (Reazione).

Nota: Non si possono giocare carte contro sugli avversari che non abbiano completato il loro primo turno di gioco.

Fine del turno: potete scartare fino a tre carte dalla vostra mano. Il gioco quindi passa al giocatore alla vostra sinistra.

REGOLE GENERALI

"Flipping" & Valore di Orrore

Ogni carta presente nel mazzo del terrore, ha un numero da 0 a 5 stampato nell'angolo in basso a destra. Questo numero è il valore di orrore della carta. I valori di orrore rappresentano un'opportunità casuale nelle evasioni, negli incontri e nelle investigazioni, ma anche per altre azioni.

L'azione che permette di usare il valore di orrore di una carta è chiamata "flipping" ("Estrazione"). Con questa parola s'intende l'azione di pescare (e poi scartare nella pila degli scarti), a faccia in su, la prima carta del mazzo del terrore. Il valore di orrore di quella carta servirà da elemento di casualità per ciò che accadrà in quel momento. A eccezione di combattimenti e investigazioni, il valore di un "flipping" non può mai essere minore di 0 o maggiore di 5.

Incontri

Ogni volta che un personaggio si muove in una nuova locazione, s'imbatte in un'orribile creatura o in un essere folle intento a porre fine, in modo rapido (e cruento), alla vita del personaggio. Anche le carte Incontro e Indizio possono originare un incontro, così come alcune altre carte.

Sulle carte, gli incontri sono segnalati con la parola "Encounter monster (**e il ritratto del mostro**)", seguita da una serie di statistiche che rappresentano la

pericolosità del mostro e la ricompensa per la sua uccisione: **Com** (il valore di combattimento del mostro), **Dam** (quanto danno fa il mostro al personaggio se il giocatore perde il combattimento) e **Rew** (quanti Punti Investigativi il giocatore guadagna se il personaggio sconfigge il mostro in combattimento).

Infine, l'incontro riporta la parola "Evade" seguita da alcuni numeri (vedi "Evadere i cattivi", in basso).

Esempio: la Libreria, una Locazione, comporta il seguente incontro:

Encounter Ghost (Spirit)
Com: 1 / Dam: 1 Mind / Rew: 0
Evade: 1, 2, 3

Ogni volta che un giocatore affronta un incontro, egli esegue nell'ordine:

- Se lo desidera, può tentare di evadere l'incontro (vedi "Evadere i cattivi", in basso). Evadere è opzionale e il giocatore può saltare questo passo, se vuole.
Se il giocatore fallisce l'evasione (o sceglie di non tentarla), egli deve affrontare l'incontro.
- Risolvere l'incontro (vedi "Combattere il Male", in basso).

Evadere i Cattivi

Qualche volta, il miglior sistema per vincere è nascondersi. Ogni volta che un giocatore s'imbatte in un incontro, egli ha la possibilità di evitare il mostro invece di combatterlo.

I numeri che seguono la parola "Evade" sono i valori necessari a evadere l'incontro. Per evadere, il giocatore esegue un "flipping" (cioè pesca una carta dal mazzo del terrore), e compara il valore di orrore della carta (più o meno eventuali modificatori) ai numeri necessari ad evadere l'incontro.

Se il valore di orrore è uguale a uno di questi numeri, il giocatore evade l'incontro e sopravvive per lottare (o scappare) un altro giorno.

Esempio: *Dusty Williams si sposta nella Libreria, il cui incontro prevede un "Evade: 1, 2, 3".*

Il giocatore pesca, dalla cima del mazzo del terrore, la carta "Dynamite", che ha un valore di orrore di 1. Dal momento che 1 è presente come numero nella carta dell'incontro di seguito alla parola "Evade", Dusty evita il Fantasma.

Combattere il Male

Se il personaggio non può scappare (o è folle abbastanza da non volerlo), egli deve combattere il mostro.

Per combattere, il giocatore esegue nell'ordine:

1. Pesca una carta dal mazzo del terrore ("flipping") per il mostro o il giocatore (a seconda di chi ha il valore di Combattimento più alto; in caso di pareggio, pesca per il mostro).
2. Pesca un'altra carta dal mazzo del terrore per il mostro o il giocatore (a seconda di chi ha il valore di Combattimento più basso; in caso di pareggio, pesca per il giocatore).
3. Ripete i passi 1 e 2 finché sia il mostro che il giocatore non abbiano pescato un numero di carte uguali al loro valore di Combattimento (che, per il mostro, equivale al numero che segue "Com". Per i giocatori, equivale a 2, più o meno eventuali modificatori).
4. Somma tutti i valori di orrore delle carte pescate per il mostro (più o meno eventuali modificatori): questo è il valore Totale Finale di Combattimento per il mostro.
5. Somma tutti i valori di orrore delle carte pescate per il giocatore (più o meno eventuali modificatori): questo è il valore Totale Finale di Combattimento per il giocatore.
6. Se il totale del giocatore è maggiore di quello del mostro, il personaggio uccide l'immonda creatura e il giocatore guadagna i Punti Investigativi equivalenti alla ricompensa riportata per quell'incontro (il numero che segue "Rew").
7. Se il totale del mostro è maggiore o uguale a quello del personaggio, allora il mostro vince e il personaggio subisce i danni stabiliti dall'incontro (il numero che segue "Dam"; in genere, viene abbassato il valore di Vita o di Mente del personaggio).

Esempio: *Ron Duschene si sposta nel Maniero ("Incontro Demone (Spirit) Com: 3 / Dam: 2 Life / Rew: 1, Evade: 0, 1, 5") e fallisce il tentativo di evadere il demone. Egli prima pesca la carta per il demone ("flipping"), dal momento che il suo valore di combattimento è 3 (più alto di quello di Ron, che è 2). Così, pesca la carta "Chainsaw" (orrore 2) per il demone; poi pesca la carta "Giant Insect Larva" (orrore 0) per Ron. Pesca di nuovo per il demone, ottenendo un "Leather Jacket" (orrore 1). Ron scopre poi la carta "Sparky" (orrore 3). Ron ora ha girato due carte, cioè il suo valore di combattimento, e ha dunque terminato. Il demone, invece, pesca la terza e ultima carta, "Blood Trail" (orrore 0). Il giocatore tira le somme: Ron ha 3 e il demone ha 3. Poiché sono pari, Ron perde. Ron subisce l'ira del demone e perde 2 punti di Vita.*

Investigazioni

Per vincere il gioco (e scoprire quale malvagità si annida a Castle Bay), un giocatore deve accumulare Punti Investigativi. Ci sono due modi per farlo: vincere gli incontri con i mostri ed effettuare investigazioni nelle locazioni.

Per effettuare un'investigazione, il giocatore pesca una carta ("flipping"). Se il valore di orrore della carta pescata più il valore di Mente del personaggio (più o meno eventuali modificatori) è maggiore del numero stampato in basso a destra della carta Locazione, appena sopra la parola "Target", allora l'investigazione ha successo e il giocatore guadagna tanti Punti Investigativi quanti sono quelli indicati sulla carta Locazione (appena sopra la parola "Points"). Altrimenti, l'investigazione fallisce e il giocatore non guadagna nulla.

Se un giocatore guadagna Punti Investigativi da una carta Locazione, girate la carta di 90 gradi per evidenziare che lì non ci sono più Punti Investigativi a disposizione.

REGOLE SPECIALI PER LE CARTE

Finire le carte

Qualora i mazzi del terrore e delle locazioni si esaurissero durante il gioco, rimischiate semplicemente le carte per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

Reazioni

Alcune carte hanno la parola "React." stampata sopra. Ciò indica che la carta può essere giocata solo in un determinato momento o quando una particolare condizione è vera o falsa. Tutte le carte "React" indicano quando possono essere giocate. Un giocatore può utilizzare le Reazioni perfino durante il turno di un avversario!

Molte di esse riportano che possono essere giocate "prima" o "dopo" un'evasione, un combattimento o un'investigazione. Ciò vuol dire che possono essere giocate solo immediatamente prima di eseguire un "flipping" o dopo di esso. Molte di esse modificano il valore di orrore.

Personaggi

Se il valore di Vita di un personaggio è 0 (o meno), il personaggio muore. Il giocatore di quel personaggio non è fuori dal gioco (egli può ancora giocare carte contro gli avversari), ma non può più effettuare turni, né giocare carte su se stesso, né trovarsi in una locazione; dunque, non può più vincere il gioco (può solo tentare di ostacolare gli altri).

Se il valore di Mente del personaggio è 0 (o meno), il personaggio impazzisce e muore (vedi sopra).

Locazioni

Ogni volta che una Locazione in gioco non ha personaggi su di essa, scartatela nella pila degli scarti.

Se un personaggio non finisce in una Locazione (all'inizio del gioco o a causa di certe carte), viene considerato come se "vagasse nei dintorni della città". Il "vagare" non comporta incontri specifici né ricompense. Si considera sempre una locazione "Outdoor".

Incontri e Indizi

Un giocatore può giocare una carta Incontro o Indizio sia su se stesso che contro un avversario.

Oggetti

Gli oggetti vengono sempre giocati direttamente sul vostro personaggio (a meno che una carta non dica altrimenti), e può essere giocata solamente nel proprio turno, durante la fase delle **Azioni**. Controllate tutti gli oggetti del vostro personaggio (perfino se qualcun altro li ha giocati su di voi!).

Gli oggetti hanno diverse regole speciali:

- Nessun personaggio può avere più di due oggetti in gioco.
- Nessun personaggio può avere più di un'**Arma (Weapon)** in gioco.
- Nessun personaggio può avere più di una **Protezione (Armor)** in gioco.

Alcuni oggetti in gioco possono influenzare un altro giocatore. Utilizzare un oggetto in questo modo equivale ad effettuare un'azione.

Un giocatore può piazzare in gioco un oggetto a faccia in giù; comunque, egli non può utilizzarlo finché non decida di girarlo a faccia in su. Girare a faccia in su un oggetto può essere fatto in qualsiasi momento, anche durante il turno di un avversario.

In qualsiasi momento della propria fase di turno "Azione", un giocatore può rimuovere un oggetto dal suo personaggio e scartarlo nella pila degli scarti. Ciò non conta come azione.

Azioni

Le Azioni specificano cosa fanno e cosa influenzano le carte (personaggi, mostri, locazioni, etc.).

I Tratti delle Carte



Molte carte (in particolare, Azioni e Oggetti) riportano i tratti presenti su altre carte. I tratti si trovano scritti sulle carte in due punti:

- Direttamente sotto l'illustrazione della carta, sul lato destro. Le due più

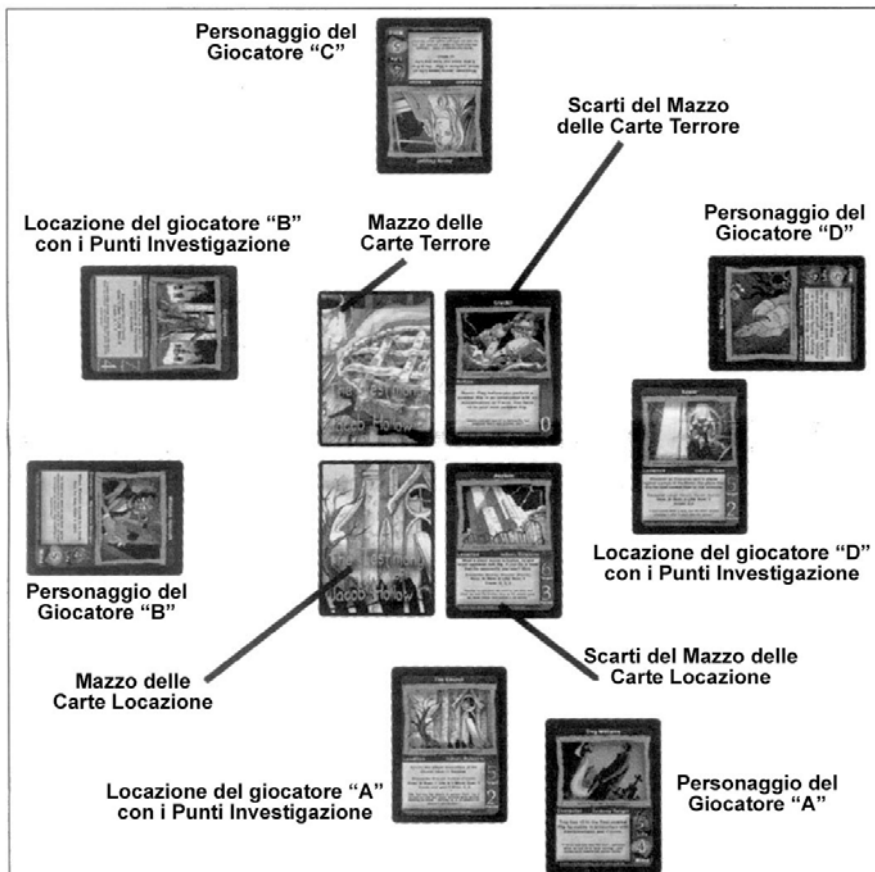
comuni riguardano le Locazioni, che indicano se esse sono "Indoor" (Interno) o "Outdoor" (Esterno).

- Per gli incontri, il tratto del mostro appare tra parentesi di seguito al nome del mostro. I tipi di mostro sono "Abomination" (Abomini), "Fiend" (Maniaci) e "Spirit" (Spiriti).

Esempio di Carte Azione e Locazione

<p>Titolo della carta</p> <p>Tipo della carta</p> <p>Narrazione</p>		<p>Testo</p> <p>Valore di Orrore</p>	<p>Titolo della carta</p> <p>Tipo della carta</p> <p>Testo</p> <p>Incontro</p> <p>Narrazione</p>		<p>Caratteristica</p> <p>Valore Target</p> <p>Valori di Evazione</p> <p>Punti Investigazione</p>
------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Esempio di Piazzamento con 4 giocatori (A-D)



Traduzione delle Carte Personaggio

Jenny Hopper	Quando Jenny perde un Punto Vita o un Punto Mente, fate un "flipping". Con uno 0 o un 5, essa non perderà nessuna Vita o Punto Mente.
Joshua Matthews	Quando Joshua fallisce un tentativo di fuga, potrà fare un nuovo "flipping". Se scopre uno 0, riesce a scappare.
Hank Cupree	Quando Hank si sposta in una Locazione, dovrà fare un "flipping": 0, 1 - guadagna 1 Punto Investigazione. 2, 3, 4, 5 - nessun effetto.
Troy Williams	Troy ha un +2 sul "flipping" finale contro un incontro contro "Abomination" e "Fiends"
Winston Holcroft	Quando Winston si sposta in una Locazione, può pescare una carta.
Nikki Nuñez	Quando Nikki si sposta nel "Biocyte Facility", "Hospital" oppure "Asylum", guadagna a sua scelta 1 Punto Vita o 1 Punto Mente (al massimo fino al suo valore iniziale) e pesca una carta.

Traduzione delle Carte Locazioni

All Night Diner <i>Commensale Notturno</i>	Le carte Indizio non possono essere giocate contro i giocatori che si trovano in queste Locazioni (Questo include anche i giocatori che hanno usato una carta Indizio contro se stessi).
Asylum <i>Manicomio</i>	Quando un giocatore si sposta in questa Locazione, egli e un giocatore obiettivo dovranno fare un "flipping". Se il risultato del giocatore che è entrato nell'Asylum è minore di quello dell'avversario, egli perderà 1 Punto Mente.
Biocyte Facility <i>Laboratorio Biologico</i>	Solo durante il turno in cui un giocatore si sposta in questa Locazione, egli può fare un "flipping" prima di fare quello normale, e aggiungere il valore di Orrore della prima carta voltata.
General Store <i>Magazzini Generali</i>	Quando un giocatore si sposta in questa Locazione, può scartare fino a due carte della sua mano e pescarne altrettante. Perdi 1 Punto Investigazione (se ne possiedi) e pesca una carta.
Graveyard <i>Cimitero</i>	Gli Abomination, Fiend e Spirit che un giocatore incontra in questa Locazione hanno un +1 sul combattimento.
Hospital <i>Ospedale</i>	Una volta per partita, quando un giocatore si sposta in questa Locazione, potrà scartare una carta della sua mano e guadagnare 1 Punto Vita oppure 1 Punto Mente.
Library <i>Biblioteca</i>	Quando un giocatore si sposta in questa Locazione, dovrà fare un "flipping". Con uno 0 o un 5, guadagnerà 1 Punto Investigazione.
Main Street <i>Strada Principale</i>	Quando un giocatore si sposta in questa Locazione, dovrà pescare una carta.

Newspaper Office
Ufficio di Redazione

Quando un giocatore si sposta in questa Locazione, dovrà fare un "flipping". Se ottiene uno 0 o un 5, perderà 1 Punto Investigazione (se ne possiede).

Police Station
Stazione di Polizia

Le carte Incontro non possono avere come obiettivo i giocatori che si trova in questa Locazione (Questo include i giocatori che hanno usato una carta Incontro su se stessi).

Sewer
Fogne

Ogni volta che una carta Incontro viene giocata contro un giocatore che si trova in questa Locazione, tale giocatore avrà un -2 sul totale dei suoi "flipping" di quell'incontro.

The Church
La Chiesa

Gli Spirit che un giocatore incontra in questa Locazione hanno un -1 sul combattimento.

The Hanging Room
La Stanza degli Impiccati

Gli Spirit che un giocatore incontra in questa Locazione, hanno un +2 sul combattimento.

The Manor
La Casa di Campagna

Ogni volta che un giocatore si sosta in questa Locazione, dovrà fare due "flipping", ed sommare i valori di Orrore delle carte pescate. Se il totale è 5 o maggiore, il giocatore perderà 1 Punto Mente.

Woods
Bosco

Quando un giocatore tenta di lasciare questa Locazione, dovrà fare un "flipping". Con uno 0, 1 oppure 5, il giocatore non potrà lasciare questa Locazione.

Traduzione delle Carte Oggetto

Anatomia dei Ghouls

Ignorate i danni causati a voi dai mostri di tipi Vermin. I mostri di tipo Ghoul hanno un -2 sul loro valore di combattimento totale.

Chainsaw
Sega Elettrica

Avete un +1 sul combattimento.
Quando iniziate il combattimento con un mostro, fate un "flipping":
0 – scartate la Sega Elettrica
1, 2, 3, 4, 5 – nessun effetto

Flak Jacket
Giubbotto Anti-proiettile

Gli Abomination e i Fiend che incontrate hanno un -2 sul loro valore di combattimento.

Flashlight
Torcia Elettrica

Per lasciare una Locazione non dovrete fare un "flipping".

Reazione: scartate la Torcia per guadagnare un +2 sul combattimento contro gli Spirit.

Giant Larva
Larva Gigante

Gli Abomination che incontrate hanno un -1 sul loro valore di combattimento.

Gli Spirit che incontrate hanno un +1 sul loro valore di combattimento.

Ice Pick
Rompighiaccio

Guaganate un +1 per ogni "flipping" contro dei Fiend.

Infestation
Infestazione

Giocate questa carta su un giocatore obiettivo. Questa carta verrà considerata per il limite di carte che può avere un personaggio. Quel giocatore ha un -1 per ogni combattimento. Questa carta può essere scartata normalmente. In questo caso, alla fine del turno del giocatore obiettivo, egli dovrà fare un "flipping", e con uno 0 o un 5 potrà scartare questa carta.

Leather Jacket
Giacca Rinforzata

I Fiend che incontrate hanno un -2 sul combattimento.

Map
Mappa

Ignorate tutti gli effetti di una carta che vi impedisce di lasciare una Locazione.

Scartate la Mappa per scegliere una carta Locazione qualsiasi dal mazzo degli scarti, metterla in gioco e poi spostarvi in essa immediatamente.

Robert Ripley's Journal
Diario di Robert Ripley

Avete un +1 su ogni combattimento contro gli Spirit.

Shotgun
Fucile a Pompa

Avete un +2 sul vostro valore di combattimento contro gli Abomination e Fiend.

Sparky

Quando avete in gioco questo cane, potete ignorare le carte e gli effetti che vi farebbero lasciare una Locazione.

Reazione: potete scartare Sparky per avere automaticamente successo in un tentativo di fuga.

Timothy

La vostra mano massima di carte è incrementata di 1.

Reazione: potete scartare Timoty per scappare automaticamente da un Incontro.

Traduzione delle Carte Indizio

Approaching the Nest
Vicino al Nido

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato, il quale ha un +1 sul combattimento se il giocatore si trova in una Locazione all'aperto.

Blood Trail
Traccia Insanguinata

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato.

Bookworm
Topo di Biblioteca

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato, il quale ha un +1 sul combattimento se il giocatore si trova in una Locazione al chiuso.

Creatures in the Mist
Creature nella Nebbia

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato, il quale ha un +1 sul combattimento se il giocatore si trova in una Locazione all'aperto.

Dr. Fitzpatrick

Se si trova in una Locazione all'aperto, il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato.

Engraven Image
Immagine Surreale

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato.

Insect Collection
Collezione di Insetti

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato, il quale ha un +2 sul combattimento e un +1 sulla ricompensa se si trova nelle Locazioni "Biocyte Facility", "Woods" e "Sewer".

Last Words
Le Ultime Parole

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato, il quale ha un +1 sul combattimento se il giocatore si trova nel "Graveyard" o nelle "Woods".

Research Files
Files di Ricerca

Se si trova in una Locazione all'aperto, il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato.

Strange Chants
Canti Stranieri

Il giocatore obiettivo esegue un "flipping":

0, 1 – il giocatore guadagna 1 Punto Investigazione
2, 3, 4, 5 – il giocatore perde 1 Punto Mente.

Traduzione delle Carte Incontro

Ancient Enemy

Nemico Antico

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato.

Demon Spider

Ragno Demoniaco

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato.

Il mostro ha un +1 sul combattimento se il giocatore obiettivo si trova nelle "Woods" o nelle "Sewer".

Farm Hand

Bracciante Agricolo

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato.

Per guadagnare la ricompensa, dovrete combatterlo e vincerlo due volte.

Farm Hand's Brother

La Fattoria dei Fratelli Hand

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato.

Per guadagnare la ricompensa, dovrete combatterlo e vincerlo due volte.

Fortune Teller

Indovina

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato, il quale perderà 1 Punto Mente, poi chi ha giocato questa carta e il suo obiettivo dovranno fare un "flipping". Se il risultato del giocatore obiettivo è maggiore, egli guadagnerà 1 Punto Investigazione.

Gerhard

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato.

Gerhard ha un +1 sul combattimento se il giocatore obiettivo si trova nelle Locazioni "Biocycle Facility", "Hospital" e "Asylum".

Killer Fungus

Fungo Assassino

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato.

Se il giocatore obiettivo si trova nelle Locazioni "Biocycle Facility" oppure nelle "Sewers", avrà un -2 sul combattimento.

Maniac Slasher

Squartatore Maniaco

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato.

Per guadagnare la ricompensa, dovrete combatterlo e vincerlo due volte.

Old Betsy

La Vecchia Betsy

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato.

Phantasm

Fantasma

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato.

Rat Swarm

Orda di Topi

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato.

The Children

I Bambini

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato.

The Doctor

Il Dottore

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato.

Il Dottore ha un +1 sul combattimento se il giocatore obiettivo si trova nelle Locazioni "Hospital", "Asylum" oppure "Biocycle Facility".

The Unholy

Il Dissacrato

Il giocatore obiettivo incontra il mostro indicato, che ha un +1 sul combattimento se il giocatore obiettivo si trova nella "Church" o in "Hospital".

Traduzione delle Carte Azione

<p>“Are You Afraid of the Dark?” <i>“Hai Paura del Buio?”</i></p>	<p>Voi e un vostro avversario dovrete fare un “flipping”. Se l'avversario ottiene un valore più basso del vostro, egli perderà 1 Punto Mente. Se c'è un pareggio, entrambi perderete 1 Punto Mente.</p>
<p>“He Won't Stay Down!” <i>“Non vuole Stare Giù!”</i></p>	<p>Reazione: scegliete un giocatore che sta per ricevere la sua rendita per aver sconfitto un mostro. Quel giocatore dovrà combattere e sconfiggere nuovamente tale mostro, e solo dopo potrà ricevere la rendita (anche se quella rendita è 0).</p>
<p>“It's Locked!” <i>“E' Chiuso”</i></p>	<p>Reazione: scegliete un giocatore che sta per spostarsi in una nuova Locazione. Annullate quel movimento, e l'avversario dovrà affrontare l'incontro nella Locazione in cui si trova, se ce n'è uno. Da quell'Incontro non si potrà scappare.</p>
<p>“Leave It! Leave Everything!” <i>“Vive Ogni Cosa!”</i></p>	<p>Il giocatore obiettivo dovrà scartare tutte le carte che ha in mano e poi potrà ripescarne fino ad arrivare alla sua mano massima.</p>
<p>“No Time Like Now to ...” <i>“Non c'è Tempo migliore di questo per Bere”</i></p>	<p>Giocabile solo se vi trovate in una Locazione all'interno. Guadagnate, a vostra scelta, 1 Punto Vita oppure 1 Punto Mente (non potete superare i 6 Punti Vita o Mente).</p>
<p>“Pain Pills, I Think?” <i>“Pillola per il Dolore? Grazie!”</i></p>	<p>Guadagnate 1 Punto Mente (non potete superare i Punti Mente che avevate all'inizio della partita) e perdete 1 Punto Vita.</p>
<p>“Trust Me, Just Run!” <i>“Fidati, scappa !”</i></p>	<p>Reazione: giocabile dopo che avete fallito un tentativo di fuga da un Incontro. Ora potete fuggire. Il vostro turno termina immediatamente.</p>
<p>“We Missed Something” <i>“Abbiamo Sbagliato Qualcosa”</i></p>	<p>Scegliete una carta Locazione dal mazzo degli scarti e rimettetela in gioco. Spostare il vostro personaggio in quella Locazione. Non potete fuggire dall'Incontro che troverete in tale Locazione.</p>
<p>“You 'Lost? ' It!” <i>“Hai Perso Qualcosa ?”</i></p>	<p>Prendete un Oggetto in gioco e piazzatelo sul vostro personaggio (Potete scartare un altro Oggetto del vostro personaggio per far posto a quello nuovo).</p>
<p>“You Lucky Bastard!” <i>“Quella Tua Fortuna Bastarda!”</i></p>	<p>Reazione: annulla gli effetti di una carta Azione che è stata giocata contro di voi.</p>
<p>“You'll Never Escape!” <i>Non Potrai Scappare!”</i></p>	<p>Reazione: giocabile prima che un giocatore faccia un tentativo di fuga. Quel giocatore fallisce automaticamente la fuga.</p>
<p>A Moment's Rest <i>Un Solo Momento</i></p>	<p>Il giocatore obiettivo guadagna 1 Punto Mente (senza superare il suo valore iniziale).</p>
<p>A Nice Hot Meal <i>Una Bella Torta di Mele</i></p>	<p>Guadagnate 1 Punto Vita (senza superare il vostro valore iniziale) e perdete 1 Punto Mente.</p>
<p>Abandoned Nest <i>Tana Abbandonata</i></p>	<p>Reazione: giocabile contro un giocatore che ha guadagnato dei Punti Investigazione, per cancellarne gli effetti (i punti non saranno più guadagnati).</p>
<p>Abid Bath <i>Bagno Acido</i></p>	<p>Reazione: giocatela prima di fare il vostro primo combattimento. Guadagnate un +1 su ognuno dei vostri “flipping” dell'Incontro attuale.</p>

Bitter Consequences
Amare Conseguenze

Reazione: il giocatore obiettivo viene colpito dalla carta Azione, Indizio o Incontro che ha appena giocato contro un altro giocatore. Per prima cosa risolvete la carta originale contro il suo obiettivo, poi risolvete questa.

Blindside
Attacco dal Buio

Reazione: giocatela prima di fare il vostro ultimo "flipping" sul combattimento. Avete un +2 su tale combattimento.

Bundle in the Rafters
Oggetti sulle Travi

Reazione: giocatela prima che un giocatore abbia fatto un "flipping" sull'Investigazione. Aggiungete il valore di Orrore a quel "flipping".

Close Inspection
Esame Ravvicinato

Reazione: giocabile dopo che avete fallito nel tentativo di guadagnare dei Punti Investigazione. Se scartate questa carta, potete fare un altro "flipping" sull'investigazione.

Crack!!
Rottura

Reazione: giocabile prima di fare un "flipping" sul combattimento, contro un mostro Abomination o Fiend. Guadagnate un +2 su quel combattimento.

Dead End
Strada Senza Uscita

Il giocatore obiettivo deve fare un "flipping":
3, 4, 5 – perde 1 Punto Investigazione.
0, 1, 2 – nessun effetto.

Dynamite
Dinamite

Reazione: giocabile prima di fare un "flipping" sul combattimento. Guadagnate un +5 sul vostro prossimo combattimento.

Graves End
Tombe

Reazione: giocabile prima di pescare una nuova carta Locazione, oppure di spostarvi su una carta Locazione giù in gioco. Potrete fuggire automaticamente a qualsiasi Incontro trovate.

Hiding
Nascosto

Reazione: giocate questa carta dopo aver fallito un tentativo di fuga. Potete tentare nuovamente la fuga. Poi pescate una carta.

Injured
Ferito

Reazione: scegliete un giocatore o un mostro, prima che questo faccia il suo combattimento. Egli avrà un -2 sul combattimento.

Into the Mouth of Madness
Nella Bocca della Follia

Dopo questo, fate un'altro turno. Il vostro personaggio perderà però 1 Punto Vita e 1 Punto Mente. Non potete vincere la partita in questo secondo turno.

Lost in the Cornfield
Perduto nel Campo di Grano

Reazione: giocabile contro un avversario che si sta per spostare in una nuova Locazione. Egli non potrà spostarsi. Scartate la Locazione in cui egli ha tentato di muovere se su di essa non ci sono altri giocatori. L'obiettivo è considerato essere in una Locazione all'aperto.

Lucky Break
Fessura di Fortuna

Reazione: scegliete un giocatore prima che faccia una "flipping" sull'Investigazione. L'obiettivo guadagna un +2 sul prossimo "flipping" sull'Investigazione.

Medical Kit
Kit Medico

Guadagnate 1 Punto Vita (non potete superare i Punti Vita che avevate all'inizio della partita).

Possession
Possessione

Scegliete un avversario e spostatelo in qualunque Locazione in cui si trova un altro giocatore. I due avversari dovranno combattersi l'uno con l'altro, ed entrambi sono considerati come mostri di tipi Fiend. Il perdente dovrà perdere 1 Punto Vita.

Pull Up the Floorboards*Tirare l'Asse*

Reazione: giocabile dopo aver fatto un "flipping" sull'Investigazione. Aggiungete +1 sul vostro "flipping" per l'Investigazione.

Robert Ripley's Final Solution*Soluzione Finale di Robert*

Reazione: giocabile prima di fare un "flipping" sul combattimento contro un Incontro. Perdete 1 Punto Mente e automaticamente sconfiggete il mostro, guadagnando la ricompensa.

Test Subject*Soggetto per Test*

Scegliete un giocatore, che dovrà fare un "flipping":

0, 5 – guadagna 1 Punto Vita.

2, 3 – perde 1 Punto Vita.

1, 4 – nessun effetto.

The Arrival*L'Arrivo*

Reazione: scegliete un giocatore obiettivo che abbia 10 o più Punti Investigazione. Quel giocatore salterà il suo prossimo turno. Ogni giocatore può essere l'obiettivo di questa carta solo una volta per tutta la partita.

The Hedge*La Siepe*

Il giocatore obiettivo dovrà fare un "flipping":

0, 2, 4, 5 – il giocatore perde il suo prossimo turno.

1, 3 – nessun effetto.

The Mark*Il Marchio*

Reazione: giocabile prima che un giocatore faccia il suo "flipping", in combattimento contro un mostro di tipo Fiend. Quel mostro riceve un +1 sul combattimento e un +1 sulla rendita.

The Summoning*L'Evocazione*

Scegliete una carta Indizio oppure Incontro dal mazzo degli scarti, e giocatela su un giocatore obiettivo. Quel giocatore non potrà fare nessun tentativo di fuga. Voi perdete 1 Punto Mente.

They Have Your Scent*Hanno il Tuo Odore*

Reazione: giocabile dopo che un giocatore ha fatto un tentativo di fuga. Potete scegliere di aggiungere 1 (massimo fino a 5) oppure sottrarre 1 (minimo fino a 0), al valore di Orrore del "flipping" per la fuga.

Tortured Spirit*Spirito Torturato*

Reazione: scartate una carta a caso, per bloccare un danno ricevuto da uno Spirit (comunque, perdete quel combattimento).

Touched By Satan*Toccato da Satana*

Reazione: giocabile prima che un giocatore faccia il suo primo "flipping" in un combattimento contro un Incontro con un mostro di tipo Abomination. Il mostro guadagna un +1 sul combattimento e un +1 di rendita.

Under Pressare*Sotto Pressione*

Reazione: giocabile prima che un giocatore abbia fatto un "flipping" sull'Investigazione per incrementare di 2 Punti quel valore Target.

Ward Against Evil*Difesa dal Male*

Reazione: fuggite automaticamente da un Abomination o da uno Spirit (Questa carta può essere giocata prima o dopo aver fatto il test sulla fuga).

Witching Hour*L'Ora delle Streghe*

Reazione: giocabile prima che un giocatore faccia il suo primo combattimento, in uno scontro con uno Spirit. Il mostro riceve un +1 sul combattimento e sulla rendita.