



Scenari Rivisti

Questo documento è stato realizzato con l'aiuto della comunità BGG, nel tentativo di correggere alcuni problemi di gioco che sono stati identificati negli scenari di "Case della Follia". Il presente documento contiene le revisioni a molte delle carte che possono causare lo squilibrio di uno scenario (o anche il non corretto funzionamento), o anche solo non divertente. C'è anche un assortimento di altri componenti avanzati che, quando utilizzati, si spera, possano rendere il gioco ancora più piacevole.

Modifiche alle Regole Generali

Quando si gioca a "Case della Follia" utilizzando i componenti di questo file, sono attive le seguenti regole valide per tutti gli scenari:

Azioni del Custode

Le carte azione del Custode ora rientrano in tre tipi:

- Le azioni **Normali**, sono le stesse delle regole del gioco base; il custode può utilizzarle tutte le volte che vuole senza restrizioni purchè paghi gli opportuni segnalini minaccia.
- Le azioni **Limitate** possono essere eseguite tutte le volte che il custode vuole, ma solo una volta per turno su ogni bersaglio dell'azione.

- Le azioni **Decrescenti** possono essere eseguite quante volte vuole il custode, ma il costo (in termini di segnalini minaccia) aumenta di 1 ogni volta che viene utilizzata oltre la prima in un singolo turno (così +1 minaccia la seconda volta che viene utilizzata, +2 la terza volta, ecc).

Carte Evento

Tutti i giocatori possono leggere tutte le carte evento prima dell'inizio dello scenario, se lo desiderano. Il custode può leggere il mazzo di carte evento in qualsiasi momento, mentre il gioco è in corso.

Inoltre, l'Evento 5 non termina il gioco direttamente in uno qualsiasi degli scenari. Invece, la maggior parte delle carte Evento 5 contengono ora un effetto che rimarrà attivo fino alla fine della partita (sia che vincono gli investigatori sia che vinca il custode, completando il proprio obiettivo).

Se nel caso improbabile che entrambi gli investigatori e il custode completino i loro obiettivi contemporaneamente (o sono in grado di completare i loro obiettivi), il gioco è considerato un pareggio.

Carte Indizio e Segnalini Abilita

Ogni volta che un investigatore scopre una carta indizio durante l'esplorazione, tutti gli investigatori ricevono 1 punto abilità.

Oggetti iniziali

Gli investigatori non possono utilizzare gli oggetti iniziali degli altri investigatori (anche se possono ancora prenderli e portarli in caso di necessità).

Morte di un investigatore

Ogni volta che un investigatore viene ucciso prima che l'obiettivo sia rivelato, il custode guadagna immediatamente un bonus di segnalini minaccia pari al numero di investigatori.

Segretezza dei mostri

I giocatori investigatori non possono guardare sotto la base di un mostro finché non viene ucciso o comunque rimosso dal gioco.

Carte Serratura

Gli investigatori devono rivelare e risolvere eventuali carte Serratura nelle stanze in cui stanno tentando di entrare o di uscire (il che significa che è ora possibile per gli investigatori rimanere bloccati in una stanza).

Fuoco

Le seguenti tre regole sono aggiunte alle regole standard per il fuoco:

- Ogni volta che un segnalino fuoco e un segnalino oscurità sono presenti nella stessa stanza insieme, gli effetti dell'oscurità non sono più applicabili (è possibile posizionare il segnalino fuoco sulla parte superiore del segnalino oscurità per ricordare questo). Il segnalino oscurità però rimane sul tabellone, e

continuerà ad avere il suo effetto se il segnalino fuoco viene rimosso.

- Se uno zombie termina il suo turno in una stanza in fiamme, dopo che ha ricevuto il suo danno come normale, diventa uno **zombie fiammeggiante**. Posizionare un segnalino fuoco sullo zombie per indicare questo. Uno zombie in fiamme guadagna -1 alla sua valutazione orrore e +1 alla sua valutazione danni. Lo zombie non è influenzato dal segnalino fuoco in qualsiasi altro modo.
- Una camera può contenere più di un segnalino fuoco (anche se non più segnalini fuoco rispetto al numero di spazi che compongono la camera, come indicato nella carta Piromania). Una figura che termina il suo turno in una camera a fuoco prende un danno pari al numero di segnalini fuoco nella camera (invece del danno standard di 2 come nelle regole originali).

Segnalini Stordimento

I segnalini stordimento ora hanno i seguenti effetti su mostri e investigatori:

- Gli investigatori con un segnalino stordimento hanno un movimento in meno nella loro Fase Movimento e subiscono una penalità di -2 per tutti gli attributi. Se un investigatore riceve un segnalino stordimento durante il suo turno, perde subito 1 movimento, se ne ha qualcuno residuo.
- I mostri con segnalino stordimento hanno 1 spazio in meno durante il loro turno e subiscono una penalità di + / -2 a tutti i tiri di dado fatti durante il combattimento. I mostri scartano i segnalini stordimento alla fine della fase Attacco Mostri.

Limitazione dei componenti

Tutti i segnalini di stato (ad esempio l'oscurità e il fuoco) sono considerati limitati. Se un giocatore

deve posizionarne uno in gioco e non ce ne sono nella riserva, il giocatore deve prenderne uno già in gioco (ovunque sia) da utilizzare.

Modifiche suggerite alle regole

Questi cambiamenti delle regole sono consigliati, ma non obbligatori. Usali se il gruppo è d'accordo con la filosofia dietro il loro intento.

In qualsiasi gioco di "Case della Follia" – sia con l'utilizzo di queste nuove norme sia con le regole di base - alcune scelte sono semplicemente migliori di altre e possono portare i giocatori a scegliere sempre il meglio di un particolare set di opzioni, portando a meno varietà tra le partite. Se si pensa che potrebbe essere più interessante vedere utilizzate una maggiore varietà di opzioni, con i giocatori che adattano le proprie strategie ai punti di forza di ciò che si presenta piuttosto che solo scegliendo l'opzione superiore ogni volta, utilizzare queste regole:

Scelta della storia casuale

All'inizio del gioco, i segnalini scelta della storia per lo scenario sono posti a faccia in giù e mescolati. Il custode poi effettua le sue scelte della storia in modo casuale.

Carte tratto casuali

All'inizio del gioco, ogni giocatore investigatore mescola le due carte caratteristica fisica per il suo investigatore e ne sceglie una senza guardare. Poi fa lo stesso per le carte tratto mentali del suo investigatore.

Carte Mito

Questa variante è per coloro che trovano l'interruzione costante di carte Miti un fastidio e / o trovano che le carte Miti creino situazioni fuori tema quando giocate per interrompere il turno di un investigatore (ad esempio, una carta Mito afferma che un investigatore sta esplorando una

stanza quando in realtà è solo di passaggio attraverso di essa).

A meno che la carta Mito indichi un momento specifico in cui dovrebbe essere giocata (ad esempio, "giocare la carta quando un investigatore tenta di lanciare un incantesimo ...", ecc), il custode può ora giocare le carte Miti solo:

- Durante il suo turno, tutti i requisiti della carta devono essere soddisfatti, e il custode spende segnalini minaccia per giocare la carta, come al solito. Solo una carta Mito può essere giocata su ciascun investigatore durante il turno del custode. Eventuali effetti sulla carte Miti che si riferiscono a "questo turno" si riferiscono al successivo turno degli investigatori
- All'inizio di un'azione Esplorazione, di nuovo i requisiti della carta devono essere soddisfatti, ma il custode può giocare la carta senza spendere segnalini minaccia. Una carta può essere giocata all'inizio di ogni azione Esplorazione (a prescindere dal fatto che l'investigatore abbia una carta Mito giocata su di lui durante il turno del custode, o se l'investigatore in qualche modo effettui più di una azione Esplorazione in un turno). Gli effetti della carta Mito sono svolti prima che le carte di esplorazione nella stanza vengano rivelate. Se gli effetti della carta Mito significano che la camera non può quindi essere esplorata (ad esempio, la carta Mito fa sì che l'investigatore ottenga un Terrore, seguito da un trauma Panico, significa che l'investigatore non è più nella stanza), l'azione Esplorazione si considera esaurita.

1

PIROMANE

Azione decrescente: Scegli tra:
 - Posizionare un segnalino Fuoco in una stanza già a fuoco o contenente un fuoco da campo o uno zombic flammeggiante
 - Posizionare un segnalino Fuoco in una stanza adiacente ad una già a fuoco. (1) (1) una prova del numero di stanze a fuoco.
Successo: Scegli un investigatore per rimuovere un segnalino Fuoco da una qualsiasi altra stanza

Una stanza non può avere più segnalini Fuoco del numero di spazi che contiene.

1

PIROMANE

Azione decrescente: Scegli tra:
 - Posizionare un segnalino Fuoco in una stanza già a fuoco o contenente un fuoco da campo o uno zombic flammeggiante
 - Posizionare un segnalino Fuoco in una stanza adiacente ad una già a fuoco. (1) (1) una prova del numero di stanze a fuoco.
Successo: Scegli un investigatore per rimuovere un segnalino Fuoco da una qualsiasi altra stanza

Una stanza non può avere più segnalini Fuoco del numero di spazi che contiene.

1

COMANDARE UN SEGUACE

Il mostro si accorge della tua presenza e corre nella tua direzione

Azione limitata: Scegli un mostro da muovere fino a 2 spazi di distanza. Qualunque investigatore nello spazio del mostro può prima effettuare una prova di Forza o di Destrezza (-1 se bestia, -3 se soprannaturale).
Successo: Prende 1 Terrore. Il mostro si sposta di 1 spazio in meno.
Fallimento: Prende 1 Terrore.

1

COMANDARE UN SEGUACE

Il mostro si accorge della tua presenza e corre nella tua direzione

Azione limitata: Scegli un mostro da muovere fino a 2 spazi di distanza. Qualunque investigatore nello spazio del mostro può prima effettuare una prova di Forza o di Destrezza (-1 se bestia, -3 se soprannaturale).
Successo: Prende 1 Terrore. Il mostro si sposta di 1 spazio in meno.
Fallimento: Prende 1 Terrore.

1

CONVOCARE GLI ADEPTI

Una sagoma esce dalle ombre e avanza lentamente. Il suo sguardo fisso non lascia intravedere alcuna umana compassione.

Azione limitata: Piazza un cultista in uno spazio contenente un altare.

1

CONVOCARE GLI ADEPTI

Una sagoma esce dalle ombre e avanza lentamente. Il suo sguardo fisso non lascia intravedere alcuna umana compassione.

Azione limitata: Piazza un cultista in uno spazio contenente un altare.

2

PRELEVARE UN CAMPIONE

Azione limitata: Scegli un mostro umanoide (o un Mi-Coi) che non trasporti campioni per attaccare un investigatore.
 Se il mostro causa danni, posiziona un segnalino Campione sul mostro e spostalo di 1 spazio verso un altare.
 Se un mostro che trasporta un campione è in un spazio con altare, poni il campione sull'altare e guadagni segnalini Minaccia pari al numero di investigatori. Guadagni un segnalino Minaccia extra per ogni turno per ogni campione che hai su un altare.

2

PRELEVARE UN CAMPIONE

Azione limitata: Scegli un mostro umanoide (o un Mi-Coi) che non trasporti campioni per attaccare un investigatore.
 Se il mostro causa danni, posiziona un segnalino Campione sul mostro e spostalo di 1 spazio verso un altare.
 Se un mostro che trasporta un campione è in un spazio con altare, poni il campione sull'altare e guadagni segnalini Minaccia pari al numero di investigatori. Guadagni un segnalino Minaccia extra per ogni turno per ogni campione che hai su un altare.

1

**PULSIONI
INCONTROLLABILI**

Il tuo sguardo diventa visivo quando una forza invisibile cerca di trascinarvi avanti.

Azione decrescente: Scegli un investigatore per effettuare una prova di Santità Mentale -2.

Fallimento: Puoi spostarlo su uno spazio adiacente o costringerlo ad eseguire un'azione di 1 delle sue carte Incantesimo, Articolato, Equipaggiamento o Uomo (tu fai tutte le scelte necessarie).

1

**PULSIONI
INCONTROLLABILI**

Il tuo sguardo diventa visivo quando una forza invisibile cerca di trascinarvi avanti.

Azione decrescente: Scegli un investigatore per effettuare una prova di Santità Mentale -2.

Fallimento: Puoi spostarlo su uno spazio adiacente o costringerlo ad eseguire un'azione di 1 delle sue carte Incantesimo, Articolato, Equipaggiamento o Uomo (tu fai tutte le scelte necessarie).

?

RISUCITARE I MORTI

Ogni volta che un investigatore, zombie, cultista o capo del culto viene ucciso, posiziona un segnalino cadavere nel suo spazio.

Azione: Scegli tra:

- Paga 1 segnalino Minaccia per posizionare il segnalino Cadavere in una Cripta, Cimitero oppure Obitorio.
- Paga 2 segnalini Minaccia per sostituire un segnalino Cadavere presente all'inizio del turno con uno Zombie.

?

RISUCITARE I MORTI

Ogni volta che un investigatore, zombie, cultista o capo del culto viene ucciso, posiziona un segnalino cadavere nel suo spazio.

Azione: Scegli tra:

- Paga 1 segnalino Minaccia per posizionare il segnalino Cadavere in una Cripta, Cimitero oppure Obitorio.
- Paga 2 segnalini Minaccia per sostituire un segnalino Cadavere presente all'inizio del turno con uno Zombie.

1

STREGONERIA

Le tue streghe possono attaccare gli investigatori in spazi adiacenti.

Azione limitata: Se non vi sono streghe in gioco, scegli un investigatore soltanto per effettuare una prova di Santità.

Fallimento: Paga 1 segnalino Minaccia per posizionare una strega nello spazio dell'investigatore.

Se nessun investigatore è nella linea di vista di una strega alla fine di un qualsiasi tuo turno, rimuovi quella strega dal gioco.

1

STREGONERIA

Le tue streghe possono attaccare gli investigatori in spazi adiacenti.

Azione limitata: Se non vi sono streghe in gioco, scegli un investigatore soltanto per effettuare una prova di Santità.

Fallimento: Paga 1 segnalino Minaccia per posizionare una strega nello spazio dell'investigatore.

Se nessun investigatore è nella linea di vista di una strega alla fine di un qualsiasi tuo turno, rimuovi quella strega dal gioco.

?

EVOCAZIONE

Io, Iai Ythogus Cthulhu!

Azione: Uccidi fino a 3 cultisti che non si sono mossi in questo turno e sono nella stessa stanza e paga un numero eguale di segnalini Minaccia per posizionare un mostro nella stessa stanza:

- 1 - Zombie
- 2 - Segugio di Tindalos
- 3 - Shoggoth

Il mostro evocato non si può muovere in questo turno.

?

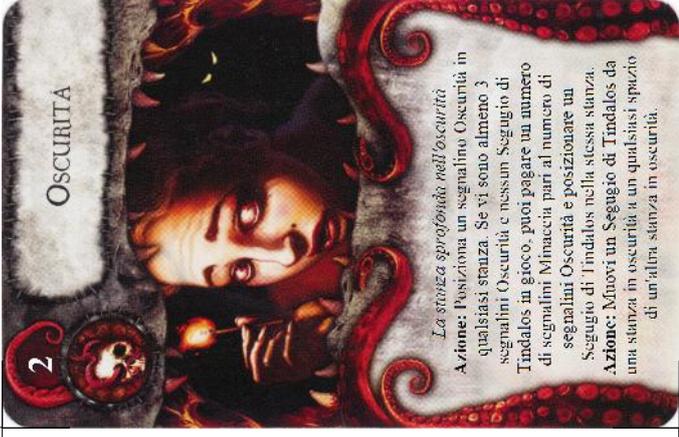
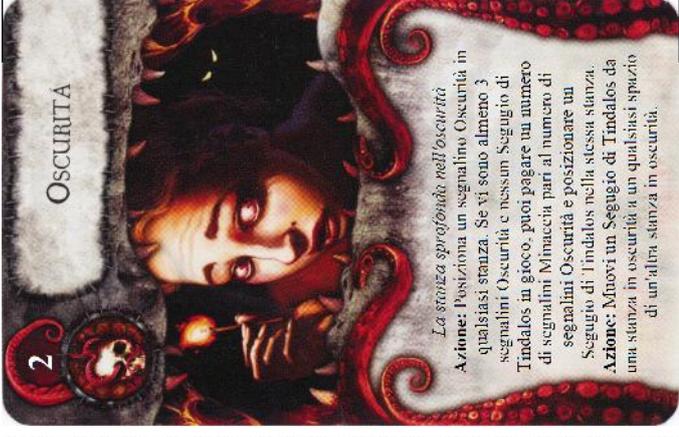
EVOCAZIONE

Io, Iai Ythogus Cthulhu!

Azione: Uccidi fino a 3 cultisti che non si sono mossi in questo turno e sono nella stessa stanza e paga un numero eguale di segnalini Minaccia per posizionare un mostro nella stessa stanza:

- 1 - Zombie
- 2 - Segugio di Tindalos
- 3 - Shoggoth

Il mostro evocato non si può muovere in questo turno.



L'Orologio Batte le 10 II Declino della Famiglia Lynch

I

3A: Una figura fiammeggiante si spaventa attraverso il corridoio verso la camera da letto.

Posiziona uno zombiccio dimagrimento nel Corridoio 2. Il custode guadagna la carta azione "Pioniere".

3B: I resti senza pelle di un uomo spalanca la porta del laboratorio.

Posiziona uno zombiccio nell'Atrio. Il custode guadagna la carta azione "Rinunciare i Morti".

Si può solo presumere che questo è quello che è accaduto ai precedenti investigatori che si sono avventurati qui.

L'Orologio Batte le 11 II Declino della Famiglia Lynch

II

2A: Il alter Lynch prende la sua ascia e corre giù nel salone.

Se non ci sono manici in gioco, il custode può posizionare uno nell'Atrio. Può muovere un Mantello fino a 2 spazi.

2B: Una scena spettrale si presenta davanti al bus in chi. C'è un'esplosione di armatura fuso.

Attacca ciascun investigatore in camera da letto o in corridoio come se fossero un mostro manovrato. Siiati utilizzando un arma a distanza con un valore di danno di 2, e superi tutti i test con un lancio di 5 o inferiore.

L'Orologio Batte le 12 II Declino della Famiglia Lynch

III

Un cadavere riprende vita e si rialza dalla tomba.

A giudicare dalle foto che hai viste, il corpo è senza dubbio quello di Edith Lynch, sebbene sia morto da settimane.

Il custode piazza 1 Zombiccio nella stanza scelta alla domanda 2 della preparazione.

L'Orologio Batte le 11 II Declino della Famiglia Lynch

IV

1A: Walter ti sorride maniacalmente. Il uomo ha chiaramente perso la mente!

Se l'indizio 1A è stato trovato posizione un segnalino Tempo sulla prossima carta Evento.

1B: Qualcosa di indescrivibile nella profondità della casa inizia a preparare la sua figlia.

Scarna tutte le carte Serrania.

1C: La porta d'ingresso si chiude con un scatto smerlo.

Per fuggire dalla casa gli investigatori devono risolvere il Puzzle Serrania 05.



L'Orologio Batte le 2 II Declino della Famiglia Lynch

V

Non appena l'orologio batte le 2, il terreno inizia a tremare.

Qualcosa di antico, già nelle profondità della casa, sta rapidamente e fondamentalmente degli il terreno. Le trappole non hanno più importanza, poiché ora non agiscono e muoiono lontano per le proprie vite.

Rivela l'obiettivo. Alla fine di ogni turno rimasterà 2 stanze della casa dal tavolo di gioco nel seguente ordine: Stanza dei Ritratti e Guardie, Sala da Pranzo e Stanza da Letto Padronale, Svanimato e Laboratorio, Stanza da Letto degli Ospiti e Corridoio 2, Corridoio 1 e Atrio. Ogni creatura presente su una parte innumeri uccisa.

Un Arrivo In Ritardo II Santuario Privato

I

La porta della cappella si apre, lasciando entrare nella stanza un vento sferzante e pioggia. Enta una figura con indosso le vesti del culto, portando in spalla una donna priva di vesti.

Il custode piazza un Capo del Culto nella Cappella. Se un investigatore uccide questo mostro, riceve 1 Punto Abilità e la carta l'isplorazione "Venti del Culto".

Forze Oscure II Santuario Privato

II

Nelle profondità del Monastero, inizia un rito rituale. Mentre viene versato del sangue, una forza oscura chiude la sua presa sulla tua anima.

Il custode riceve segnalini minaccia pari alla metà (arrotondata per difetto) dei danni totali degli investigatori.

Urgenza II Santuario Privato

III

Un senso di urgenza permea il monastero. Il tempo sta per scadere e questa sensazione apparente è quasi tangibile.

Il custode può muovere ogni Cultista di 1 spazio.

Ogni investigatore può quindi muoversi di 1 spazio.

L'ora delle Streghe Il Santuario Privato

IV

1A: *Ti copri le orecchie e preghi che queste strane voci escano dalla mia testa.*

Il custode sceglie un investigatore per ricevere il Tattore per ogni stanza adiacente con un Cullista o un Capo del Cullo.

1B: *Il rifugale sta per funzionare!*

Il custode può muovere ogni Cullista di 1 spazio.

1C: *Un enorme cultista fa la guardia alla porta d'ingresso con in mano un grande coltello.*

Il Custode piazza un Capo del Cullo nella Cappella. Gli investigatori non possono fuggire dallo spazio contenente questo mostro.

Troppo Tardi... Il Santuario Privato

V

1B: Se non vi è nessun Cullomano in grove, gli investigatori vincono. Altrimenti:

L'abominevole stragista gli avverti gravetti intorno ai sé.

Il custode sceglie un cultista nella Cappella da uccidere e un investigatore da attaccare con il Cullomano.

1C: Se c'è uno Zombi, un Segugio di Fendilos e uno Shoegoff, ognuno in una stanza con un investigatore, il custode ha vinto.

Altrimenti: *Lo stallo si allungava senza che il rifugale abbia avuto luogo. Cultisti ingenui iniziano a insidiare il mostro, pronti a diltantarsi il pezzo a pezzo.*

Rivela l'Obiettivo. La carta azione del custode "Cavalcare gli adepti" non è più considerata Limitata e può essere utilizzata senza utilizzare segnalini Minaccia.

Un Ricordo Legami di Sangue

III

"È ora di fare qualcosa per noi!"

Se il parente ha scelto un investigatore per ricevere una carta Mito per l'Evento 1, essi deve scegliere una delle seguenti opzioni da far eseguire al custode:

* Piazzare 1 segnalino Campegio sull'altare.

* Piazzare 2 segnalini Fuoco in due stanze adiacenti ad una stanza già a fuoco.

* Dare al parente un totale di 1 segnalini Fattore o 6 Danno, suddiviso come preferisce il custode.

Un Patto Legami di Sangue

I

Una voce aliena aleggia nell'aria.

"C'è un mio nemico. Io e mio zio abbiamo sottoscritto un patto, un patto che possiamo violare. Lo rispetterete?"

Il parente deve scegliere una delle seguenti opzioni:

* Scegliere un investigatore che riceve 1 errore e 1 carta Mito.

"Ti concedo un vantaggio del mio grande potere!"

* Piazzare un Mito-Gio nel suo spazio.

"No, no, no. Dobbiamo finire il nostro lavoro!"

L'Alba Legami di Sangue

V

1A: *Arminius tenta di fare il rituale senza l'appropriata offerta di sangue.*

Alla fine di ogni turno, se Arminius è in uno spazio con un altare, il custode può fare una prova con il numero di campanelli sull'altare.

Successo: il custode vince.

1B: *La luce del sole splende sui cadaveri ambulanti, smorzando l'ignominia ardente.*

Alla fine di ogni turno, fai una prova con il numero di indizi trovati finora.

Successo: Piazza un segnalino Tempo su questa carta. Il custode riceve un segnalino Minaccia in meno ad ogni turno per ogni segnalino Tempo su questa carta.

1C: *Senti che la maledizione di tuo zio sta cominciando a toglierti la forza vitale.*

Alla fine di ogni turno, il parente guadagna 1 errore o 1 Danno (a scelta del custode).

Un Altro Servitore Legami di Sangue

II

Dal capanno ci urge un coniglio sommerso, affondandosi nell'ora buia. Sembra che un'altra vicenda cominciata da Dio Arde, ma verità si fare vista.

Piazza un Mito-Gio nel Capanno-Riposiglio.

Le Luci si Spengono La Scuola Maledetta

I

Le luci iniziano a tremolare e ad abbassarsi. Alla fine del corridoio torreggia un paio di segame - una coppia di studentesse...

Il custode piazza due Streghe ed un segnalino Oscuro nel Corridoio 3. Ogni strega ha 2 di salute per ciascun investigatore.

Fuori Servizio

La Scuola Maledetta

II

Nella visione oscurata, puoi notare che i nobi e i figli di questo paese dell'edificio hanno un linguaggio di base inusuale...
Inprevedibilmente...

4A: *Avviso di fuoco emesso dalla caldaia, rivolgendosi la stanza nelle fiamme!*

Il custode piazza 2 segnalini Fuoco nella Stanza della Caldaia.

4B: *La temperatura nella cella frigorifera si abbassa ad una velocità allarmante.*

Per il resto della partita, gli investigatori che indossano il loro terno nella Cella Frigorifera ricevono un segnalino Sordidato e gli investigatori che sono nella Cella Irigorrifera durante la fase di Scambio degli Investigatori non possono scattare i segnalini Sordidato.

Non da Solo

La Scuola Maledetta

III

Dagli interruttori e infissi in tutto l'edificio, si sentono scintille e scappellate. Un vento odore di cenere e folla bruciata invade i tuoi spazi, le energie occulte che rimbombano l'aria improvvisamente si intensificano, facendo irizzare i capelli in testa, e portano l'oscurità su tutta nel caso!

Per ogni segnalino Campione su un altare, il custode può scegliere:

- * aggiungere o eliminare un segnalino Oscurità
- * diminuire un segnalino Fuoco
- * guadagnare un segnalino Minaccia

Di Male in Peggio

La Scuola Maledetta

IV

1A1C: *Attraverso il sito si può iniziare a percepire la vaga sagoma di stanza creatura, come ombre, che appaiono inofficiale al passaggio alternata nel momento proprio attenzione, di un tipo sconosciuto, alieno...*

Il custode piazza 1 Mi-Cio per ogni altare che ha almeno 1 segnalino Campione. Può piazzare qualsiasi Mi-Go nella Torre o nella Sala Operatoria (1 per stanza).

1B: *La sensazione di energia magica nell'aria raggiunge un crescendo, poi svanisce, lasciando solo una calma inquietante...*

Rivela l'Obiettivo. Il custode piazza un Segugio di Tindalos (con +2 di salute per ogni segnalino Campione su un altare) nella Torre e scarta tutte le carte Serratura. Può muovere il Segugio di Tindalos fino a 2 spazi per ogni indizio non rivelato muovera in gioco.

La Curiosita' Uccide

La Scuola Maledetta

V

1A: *Forse della stanza qualcuno si muove. Gli arredi iniziano ad urliare con grida stralenti "Peggiorato!"*
Rivela l'Obiettivo. Alla fine di ogni turno rimuovere 2 stanze della casa dal tavolo di gioco nel seguente ordine: Torre e Altare, Studio e Corridoio S, Stanza della Caldaia e Corridoio L, Laboratorio e Corridoio L, Corridoio ad angolo e Salone. Ogni creatura presente su una parte rimossa è uccisa.

1B: *Una nebbia si riversa dagli angoli delle stanze. Molti creature infernali sono arrivate!*

Il custode può piazzare fino a due Segugi di Tindalos, ognuno con 1 di salute per ogni segnalino Campione su un altare, nel Vano Sottile dell'Altare.

1C: *Grazie ai nobi!*

Rivela l'Obiettivo. Invece di attaccare, Hakma può lanciare qualsiasi incantesimo come se fosse un investigatore con un Arcano di 6, tralando gli investigatori come se fossero dei mostri innamorati e ignorando il perdite di Santra Mentale.

Visitatore Congelato
 Il Ragazzo dagli Occhi Verdi

I

La porta si spalancò e un uomo isterico entrò nella stanza. Indossava una pesante giacca pesante e la sua barba scura e pappi è incrostata di ghiaccio.
 Come da te e ti afferra il collo della camicia. "Oh Dio, piango", è indistinguibile, strillo."
 Le sue gambe cedono e lui crolla a terra. "Vorei dovuto ascoltare. Mandatemi la mia curiosità, dimanzazioni."
 In direzione sguardo su di te. "Per favore, solleva te stesso... solleva tutti. Qualunque cosa tu faccia, non aprire la cella diigo fiera".
 I suoi occhi si chiudono per l'ultima volta.

Ritornate il segnalino Porta (l'ocra) dalla porta della Colla Frigorifera. Posizionare un segnalino cadavere nello stesso spazio dell'investigatore più vicino alla Cella Frigorifera (a scelta del custode, nel caso di più investigatori ad uguale distanza).



Un Tocco di Follia
 Il Ragazzo dagli Occhi Verdi

II

SA. Una porta si apre di colpo e un ragazzo futuristico correndo affannato. Un folle lo mangia, intrudendo un suo soprano in testa.
 Il custode piazza il Mariaco in una qualsiasi stanza con almeno un investigatore. Quando questo maniacò sarà ucciso, posizionare un segnalino cadavere al suo posto.

SA. Senti un mormorio di voci, che diventa sempre più forte. Ti prendi la testa tra le mani e urli "ZITITI". Silenzio. Il ragazzo appare dietro l'angolo con un dito sulle labbra.
 "SIIIIII"

Ogni investigatore riceve 1 Terror.



Un Servitore Devoto
 Il Ragazzo dagli Occhi Verdi

III

La porta dietro di te si apre improvvisamente. Ti volta, con l'arma in pugno, per accipitare il maggiordomo che era indossava una veste colmoniale.
 "Sei sei preso al vedermi?", ti dice con un sorriso ambiguo.
 "Sono un servitore devoto e ho un compito da portare a termine. Non lascerò che tu comprometta la mia missione".

Il custode piazza un Capo del Culto in una qualsiasi stanza con almeno un investigatore.
 Le carte Mito con il simbolo "P" che sono grucce a faccia in giù non possono più essere date agli investigatori, per tutto il resto del gioco.



Orribile Visione
 Il Ragazzo dagli Occhi Verdi

IV

Il ragazzo sta davanti a te, con gli occhi quasi invadenti, con una luce immonde. Ti parla con la cadenza fredda di un uolano, di cui tu tormento. "Sei chi sono io...".

Il custode può eseguire una delle seguenti azioni:
 - Scattare la carta Strogocarta e piazzare una sorsa, con -4 di salute per ogni investigatore, in una qualsiasi stanza con investigatori.
 Questa strega può spostarsi fino a 2 spazi in più quando si muove.
 - Pescare 3 carte Trauma
 - Rivoltare l'obiettivo



Tutti Condannati

Il Ragazzo dagli Occhi Verdi

V

Alla fine di ogni turno dai una jareva sul numero di indizi trovati finora.

1A: Il ragazzo inizia a sbalare sbalando ogni porta della casa. O a ha qualcuno sui cui sfogare la sua finta!

Fallimento: Il custode più piazzato in segallino porta il bocchino su una qualsiasi porta dell'Altro (esclusa l'uscita).

1B: Il sena spingere quando il ragazzo si trova davanti una qualcosa di bianco ovvio nelle sue mani.

Fallimento: Il custode può obbligare l'investigatore che possiede il Teschio per Rhmai a lasciarlo nella stanza, e poi spostare il Teschio per Rhmai fino a 2 stanze di distanza in qualsiasi direzione.

1C: Lo spetro del nonno di colpo per quella che hai fatto a tua figlia inizia ad apparire tutto intorno a te - è ovunque si possa il tuo sguardo!

Fallimento: Il custode più piazzato ma Srega in un qualsiasi spazio con investigatori.



1A**IL RAGAZZO DAGLI OCCHI VERDI**

Appena entri nella stanza per poco non inciampi su alcune costruzioni giocattolo. Quando ne prendi in mano una, vieni catturato da una visione. La voce suadente di una donna sussurra: "Bambino mio, il padrone chiede un sacrificio". Poi gli preme un cuscino sulla faccia finché i piedi smettono di scalcciare.

Rivela l'Obiettivo. Sostituisci la carta Serratura della Cella Frigorifera con la carta l'eschio per Rituali.

1B**IL RAGAZZO DAGLI OCCHI VERDI**

Prendi il telefono e provi a chiamare per chiedere aiuto. La linea è muta. Appare il ragazzo. "Non andartene. Ho bisogno di te!" grida. La sua sagoma tremola mentre urla "LIBERAMI!".

Rivela l'Obiettivo. Posiziona il l'eschio per Rituali sotto le carte esplorazione in:

2A: Torre**2B:** Camera dei Bambini**1C****IL RAGAZZO DAGLI OCCHI VERDI**

Trovi la tua giacca per terra al centro della stanza. Com'è arrivata qui? Appena ti avvicini, ti accorgi che è una camicia di forza: la tua camicia di forza. Improvvisamente ti ricordi della tragica morte di tuo figlio. Non riesci a sopportarlo, niente di questo può essere reale!

Rivela l'Obiettivo. L'investigatore che ha scoperto questa carta può spendere un'azione per tentare di risolvere il Puzzle Impianto "3B".

5B**IL RAGAZZO DAGLI OCCHI VERDI**

Un uomo agitatissimo cammina su e giù per la stanza. "Non è mio figlio, no, non il mio". Il soffito scricchiola quando l'uomo, in segreto, ti porge una chiave. "Ti giuro, non è colpa mia. Gli esperimenti non hanno niente a che fare con tutto questo". Un tentacolo viscido sbucca improvvisamente dal soffitto e lo ghermisce.

Il custode posiziona un Chtoniano in questa stanza.

6A**IL RAGAZZO DAGLI OCCHI VERDI**

Sotto una pila di cappotti trovi il corpo del maggiordomo coperto di sangue ancora fresco. Respira a fatica e con notevole sforzo ti dice: "Non puoi aiutarlo". I suoi occhi diventano vitrei mentre guarda fisso verso la cucina: "Si stanno nascondendo. Di loro che..." e poi si accascia esanime.

Posiziona un segnalino cadavere in questo spazio.

6B**IL RAGAZZO DAGLI OCCHI VERDI**

La stanza è ricoperta di sangue fresco. Riesci a malapena a trattenerli dal vomitare il pranzo. Lettere rosse imbrattano un grande quadro ad olio: "Non puoi aiutarlo". Sotto il quadro, una freccia insanguinata punta verso destra.

Posiziona un segnalino cadavere in questo spazio.

1A**LA SCUOLA MALEDETTA**

In un angolo, immobile, scopri i resti sbrantati del corpo di una studentessa. Sul pavimento vicino a lei c'è un messaggio incompiuto: "Amelia, quelle sbraghe hanno portato questi esseri qui in modo che possano utilizzare la potenza contenuta in questo posto contro di noi! Cercherò di nascondere...".

Rivela l'Obiettivo.

1B**LA SCUOLA MALEDETTA**

Mentre esplori la stanza polverosa, improvvisamente hai un forte senso di déjà vu insieme con una visione di due ragazze vicino a un altare. Non puoi dire se è il passato o il futuro, ma le ragazze stanno recitando parole indicibili da un tono polveroso quando un portale verso un altro luogo si apre lentamente prima di ...

Rivela l'Obiettivo.

1C**LA SCUOLA MALEDETTA**

Trovi due contenitori cilindrici di metallo, ciascuno contenente un cervello. Uno è etichettato "Jessica" e l'altro "Amelia". La voce di Helena Detaigne proclama "I Mi-Go mi hanno offerto il potere, e per guadagnarlo ho avuto l'assistenza delle mie studentesse; Agatha e Tabitha con il servizio, Amelia e Jessica con il sacrificio".

Rivela l'Obiettivo.

2A**LA SCUOLA MALEDETTA**

Trovi un altro appunto: "Quelle ragazze stanno cercando di portare qualcosa qui, ne sono sicuro. Sento qualcosa che mi sta inseguendo in questi ultimi giorni. Amelia - è ovunque, si nasconde nelle ombre. Lo sento, sta cercando me, soprattutto quando sono vicino ai vecchi libri".

La nota è firmata "Jessica".

2B**LA SCUOLA MALEDETTA**

Scarabocchiato sul retro di una mappa della parte vecchia della costruzione trovi un altro messaggio: "Quelle ragazze stanno cercando di evocare qualcosa di ultraterreno, lo sento. Qualcosa di demoniaco viene in questo modo Amelia, posso vederne gli occhi nel buio!".

Il messaggio è firmato "Jessica".

3A**LA SCUOLA MALEDETTA**

Nascosto nella tasca di un cappotto bianco trovi un biglietto sgualcito: "Ho sentito Agata e Tabitha parlare; parlavano di qualcosa di demoniaco, ed è penetrato entro le mura di questa antica scuola. Non lo senti? Improvvisamente, la porta di questa stanza sbatte e si chiude.

Il custode dispone la carta Serratura "Porta con lucchetto" in questa stanza.

3B**LA SCUOLA MALEDETTA**

L'unico oggetto che sembra fuori posto in questa stanza è una piccola borsetta da toeletta che trovi su una mensola. All'interno vi è un biglietto: "Quelle ragazze stavano parlando di usare questo luogo come conduttore di magia. Penso che ciò possa spiegare cosa sta succedendo!". Improvvisamente, la porta di questa stanza sbatte e si chiude.

Il custode dispone la carta Serratura "Porta con lucchetto" in questa stanza.

1A**IL SANTUARIO PRIVATO**

Una figura di donna con indosso le vesti del culto siede su un trono di pietra all'altra estremità della stanza. Ti parla con una voce familiare... Marie?? "Bravo, bravissimo mio. Alla fine ce l'hai fatta ad arrivare fin qui. Infatti ho bisogno di te, ma solo del tuo corpo, non della tua mente."

Rivela l'Obiettivo. Il custode quindi piazza un Capo del Culto in questa stanza. Questo mostro può muoversi di uno spazio extra quando si sposta.

2A**IL SANTUARIO PRIVATO**

A prima vista la stanza sembra vuota. Poi ti ricordi del nascondiglio preferito di Marie e trovi un appunto attaccato al cardine della porta. "Quanto sangue viene versato nel santuario privato! Di' alla guardia che conduce la cerimonia 'non omnis moriar'. Procedi con cautela amico mio - Marie."

Piazza un segnalino Scala a Pioli nello spazio in cui ti trovi e nella Cappella.

2B**IL SANTUARIO PRIVATO**

Una figura incappucciata siede in un angolo della stanza. La sua voce bassa ti chiama: "Non aver paura di me. Marie mi ha mandato ad assisterti. Ti manca così poco per fermarli, ma devi recarti in fretta dove vivono i morti. Questa parola d'ordine dovrebbe farti superare le guardie".

Piazza un segnalino Scala a Pioli nello spazio in cui ti trovi e nella Cappella.

La Scuola Maledetta
Obiettivo 1A

Quando questo obiettivo è rivelato, elimina dal gioco la carta "Pulsioni incontrollabili", quando un investigatore di fuoco alla stanza della Torre, Studio, Laboratorio o Salone, può anche rimuovere il segnalibro dalla carta.

Il custode vince se sono stati eliminati tutti gli elementi della mappa per effetto dell'evento finale.

La scuola viene inaugurata nel martedì ghita città di Poggiali, dove i Mi-go possono stabilire i rapporti con i seguaci contenuti nei suoi libri per l'uso contro... la Terra.

Gli investigatori vincono se è vera almeno una delle condizioni:

- Tutti gli investigatori fuggono dalla casa attraverso il Salone portando con sé almeno 4 carte incantesimo
- Almeno un investigatore fugge dalla casa attraverso il Salone mentre le seguenti stanze sono a fuoco: Torre, Studio, Laboratorio, Salone

La Scuola Maledetta
Obiettivo 1B

Quando questo obiettivo è rivelato, rimuovere tutti Segugi di Tindalos dal tabellone e scartare la carta azione Occultia.

Il custode vince se un Segugio di Tindalos fugge dalla casa attraverso il Salone dopo che il vento 4 è stato risolto.

La vista della creatura che fugge, nella notte, si nasconde per il resto della sua vita tragicamente breve.

Gli investigatori vincono se l'evento 1 è stato risolto e non vi sono Segugi di Tindalos in gioco.

Dopo che l'orribile creatura ha lanciato le sue ultime urla di morte, racconta il suo corpo nel congelatore per conservarlo per futuri studi scientifici.

Il Serruario Privato
Obiettivo 1C

Il custode vince se c'è uno Zombie, un Segugio di Tindalos e uno Streggoli, ognuno in una stanza con almeno un investigatore ed è vera almeno una delle seguenti condizioni:

- Un mostro e nella stessa stanza dell'Indizio 1 (uno in possesso degli investigatori)
- L'ultima carta Evento è rivelata

E ora di andarvi!

Gli investigatori vincono se l'investigatore che possiede l'Indizio 1 fugge dalla casa attraverso la Cappella.

Fugge un vegetale. Morie tra le braccia in stato di coscienza: questa notte i cadaveri dovranno abbandonare l'abbinato che hanno combinato con i loro propri corpi. Sfortunatamente Morie non si risveglierà mai dal coma.

La Scuola Maledetta
Obiettivo 1C

Quando questo obiettivo è rivelato piazza Helena (il nome di una strega) nella Biblioteca e ottimizzi tutte le carte Seranna e le prese d'aria dal tabellone. Helena ha il di salute per ogni investigatore.

Il custode vince se un Mi-go uccide un investigatore.

Trenti diversamente di toia e quando il tuo cervello sta per venire rianato, il Mi-go lo ripone con cura in un albero in preparazione per il lungo e freddo viaggio per Poggiali.

Gli investigatori vincono se Helena è morta e se è vera una delle due condizioni:

- Non vi sono Mi-go sul tabellone
- L'investigatore che possiede il "Tessuto per Rituale" è nella stessa stanza di un Mi-go.

Dopo aver scoperto che il loro benefattore è morto, i Mi-go prendono il volo, portando con sé i resti dei loro esperimenti.

Il Hagazzo degli Occhi Verdi
Obiettivo 1A

Il custode vince se gli investigatori non sono in grado di portare il Tessuto per Rituale nell'Arto per effetto dell'evento finale.

Mesi dopo, la polizia scopre i corpi nella casa. Non collegano questo morte all'omicidio del ragazzo da parte della madre, rievocato nella casa dieci anni fa una.

Gli investigatori vincono se un investigatore fugge dalla casa attraverso l'Arto portando con sé il Tessuto per Rituale.

I poliziotti sono abbastanza impressionati dalla tua storia, e immediatamente trovano una pista alla vecchia casa. Tuttavia quando arrivano non trovano alcun segno della vecchia strega.

Il Serruario Privato
Obiettivo 1B

Se 4 calcoli sono nella Cappella all'inizio del tuo turno, rivela questo obiettivo e piazza un Cionoliano nella Cappella. Il Cionoliano non può muoversi: non può allucinare gli investigatori in spazi adiacenti. Dal prossimo turno, all'inizio di ogni tuo turno, metti un segnalibro Torrone in questa carta. Il Cionoliano guadagna salute uguale al numero di investigatori per ogni segnalibro Torrone su questa carta.

Il custode vince quando ci sono 5 segnalibri Torrone su questa carta.

L'abominio cresce fino a una dimensione inimmaginabile, inghiottendo l'intero manoscritto, prima che esplodere sul resto del mondo.

Gli investigatori vincono se il Cionoliano viene ucciso o se il Cionoliano non è in gioco quando l'ultima carta Evento viene rivelata.

Ha fermato l'abominio. I cultisti probabilmente ti uccideranno, ma hai salvato il mondo!

Il Hagazzo degli Occhi Verdi
Obiettivo 1B

Il custode vince se il Tessuto per Rituale non è in possesso degli investigatori ed è nella Cella Trigonifera.

L'Ingaia è stata portata nella città che gli permette di liberare della sua prigione di ghisa. La famiglia è condannata per altre ragioni.

Gli investigatori vincono se un investigatore fugge dalla casa attraverso l'Arto portando con sé il Tessuto per Rituale.

Gli Ingaiani e le manipolazioni di Ingaia non sono state sufficienti per tramarli. Non appena fuggi, con un bagliore la casa improvvisamente svanisce nel nulla: il punto di ingresso di Ingaia in questo mondo è scomparso per sempre.

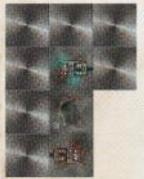
Il Ragazzo dagli Occhi Verdi

Obiettivo 1C

Il nostro agente se ha investito prima di un altro investigatore l'aspetto quello che ha la chiavetta "Pardina di Volontà" che è nella stessa stanza con una strage.

Il trionfo della morte di tuo figlio, in attesa con le mie mani, ti ha fucolato ogni affetto, e il senso di colpa che si aggrava nel pensiero del tuo essere. E ha parlato a mia disonore per profonda.

Gli investigatori vincono se trovano il indizio 1 e poi risolvono il Puzzle Impianto "311".



Hai trovato un modo per risvegliare i tuoi ricordi senza sentirti colpevole. La morte di tuo figlio non è stata colpa tua.

Il Declino della Famiglia Lynch

Obiettivo 1A

Quando questo obiettivo è rivelato, elimina dal gioco tutte le carte Serratuna, i Muniti e la carta azione "Albaico dal maniacco".

Il custode viene se sono stati eliminati dalla mappa 6 elementi per effetto dell'evento finale.

Nelle prigioni del mio caso, al mio eroe e corpi, un Walter Lynch possiede i documenti debitamente con il suo affluo respivo.

Gli investigatori vincono se Walter (il maniacco con nome) viene ucciso.

Mentre evolta a reya, emetti un sospito di soltura, il tuo cuore di tenore non sarà felice, ma almeno hai sfruttato il portatore dello spirito maligno dal nostro mondo.

ASCIA



Arma da Mischia Tagliente

Una volta per turno, mentre teni di risolvere un Puzzle Serratura, puoi effettuare una prova di Forza.

Successo: il puzzle è completato.

Azione: Attacca un mostro che si trova nel tuo stesso spazio.

4

CROCIFISSO



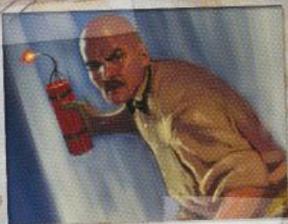
Equipaggiamento

Guadagni +2 Volontà e +1 Fortuna.

Azione: Effettua una prova di Fortuna + 2.

Successo: Stordisci uno Zombie o un Vampiro entro 1 spazio di distanza.

DINAMITE



Arma

Azione: Scarta questa carta per scegliere una stanza adiacente entro 1 spazio. Lancia un dado 3 volte e infliggi un danno, pari al valore più alto ottenuto, a tutte le creature presenti nella stanza prescelta.

DUKE



Alleato

Qualunque investigatore può utilizzare Duke.

Guadagni +2 nelle prove di Destrezza e di Forza durante il combattimento.

Azione: Una volta per turno, dai 1 carta Esplorazione o Duke a un investigatore che si trova entro 2 spazi di distanza.

ESTINTORE



Arma da Mischia Contundente Equipaggiamento

Azione: Attacca un mostro nel tuo spazio oppure scarta questa carta per eliminare tutti i segnalini Fuoco dalla stanza in cui ti trovi.

2

LENTE D'INGRANDIMENTO



Equipaggiamento

Puoi eseguire 2 azioni differenti ad ogni turno, purché una di queste sia l'azione di Esplorazione.

LETTERA DI ISABELLE



Equipaggiamento

Ogni volta che spendi un Punto Abilità, effettua una prova di Volontà.

Successo: Curi 1 l'errore.

MACCHINA DA SCRIVERE



Arma da Mischia Contundente Equipaggiamento

Azione: Attacca un mostro che si trova nel tuo stesso spazio oppure effettua una Prova Intelligenza e di Arcano.

Successo ad entrambe le prove: Un altro investigatore nel tuo spazio guadagna 1 Punto Abilità.

MICROSCOPIO



Equipaggiamento

Ogni volta che trovi una carta "Niente di interessante" incanta esplori, guadagni 1 Punto Abilità.

PROVA SCONVOLGENTE



Equipaggiamento

Azione: Scarta questa carta e ricevi 2 Terrore per rimuovere 1 segnalino tempo dagli I-venti.

RUBINO DI R'LYEH



Artefatto

Puoi eseguire 2 azioni per turno, purché almeno una di esse sia lanciare un incantesimo (non puoi lanciare lo stesso incantesimo due volte).

STABILIZZATORE DI FLUSSO



Equipaggiamento

Ogni volta che un mostro viene piazzato (non spostato) nella stanza in cui ti trovi, puoi invece piazzare quel mostro in una stanza adiacente (connessa da una porta o un passaggio).

TESCHIO PER RITUALI



Artefatto

Guadagni +2 Arcano.

Azione: Effettua una prova di Fortuna.

Successo: Guadagni 3 Punti Abilità.

L'allimento: il custode guadagna 3 segnalini Minaccia.

VINO SATURNIO



Equipaggiamento

Azione: Scarta questa carta per curare un massimo di 3 Danni e/o Terrore, suddivisi come preferisci.

WHISKY



Equipaggiamento

Guadagni +1 Volontà.

Azione: Scarta questa carta per curare fino a 3 l'errore.

LANTERNA



Equipaggiamento

Gli investigatori possono ignorare l'oscurità nella tua stanza.

Azione: Scarta questa carta e piazza un segnalino l'ucco nella tua stanza. Poi infliggi 3 danni a un mostro entro 1 spazio di distanza.

POLVERE PER FLASH



Equipaggiamento

Azione: Piazza un segnalino Terrore su questa carta per stordire un mostro nel tuo spazio. Poi fai una prova sul numero di segnalini su questa carta.
Successo: Scarta questa carta e sei Stordito.

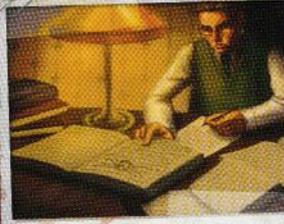
ANATOMIA DEL GRAY



Equipaggiamento

Azione: Fai una prova di Intelligenza.
Successo: Utilizza un Punto Abilità per curare 2 danni ad un altro investigatore nella tua stanza e curare 1 Terrore a te stesso.

STUDI SULL'ISTERIA



Equipaggiamento

Azione: Utilizza un Punto Abilità per scegliere un altro investigatore nel tuo stesso spazio con una carta Trauma, poi fai una prova di Intelligenza.
Successo: Scarta la carta Trauma.

BASTONE ANIMATO



Arma da Mischia Tagliente e Contundente

Azione: Attacca un mostro nel tuo stesso spazio. Il custode pesca una carta combattimento per arma contundente e te la legge. Prima di lanciare il dado puoi scegliere di scartarla e pescare una carta combattimento per arma tagliente.

Equipaggiamento di Fortuna

In qualunque momento puoi scartare una carta Equipaggiamento, Tono, Arco fatto o Arma invece di spendere un Punto Abilità.

Intelligenza 4
Volontà 6
Arcano 2
Fortuna 4

Traduzione Rivelatrice

Quando ricevi una carta incantesimo, ne puoi prendere 2, leggere il retro di entrambe, sceglierne una e scartare l'altra. Dopo aver effettuato ciò ricevi 1 l'errore.

Intelligenza 6
Volontà 5
Arcano 8
Fortuna 4

Lavorare Sul Caso

Ogni volta che scopri una carta indizio mentre stai esplorando, fai una prova di Intelligenza:

Successo: guadagni 2 Punti Abilità.

Intelligenza 5
Volontà 7
Arcano 1
Fortuna 2

Trovare i Punti Deboli

Ogni volta che attacchi un mostro, puoi spendere 1 Movimento per far scegliere al custode 2 carte combinate corrispondenti alla tua arma. Puoi leggerle durante, scegliere quella da utilizzare per il combattimento e scartare l'altra.

Intelligenza 3
Volontà 7
Arcano 1
Fortuna 2

Falsa Pista

Prima di fare una prova di Fuga, puoi prendere 1 Danno per passare automaticamente la prova e muovere il mostro di 1 spazio.

Intelligenza 3
Volontà 7
Arcano 3
Fortuna 3

La Genialità del Professore

Prima di effettuare una prova di Precisione di Tiro, Destrezza o Fortuna, puoi spendere un Punto Abilità per utilizzare invece la tua Intelligenza.

Intelligenza 7
Volontà 6
Arcano 7
Fortuna 3

Colpo di Fortuna

Dopo che hai inflitto un danno a un mostro con un'arma a distanza, fai una prova di Fortuna-1:

Successo: Raddoppi il danno inflitto al mostro.

Intelligenza 6
Volontà 5
Arcano 3
Fortuna 3

Memmeno un Graffio

Guadagni 1 a tutti le caratteristiche durante un combattimento. Ogni volta che infliggi 1 danno in combattimento, provocaci 1 danno aggiuntivo.

Intelligenza 2
Volontà 8
Arcano 1
Fortuna 4

Potenti Visioni

Azione: fai una prova di Sanità-5.

Fallimento: Per ogni punto per cui hai fallito la prova puoi guardare una carta Altro o Trama in possesso del custode (scegli a caso). Puoi spendere 1 Punto Abilità per scartare una qualsiasi delle carte che hai guardato.

Intelligenza 5
Volontà 6
Arcano 7
Fortuna 4

Ferma Determinazione

Ogni volta che fallisci una prova di Fuga, prendi 1 Danno in meno (con un minimo di 1) e puoi muoverti di 1 spazio.

Intelligenza 4
Volontà 7
Arcano 4
Fortuna 2

Sperimentazione

Dopo aver effettuato una prova di Intelligenza o di Arcano, puoi spendere un Punto Abilità per rilanciare il dado (limite di 1 volta per prova).

Intelligenza 7
Volontà 5
Arcano 5
Fortuna 3

Coriforto nella Pregiura

Ogni volta che un altro investigatore, entro 1 spazio di distanza, esegue una prova puoi spendere un mio Punto Abilità al posto di quello dell'investigatore per aggiungere la tua Fortuna alla caratteristica utilizzata per la prova.

Intelligenza 4
Volontà 6
Arcano 4
Fortuna 5

Sensitività Psichica

Azione: fai una prova di Sanità-5.

Fallimento: Scegli una stanza. Il custode deve dirti se contiene un indizio. Se non contiene un indizio puoi guardare tutte le carte in quella stanza (devi poi rimetterle nello stesso ordine).

Intelligenza 6
Volontà 6
Arcano 6
Fortuna 3

Questioni Personali

Una volta per turno, dopo aver passato con successo una prova di Terrore, puoi muoverti di 1 spazio.

Intelligenza 4
Volontà 6
Arcano 3
Fortuna 3

Verificare una Teoria

Ogni volta che una carta indizio è rivelata fai una prova di Intelligenza-X (dove X è il numero della carta indizio).

Successo: Il custode deve scegliere una carta obliquo di questo scartamento da libri leggere. Deve scegliere una carta obliquo differente ogni volta che superi questa prova.

Intelligenza 6
Volontà 6
Arcano 6
Fortuna 2

Protezione Divina

Azione: fai una prova di Fortuna:

Successo: Spendi 1 Punto Abilità per curare 2 l'errore.

Intelligenza 3
Volontà 7
Arcano 5
Fortuna 4

La Mano del Padre

Inizi la partita con la tua carta Oggetto Iniziale "Acqua Santa".

Una volta per gioco (per un turno degli investigatori) i segnalini Oscurità non hanno effetto nella stanza in cui ti trovi.

Forza 2
Precisione di Tiro 2
Destrezza 6

Medico da Campo

Quando il custode vuole giocare una carta Trauma su un altro investigatore nella tua stanza, il numero nell'angolo in alto a destra deve essere considerato diminuito di 2.

Intelligenza 7
Volontà 3
Arcano 4
Fortuna 3

Autopsia

Ogni volta che un mostro è ucciso nella tua stanza, fai una prova di Intelligenza.

Successo: Guadagni un Punto Abilità o curi 2 il errore.

Intelligenza 6
Volontà 4
Arcano 5
Fortuna 2

Attento ai Dettagli

Azione: Scegli un mostro nella tua stanza e fai una prova di Arcano.

Successo: Puoi guardare il segnalino del mostro.

Fallimento: Se è un mostro umanoide, puoi guardare il segnalino del mostro.

Intelligenza 5
Volontà 6
Arcano 7
Fortuna 2

Vista Acuta

Una volta per turno puoi guardare (e poi rimettere a posto) la carta Esplorazione od Oscuro in cima alle carte Esplorazione nella tua stanza senza la necessità di esplorare.

Intelligenza 4
Volontà 5
Arcano 5
Fortuna 3

Trucco di Sparizione

Mentre sei nascosto, puoi spendere le due Fasi Movimento per muoverti in un qualunque spazio, fino a 6 spazi di distanza, di una stanza che non contenga carte Esplorazione, Seratura od Oscuro.

Intelligenza 5
Volontà 5
Arcano 6
Fortuna 4

Maestro Illusionista

Inizi la partita con la carta Arcano "Piaga delle Locuste".

Intelligenza 5
Volontà 5
Arcano 7
Fortuna 3

Ipnosi

Azione: Fai una prova di Volontà.

Successo: Prendi 1 il errore (senza eccedere la tua Sana) per permettere ad un altro investigatore nel tuo spazio di curare 2 il errore.

Intelligenza 6
Volontà 6
Arcano 5
Fortuna 3

Intervento

Il custode deve spendere 1 segnalino Minaccia aggiuntivo per utilizzare abilità o effetti di carte che gli permettono di muovere, utilizzare per attaccare o effettuare un'azione con un altro investigatore nella tua stanza.

Intelligenza 7
Volontà 7
Arcano 4
Fortuna 2

Il declino della famiglia Lynch

Preparazione aggiuntiva

Prendere le carte Azione del Custode "Piromane" e "Resuscitare i morti" e tenerle vicino a sé.

La scuola maledetta

Bagno

- **3A:** Niente d'Interessante, Canti di Dhol, Valigia (?)
- **3B:** Chiave d'Argento, Indizio 2, Armadietto Chiuso (?)

Laboratorio

- **4A:** Culto senza nome
- **4B:** Ascia

Corridoio 3

- **4A:** Estintore
- **4B:** Culto senza nome

Guardaroba

- **3A:** Chiave d'Argento, Indizio 2, Armadietto Chiuso (?)
- **3B:** Niente d'Interessante, Canti di Dhol, Valigia (?)

1. **Carte Indizio:** Prendi le carte Esplorazione "Indizio" della storia che corrispondono ai tuoi segnalini Opzione Storia.
2. **Esplorazione:** Ascia, Chiave d'Argento, Chiave d'Ottone, De Vermis Misteriis, Diario di Whateley, Estintore, Frase Magica, Fucile da Caccia, Lanterna, Mazza, Piede di Porco, Rubino di R'lyeh, Sedativo, Teschio per Rituali, Niente d'Interessante x4, Canti di Dhol, Culto senza nome.
3. **Ostacolo (?):** Armadietto Chiuso, Cortocircuito, Interruzione di Corrente, Valigia.
4. **Serratura** : Porta Chiusa a Chiave, Porta Incastrata, Serratura

6. **Prendere le Carte Azione del Custode:** Comandare un seguace, Oscurità, Prelevare un Campione, Presenza Demoniacca, Pulsioni Incontrollabili.

Il ragazzo dagli occhi verdi

Camera dei Bambini

- **2A:** Diario di Whateley, Indizio 1, Serratura Magica 
- **2B:** Colt .38, Porta con Lucchetto 

Cella Frigorifera

- Il Portale si Apre 

2. Esplorazione: Canti di Dhol, Chiave d'Argento, Chiave d'Ottone, Colt .38, Coltello, Culti Senza Nome, De Vermis Mysteriis, Diario di Whateley, Frase Magica, Lanterna, Mazza, Parola d'Ordine, Piede di Porco, Prova Sconvolgente, Rubino di R'lyeh, Sedativo, Segno degli Antichi, Teschio per Rituali, Vino Saturnio, Whisky, Niente d'Interessante x10, Torcia.

6. Prendere le Carte Azione del Custode: Creature della Notte, Presenza Demoniacca, Pulsioni Incontrollabili, Stregoneria, Resuscitare i morti.

Carte Esplorazione Rimaste:

Tieni da parte la carta "Teschio per Rituali", rimescola le carte rimanenti e piazza 1 carta a caso in ogni stanza (tranne che nell'Atrio).

Il santuario privato

Preparazione della Mappa

Posizionate le tessere Mappa, i segnalini Elemento Stanza e i segnalini Porta Bloccata come mostrato sotto:



Bocca d'Aerazione



Nascondiglio



Barriera



Altare



Porta Bloccata



La scuola maledetta

Regole speciali

Gli investigatori possono utilizzare l'azione della carta "Lanterna" senza doverla scartare.

Il ragazzo dagli occhi verdi

Regole Speciali

Questo scenario può essere *giocato solo* con due o più giocatori "investigatori". Raccomandiamo di giocare questo scenario con almeno tre giocatori "investigatori".

Gli investigatori possono attaccarsi reciprocamente come se fossero mostri umanoidi. Il custode *non* può utilizzare "Pulsioni Incontrollabili" per far sì che un investigatore attacchi un altro investigatore con un incantesimo. Il custode non può muovere gli investigatori in stanze chiuse.

Il custode ha carte Miti speciali che può giocare a faccia in giù sugli investigatori. Un investigatore può guardare le sue carte, ma non può condividere queste informazioni con gli altri giocatori. Quando un investigatore viene ucciso, il giocatore rivela le carte a faccia in giù in suo possesso.

Ogni volta che un investigatore esplora una stanza, il custode prende le carte, le guarda, poi le passa all'investigatore a faccia in giù. Gli investigatori devono tenere le carte in loro possesso a faccia in giù (anche se possono guardarle quando vogliono) e non possono comunicare agli altri giocatori le carte in loro possesso. Le carte vengono poste a faccia in su quando sono utilizzate per la prima volta. Gli investigatori possono scambiarsi le carte come al solito, purchè le carte conservino il loro orientamento (faccia in su o in giù). Gli Indizi non possono mai essere rivelati o letti da altri (possono comunque essere scambiati) - l'investigatore che trova l'indizio può solo indicare dove egli pensa si trovi l'indizio successivo. Il custode non può rivelare il contenuto della carta Obiettivo a meno che una regola non lo permetta esplicitamente.

Preparazione della Mappa

Posizionate le tessere Mappa, i segnalini Elemento Stanza e i segnalini Porta Bloccata come mostrato sotto:



Barriera



Porta Bloccata

