

La strana casa lassu' nella nebbia

Guida per l'investigatore



NASCONDIGLIO



BARRIERA



PORTABLOCCATA



La storia fino a questo momento

Fare rapporto al vostro giornale locale sarebbe attualmente l'ideale, tranne per il fatto che non avete nessuna storia. Viaggiando nella città di Kingsport stavate cercando una storia. Due notti lì prima di sentir parlare da alcuni residenti locali della Casa in alto sulla scogliera.

Vi hanno detto che nessuno si reca lassù, e che nessuno torna mai indietro, tuttavia siete affascinati dalle storie sulla fioca luce rossa che dalla finestra più alta appare attraverso la nebbia ogni notte.

Circolano voci di una antica casa che è sempre stata lì, e le persone raccontano che c'era una volta un uomo che ci viveva e che parlava con la nebbia della sera che si alza dal profondo blu. Tutto quello che si sa di lui è che una volta veniva chiamato "Uno".

Disperatamente bisognosi di una storia, assumete il compito di investigare questa storia.

L'ascesa verso la casa è ardua, senza una strada né un sentiero di alcun tipo evitare i crepacci, le formazioni e le voragini è rischioso; la Nebbia sempre più fitta rende soltanto le cose più difficili.

Tuttavia, con la vostra fidata lanterna che proietta abbastanza luce da permettervi di vedere solo il passo successivo, proseguite.

Da mezzogiorno al tramonto avete scalato la scogliera quando finalmente vi si presenta la sagoma di una vasta residenza ad un piano. Il terreno di fronte alla casa è chiaramente crollato nelle fredde profondità sottostanti e adesso la sola entrata è quella sul retro. I terreni della proprietà sono disseminati di idoli di una civiltà da lungo tempo dimenticata che rappresentano creature umanoidi

dalla testa di pesce. Vi percorre un brivido mentre scende la notte e la fredda brezza proveniente dal mare sembra soffiare più forte.

Mentre vi fate strada nella nebbia soffocante osservate che tutte le finestre, tranne quelle che danno sul lato frontale inaccessibile della casa, sono chiuse e sbarrate da tavole di legno che vi impediscono di entrare. C'è un'ultima porta da provare: questa è la vostra ultima speranza prima di dover usare la forza per entrare. Quando appoggi la mano sul pomello di ferro arrugginito, si apre cigolando per rivelare una stanza immersa nell'oscurità.

Regole speciali

Questo scenario può essere giocato soltanto se sono presenti 2 o più giocatori nel ruolo di Investigatori.

Prima di scegliere i personaggi, ogni Investigatore lancia un dado (tirate nuovamente i pareggi). Chi ottiene il risultato più alto è considerato essere il reporter e ottiene la Lanterna: inizia lo scenario con questo oggetto in gioco davanti a sé.

Dal momento che la casa è immersa nella spessa Nebbia Proveniente dal Mare, è estremamente difficile per gli investigatori esplorare una stanza. Ogni volta che un investigatore prova ad esplorare una stanza, deve lanciare un dado: con un risultato di 9-10 la nebbia è troppo fitta e non può esplorare quella stanza con la sua azione in questo turno (l'azione non è persa: può sempre scegliere una diversa azione o esplorare altre stanze se dispone ancora di punti movimento, anche se questo genererà un nuovo tiro del dado).

Tutti gli investigatori in una stanza dove è presente un investigatore in possesso degli oggetti Lanterna o Torcia possono ignorare questo effetto.

Il testo dopo la parola "Azione:" sulle carte oggetto Lanterna o Torcia è trattato come se non esistesse in questo Scenario.

Guida per il Custode

Scelte della Storia

Rispondi alle seguenti domande e registra le tue scelte con i segnalini appositi

1. Uno vuole visitatori perché:
A) Possiede il “Rubino di R'Lyeh” per controllare gli Abitatori del Profondo in questo mondo e sta cercando le prossime vittime su cui fare esperimenti
B) Il “Rubino di R'Lyeh” lo ha reso folle e crede che solo lui possa trovare vittime per offrire sacrifici di sangue al grande antico Dagon, Patriarca degli Abissi.
C) Faceva parte di un antico ordine che proteggeva il “Rubino di R'Lyeh”, poiché è un condotto da questo mondo all'Altro Mondo di R'Lyeh. Gli Abitatori del Profondo lo stanno cercando perché intendono fondere il loro mondo con il nostro. Uno è l'ultimo sopravvissuto dell'ordine e deve tramandare la sua carica.
2. Uno si nasconde in
A) Stanzino-Ripostiglio
B) Solaio dell'Attico
3. La parola d'ordine è nascosta
A) nel Salone
B) nella Camera da Letto Padronale
4. La stanza che crolla è
A) la Sala da Pranzo
B) il Corridoio 2
5. La chiave per accedere al resto della casa si trova
A) Bagno 1
B) Cucina

Setup dei Componenti

1. **Carte indizio:** prendi le carte Esplorazione indizio che corrispondono alle tue scelte della storia
2. **Esplorazione:** Ascia, Chiave d'ottone, Colt .38, De Vermis Mysteriis, Coltello, Frase magica, Parola d'ordine, Rubino di R'Lyeh, Vino Saturnio, Sedativo, Fucile, Chiave d'Argento, Mazza, Prova sconvolgente, Torcia, Whiskey, Niente di interessante x9
3. **Ostacoli:** Forziere, Armadietto Chiuso, Rompicapo
4. **Serrature:** Entrata Sbarrata, Stanza buia, Passaggio terrificante, Passaggio custodito, Porta Incastrata, Porta chiusa a chiave, Serratura magica, Porta a chiusura runica
5. **Mazzo Miti:** Pipistrello, Scala verso il basso, Pistola, Scala verso l'alto. Dopo aver costruito il mazzo, togli da questo le carte “Empia presenza” e “Più giù solo oscurità”
6. **Carte azione del Custode:** Oscurità, Presenza demoniaca, Pulsioni incontrollabili, Comandare un Seguace, Abitatori del Profondo*
*inclusa nel modulo
7. **Carte Obiettivo:** prendi la carta corrispondente alla tua scelta alla domanda n° 1
Carte iniziali e minaccia: 2 carte mito, 1 carta trauma ed 1 segnalino minaccia

Informazioni Aggiuntive

Se deve piazzare un mostro nell'Atrio, il Custode lo piazza nello spazio vicino alla porta piú a sud.

Se deve piazzare un Maniaco in gioco, il Custode usa una miniatura Maniaco con il normale segnalino e tira due dadi in segreto: aggiunge il risultato di entrambi alla Salute di quel maniaco. Questo maniaco è un mostro unico chiamato "Uno".

Se deve piazzare un Abitatore del Profondo in gioco, il Custode usa una miniatura Zombie con il normale segnalino. In piú, un Abitatore del Profondo usa il mazzo di combattimento Bestie come se fosse una creatura di quel tipo invece del mazzo Umanoidi. Un abitatore del profondo non è un mostro unico. Usa ancora l'attacco speciale del segnalino Zombie.

Se deve piazzare un Ibrido Abitatore del Profondo in gioco, il Custode usa una miniatura Segugio di Tindalos con il normale segnalino e aggiunge +4 alla salute del mostro per ogni investigatore. In piú, l'Ibrido Abitatore del Profondo usa il mazzo di combattimento Soprannaturale invece del mazzo Bestie. Un Ibrido Abitatore del Profondo è un mostro unico. Usa ancora l'attacco speciale del segnalino Segugio di Tindalos.

Se deve coprire una tessera, il Custode piazza la nuova tessera sopra l'originale, assicurandosi che le porte connettano ad altre porte esistenti. Ogni oggetto non ancora rivelato in stanze che vengono coperte viene riposto a faccia in giú nella scatola.

Se deve rimpiazzare una tessera, il Custode rimuove dal gioco la tessera esistente e piazza quella nuova in modo che sia connessa alla porta piú vicina o al corridoio di una tessera vicina. Ogni oggetto non ancora rivelato in stanze che vengono rimpiazzate viene riposto a faccia in giú nella scatola.

Carte esplorazione

Metti da parte le seguenti carte esplorazione: ascia, colt .38, Coltello, Lanterna, Vino Saturnio, Sedativo, Fucile, Mazza, Whiskey, Niente di interessante x7. Queste carte compongono l'inventario: quando ti viene indicato di piazzare una carta random, pescane una dall'inventario (questo può causare la pesca di 2 carte Niente di Interessante consecutive)

Bagno 1

4A: Chiave d'argento, Indizio 5

4B: Niente di Interessante, Random

Cucina

4A: Niente di Interessante, Random

4B: Chiave d'argento, Indizio 5

Salone

3A: Parola d'ordine, Indizio 3, Armadietto chiuso, Passaggio custodito

3B: Niente di Interessante, De Vermis Misteriis, Prova sconvolgente, Passaggio terrificante

Guardaroba

5A: random, Stanza buia

5B: random, Porta a chiusura runica

Solaio dell'Attico

2A: frase magica, Indizio 2, Forziere

2B: Rubino di R'Lyeh, Indizio 1, Rompicapo, Serratura magica

Ingresso

5A: Random, Porta chiusa a chiave

5B: Random, Stanza buia

Corridoio 1

5A: Random, Porta a chiusura runica

5B: Random, Porta chiusa a chiave

Camera da letto degli ospiti

5A: Niente d'interessante, Random, Porta Incastrata

5B: Chiave d'ottone, Indizio 4, Porta Incastrata

Stanzino-Ripostiglio

2A: Rubino di R'Lyeh, Indizio 1, Rompicapo, Serratura magica

2B: Frase magica, Indizio 2, Forziere, Entrata sbarrata

Bagno 2

5A: Indizio 4, Chiave d'ottone

5B: Niente di interessante, Random

Camera da letto padronale

3A: Niente di interessante, De Vermiis Misteris, Prova sconvolgente, Passaggio terrificante

3B: Parola d'ordine, Indizio 3, Armadietto chiuso, Passaggio custodito

Carte rimanenti: piazza una carta a caso dall'inventario in ogni stanza vuota rimasta

Prologo:

La nebbia sembra aver avvolto anche l'interno della casa; potete a malapena discernere la vostra mano di fronte a voi. Quando chiudete la porta per soffocare il suono delle onde che si infrangono sulla scogliera, sentite la casa percorsa da un tremito come se avesse voluto che la porta venisse chiusa.

Vi rivolgete alla stanza e con la testa reclinata ascoltate intensamente nel niente che vi circonda. Potete sentire un rubinetto sgocciolare da una stanza vicina; forse chi ha lasciato la porta aperta ha dimenticato di chiuderlo?

OBIETTIVO 1A
LA STRANA CASA LASSU' NELLA NEBBIA

Il custode vince se l'Ibrido Abitatore del Profondo uccide 2 investigatori.

Prendili amico mio, portali nelle Profondità!

Gli investigatori vincono se uccidono l'Ibrido Abitatore del Profondo.

La mostruosità è stata sconfitta e ricacciata nelle profondità. Chiederete un buon prezzo per questa storia!

OBIETTIVO 1B
LA STRANA CASA LASSU' NELLA NEBBIA

Il custode vince se il maniaco uccide un investigatore.

Il padrone sarà soddisfatto della mia ultima preda!

Gli investigatori vincono se un investigatore lascia il Baratro con il Rubino di R'Lye.

Fuggendo lanci un'occhiata dietro di te alla casa che viene inghiottita dalla nebbia. Guardi il Rubino ancora una volta: che scoperta! Ed è la tua scoperta. Nessuno te lo porterà via. Nessuno potrà prenderlo. Non lo prenderanno...

OBIETTIVO 1C
LA STRANA CASA LASSU' NELLA NEBBIA

Il custode vince se l'ultima carta Evento viene pescata.

La casa va in pezzi, cadendo nel mare sottostante. Gli abitanti del Profondo sono ora in possesso dell'artefatto che stavano cercando.

Gli investigatori vincono se un investigatore lascia il Baratro con il Rubino di R'Lye.

Mentre fuggi per la tua vita senti la terra vibrare mentre un'onda colossale si alza e afferra la casa con un colpo mostruoso. Sei sopravvissuto. Ma quale malvagio potere può aver scatenato un tale strano fenomeno? Preghi di non scoprirlo mai...

1A LA STRANA CASA LASSU' NELLA NEBBIA

Nella scatola trovi un gioiello rosso che brilla sempre di più. Capisci che si sta scaldando e lo lasci cadere a terra per non bruciarti. Il gioiello rotola e si ferma ai piedi di un vecchio uomo, che ride stridulo: "Si è svegliato!"

- RIVELA L'OBIETTIVO -
Il Custode piazza un Maniaco nel tuo spazio e un Ibrido Abitatore del Profondo nell'Atrio.

1B LA STRANA CASA LASSU' NELLA NEBBIA

Nella scatola trovi un antico rubino delle dimensioni di un pugno. Ha un disegno a stella inciso all'interno. Qualsiasi museo vorrebbe questo artefatto. Mentre lo infili in tasca una voce erompe dall'oscurità: "E' MIO! LO HA DATO A ME! MUORI!!"

- RIVELA L'OBIETTIVO -
Il Custode piazza un Maniaco nel tuo spazio e un Ibrido Abitatore del Profondo nell'Atrio.

1C LA STRANA CASA LASSU' NELLA NEBBIA

Nella scatola c'è un grande rubino splendente. Voltando ti, noti un vecchio uomo con profondi squarci sul corpo che sta morendo dissanguato. Avvicini l'orecchio alla sua bocca per cogliere un'ultima parola prima che muoia: "Lassu!" Un folle sanguinante si lancia su di te dalle travi del soffitto, cercando di raggiungere il rubino. "Padrone! E' qui!" L'intera casa trema mentre il mare sottostante sferza la scogliera con una forza tremenda!

- RIVELA L'OBIETTIVO -
Il Custode piazza un Maniaco nel tuo spazio e un Ibrido Abitatore del Profondo nell'Atrio.

2A LA STRANA CASA LASSU' NELLA NEBBIA

Aprendo la scatola trovi un antico manoscritto con le parole "Thomas Olney" e, disegnata sotto, la figura di quello che sembra un demone proveniente dall'oceano con un uomo che regge un gioiello luminoso. Sul retro del foglio, vergate nel sangue, ci sono le parole "lā! lā! Cthulhu fhtagn!" Ripetendole ad alta voce l'occhio della mente ti invia l'immagine di una porta rossa brillante, con una lampada da muro accesa alla sua destra, entrambe avvolte nella Nebbia.

2B LA STRANA CASA LASSU' NELLA NEBBIA

Aprendo la scatola trovi una lettera contrassegnata "All'attenzione di Thomas Olney".

Aprendola trovi un manoscritto con le parole "lā! lā! Cthulhu fhtagn!" scritte in inchiostro rosso scolorito. Ad un più attento esame capisci che questo inchiostro è in realtà sangue. Proprio mentre lasci cadere la pergamena disgustata, senti suoni alterati e tonfi provenire da una stanza di sopra.

3A LA STRANA CASA LASSU' NELLA NEBBIA

Nell'armadietto trovi una cartella. Al suo interno c'è un'etichetta strappata da una scatola per archivi che dice "Fragile: maneggiare con cura". In un'altra tasca della cartella trovi un'etichetta strappata da valigia da viaggio con il nome "Thomas Olney". La valigia di chiunque abbia viaggiato fino a questa casa dovrebbe essere sicuramente conservata in un magazzino da qualche parte; probabilmente anche archiviata, come le etichette?

3B LA STRANA CASA LASSU' NELLA NEBBIA

Nell'armadietto trovi il Diario di Thomas Olney. L'ultima annotazione dice: "Sono stato attento a non mostrare l'antica pergamena ai miei nuovi amici: non mi fido ancora abbastanza di loro, anche se mi hanno offerto una stanza per la settimana. L'ho nascosta fra le stecche di una piccola cassa. Mi è stato detto che è stata messa in magazzino con le altre scatole da qualche parte nella casa. Mi piacerebbe scoprire dove."

4A LA STRANA CASA LASSU' NELLA NEBBIA

Il pavimento è coperto di sangue che è fuoriuscito nella stanza da dove arrivi. Scosso, fai un passo indietro e picchi la testa contro la porta, che si chiude. C'è una piccola chiave di ottone da questo lato della porta. Chiaramente non è fatta per questa serratura; forse qualcosa di più piccolo, come un tavolo da caffè o il comodino di una camera da letto?

4B LA STRANA CASA LASSU' NELLA NEBBIA

Il pavimento in questa stanza è molto umido e senti creature striscianti passare sopra i tuoi piedi! Scaldando per evitare corri fuori dalla stanza e improvvisamente senti la porta di un armadietto sbattere chiudendosi da una stanza in fondo al corridoio. Correndo e scaldando hai smosso il tappeto e nascosta sotto di esso c'è una piccola chiave d'ottone.

Muovi il tuo investigatore sull'altro lato di una qualsiasi porta attraversabile collegata a questa stanza.

5A LA STRANA CASA LASSU' NELLA NEBBIA

Chiudi il rubinetto e il suono dell'acqua corrente può ancora essere udito nei tubi. Avvicini l'orecchio per sentire meglio da dove arriva il suono quando senti l'inconfondibile rumore dello sciacquo di un bagno più interno alla casa. Mentre ti allontani sorpreso, noti il lucchetto di una larga chiave d'argento in fondo al lavabo.

5B LA STRANA CASA LASSU' NELLA NEBBIA

Chiudi il rubinetto e noti che le pareti piastrellate sono coperte di uova di squalo e alghe marine. Cercando più a fondo nella stanza noti in fondo ad un lavabo coperto di alghe una grande chiave d'argento. La trovi fuori ed è annata da uno spesso filo dorato, del tessuto che si usa per i tappeti.

TREMITO
LA STRANA CASA LASSU' NELLA NEBBIA

I

Il terreno trema sotto i vostri piedi. Presto quello di fronte alla casa potrebbe non essere il solo terreno reclamato dalle scure acque blu sottostanti.

Si sente distante un vento proveniente dal mare, sembra fischiare attraverso la casa come se vi parlasse in un incomprensibile linguaggio appartenente ad ere passate.



FRAGORE
LA STRANA CASA LASSU' NELLA NEBBIA

II

Improvvisamente, la casa si scuote così violentemente che cadete a terra. Un rombo di tuono riverbera nelle pareti e tutti sentite l'onda d'urto.

4A: Il Custode copre la Sala da Pranzo con la tessera Caverna 2. Mostri e investigatori che si trovavano nella Sala da Pranzo sono uccisi.

4B: Il Custode copre il Corridoio 2 con la tessera Caverna 2. Mostri e investigatori che si trovavano nel Corridoio 2 sono uccisi.

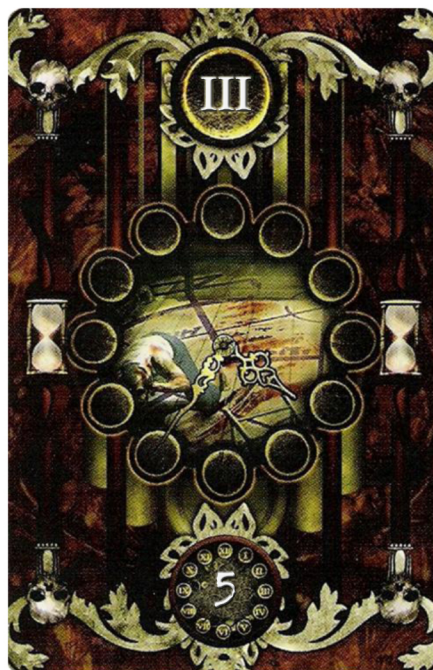
NEBBIA FITTA
LA STRANA CASA LASSU' NELLA NEBBIA

III

Il vento rinforza mentre sei in ascolto dei suoi potenti colpi contro la casa che sembrano voler penetrare le finestre sbarrate, quando improvvisamente senti la porta di fronte spalancarsi e sbattere al suolo. Lamenti cavernosi ti provocano un brivido lungo la schiena.

Il Custode piazza 2 Abitatori del Profondo nell'atrio.

Per il resto della partita:
all'inizio di ogni Fase Evento prima che il Custode piazzino un segnalino tempo sul mazzo eventi: se ci sono meno di 2 Abitatori del Profondo in gioco, il Custode ne piazza uno ad almeno 2 spazi di distanza da un giocatore.



II

5

DISTRUZIONE
LA STRANA CASA LASSU' NELLA NEBBIA

IV

Era solo questione di tempo prima che il vento ululante sferzasse di nuovo. Stavolta la casa trema fino alle fondamenta quando un colpo tremendo echeggia nelle stanze e non solo vi sbalza a terra ma vi fa colpire il soffitto con la testa. E' stata la scossa più potente finora!

Ogni investigatore prende 1 danno. Il custode rimpiazza la tessera Portico Anteriore con la tessera Baratro (questo creerà un vuoto fra il Giardino e il Baratro). Ogni mostro e investigatore nel Portico Anteriore, Sentiero Anteriore o Giardino è ucciso.

Se l'indizio 1 non è stato rivelato, il Custode piazza un Maniaco ad almeno 2 spazi di distanza da un investigatore. Non potrà piazzare altri Maniaci in gioco per il resto della partita.

