

## CASSAFORTE CHIUSA

Dietro ad un pannello consunto, noti una cassaforte; è chiusa, naturalmente.

Metti il segnalino Cassaforte in questa stanza. Una volta per turno, ciascun esploratore può tentare un tiro di Conoscenza per aprire la Cassaforte:

- 5+ Pesca due carte oggetto e rimuovi la Cassaforte.
- 2-4 Una trappola! Ricevi un dado di danno fisico, ma la Cassaforte rimane chiusa.
- 0-1 Una trappola! Ricevi 2 dadi di danno fisico, ma la Cassaforte rimane chiusa.



## CHE COSA..?

Come ti volti indietro, per vedere da dove sei venuto, vedi...Il nulla. Nebbia, soltanto un impenetrabile velo di nebbia riempie lo spazio dove invece dovrebbe trovarsi una stanza.

Prendi la tessera della stanza in cui ti trovi (con tutto ciò che contiene) e mettila da qualche altra parte nello stesso piano, in modo che la porta (o le porte) sia collegata ad una stanza non ancora esplorata. Se non ci sono più stanze inesplorate per questo piano, sposta la tua stanza su un altro piano della casa.



## CREATURA INFURIATA

Emerge dalle viscide incrostazioni che ricoprono il muro dietro di te.

Effettua un tiro di Velocità:

- 5+ Riesci a fuggire; guadagni 1 punto Velocità.
- 2-4 Ricevi un dado di danno mentale per l'orrore.
- 0-1 Ricevi un dado di danno mentale ed un dado di danno fisico.



## DETRITI!

Pezzi di intonaco si staccano dai muri e dal soffitto!

Effettua un tiro di Velocità:

- 3+ Scansi i detriti; guadagni 1 punto Velocità.
- 1-2 Sei sepolto dai detriti; ricevi un dado di danno fisico.
- 0 Sei sepolto dai detriti; ricevi 2 dadi di danno fisico.

Se sei sepolto dai detriti, tieni questa carta. Non puoi muoverti né usare oggetti; non puoi attaccare e ti difendi con 2 punti Forza in meno (minimo 1).

Una volta per turno, ciascun esploratore (te incluso) può effettuare un tiro di Forza per cercare di liberarti. Con un risultato di 4+ ci riesce.

Dopo tre tentativi falliti, riesci comunque a liberarti e al prossimo turno puoi muoverti normalmente.

Scarta questa carta quando sei libero.



## FUMO

Una densa cortina di fumo nero impregna la stanza, facendoti tossire e lacrimare.

Posiziona il segnalino Fumo in questa stanza. Il Fumo blocca la linea di visuale dalle stanze vicine. Inoltre, per qualsiasi tiro di caratteristica, ogni esploratore lancia 2 dadi in meno finché si trova in questa stanza (minimo un dado).



## FUNERALE

Vedi una bara aperta. E dentro ci sei tu.

Effettua un tiro di Sanità:

- 4+ Chiudi gli occhi, e tutto torna normale; guadagni 1 punto Sanità.
- 2-3 La visione ti inquieta. Perdi 1 punto Sanità.
- 0-1 Sei davvero dentro la bara! Perdi 1 punto Sanità ed 1 punto Forza mentre cerchi di uscire. Se il Cimitero o la Cripta sono già state scoperte, metti il tuo esploratore dentro una di queste stanze a tua scelta.



## GLI IMPICCATI

Un vento freddo soffia nella stanza. Davanti a te, tre uomini impiccati pendono da una corda ormai logora. D'un tratto si voltano verso di te e ti fissano con i loro occhi spenti e freddi. A quel punto iniziano a disfarsi in polvere che cade sul pavimento. Stai soffocando!

Effettua un tiro per ciascuna caratteristica:

- 2+ Questa caratteristica non ha problemi.
- 0-1 Perdi 1 punto di questa caratteristica.

Se ottieni un punteggio di 2+ per tutte le caratteristiche, aggiungi un punto a ciascuna.



## I MURI

Questa stanza è calda. Le pareti intorno a te, come fatte di carne, iniziano a pulsare ad un ritmo regolare, che si allinea con quello del tuo stesso cuore.

D'improvviso, il muro ti inghiotte!

Per un attimo non vedi più nulla, poi riemergi e ti ritrovi in un luogo diverso della casa.

Pesca la prossima tessera dal mazzo delle stanze e collocala nella casa; quindi, metti il tuo esploratore in questa nuova stanza.





**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**

## IL DISPERSO

Una donna vestita con abiti della Guerra Civile Americana ti chiama con un cenno della mano. Cadi in trance.

Effettua un tiro di Conoscenza; con un risultato di 5+ rompi la trance e guadagni 1 punto Conoscenza, altrimenti tira tre dadi per vedere dove ti conduce la visione:

- 6 Ti ritrovi nella Sala d'Ingresso.
- 4-5 Ti ritrovi nel Pianerottolo Superiore.
- 2-3 Pesca nel mazzo delle stanze finché non trovi una tessera del piano superiore, e posizionale. Ti ritrovi qui.
- 0-1 Pesca nel mazzo delle stanze finché non trovi una tessera del seminterrato, e posizionale. Ti ritrovi qui.

Se non ci sono più stanze disponibili per il piano sorteggiato, posiziona il tuo esploratore nella Sala d'Ingresso.



## IL GIARDINIERE

Ti volti, e vedi un uomo in tenuta da giardiniere: solleva la sua pala e ti viene addosso! A pochi centimetri dal tuo volto, scompare; rimangono solo impronte di fango, e nient'altro.

Effettua un tiro di Conoscenza (se ti trovi nei Giardini tira 2 dadi in meno):

- 4+ Trovi qualcosa in mezzo al fango. Pesca una carta oggetto.
- 0-3 All'improvviso, il giardiniere riappare e ti colpisce in faccia con la sua pala; il giocatore alla tua destra effettua un attacco con Forza pari a 4 per il giardiniere.



## IL PUPAZZO INQUIETANTE

Vedi uno di quei pupazzi che fanno venire i brividi. All'improvviso ti salta addosso brandendo la sua piccola lancia!

Il giocatore alla tua destra effettua un attacco con una Forza pari a 4 per il pupazzo.

Se subisci un danno da questo attacco, l'esploratore che possiede la Lancia guadagna 2 punti Forza (a meno che non sia tu ad avere quest'oggetto).



## IL RAGNO

Un ragno grande quanto un pugno ti piomba su una spalla ed inizia ad inerpinarsi su per i tuoi capelli!

Effettua un tiro di Velocità per tentare di scrollarlo via, oppure un tiro di Sanità per rimanere immobile.

- 4+ E' andato via. Guadagni 1 punto per la caratteristica che hai usato per fare il tiro.
- 1-3 Ti morde! Ricevi un dado di danno fisico.
- 0 Una fitta terribile...ti ha staccato un pezzo di carne con un morso! Ricevi 2 dadi di danno fisico.



## IL TURNO DI JONAH

Due bambini stanno giocando con una trottola di legno. "Vuoi provarla una volta, Jonah?" chiede il primo. "No," risponde l'altro, "voglio giocarci solo io!" Jonah prende la trottola e colpisce l'altro bambino in faccia. Il bambino cade a terra, mentre Jonah inizia a malmenarlo. Si dissolvono entrambi davanti ai tuoi occhi.

Se un esploratore possiede la Scatola Rompicapo, deve scartare quest'oggetto. Poi, pesca una carta oggetto e guadagna 1 punto Sanità. Se questo oggetto non è in gioco, ricevi invece un dado di danno mentale.



## IMMAGINE NELLO SPECCHIO

C'è un vecchio specchio in questa stanza. La tua immagine spaventata inizia a muoversi da sola. Capisci che sei tu, ma in un altro momento. Il tuo riflesso si avvicina allo specchio e scrive:

QUESTO TI AIUTERA'

Quindi, ti porge un oggetto attraverso lo specchio.

Pesca una carta oggetto.



## IMMAGINE NELLO SPECCHIO

(Se non hai nessuna carta oggetto, questo evento colpisce il primo esploratore alla tua destra che possiede una carta oggetto; se nessun esploratore ha una carta oggetto, scarta questa carta)

C'è un vecchio specchio in questa stanza. La tua immagine spaventata inizia a muoversi da sola. Capisci che sei tu, ma in un altro momento. Decidi di aiutare il tuo riflesso, e scrivi sullo specchio:

QUESTO TI AIUTERA'

Quindi, porgi un oggetto attraverso lo specchio.

Scegli una delle tue carte oggetto e rimettila nel mazzo, quindi rimescolalo. Guadagni 1 punto Conoscenza.



## IMPRONTE

Il pavimento di questa stanza scricchiola leggermente. Impronte compaiono sulla sua superficie polverosa, muovendosi verso di te. Poi, non appena ti raggiungono, scompaiono.

Tira un dado (due dadi se ti trovi nella Cappella):

- 4 Tu e l'esploratore più vicino guadagnate 1 punto Forza.
- 3 Guadagni 1 punto Forza, mentre l'esploratore più vicino perde 1 punto Sanità.
- 2 Perdi 2 punti Sanità.
- 1 Perdi 1 punto Velocità.
- 0 Ciascun esploratore perde 1 punto di una caratteristica a sua scelta.





**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**

## INSETTI

Migliaia di insetti brulicano su di te, camminando sotto i tuoi vestiti e in mezzo ai tuoi capelli!

Effettua un tiro di Sanità:

- 5+ Chiudi gli occhi, e gli insetti scompaiono.
- 1-4 Perdi 1 punto Sanità.
- 0 Perdi 2 punti Sanità.



## LA CHIAMATA

Fuori. Devi uscire di qui...Volare verso la libertà!

Ogni esploratore che si trovi nella Torre, nella Balconata o in una stanza del piano superiore con una finestra che guarda verso l'esterno, deve effettuare un tiro di Sanità:

- 3+ Resisti e ti allontani dal vuoto.
- 0-2 Balzi di sotto, atterrando nel Cortile (o, se non è in gioco, nei Giardini; se neanche questi sono in gioco, nel Cimitero; altrimenti, pesca nel mazzo delle stanze finché non trovi una di queste tre) e ricevi un dado di danno fisico.



## LA LUCE SI SPENGE

La tua torcia lampeggia intermittenne, ed infine si spegne. Nessun problema, qualcun'altro ha le batterie.

Tieni questa carta.

Puoi muovere solo di una stanza per turno finché non termini il turno in una stanza dove si trova un altro esploratore: a quel punto puoi scartare la carta, e dal turno successivo il tuo movimento torna normale.

Se hai la Candela, o termini il tuo movimento nella Caldaia, scarta questa carta.



## LA PORTA DELL'ARMADIETTO

Quell'armadietto ha la porta socchiusa... Giusto uno spiraglio! Dev'esserci qualcosa dentro.

Metti il segnalino Armadietto in questa stanza.

Ogni esploratore, durante il suo turno, può lanciare 2 dadi per cercare di aprire la porta dell'Armadietto.

- 4 Pesca una carta oggetto.
- 2-3 Pesca una carta evento.
- 0-1 Pesca una carta evento e rimuovi il segnalino Armadietto.



## LA VOCE

"Sono sotto il pavimento...Sepolto sotto il pavimento!" Bisbiglia una voce. E poi, più nulla.

Effettua un tiro di Conoscenza:

- 4+ Trovi qualcosa sepolto proprio sotto ai tuoi piedi. Pesca una carta oggetto.
- 0-3 Cerchi e scavi per capire da dove provenisse quella voce misteriosa, ma invano.



## L'UOMO CHE BRUCIA

Un uomo in fiamme attraversa la stanza. La sua pelle scoppietta e sfrigola cadendo a terra, finché rimane solo il teschio infuocato che a sua volta cade a terra, rotola e scompare.

Effettua un tiro di Sanità:

- 4+ Avverti un pò di caldo sotto il colletto, ma niente di più. Guadagni 1 punto Sanità.
- 2-3 Fuori, fuori...devi uscire di qui! Posiziona il tuo esploratore nella Sala d'Ingresso.
- 0-1 Le fiamme ti stanno bruciando! Ricevi un dado di danno fisico, e poi un dado di danno mentale mentre spegni le fiamme.



## MURO GIREVOLE

Il muro ruota, improvvisamente.

Posiziona il segnalino Muro Girevole su un muro senza uscita in questa stanza, oppure su un angolo della stanza. Se non c'è una stanza dall'altra parte, pescane una appropriata e posizionala oltre il Muro Girevole (se non ci sono più stanze disponibili per questo piano, scarta questa carta). Quindi sposta il tuo esploratore nella stanza oltre il Muro Girevole.

Un esploratore che si trovi in una delle due stanze può, una volta per turno, effettuare un tiro di Conoscenza per usare il Muro:

- 3+ L'esploratore trova il pulsante segreto e si muove attraverso il Muro (non conta come movimento).
- 0-2 L'esploratore non riesce a trovare il pulsante segreto, e non può attraversare il Muro per il turno corrente.



## NEBBIA DAI MURI!

Le pareti scaturiscono nebbia! Vedi immagini nella nebbia, volti umani...E inumani!

Ogni esploratore che si trova nel seminterrato deve effettuare un tiro di Sanità:

- 4+ I volti sono solo giochi di luci ed ombre...per fortuna.
- 1-3 Orrore! Ricevi un dado di danno mentale (2 se ti trovi in una stanza con il simbolo evento).
- 0 Orrore! Ricevi un dado di danno mentale (3 se ti trovi in una stanza con il simbolo evento).





**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**

## OOPS!

Senti un corpo sotto al tuo piede. Prima che tu riesca a saltar via, qualcuno ti colpisce, e senti una risata maligna allontanarsi nell'oscurità.

Prendi tutte le tue carte oggetto e mescolale. Poi il giocatore alla tua destra ne pesca una a caso e la scarta. Infine, resistete le carte oggetto che ti sono rimaste davanti a te.

Se non hai carte oggetto, ignora questa carta.



## PASSAGGIO SEGRETO

Una sezione della parete si sposta, rivelando un tunnel ammuffito.

Posiziona uno dei due segnalini Passaggio Segreto in questa stanza. Poi, lancia 3 dadi e piazza l'altro segnalino uguale in:

- 6 Qualsiasi stanza.
- 4-5 Qualsiasi stanza del piano superiore.
- 2-3 Qualsiasi stanza del piano terra.
- 0-1 Qualsiasi stanza del seminterrato.

Poi, puoi usare subito il Passaggio Segreto.

Ciascun esploratore potrà, d'ora in poi, muoversi da un'estremità all'altra del Passaggio Segreto, durante il proprio turno. Il movimento attraverso il Passaggio costa un punto di movimento addizionale; non è possibile terminare il turno dentro il Passaggio.



## PLIC...PLIC...PLIC...

Un suono ossessivo che ti arriva fino al cervello.

Metti il segnalino Sgocciolio in questa stanza.

Qualsiasi esploratore che si trovi ad effettuare un tiro per qualsiasi caratteristica mentre si trova in questa stanza, tira un dado in meno (ma mai meno di un dado).



## POSSESSIONE

Un'ombra si stacca dal muro. Mentre sei paralizzato dal terrore, l'ombra ti avvolge, raggelandoti fino al midollo.

Scegli una caratteristica e tenta un tiro per quella caratteristica:

- 4+ Resisti alla corruzione dell'ombra: guadagni 1 punto per la caratteristica scelta.
- 0-3 L'ombra risucchia la tua energia: la caratteristica scelta precipita al valore più basso (senza raggiungere il teschio); se è già al valore più basso, scegli un'altra caratteristica e portala al valore minimo.



## PUTRIDO

C'è un tanfo insopportabile in questa stanza. Un odore di sangue rappreso, di morte... Un odore di mattatoio.

Effettua un tiro di Sanità:

- 5+ Odori fastidiosi, nient'altro. Guadagni 1 punto Sanità.
- 2-4 Reprimi i conati, ma perdi 1 punto Forza.
- 1 Reprimi i conati, ma perdi 1 punto Velocità.
- 0 La nausea ti assale: perdi 1 punto Forza, 1 punto Velocità, 1 punto Conoscenza e 1 punto Sanità.



## QUALCOSA DI NASCOSTO

C'è qualcosa di anormale in questa stanza, ma cosa? Il pensiero ti ossessiona.

Se vuoi provare a scoprire cosa c'è di tanto strano, effettua un tiro di Conoscenza:

- 4+ Una sezione del muro è finta! Hai trovato un'alcova segreta. Pesca una carta oggetto.
- 0-3 Proprio non riesci a capire cosa non va e questo ti fa uscire di testa...Perdi 1 punto Sanità.

In ogni caso, la carta non rimane in gioco dopo la fine del turno.



## QUALCOSA DI VISCIDO

Cosa c'è sulla tua caviglia? Un insetto? Un tentacolo? La fredda mano di un cadavere?

Effettua un tiro di Velocità:

- 4+ Riesci a divincolarti. Guadagni 1 punto Velocità.
- 1-3 Il cuore ti batte all'impazzata. Perdi 1 punto Forza.
- 0 Le tue ginocchia non vogliono smettere di tremare per la paura. Perdi 1 punto Forza ed 1 punto Velocità.



## RAGNATELE

Il passaggio è coperto di ragnatele. Fai per spazzarle via, distrattamente, ma la mano ti rimane imprigionata!

Effettua un tiro di Forza:

- 4+ Riesci a liberarti! Guadagni 1 punto Forza e scarti questa carta.
- 0-3 Sei invischiato nelle ragnatele! Tieni questa carta.

Se sei invischiato non puoi muoverti né usare oggetti; non puoi attaccare e ti difendi con 2 punti Forza in meno (minimo 1).

Una volta per turno, ciascun esploratore (te incluso) può effettuare un tiro di Forza per cercare di liberarti. Con un risultato di 4+ ci riesce.

Dopo tre tentativi falliti, riesci comunque a liberarti e al prossimo turno puoi muoverti normalmente.

Scarta questa carta quando sei libero.





**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



## SCALE SEGRETE

Un orribile scricchiolio risuona nella stanza: hai appena scoperto l'imboccatura di una scala segreta!

Posiziona uno dei due segnalini Scale Segrete in questa stanza e l'altro in una stanza di un piano differente. D'ora in poi è possibile muoversi da una stanza all'altra lungo le Scale Segrete, spendendo un punto di movimento in più.

Se vuoi puoi seguire le Scale immediatamente. Se lo fai, pesca una carta evento appena raggiungi l'altra stanza.



## SCHELETRI

Madre e figlio, ancora abbracciati.

Metti il segnalino Scheletri in questa stanza, e ricevi un dado di danno mentale. Una volta per turno, ciascun esploratore può fare un tiro di Sanità per frugare tra le ossa:

- 5+ Pesca una carta oggetto e rimuovi gli Scheletri.
- 0-4 Cerchi con impegno, ma non trovi niente. Ricevi un dado di danno mentale.



## SCIVOLO MISTICO

(Se ti trovi nel seminterrato, questa carta colpisce il primo esploratore alla tua destra che non si trovi nel seminterrato; se tutti gli esploratori sono nel seminterrato, scarta questa carta)

Il pavimento ti inghiotte!

Metti il segnalino Scivolo Mistico in questa stanza. Quindi, effettua un tiro di Forza per usare lo Scivolo:

- 4+ Riesci a controllare lo Scivolo. Metti il tuo esploratore in una qualsiasi stanza esplorata ad un livello inferiore.
- 1-3 Pesca la prima tessera del seminterrato dal mazzo delle stanze (se non ne rimangono più, scegli una stanza esplorata nel seminterrato).
- 0 Cadi in questa stanza e ricevi un dado di danno fisico; se non è il tuo turno, non pescare carte per questa stanza.

Nei turni seguenti lo Scivolo rimane in gioco: ciascun esploratore può tentare di usarlo effettuando un tiro di Forza.



## SCRITTO NEL DESTINO

Crolli a terra. Visioni di eventi futuri prorompono dalla tua mente.

Scegli una di queste due opzioni:

- Puoi guardare le prime 3 tessere o carte da un qualsiasi mazzo. Se lo fai, risistemale nell'ordine che preferisci e riponile in cima al mazzo senza dire a nessuno come le hai messe.
- Puoi scegliere di tirare 4 dadi ed annotare il risultato. Una sola volta, per un qualsiasi tiro che ti capiterà di effettuare in futuro, potrai usare questo numero invece di tirare i dadi (se il numero è più alto del massimo risultato possibile per il lancio che viene richiesto, usa invece il massimo risultato possibile).



## SILENZIO

Sottoterra è calato un silenzio innaturale. Persino il suono del respiro è scomparso...

Ogni esploratore che si trovi nel Sottoterraneo deve effettuare un tiro di Sanità:

- 4+ Aspetti con calma finché l'udito non ritorna.
- 1-3 Lanci un grido afono. Ricevi un dado di danno mentale.
- 0 Ti sembra di impazzire... Ricevi 2 dadi di danno mentale.



## SUONI INQUIETANTI

Il pianto di un bambino, solo e abbandonato. Un grido. Il rumore di un vetro che si rompe. Poi, silenzio...

Lancia 6 dadi. Se ottieni un punteggio maggiore o uguale al numero di presagi che sono stati rivelati finora, guadagni un punto Sanità; altrimenti, ricevi un dado di danno mentale.



## TELEFONATA

Un telefono squilla nella stanza. L'impulso a rispondere è incontenibile.

Lancia 2 dadi. La dolce voce di una nonnina mormora:

- 4+ "Tè e biscotti! Tè e biscotti! Sei sempre stato nel mio cuore!". Guadagni 1 punto Sanità.
- 3 "Sono qui per te, tesoro! Ti sto guardando...". Guadagni 1 punto Conoscenza.
- 1-2 "Sono qui, amore! Dai un bacio alla nonna!". Ricevi un dado di danno mentale.
- 0 "I bambini cattivi devono essere puniti!". Ricevi 2 dadi di danno fisico.



## TERRA DI SEPOLCRO

Questa stanza è coperta da uno spesso strato di terra polverosa. Inizi a tossire non appena si posa sulla tua pelle e ti entra nei polmoni.

Effettua un tiro di Forza:

- 4+ Riesci a scuoterti di dosso la polvere; guadagni 1 punto Forza.
- 0-3 Qualcosa non va. Tieni questa carta. Ricevi 1 punto di danno fisico all'inizio di ciascun turno, finché non termini un turno in una delle seguenti stanze: Balconata, Giardini, Cimitero, Cortile, Torre, oppure finché non incrementi in qualche modo una delle tue caratteristiche.





**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**