

UN MOMENTO DI SPERANZA

Sembra che ci sia qualcosa di stranamente giusto in questa stanza. Qualcosa sta resistendo al male della casa.

Metti il segnalino Benedizione in questa stanza.

Ciascun esploratore (o eroe, ma non il traditore) tira un dado aggiuntivo (massimo 8 dadi) per qualsiasi tiro di caratteristica che debba affrontare in questa stanza.

Al contrario, il traditore tira un dado di meno.

Non vale per il combattimento.



URLO TERRIFICANTE

Comincia flebile come un sussurro, ma cresce d'intensità fino a terminare in un grido che sconvolge anche l'anima.

Ogni esploratore deve effettuare un tiro di Sanità:

- 4+ Riesci a resistere al suono.
- 1-3 Ricevi un dado di danno mentale.
- 0 Ricevi 2 dadi di danno mentale.



VENTO IMPETUOSO

Il vento soffia, crescendo d'intensità fino a diventare un cupo ululato.

Ogni esploratore che si trovi nei Giardini, nel Cimitero, nel Cortile, nella Torre, sulla Balconata, o in qualsiasi altra stanza con finestre che danno all'esterno deve effettuare un tiro di Forza:

- 5+ Ti reggi in piedi.
- 3-4 Il vento ti scaraventa a terra. Ricevi un dado di danno fisico.
- 1-2 Il vento raggela la tua anima. Ricevi un dado di danno mentale.
- 0 Il vento ti sbatte a terra con violenza. Ricevi un dado di danno fisico e piazzhi uno dei tuoi oggetti (se ne hai) nella Sala d'Ingresso.



VISIONE NOTTURNA

Vedi una coppia di amanti fantasma che cammina, silenziosamente, passeggiando in sontuosi abiti nuziali.

Effettua un tiro di Conoscenza:

- 5+ Riconosci gli spettri come i precedenti padroni della casa. Li chiami per nome ed essi si volgono verso di te, bisbigliandoti gli oscuri segreti della villa: guadagni 1 punto Conoscenza.
- 0-4 Distogli lo sguardo, raggelato ed incapace di guardare.



VISIONE SANGUINARIA

I muri di questa stanza trasudano sangue... Il sangue gocciola dal soffitto, scivola lungo i muri, cade sui mobili e sulle tue scarpe. Poi, in un attimo, scompare.

Effettua un tiro di Sanità:

- 4+ Hai i nervi d'acciaio. Guadagni 1 punto Sanità.
- 2-3 Perdi 2 punti Sanità.
- 0-1 Se un esploratore (o un mostro) si trova in questa stanza o in una adiacente, devi attaccarlo; in caso ci sia più di un bersaglio, attacca quello con la Forza più bassa.



AMULETO DELLE ERE

Un amuleto d'argento antico, con incastonate delle gemme; vi sono delle benedizioni scolpite sopra.

Guadagni subito 1 punto Forza, 1 punto Velocità, 1 punto Conoscenza e 1 punto Sanità.

Se perdi l'Amuleto delle Ere, perdi 3 punti Forza, 3 punti Velocità, 3 punti Conoscenza e 3 punti Sanità.



ARMATURA

E' un'antica armatura rinascimentale, ma è pur sempre di metallo.

Ogni volta che ricevi un danno fisico in un combattimento, sottrai 1 al danno ricevuto. Quest'oggetto non protegge da eventuali furti, ma non può essere rubato.



ASCIA

ARMA
Molto affilata

Quando decidi di effettuare un attacco con Forza usando quest'arma, tira un dado addizionale (massimo 8).

Non vale in difesa.

Non puoi usare quest'arma insieme ad un'altra.





EVENTO



EVENTO



EVENTO



EVENTO



OGGETTO



OGGETTO



OGGETTO



EVENTO



BOTTIGLIA

Una fiala opaca, contenente un liquido nero.

Una sola volta durante il tuo turno, dopo che lo scenario è stato rivelato, puoi bere dalla bottiglia e tirare 3 dadi:

- 6 Posiziona il tuo esploratore in una stanza a tua scelta.
- 5 Guadagni 2 punti Forza e 2 punti Velocità.
- 4 Guadagni 2 punti Conoscenza e 2 punti Sanità.
- 3 Perdi 2 punti Conoscenza e 2 punti Sanità.
- 2 Perdi 2 punti Conoscenza e 2 punti Sanità Mentale.
- 1 Perdi 2 punti Forza e 2 punti Velocità.
- 0 Perdi 2 punti di ogni caratteristica.

Scarta questa carta dopo l'uso.



CAMPANELLO

Un campanello d'ottone che produce un rumore assordante.

Guadagni 1 punto Sanità. Perdi 1 punto Sanità se perdi il Campanello.

Una volta per turno, dopo che lo scenario è stato rivelato, puoi tentare un tiro di Sanità per usare il Campanello:

- 5+ Muovi verso di te un qualsiasi numero di eroi, di 1 spazio.
- 0-4 Il traditore può muovere un qualsiasi numero di mostri verso di te di 1 spazio. Se non c'è il traditore, tutti i mostri si muovono di 1 spazio verso di te.



CANDELA

Fa danzare le ombre intorno a te. Almeno, spero che sia lei a farlo.

Quando peschi una carta evento, lancia un dado addizionale (massimo 8) per qualsiasi tiro ti venga richiesto.

Se possiedi anche il Campanello e il Libro, guadagni 2 punti per ogni caratteristica; ma non appena perdi uno di questi tre oggetti, perdi 2 punti da ogni caratteristica.



DADI OSCURI

Ti senti abbastanza fortunato?

Una volta per turno puoi tirare 3 dadi, ecco ciò che accade in seguito:

- 6 Spostati nella stanza di un qualsiasi esploratore che non sia il traditore.
- 5 Sposta un esploratore nella tua stessa stanza o in una adiacente.
- 4 Guadagni 1 punto in una caratteristica fisica.
- 3 Spostati subito in una stanza adiacente (non costa punti movimento).
- 2 Guadagni 1 punto in una caratteristica mentale.
- 1 Pesca una carta evento.
- 0 Riduci tutte le caratteristiche al loro valore minimo prima del teschio e scarti questa carta.



DAGA INSANGUINATA

ARMA

Un'arma crudele. Aghi e tubi fuoriescono dall'impugnatura...

E si conficcano direttamente nelle tue vene!

Quando decidi di effettuare un attacco con Forza usando quest'arma, tira 3 dadi addizionali (massimo 8) e perdi 1 punto Velocità.

Non vale in difesa.

Non puoi scegliere di usare altre armi finché possiedi questa. Quest'oggetto non può essere scambiato, né lasciato. Se ti viene rubato ricevi due dadi di danno fisico.



DAGA SACRIFICALE

ARMA

Macchiata di sangue.

Quando decidi di effettuare un attacco con Forza usando quest'arma, tira 3 dadi addizionali (massimo 8) ma prima effettua un tiro di Conoscenza:

- 6+ Nessun effetto.
- 3-5 Perdi 1 punto da una caratteristica mentale.
- 0-2 La daga ti scivola: subisci 2 danni fisici e non puoi attaccare in questo turno.

Non puoi usare quest'arma insieme ad un'altra.



DINAMITE

La miccia non è accesa...Almeno per ora.

Invece di attaccare, puoi lanciare la Dinamite attraverso una porta oppure una stanza vicina. Ogni esploratore e mostro in quella stanza dovrà effettuare un tiro di Velocità:

- 5+ Nessun danno dall'esplosione.
- 0-4 Ricevi 4 danni fisici (altri mostri vengono storditi o uccisi, dipende dallo scenario; i mostri incorporei non vengono colpiti).

Scarta questa carta dopo l'uso.



GUANTI DA LADRO

Aiutare sé stessi non è mai stato così facile.

Quando sei nella stessa stanza con un altro esploratore, puoi usarli e scartare questa carta per rubare un qualsiasi oggetto che l'altro esploratore sta trasportando.





OGGETTO



OGGETTO



OGGETTO



OGGETTO



OGGETTO



OGGETTO



OGGETTO



OGGETTO



IDOLO

Un antico idolo ti osserva...
Sei stato scelto per uno scopo?

Una volta per turno puoi strofinarlo prima di effettuare un qualsiasi combattimento o tiro di dado.

Strofinandolo aggiungi 2 dadi al tiro (massimo 8 dadi) ma ogni volta che lo fai, perdi 1 punto Sanità.



INIEZIONE DI ADRENALINA

Una siringa contenente uno strano
liquido fluorescente.

Prima di effettuare un tiro per una qualsiasi caratteristica, puoi usare quest'oggetto ed aggiungere 4 al risultato del tiro.

Scarta questa carta dopo l'uso.



KIT MEDICO

Una borsa da medico, che però manca
di alcuni oggetti fondamentali.

Una volta per turno, puoi tentare un tiro di Conoscenza per tentare di curare te stesso o un altro esploratore che si trovi nella tua stessa stanza:

- 8+ Curi 3 punti di danno fisico.
- 6-7 Curi 2 punti di danno fisico.
- 4-5 Curi 1 punto di danno fisico.
- 0-3 Tutto inutile!

Non puoi portare nessuna caratteristica al di sopra del valore iniziale.



PIETRA PORTAFORTUNA

Una pietra liscia, dall'aspetto ordinario.
Ma tu senti che ti porterà fortuna.

Dopo aver tentato un tiro di qualsiasi tipo, puoi sfregare la pietra e rilanciare uno o più dadi che hai lanciato in precedenza.

Scarta questa carta dopo l'uso.



PIUMA D'ANGELO

Una piuma perfetta si posa
leggera sulla sua mano.

Quando ti trovi ad effettuare un qualsiasi tiro di dado, puoi dire un numero da 0 a 8 ed utilizzarlo al posto del tiro.

Scarta questa carta dopo l'uso.



REVOLVER

ARMA

Una vecchia pistola, dall'aria efficace.

Puoi utilizzare il Revolver per attaccare con la Velocità invece che con la Forza; il tuo avversario si difende con la Velocità e riceve danni fisici. Per farlo, lancia un dado aggiuntivo sul tuo punteggio di Velocità (massimo 8). Il bersaglio deve trovarsi nella stessa stanza o in un'altra (visibile attraverso una linea visuale di porte, senza interruzioni). Se attacchi qualcuno in un'altra stanza e perdi, non subisci danni.

Non puoi usare quest'arma insieme ad un'altra.



SALI PROFUMATI

Wow, sono forti!

Se la tua Conoscenza o quella di un esploratore nella tua stessa stanza scende sotto il valore iniziale, puoi riportarla al livello originario utilizzando i Sali.

Scarta questa carta dopo l'uso.



SCATOLA MUSICALE

Una strana musica stregata si diffonde nell'aria.

Una volta per turno puoi aprire o chiudere la Scatola. Se è aperta, ogni esploratore o mostro dotato di Sanità che entra o si trova nella stanza con la Scatola all'inizio del turno, deve fare un tiro di Sanità: se il suo risultato non è 4+, viene ipnotizzato dalla musica e termina subito il turno. Se il portatore della Scatola (esploratore o mostro) viene ipnotizzato, perde la Scatola stessa. Se quest'ultima è aperta quando viene persa, rimane aperta.





OGGETTO



OGGETTO



OGGETTO



OGGETTO



OGGETTO



OGGETTO



OGGETTO



OGGETTO



SCATOLA ROMPICAPO

Deve esserci un modo per aprirla.

Una volta per turno, puoi tentare un tiro di Conoscenza per cercare di aprirla:

6+ Ci riesci: scarta questa carta e pesca due carte oggetto.

0-5 I tuoi sforzi sono inutili.



UNGUENTO CURATIVO

Un impasto appiccicoso
dentro una piccola terrina.

Puoi applicare l'Unguento su te stesso o su un altro esploratore situato nella tua stessa stanza. Se i valori di Forza e di Velocità dell'esploratore sono al di sotto del livello iniziale, puoi riportarli al valore di partenza.

Scarta questa carta dopo l'uso.



ZAMPA DI CONIGLIO

Non ha portato molta fortuna al coniglio.

Una volta per turno, puoi rilanciare un dado. Sei costretto a tenere il secondo risultato.



ANELLO

Un anello ammaccato, con
un'iscrizione incomprensibile.

Se attacchi un avversario che è dotato di Sanità, puoi effettuare l'attacco con la Sanità anziché con la Forza. In questo caso, anche il tuo avversario usa la Sanità per difendersi, ed i danni inflitti dal vincitore sono di tipo mentale anziché fisico.



Effettua un tiro scenario.

CANE

COMPAGNO

Questo sacco di pulci sembra socievole.
Almeno, spero che lo sia.

Guadagni 1 punto Forza e 1 punto Sanità. Perdi 1 punto Forza e 1 punto Sanità se perdi la custodia del Cane.

Una sola volta per turno, il Cane può muoversi in una qualsiasi stanza esplorata entro 6 spazi da te (attraversando porte e scale) e poi raccogliere, trasportare e/o lasciare un oggetto, dopodiché ritorna da te.

Questa carta non può essere lasciata, scambiata o rubata.



Effettua un tiro scenario.

LANCIA

ARMA

Un'arma fervente di potere.

Quando decidi di effettuare un attacco con Forza usando quest'arma, tira due dadi addizionali (massimo 8).

Non puoi usare quest'arma insieme ad un'altra.



Effettua un tiro scenario.

LIBRO

Un diario o un blocco di appunti da laboratorio?
Un testo antico o disquisizioni moderne?

Guadagni 2 punti Conoscenza.

Perdi 2 punti Conoscenza se perdi il Libro.



Effettua un tiro scenario.

MASCHERA

Una maschera oscura per celare le tue intenzioni.

Una volta per turno, puoi effettuare un tiro di Sanità per usare la Maschera:

4+ Riesci ad indossare/togliere la Maschera. Se indossi la Maschera, guadagni 2 punti Conoscenza e perdi 2 punti Sanità. Se ti togli la Maschera, guadagni 2 punti Sanità e perdi 2 punti Conoscenza.

0-3 Proprio non riesci ad usare la Maschera per questo turno.



Effettua un tiro scenario.



PRESAGIO



OGGETTO



OGGETTO



OGGETTO



PRESAGIO



PRESAGIO



PRESAGIO



PRESAGIO

MEDAGLIONE

Un medaglione su cui è inciso un pentacolo.

Finché hai con te il Medaglione sei immune agli effetti delle seguenti stanze: Stanza del Pentacolo, Cripta e Cimitero.



Effettua un tiro scenario.

MORSO

Un ringhio, l'odore della morte.
Dolore! Buio. E' scomparso.

Quando peschi questa carta, qualcosa ti morde. Il giocatore alla tua destra lancia un attacco di Forza con 4 dadi per il tuo misterioso aggressore (prima che questi fugga via nelle tenebre).

Questa carta non può essere lasciata, scambiata o rubata.



Effettua un tiro scenario.

PAZZO

COMPAGNO

Un pazzo, schiumante maniaco.

Guadagni 2 punti Forza e perdi 1 punto Sanità. Perdi 2 punti Forza e guadagni 1 punto Sanità se perdi la custodia del Pazzo.

Questa carta non può essere lasciata, scambiata o rubata.



Effettua un tiro scenario.

RAGAZZA

COMPAGNO

Una ragazza, sola e intrappolata...
E tu l'hai liberata.

Guadagni 1 punto Sanità e 1 punto Conoscenza. Perdi 1 punto Sanità e 1 punto Conoscenza se perdi la custodia della Ragazza.

Questa carta non può essere lasciata, scambiata o rubata.



Effettua un tiro scenario.

SFERA DI CRISTALLO

Immagini indistinguibili si agitano nella sfera...

Una volta per turno, dopo che lo scenario è stato rivelato, puoi fare un tiro di Conoscenza per scrutare dentro la Sfera:

- 4+ Vedi la verità. Cerca in un mazzo a tua scelta (oggetto o evento) e prendi una carta; poi rimescola il mazzo e metti la carta scelta in cima allo stesso.
- 1-3 Devi distogliere lo sguardo. Perdi 1 punto Sanità.
- 0 Quello che vedi è l'inferno. Perdi 2 punti Sanità.



Effettua un tiro scenario.

SIMBOLO SACRO

Un simbolo di quiete in un mondo sconvolgente.

Guadagni 2 punti Sanità. Perdi 2 punti Sanità se perdi il Simbolo Sacro.



Effettua un tiro scenario.

TAVOLA SPIRITICA

Una tavola con lettere e numeri
per entrare in contatto con i defunti.

Una volta per turno, prima di muoverti, puoi guardare la tessera in cima al mazzo delle stanze.

Se utilizzi la Tavola Spiritica dopo che lo scenario è stato rivelato, il traditore può muovere un qualsiasi numero di mostri verso di te di 1 spazio.

Se non c'è il traditore, tutti i mostri si muovono di 1 spazio verso di te.

Se tu sei il traditore, non devi muovere nessun mostro.



Effettua un tiro scenario.

TESCHIO

Un teschio, incrinato ed
ormai privo di denti.

Se ricevi un danno mentale, puoi convertirlo in un equivalente danno fisico.



Effettua un tiro scenario.



PRESAGIO



PRESAGIO



PRESAGIO



PRESAGIO



PRESAGIO



PRESAGIO



PRESAGIO



PRESAGIO