

## AGOPUNTURA

Questa stanza è piacevolmente illuminata da candele. Una donna con lunghi capelli neri avvolta da un camice bianco inconfondibile ti sorride calorosamente. Lei solleva un ago, minuscolo come un capello e più lungo della sua mano. La punta dell'ago brilla con la luce delle candele mentre sfreccia verso il tuo occhio.

Fuggi in una stanza adiacente già scoperta e perdi 1 punto Sanità, oppure tenta un tiro di Forza:

- 0-2 Colpito in pieno! Perdi 1 punto Velocità ed 1 punto Forza.
- 3-4 Schivato per un pelo! Guadagni 1 punto Velocità ed 1 punto Forza.
- 5+ Riesci ad evitarlo. Guadagni 1 punto Velocità, 1 punto Forza ed 1 punto Sanità.



## ANIMALETTO MUTANTE

Un miagolio. Dall'interno del muro. E' un gatto? Un secondo rantolo, diverso dal primo, irrompe dallo stesso punto del muro. Due gatti? Senti solo uno dei due che sta graffiando per uscire. Un gatto a due teste? Sfregare l'intonaco per scoprirlo.

Devi effettuare un tiro di Sanità di 4+. Se fallisci, ricevi 1 punto di danno fisico dall'attacco dell'animale. Se riesci, guadagni 1 punto Sanità ed 1 punto Velocità.



## ARCO VELATO

Un arco nella parete avvolto da una nebbia multicolore.

Puoi scegliere di passarci attraverso. Rimuovi la tua miniatura dalla casa e lancia 3 dadi:

- 0 Metti la tua miniatura nella Sala d'Ingresso. Hai perso qualcosa. Scarta un oggetto.
- 1-2 Sei in qualche modo cambiato. Metti la tua miniatura nella Sala di Ingresso ma gira la scheda personaggio riportando tutte le caratteristiche ai loro valori iniziali.
- 3-4 Metti la tua miniatura in una qualsiasi stanza che abbia una porta aperta.
- 5-6 Metti la tua miniatura in una qualsiasi stanza che abbia una porta aperta. Pesca una carta oggetto.



## CHE ANNO E'?

Passi attraverso la porta e ti fermi all'istante. Sei stato già qui. Anni fa, prima dell'Incidente. L'attenzione ricade sul riflesso della finestra e il tuo volto sembra così giovane. Ma questa volta, non sarai così ingenuo.

Perdi 1 punto Sanità e guadagni 1 punto Forza ed 1 punto Conoscenza.

Se lo scenario è stato rivelato, la fazione nemica deve leggere ad alta voce il testo corsivo di apertura e di chiusura dello scenario. Altrimenti, conserva la carta di fronte a te finché lo scenario non sarà rivelato.



## CONTRATTO

Un contratto che ti concede potere in cambio della tua anima.

Puoi firmare il contratto. Se lo fai, effettua un tiro di Conoscenza per leggere l'esito:

- 0-1 Hai dato via la tua anima per niente. Perdi 1 punto Sanità.
- 2-3 Perdi la tua anima ma guadagni potere. Perdi 1 punto Sanità. Pesca una carta oggetto.
- 4 Trovi una scappatoia nel contratto e conservi la tua anima. Pesca una carta oggetto.
- 5+ Scopri che il contratto non è vincolante e quindi mantieni la tua anima. Guadagni 1 punto Sanità. Pesca una carta oggetto.



## FANTASMA NELLA MACCHINA

Un rumore elettrico ti coglie di sorpresa mentre un piccolo televisore prende vita. Attraverso l'immagine tenue nello schermo, scopri la presenza di una bambina che gioca da qualche parte nella casa. Lei smette di giocare, guarda verso di te e ti invita ad unirti a lei. La televisione si spegne all'improvviso.

Effettua un tiro di Sanità:

- 0-2 Perdi 1 punto Forza. Posiziona questa carta di fronte a te. Tutti gli esploratori potranno muoversi di un solo spazio per turno fino all'inizio del tuo prossimo turno, dopodiché scarti questa carta.
- 3+ Pesca una stanza dal mazzo delle stanze, posizionala nella casa, e posiziona la tua miniatura in quella stanza.



## FULMINI

Conti i secondi da quando hai visto un flash nel cielo. Secondi.

Tutti gli esploratori che si trovano sul tetto o in una qualsiasi stanza all'esterno della casa devono effettuare un tiro di Forza:

- 0 Il fulmine ti arrostisce. Ricevi 2 punti di danno fisico.
- 1-3 Una piccola scossa. Ricevi 1 punto di danno fisico.
- 4+ Non accade nulla.



## I MURI OSSERVANO

Una serie di ritratti sbiaditi appesi sulla parete. I loro occhi sembrano seguirti. E' solo un trucco di un pittore? No, i silenziosi volti cadaverici stanno cercando di dirti qualcosa.

Effettua un tiro di Sanità:

- 0-2 Sei sopraffatto! Perdi 1 punto Sanità.
- 3 Provi ad ascoltare. Guadagni 1 punto Conoscenza.
- 4+ Se l'Armeria è in gioco, posiziona la tua miniatura nell'Armeria e pesca un oggetto. Se l'Armeria non è ancora in gioco, cercalo nel mazzo delle stanze e posizionalo nella casa. Poi rimescola il mazzo delle stanze e posiziona la tua miniatura nell'Armeria come se l'avessi già (quindi senza pescare l'oggetto).





**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**

## LA MANO SINISTRA

La tua mano inizia a prudere. Poi a bruciare. Il dolore è travolgente e tu non puoi fare altro che stringerla e gridare. L'urlo muore nella tua gola quando ti accorgi di non sentire più nulla. Tenti di muovere le dita e la tua mano si muove di sua volontà verso la tua gola.

Scegli una di queste 3 opzioni:

- Tagli la tua mano. Perdi 1 punto Forza e guadagni 1 punto Sanità.
- Sostituisci la tua mano con qualcos'altro. Perdi 1 punto Forza e peschi una carta oggetto.
- Tieni la tua mano e soffri in silenzio. Perdi 2 punti Sanità, guadagni 1 punto Forza, e ti muovi nella stanza più vicina che abbia un simbolo presagio. Pesca una carta presagio.



## PIANTA CARNIVORA

Un'enorme pianta esotica si trova sotto un elaborato impianto di luci e di irrigazione. Le sue foglie sono marroni e appassite, il suo gigantesco baccello di fiori è parzialmente aperto, in attesa di sostentamento. Ha bisogno di acqua. Ha bisogno del tuo sangue.

Ricevi un dado di danno fisico. Metti un segnalino Pianta nella tua stanza e prendi questa carta. Dopo che lo scenario è stato rivelato, quando qualsiasi eroe, traditore o mostro entra in quella stanza, puoi effettuare un attacco con Forza pari a 7 contro quell'avversario.



## TUMULO

Un cumulo di rocce copre un cadavere ancora fresco. Molto fresco.

Metti il segnalino Tumulo nella stanza. Quando un esploratore esce da questa stanza dopo che lo scenario è stato rivelato, il cadavere si rianima. Il giocatore alla destra dell'esploratore effettua un attacco di Forza pari a 4 contro quell'esploratore. Se l'esploratore vince con 3+, scarta il segnalino.



## BAMBOLA VOODOO

Fatta a mano con cura, la bambola voodoo è vestita con i tuoi stessi abiti in formato ridotto.

Fintanto che possiedi la Bambola Voodoo, aggiungi un dado a qualsiasi tiro caratteristica, tranne quando attacchi o difendi.

Se perdi o lasci la Bambola, togli un dado ad ogni tua caratteristica.



## BOOMSTICK

ARMA

Arrugginita ma ben calibrata, qualcuno ha adoperato un seghetto come tamburo della pistola. Almeno hanno lasciato due proiettili.

Quando peschi questa carta, posiziona 2 segnalini oggetto su di essa. Scarta un segnalino per effettuare un attacco con Velocità pari a 7 invece che con la Forza. Quando non ci sono più segnalini, scarta quest'arma.

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



## DISPOSITIVO

Un intreccio di fili e strumenti di vetro usati per rilevare cose che non appartengono a questo mondo. Alla fine del tuo turno, se sei nella stessa stanza di un avversario, guadagni 1 punto Conoscenza.

Scarta questa carta per aggiungere 3 dadi al tuo tiro di attacco, ma puoi farlo solo per rubargli qualcosa.





**EVENTO**



**EVENTO**



**EVENTO**



**OGGETTO**



**OGGETTO**



**OGGETTO**



### GESSETTO

Una semplice stecca fatta di osso e cera.  
Puoi effettuare un tiro di Conoscenza invece che di Forza quando ti difendi.



### MEDAGLIONE

Un ricordo d'amore all'interno di una catenina dorata.  
Guadagni 1 punto Sanità.  
Ogni volta (non soltanto una per turno) che ricevi un danno mentale, ricevi 1 danno in meno.  
Se perdi questa carta, perdi 1 punto Sanità.



### MOTOSEGA

**ARMA**  
Vroom, baby, vroom.  
Se utilizzi la Motosega, aggiungi un dado al tuo tiro di Forza. Puoi farlo anche quando ti difendi.  
Non puoi usare quest'arma insieme ad un'altra.



### OLIO DI SERPENTE

L'etichetta consumata sembra promettere un rinvigorismento. Dall'odore, non sembra velenoso.  
Scarta questa carta per scegliere un esploratore nella tua stanza (incluso te stesso) e riportare una delle sue caratteristiche fisiche o mentali al suo valore iniziale.



### PLANIMETRIA

Una vecchia mappa della casa.  
Quando effettui un tiro per muoverti o per entrare, uscire o attraversare una stanza, puoi scegliere il risultato. Puoi anche muoverti tra le stanze che hanno un montacarichi.



### TEIERA

Una teiera di porcellana con delicati fiori rosa come decorazione. Ti concede desideri, ad un prezzo.  
Una sola volta durante il tuo turno, quando un esploratore che si trova nella tua stanza (incluso te stesso) riceve danno fisico, puoi pescare una carta oggetto.

Se tu sei o diventi il traditore, rimescola questa carta nel mazzo degli oggetti.



### TELECAMERA

Lasciata da un precedente esploratore, sembra che la cassetta contenga qualcosa. Dovresti guardarla.  
Quando peschi questa carta, mettila sopra un numero di segnalini Conoscenza pari al numero degli esploratori. Un esploratore in possesso della Telecamera può prendere un segnalino Conoscenza per guadagnare 1 punto Conoscenza. Non puoi collezionare un segnalino Conoscenza se ne hai già uno. Quando non rimangono più segnalini, scarta questa carta insieme a tutti quei segnalini Conoscenza.



### TUNICA CERIMONIALE

Non è chiaro se sia destinato al carnefice o a chi viene offerto in sacrificio.  
Una volta per turno, quando effettui un tiro di Sanità o di Conoscenza, puoi rilanciare qualsiasi numero di dadi.





**OGGETTO**



**OGGETTO**



**OGGETTO**



**OGGETTO**



**OGGETTO**



**OGGETTO**



**OGGETTO**



**OGGETTO**

## CHIAVE

Ti stai chiedendo come aprire tutte le serrature della casa. La domanda è: perché sono state chiuse tanto per cominciare?

Aggiungi 4 dadi ai tiri caratteristica per aprire o prendere qualcosa da una tessera della carta o da una stanza, come la Stanza Chiusa, la Cassaforte o la Camera Blindata.

Puoi passare attraverso la Stanza Chiusa senza rimuovere la serratura. All'inizio di ogni turno, puoi scegliere di mettere un segnalino Chiuso su una porta sbloccata nella Stanza Chiusa, solo se ti trovi accanto a quella porta.



Effettua un tiro scenario.

## CORDA

Probabilmente non è stata usata per impiccare nessuno. Non oggi.

Puoi risalire sullo Scivolo del Carbone e muoverti dalla Sala da Ballo alla Galleria. Non è necessario lanciare i dadi per attraversare il Baratro. Non ricevi danni dalla Stanza Crollata e puoi muoverti dalla stanza con il segnalino Sotto la Stanza Crollata alla Stanza Crollata. Quanto ti muovi attraverso un Montacarichi, puoi raggiungere qualsiasi pianerottolo.



Effettua un tiro scenario.

## FIALA

La vecchia pazza disse che dovreesti bere questa pozione che brilla di luce ambrata. Magari è per questo che lei è diventata vecchia e pazza.

Una volta per turno, puoi bere la Fiala. Lancia 2 dadi:

- 0 Veleno! Ricevi 2 punti di danno fisico.
- 1 Visioni e sogni. Ricevi 2 punti di danno mentale. Pesca una carta oggetto.
- 2 Esperimento non riuscito. Nessun effetto.
- 3 Tónico...tonificante. Guadagni 1 punto in ogni caratteristica fisica.
- 4 Il sangue di qualcosa di sconosciuto. Guadagni 1 punto in ogni caratteristica, eccetto la Sanità. Perdi 2 punti Sanità.



Effettua un tiro scenario.

## FOTOGRAFIA

Cambia ogni volta che la guardi, mostrando diverse stanze di una casa. Probabilmente questa casa.

Quando scopri una stanza, puoi scartare la prima tessera della stanza pescata e scoprire la prossima stanza possibile dal mazzo.



Effettua un tiro scenario.

## GATTO

### COMPAGNO

Ha incrociato il tuo cammino e credi di essere sfortunato. Ma forse sei tu che hai incrociato il suo cammino e non è lui ad esserne felice.

Ora ti farà compagnia.

Puoi richiamare il Gatto per trarne fortuna prima di effettuare un tiro caratteristica. Lancia un dado:

- 0 Sottrai 2 al risultato di quella caratteristica.
- 1+ Aggiungi 2 al risultato di quella caratteristica.

Questa carta non può essere lasciata, scambiata o rubata.



Effettua un tiro scenario.

## LETTERA

Scarabocchiata con l'inchiostro, o forse con altro.

Puoi dare uno dei tuoi segnalini esploratore ad un altro esploratore. Durante il tuo turno, puoi muoverti nella stanza di quell'esploratore, poi scartare questo presagio mentre l'esploratore scarta il tuo segnalino esploratore.



Effettua un tiro scenario.

## PIETRA DI SANGUE

Liscia e di un verde profondo come una foresta alle luci di mezzanotte, la pietra ha venature color cremisi. Si dice che non si possa ottenere sangue da una pietra. Sarà così?

Una volta per turno, puoi perdere 1 punto di una qualsiasi caratteristica per aggiungere 2 dadi (massimo 8 dadi) al tuo tiro caratteristica.



Effettua un tiro scenario.

## SCATOLA

Ti hanno sempre detto di starne fuori. Adesso sei preoccupato perché ci finirai dentro.

Quando ottieni questa carta, pesca un oggetto e mettilo sulla Scatola. Quell'oggetto non può essere lasciato o scambiato. Se qualcuno ruba quell'oggetto, puoi invece scartare la Scatola. Durante il tuo turno, puoi rimuovere quell'oggetto dalla Scatola e mettere un altro oggetto in tuo possesso dentro la Scatola. Se la Scatola è vuota, puoi mettere un altro oggetto nella Scatola. La Scatola non può essere rubata.



Effettua un tiro scenario.



**PRESAGIO**



**PRESAGIO**



**PRESAGIO**



**PRESAGIO**



**PRESAGIO**



**PRESAGIO**



**PRESAGIO**



**PRESAGIO**