

## EVENTO



Ricevi 2 gettoni Minaccia oppure genera 1 Guardia sulla tua tessera.



Tenta una sfida 4+ sull'Intelligenza. Se fallisci, ricevi 2 livelli Paura. Se fallisci con uno scarto di 3 o più, anche ogni altro giocatore riceve 2 livelli di Paura.



Lancia un numero di dadi uguale al tuo valore Velocità. Ricevi 4 livelli Paura, meno 1 per ogni icona Velocità ottenuta.



## EVENTO



Ogni giocatore deve scegliere se scartare 2 carte Adrenalina oppure ricevere 1 gettone Minaccia.



Ogni giocatore deve scegliere se scartare 2 carte Adrenalina oppure ricevere 2 livelli di Paura.



Ricevi 2 livelli di Paura oppure muovi sulla tessera dalla quale sei appena uscito.



## EVENTO



Lancia un numero di dadi uguale al tuo valore Minaccia. Genera 1 Guardia su una tessera adiacente per ogni icona Intelligenza ottenuta.



Ogni giocatore deve scegliere se scartare 2 carte Adrenalina oppure ricevere 2 livelli di Paura.



Ricevi 1 livello di Paura e tenta una sfida 5+ sull'Intelligenza. Se fallisci, metti una tessera dal fondo della pila finale in cima alla pila corrente per ogni punto di scarto con cui hai fallito il test.



## EVENTO



Ricevi 3 livelli di Paura oppure metti sulla tua tessera un segnalino di Porta Bloccata su una Porta che conduce ad una tessera inesplorata.



Ogni giocatore deve scegliere se scartare 2 carte Adrenalina oppure ricevere 2 livelli di Paura.



Tenta una sfida 5+ sull'Intelligenza. Se fallisci, scarta 1 carta Adrenalina. Se fallisci con uno scarto di 3 o più, anche ogni altro giocatore deve scartare 1 carta Adrenalina.



## EVENTO



Tenta una sfida 4+ sull'Intelligenza. Se la superi, genera 1 Guardia a 3 tessere di distanza o meno. Se fallisci, genera 1 Guardia su una tessera adiacente.



Ogni giocatore deve scegliere se scartare 2 carte Adrenalina oppure ricevere 2 livelli di Paura.



Lancia un numero di dadi uguale al tuo valore Velocità. Ricevi 4 livelli Paura, meno 1 per ogni icona Velocità ottenuta.



## EVENTO



Ogni giocatore deve scegliere se scartare 2 carte Adrenalina oppure ricevere 1 gettone Minaccia.



Scegli un Clone e lancia un numero di dadi uguale al tuo livello di Paura. Attiva questo Clone una volta per ogni icona Intelligenza ottenuta meno 1.



Tenta una sfida 5+ sull'Intelligenza. Se fallisci, scarta 1 carta Adrenalina. Se fallisci con uno scarto di 3 o più, anche ogni altro giocatore deve scartare 1 carta Adrenalina.



## EVENTO



Muovi un Clone di una tessera in una direzione qualsiasi. Rimuovi un Clone che condivide una tessera con almeno una Guardia. Ricevi 2 livelli di Paura.



Scegli un Clone e lancia un numero di dadi uguale al tuo livello di Paura. Attiva questo Clone una volta per ogni icona Intelligenza ottenuta meno 1.



Ricevi 2 livelli di Paura e metti un segnalino di Porta Bloccata sulla tua tessera su una Porta qualsiasi.



## EVENTO



Scegli una Guardia e lancia un numero di dadi uguale al tuo valore di Minaccia. Attiva questa Guardia una volta per ogni icona Intelligenza ottenuta.



Metti un segnalino di Porta Bloccata su una Porta appena usata da te oppure ricevi 3 livelli di Paura.



Tenta una sfida 5+ sull'Intelligenza. Se fallisci, scarta 1 carta Adrenalina. Se fallisci con uno scarto di 3 o più, anche ogni altro giocatore deve scartare 1 carta Adrenalina.



## EVENTO



Ricevi 2 gettoni Minaccia oppure genera 1 Guardia sulla tua tessera.



Metti un segnalino di Porta Bloccata su una Porta appena usata da te oppure ricevi 3 livelli di Paura.



Ricevi 1 livello di Paura e tenta una sfida 5+ sulla Forza. Se fallisci, scarta 1 carta Adrenalina per ogni punto di differenza con cui hai fallito.



## EVENTO



Tenta una sfida 5+ sull'Intelligenza. Se fallisci, metti un segnalino Posto di Guardia sulla tua tessera. Se fallisci con uno scarto di 3 o più, genera anche 1 Guardia sulla tua tessera.



Tenta una sfida 5+ sulla Forza. Se fallisci, ricevi 2 livelli di Paura. Se fallisci con uno scarto di 3 o più, anche ogni altro giocatore riceve 2 livelli di Paura.



Ricevi 2 livelli di Paura oppure muovi sulla tessera dalla quale sei appena uscito.



1

2

3

4

## EVENTO



Un giocatore di tua scelta riceve 1 gettone Minaccia.



Tenta una sfida 3+ sulla Forza. Se non la superi genera 1 Clone su questa tessera.



Ricevi 2 livelli di Paura oppure tenta una sfida 3+ sulla Forza. Se fallisci, scarta 1 carta Adrenalina per ogni punto di differenza con cui hai fallito.



1

2

3

4

## EVENTO



Un giocatore di tua scelta riceve 1 gettone Minaccia.



Tenta una sfida 5+ sull'Intelligenza. Se fallisci metti 1 segnalino Nido di Cloni sulla tua tessera. Se fallisci con uno scarto di 3 o più, genera anche 1 Clone sulla tua tessera.



Tenta una sfida 4+ sull'Intelligenza. Se fallisci, ricevi 2 livelli di Paura. Inoltre, se fallisci con uno scarto di 2 o più, ruota la tessera che hai appena lasciato di 90° in senso orario.



1

2

3

4

## EVENTO



Ricevi 3 livelli di Paura oppure metti un segnalino di Porta Bloccata sulla tua tessera su una Porta che conduca ad una tessera inesplorata.



Muovi 3 Cloni di una tessera, ognuno verso di te, nell'ordine che preferisci, oppure genera 1 Clone sulla tua tessera. Se non puoi muovere 3 Cloni, devi generarne 1 sulla tua tessera.



Ricevi 2 livelli di Paura e metti un segnalino di Porta Bloccata sulla tua tessera su una Porta qualsiasi.



1

2

3

4

## EVENTO



Tenta una sfida 3+ sull'Intelligenza. Se fallisci, ricevi 1 gettone Minaccia. Se fallisci con uno scarto di 2 o più, anche ogni altro giocatore riceve 1 gettone Minaccia.



Supera una sfida 4+ sull'Intelligenza per pescare 2 carte Oggetto. Mantieni una di queste e scarta l'altra in fondo al mazzo delle carte Oggetto.



Tenta una sfida 4+ sull'Intelligenza. Se fallisci, ricevi 2 livelli di Paura. Inoltre se fallisci con uno scarto di 2 o più, ruota la tessera che hai appena lasciato di 90° in senso orario.



1

2

3

4

## EVENTO



Tenta una sfida 5+ sull'Intelligenza. Se fallisci, metti 1 segnalino Posto di Guardia sulla tua tessera. Se fallisci con uno scarto di 3 o più, genera anche 1 Guardia sulla tua tessera.



Supera una sfida 4+ sull'Intelligenza per pescare 2 carte Oggetto. Mantieni una di queste e scarta l'altra in fondo al mazzo delle carte Oggetto.



Lancia un numero di dadi uguale al tuo valore Velocità. Ricevi 4 livelli Paura, meno 1 per ogni icona Velocità ottenuta.



1

2

3

4

## EVENTO



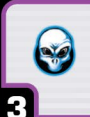
Ogni giocatore deve scegliere se scartare 2 carte Adrenalina oppure ricevere 1 gettone Minaccia.



Supera una sfida 3+ sulla Forza. Se non la superi genera 1 Cone su questa tessera.



Ricevi 1 livello di Paura e tenta una sfida 4+ sull'Intelligenza. Se fallisci, scarta 1 carta Adrenalina per ogni punto di differenza con cui hai fallito.



1

2

3

4

## EVENTO



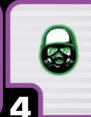
Lancia un numero di dadi uguale al tuo valore di Minaccia. Genera 1 Guardia su una tessera adiacente per ogni icona Intelligenza ottenuta.



Tenta una sfida 5+ sulla Forza. Se fallisci, ricevi 2 livelli di Paura. Se fallisci con uno scarto di 3 o più, anche ogni altro giocatore riceve 2 livelli di Paura.



Ogni giocatore deve scegliere se ricevere 3 livelli di Paura oppure ricevere 1 gettone Minaccia.



1

2

3

4

## EVENTO



Metti un segnalino di Porta Bloccata sulla tua tessera su una Porta qualsiasi. Se la riserva dei gettoni Minaccia è più che dimezzata, anche ogni altro giocatore mette 1 segnalino di Porta Bloccata sulla sua tessera su una Porta qualsiasi.



Muovi 1 Guardia di una tessera in una direzione qualsiasi. Rimuovi 1 Guardia che condivide una tessera con almeno 1 Clone. Ricevi 2 livelli di Paura.



Ricevi 2 livelli di Paura e metti un segnalino di Porta Bloccata sulla tua tessera su una Porta qualsiasi.



1

2

3

4





## EVENTO



Metti un segnalino di Porta Bloccata sulla tua tessera su una Porta qualsiasi. Se la riserva dei gettoni Minaccia è più che dimezzata, anche ogni altro giocatore mette 1 segnalino di Porta Bloccata sulla sua tessera su una Porta qualsiasi.



Lancia 1 dado per ogni Clone in gioco. Aumenta di 1 livello il tuo livello di Paura per ogni icona Intelligenza ottenuta.



Tenta una sfida 5+ sull'Intelligenza. Se fallisci scarta 1 carta Adrenalina. Se fallisci con uno scarto di 3 o più, anche ogni altro giocatore deve scartare 1 carta Adrenalina.



## EVENTO



Ogni giocatore deve scegliere se scartare 2 carte Adrenalina oppure ricevere 1 gettone Minaccia.



Tenta una sfida 5+ sull'Intelligenza. Se fallisci metti 1 segnalino Nido di Cloni sulla tua tessera. Inoltre, se fallisci con uno scarto di 3 o più, genera 1 Clone sulla tua tessera.



Ricevi 2 livelli di Paura oppure muovi sulla tessera da cui sei appena uscito.



## EVENTO



Tenta una sfida 3+ sull'Intelligenza. Se fallisci ricevi 1 gettone Minaccia. Se fallisci con uno scarto di 2 o più, anche ogni altro giocatore riceve 1 gettone Minaccia.



Tenta una sfida 4+ sull'Intelligenza. Se fallisci ricevi 2 livelli di Paura. Se fallisci con uno scarto di 3 o più, anche ogni altro giocatore riceve 2 livelli di Paura.



Lancia un numero di dadi uguale al tuo valore Velocità. Ricevi 4 livelli Paura, meno 1 per ogni icona Velocità ottenuta.



## EVENTO



Ricevi 1 gettone Minaccia e pesca due carte Oggetto. Mantieni una di queste e scarta l'altra in fondo al mazzo delle carte Oggetto.



Tenta una sfida 3+ sull'Intelligenza. Se la superi, genera 1 Clone a 3 tessere di distanza o meno. Se fallisci, genera 1 Clone su una tessera adiacente.



Ricevi 1 livello di Paura e tenta una sfida 4+ sull'Intelligenza. Se fallisci, scarta 1 carta Adrenalina per ogni punto di differenza con cui hai fallito.



## EVENTO



Muovi 2 Guardie di una tessera, ognuno verso di te, oppure genera 1 Guardia sulla tua tessera. Se non puoi muovere 2 Guardie, devi generare 1 Guardia.



Tenta una sfida 4+ sull'Intelligenza. Se fallisci, ricevi 2 livelli di Paura. Se fallisci con uno scarto di 3 o più, anche ogni altro giocatore riceve 2 livelli di Paura.



Ricevi 2 livelli di Paura oppure tenta una sfida 3+ sulla Forza. Se fallisci, scarta 1 carta Adrenalina per ogni punto di differenza con cui hai fallito.



## EVENTO



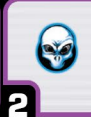
Tenta una sfida 5+ sull'Intelligenza. Se fallisci, metti 1 segnalino Posto di Guardia sulla tua tessera. Se fallisci con uno scarto di 3 o più, genera anche 1 Guardia sulla tua tessera.



Supera una sfida 3+ sulla Forza. Se non la superi genera 1 Cone su questa tessera.



Ricevi 1 livello di Paura e tenta una sfida 5+ sull'Intelligenza. Se fallisci, metti 1 carta dal fondo della pila finale in cima alla pila corrente per ogni punto di differenza con cui hai fallito.



## EVENTO



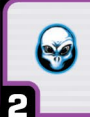
Muovi 2 Guardie di una tessera, ognuno verso di te, oppure genera 1 Guardia sulla tua tessera. Se non puoi muovere 2 Guardie, devi generare 1 Guardia.



Supera una sfida 3+ sulla Forza. Se non la superi genera 1 Cone su questa tessera.



Metti un segnalino Oscurità su questa tessera e lancia 3 dadi. Ricevi 1 livello di Paura per ogni risultato di icona doppia ottenuto.



## EVENTO



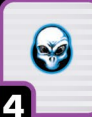
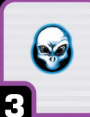
Tenta una sfida 3+ sull'Intelligenza. Se fallisci, ricevi 1 gettone Minaccia. Se fallisci con uno scarto di 2 o più, anche ogni altro giocatore riceve 1 gettone Minaccia.



Genera 1 Clone su una tessera con una Presa d'Aria. Ogni giocatore su una tessera adiacente ad un Clone riceve 1 livello di Paura.



Ogni giocatore deve scegliere se ricevere 3 livelli di Paura oppure ricevere 1 gettone Minaccia.



## EVENTO



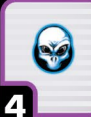
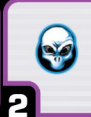
Tenta una sfida 3+ sull'Intelligenza. Se fallisci, ricevi 1 gettone Minaccia. Se fallisci con uno scarto di 2 o più, anche ogni altro giocatore riceve 1 gettone Minaccia.



Genera 1 Clone su una tessera con una Presa d'Aria. Ogni giocatore su una tessera adiacente ad un Clone riceve 1 livello di Paura.



Metti un segnalino Oscurità su questa tessera e lancia 3 dadi. Ricevi 1 livello di Paura per ogni risultato di icona doppia ottenuto.



## EVENTO



Tenta una sfida 4+ sull'Intelligenza. Se fallisci, ricevi 1 gettone Minaccia per ogni punto di differenza con cui hai fallito.



Muovi 3 Cloni di una tessera, ognuno verso di te, nell'ordine che preferisci, oppure genera 1 Clone sulla tua tessera. Se non puoi muovere 3 Cloni, devi generare 1 Clone.



Ricevi 2 livelli di Paura e metti un segnalino di Porta Bloccata sulla tua tessera su una Porta qualsiasi.



1

2

3

4

## EVENTO



Scegli una Guardia e tenta una sfida 4+ sull'Intelligenza. Se la superi rimetti tale Guardia fra le riserve. Se fallisci con uno scarto di 2 o più, attiva tale Guardia.



Lancia un numero di dadi uguale al tuo livello di Paura. Genera 1 Clone su una tessera adiacente per ogni 2 icone Intelligenza ottenute.



Puoi mettere un segnalino Presa d'Aria su un condotto d'areazione sulla tua tessera o su una tessera adiacente.



1

2

3

4

## EVENTO



Tenta una sfida 4+ sull'Intelligenza. Se fallisci, ricevi 1 livello di Paura per ogni punto di differenza con cui hai fallito.



Tenta una sfida 3+ sull'Intelligenza. Se la superi, genera 1 Clone a 3 tessere di distanza o meno. Se fallisci, genera 1 Clone su una tessera adiacente.



Tenta una sfida 5+ sull'Intelligenza. Se fallisci, scarta 1 carta Adrenalina. Se fallisci con uno scarto di 3 o più, anche ogni altro giocatore deve scartare 1 carta Adrenalina.



1

2

3

4

## EVENTO



Muovi 1 Clone di una tessera in una direzione qualsiasi. Rimuovi 1 Clone che condivide una tessera con almeno 1 Guardia. Ricevi 2 livelli di Paura.



Genera 1 Clone su una tessera adiacente ad un giocatore.



Puoi mettere un segnalino Presa d'Aria su un condotto d'areazione sulla tua tessera o su una tessera adiacente.



1

2

3

4

## EVENTO



Scegli una Guardia e tenta una sfida 4+ sull'Intelligenza. Se la superi rimetti tale Guardia fra le riserve. Se fallisci con uno scarto di 2 o più, attiva tale Guardia.



Genera 1 Clone sulla tessera che hai appena lasciato. Se il tuo livello di Paura è 4 o più, invece genera 2 Cloni su tale tessera.



Metti un segnalino Oscurità su questa tessera e lancia 3 dadi. Ricevi 1 livello di Paura per ogni risultato di icona doppia ottenuto.



1

2

3

4

## EVENTO



Genera 1 Guardia su una tessera adiacente ad un giocatore.



Lancia un numero di dadi uguale al tuo livello di Paura. Genera 1 Clone su una tessera adiacente per ogni 2 icone Intelligenza ottenute.



Ricevi 2 livelli di Paura e metti un segnalino di Porta Bloccata sulla tua tessera su una Porta qualsiasi.



1

2

3

4

## EVENTO



Genera 1 Guardia su una tessera adiacente ad un giocatore.



Lancia un dado per ogni Clone in gioco. Aumenta di 1 livello il tuo livello di Paura per ogni icona Intelligenza ottenuta.



Metti un segnalino Oscurità su questa tessera e lancia 3 dadi. Ricevi 1 livello di Paura per ogni risultato di icona doppia ottenuto.



1

2

3

4

## EVENTO



Genera 1 Guardia sulla tessera che hai appena lasciato. Se il tuo valore di Minaccia è 3 o più, invece genera 2 Guardie su tale tessera.



Muovi 1 Guardia di una tessera in una direzione qualsiasi. Rimuovi 1 Guardia che condivide una tessera con almeno 1 Clone. Ricevi 2 livelli di Paura.



Ricevi 2 livelli di Paura e metti un segnalino di Porta Bloccata sulla tua tessera su una Porta qualsiasi.



1

2

3

4

## EVENTO



Genera 1 Guardia sulla tessera che hai appena lasciato. Se il tuo valore di Minaccia è 3 o più, invece genera 2 Guardie su tale tessera.



Lancia un dado per ogni Clone in gioco. Aumenta di 1 livello il tuo livello di Paura per ogni icona Intelligenza ottenuta.



Tenta una sfida 5+ sull'Intelligenza. Se fallisci, scarta 1 carta Adrenalina. Se fallisci con uno scarto di 3 o più, anche ogni altro giocatore deve scartare 1 carta Adrenalina.



1

2

3

4

## EVENTO



Ricevi 1 gettone Minaccia e pesca due carte Oggetto. Mantieni una di queste e scarta l'altra in fondo al mazzo delle carte Oggetto.



Genera 1 Clone sulla tessera che hai appena lasciato. Se il tuo livello di Paura è 4 o più, invece genera 2 Cloni su tale tessera.



Ricevi 2 livelli di Paura oppure muovi sulla tessera da cui sei appena uscito.



1



2



3



4



## EVENTO



Scegli 1 Guardia e lancia un numero di dadi uguale al tuo valore di Minaccia più 1. Attiva tale guardia una volta per ogni icona Intelligenza ottenuta.



Tenta una sfida 4+ sull'Intelligenza. Se fallisci, ricevi 2 livelli di Paura. Se fallisci con uno scarto di 3 o più, anche ogni altro giocatore riceve 1 livello di Paura.



Ricevi 1 livello di Paura e tenta una sfida 5+ sull'Intelligenza. Se fallisci, scarta 1 carta Adrenalina per ogni punto di differenza con cui hai fallito.



1



2



3



4

## EVENTO



Tenta una sfida 5+ sull'Intelligenza. Se fallisci, metti 1 segnalino Posto di Guardia sulla tua tessera. Se fallisci con uno scarto di 3 o più, genera anche 1 Guardia sulla tua tessera.



Genera 1 Clone su una tessera adiacente ad un giocatore.



Metti un segnalino Oscurità su questa tessera e lancia 3 dadi. Ricevi 1 livello di Paura per ogni risultato di icona doppia ottenuto.



1



2



3



4



## EVENTO



Tenta una sfida 4+ sull'Intelligenza. Se la superi, genera 1 Guardia a 3 tessere di distanza o meno. Se fallisci, genera 1 Guardia su una tessera adiacente.



Lancia un dado per ogni Clone in gioco. Aumenta di 1 livello il tuo livello di Paura per ogni icona Intelligenza ottenuta.



Metti un segnalino Oscurità su questa tessera e lancia 3 dadi. Ricevi 1 livello di Paura per ogni risultato di icona doppia ottenuto.



1



2



3



4