

La mia realtà è differente dalla vostra

C'è una storia su un sotterraneo a lungo dimenticato dell'ospedale condiviso tra i più anziani pazienti viventi del manicomio. Durante la costruzione del seminterrato, la squadra incontrò una grotta che aveva accesso ad un fiume sotterraneo. Gli uomini hanno visto qualcosa brillare sott'acqua e hanno cercato di recuperarlo. Non tornarono per molto tempo e qualcuno chiamò il direttore. Dopo essere arrivato, ha rapidamente deciso di sigillare il sito e coprirlo con il cemento. Era quasi come se sapesse che qualcosa di ancora più spaventoso di lui giaceva lì sotto. Alcuni membri della squadra non erano d'accordo con la decisione del direttore e quelli che resisterono più duramente diventarono presto i nuovi pazienti del manicomio. Gran parte del seminterrato è stato chiuso per anni, ma spesso, di notte, si sentono sussurri e urla disumane provenienti dal profondo.

Introduzione

From the Deep è un'espansione modulare. I giocatori possono scegliere se usare tutte le sue componenti oppure solo quelle che vogliono. L'idea alla base di mostri, artefatti e antichi rituali contenuti nell'espansione è quella di rendere il gioco ancora più impegnativo ma, allo stesso tempo, ricompensare adeguatamente i personaggi per i loro sforzi.

Elenco dei componenti

- Questo regolamento
- La miniatura Philip Howard con la relativa carta personaggio, 4 carte Abilità e 10 carte Ricordi.
- 30 Miniature "Abitatori del profondo" (Deep Ones) con relativa carta Mostro.
- La miniatura Dagon con la relativa carta Mostro.
- 4 miniature "Sirena" (Siren) con la relativa carta Mostro.
- 10 carte Rituali.
- 30 carte Artefatti.
- 15 carte Inventario addizionali.
- 4 piccole tessere a doppia faccia (tessere sotterraneo).

Descrizione dei moduli

1. Philip Howard

Philip è un personaggio aggiuntivo che può essere utilizzato nel gioco indipendentemente se state utilizzando altri moduli dell'espansione. Giocare come Philip richiede una conoscenza avanzata delle regole del gioco in quanto ha la capacità di prendere il controllo di più mostri e usarli contro i suoi nemici. Viene fornito con tutto il necessario per giocarlo: miniatura, scheda personaggio, abilità di base e mazzo dei ricordi.

2. Abitatori del Profondo

Gli Abitatori del Profondo (*Deep Ones*) sono mostri aggiuntivi di tipo base. Sono utilizzati solo nell'espansione e, per questo, non esiste la relativa carta di movimento. Le regole per il loro utilizzo sono le seguenti:

- compaiono solo quando è presente il simbolo Evento stella verde sulla carta di movimento degli altri mostri.
- compaiono al posto dell'ultimo mostro presente sulla carta di movimento (al posto del terzo mostro se ci sono 5 personaggi in gioco, al posto del secondo se ce ne sono 4).
- compaiono sempre in coppia nella stessa casella.

3. Artefatti

Gli Artefatti sono delle potenti ricompense che possono essere acquisite in molti modi, giocando con i moduli "*L'evocazione di Dagon*" e "*Il sotterraneo*". Durante la preparazione del gioco, mettete il mazzo degli Artefatti accanto ai mazzi inventario (armi, equipaggiamento, farmaci). Le carte artefatto possono essere utilizzate e scambiate allo stesso modo delle altre carte Inventario (e occupano lo spazio come di consueto). L'unica eccezione è che un personaggio può portare solo un artefatto alla volta. Quando si pesca un altro artefatto, il giocatore ne sceglie uno da conservare e deve scartare l'altro. Quando i giocatori acquisiscono un artefatto sconfiggendo Dagon, lo pescano dal mazzo e possono scegliere a quale personaggio darlo (sempre nei limiti di spazio dell'Inventario e del singolo artefatto) indipendentemente da dove si trovano.

Se un artefatto è una ricompensa per un rituale completato in una tessera del sotterraneo, solo i personaggi presenti nel sotterraneo possono ricaverlo. Se i giocatori non riescono a decidere a chi dare l'Artefatto entro 1 minuto, la carta viene persa.

4. Evocazione di Dagon

Questo modulo può essere giocato solo insieme al modulo "*Abitatori del Profondo*" (che, a sua volta, può essere giocato anche senza Dagon). Piazzate la carta mostro di Dagon accanto al tabellone principale. D'ora in poi, piazzate un segnalino sulla carta di Dagon ogni volta che un Abitatore del Profondo infligge dei danni ad un personaggio in attacco. Se il numero dei segnalini raggiunge il doppio dei personaggi in gioco, Dagon viene evocato. Piazzate la miniatura di Dagon sul pentagramma. Quando Dagon viene sconfitto, rimuovete tutti i segnalini dalla carta e ricominciate il processo di evocazione. L'uccisione di Dagon permette ai giocatori di pescare 2 carte Artefatto e di sceglierne una, che finirà nell'inventario di un personaggio a scelta dei giocatori (rispettando i limiti di spazio dell'inventario e del singolo Artefatto). Se i giocatori non riescono a decidere a chi dare l'Artefatto entro 1 minuto, la carta viene persa.

5. Sotterranei

In questo modulo sono utilizzate le tessere dell'espansione (numerate da 1 a 8) e le 10 carte Rituali. Se decidete di usare questo modulo, pescate una Carta Rituale la prima volta che sulla carta Movimento dei mostri compare il simbolo evento speciale stella blu. Seguite le istruzioni del rituale descritte in questo

manuale. Si consiglia di utilizzare un solo rituale se si giocano 1 o 2 scenari. In una partita con 3+ scenari, potreste voler giocare un secondo rituale, nel qual caso selezionare a caso un altro rituale e attivatelo quando compare il simbolo evento speciale stella blu sulla carta Movimento dei mostri dopo che il primo rituale è stato completato.

Non dovrete mai avere più di un rituale attivo in qualsiasi momento.

I Rituali

Le istruzioni sui rituali provengono dalle pagine di un vecchio grimorio recuperato dalle caverne sotto l'ospedale poco prima che fossero sigillate...

La descrizione del rituale è composta dalle seguenti sezioni:

- A) Introduzione
- B) Preparazione
- C) Esecuzione del rituale
- D) Obiettivo
- E) Ricompensa in caso di successo
- F) Handicap del rituale e modificatori della difficoltà.
- G) Eventi speciali del rituale
- H) Note

A) Introduzione

Breve introduzione del rituale.

B) Preparazione

Questa parte istruisce i giocatori su come preparare il rituale. Seguire l'elenco piazzando la relativa tessera sotterraneo, i mostri addizionali e i segnalini richiesti.

C) Esecuzione del rituale

Dettagli sugli effetti che continuano a influenzare il gioco fino al completamento del rituale.

D) Obiettivo

Indica che cosa bisogna fare per completare il rituale ed ottenere la relativa ricompensa.

E) Ricompensa

La ricompensa per il completamento del rituale viene solitamente indicata utilizzando due numeri. Il primo indica quante carte Artefatto è possibile pescare. Il secondo indica il numero di Artefatti che è possibile tenere tra quelli appena pescati. (es. 2/1 significa: pesca due carte e scegli un Artefatto da dare ad un personaggio e scarta quello che rimane).

F) Handicap e modificatori di difficoltà

Proprio come gli scenari principali, alcuni rituali possono avere handicap (per partite con numero di personaggi inferiori a 5) o alcune varianti suggerite se desiderate una versione più difficile.

G) Eventi speciali

Dettagli sugli eventi speciali.

H) Note

Eventuali immagini e note su alcune tessere del sotterraneo o sui segnalini usati nel rituale che mostrano come sistemare le tessere dei sotterranei e ricordano i punti di interesse o gli effetti speciali usati nelle tessere dei sotterranei.

La tessera del rituale (*small board*)



- A) Nome e numero della tessera
- B) Regole speciali (tra parentesi)
- C) Punti di generazione degli Abitatori del Profondo (*Deep Ones*) indicati da caselle numerate. A meno che il rituale non specifichi diversamente, piatterete 2 Abitatori del Profondo in ogni spazio contenente un numero uguale o inferiore al numero di personaggi in gioco.
- D) Punto di ingresso dei personaggi, contrassegnato dalla freccia.
- E) Punto di uscita dei personaggi (se ci sono più tessere sotterraneo collegate a questa), contrassegnato dalle frecce di uscita.
- F) Lo "spazio segnato" (*Marked Space*), usato in alcuni rituali, è indicato dal simbolo dell'urna.

Muoversi nel sotterraneo

Le regole di movimento sono le stesse del tabellone principale, ma i mostri si muovono solo se c'è almeno un personaggio sulla tessera del sotterraneo (o nella LoS se in una tessera adiacente). I mostri non possono muoversi al di fuori della relativa tessera del rituale (se non diversamente indicato nel rituale). Se il rituale prevede più tessere, il mostro può muoversi normalmente su di esse. Il passaggio dall'una all'altra avviene sempre al centro del bordo destro (nella casella indicata dalle frecce E).

Entrare nel sotterraneo

I personaggi possono entrare nel sotterraneo da qualsiasi casella del tabellone principale. Per farlo devono spendere **1AP** e superare una **Prova di Immaginazione**, oppure spendere **1AP** e **1 Punto Follia**. Il personaggio deve essere piazzato nella casella contrassegnata dalla freccia della tessera più a sinistra (D).

Se tutti i personaggi sono nel sotterraneo, i mostri sul tabellone principali non eseguono il normale movimento. Le carte Movimento devono essere pescate per gli eventi aggiuntivi, per la generazione dei mostri e per lo spostamento del Direttore. Si suggerisce di non fare entrare nei sotterranei tutti i personaggi, a meno che non ce ne sia un disperato bisogno, in quanto sarebbe possibile perdere il controllo della situazione nell'ospedale.

Lasciare il sotterraneo

Un personaggio può lasciare il sotterraneo solo dopo aver completato il rituale (oppure se muore). Quando il rituale finisce, e dopo che il personaggio ha ricevuto la relativa ricompensa, ogni personaggio sceglie una tessera laterale del tabellone principale e lancia **1D12** per vedere in quale casella viene piazzato. Una volta che tutti i personaggi hanno lasciato il sotterraneo non è più possibile rientrarci (rimettere il contenuto del rituale nella scatola).

Regole speciali (nella tessera del rituale)

Le tessere dei rituali presentano effetti ambientali che influiscono sui personaggi o sui mostri.

- Buio (*Dark*) – Il personaggio attacca con un dado in meno.
- Gas (*Gas*) – All'inizio del proprio turno, ogni personaggio lancia **2D6**. Se il risultato di entrambi è inferiore o uguale al proprio valore di **AR**, perde **1HP**.
- Ghiaccio (*Icy*) – Ogni attacco dei mostri possiede l'abilità Gelo (*Frost*).
- Allagato (*Flooded*) – Tutti gli Abitatori del Profondo guadagnano **+1 Def**.

Grotte infestate (*Haunted caves*)

Introduzione

Lo spirito di una ragazzina scomparsa molto tempo fa infesta questi terreni. Nella notte è possibile sentirla vagare per le grotte, piangendo. Ma voi non siete i soli che potete sentirla. Il suo pianto richiama gli Abitatori del Profondo nell'ospedale.

Preparazione

Usate le tessere #8 e #2.

Piazzate la ragazzina (*Little Girl*) nello "spazio segnato" (casella con l'urna) nella tessera #2

Piazzate gli Abitatori del Profondo come indicato nella preparazione standard.

Esecuzione

La ragazzina non può muoversi o attivarsi fino a quando almeno un personaggio entra nella tessera #2 (dove lei inizia il rituale). Ogni volta che la ragazzina infligge dei danni ad un personaggio, piazzate 2 Abitatori del Profondo nello stesso spazio del personaggio. Ridurre di un Abitatore del Profondo nel caso ci siano solo 3 personaggi in gioco.

Obiettivo

Uccidete la ragazzina.

Ricompensa

2/2

Handicap e modificatori

Modalità Hard – aggiungete il seguente evento aggiuntivo:

★ Rosso La ragazzina attacca due volte in questo round.



Atrio oscuro (*Feral lobby*)

Introduzione

Da un po' di tempo, gli Abitatori del Profondo sono consapevoli dei poteri trascendenti-dimensionali dei pazienti del manicomio.

Ora, percepiscono che l'energia fisica è al suo zenith, quindi sanno che devono agire.

Seguendo un approccio cauto, hanno deciso di fare pressione sul Direttore, sperando che possano costringerlo a prendersi cura della minaccia per loro.

Preparazione

Questo rituale non usa una tessera sotterranea.

Scegliere **casualmente** una casella del tabellone principale (che diventa la “*casella del rituale*”) e piazzare un numero di Abitatori del Profondo uguale al numero dei personaggi +1. Piazzare **1D6** sul numero “1” accanto a loro.

Gli Abitatori del Profondo in questo spazio ed, eventualmente gli altri che dovessero arrivare, non si muovono durante il turno dei mostri.

Esecuzione

All'inizio del turno dei mostri, aggiungere +1 al numero del **D6** sulla “*casella del rituale*”. Quando il dado raggiunge il 6, muovere il Direttore di 2 spazi sul percorso dell'insonnia e rimettere il dado sul numero “1”.

Obiettivo

Uccidere tutti gli Abitatori del Profondo nella “*casella del rituale*”.

Ricompensa

2/1

Handicap e modificatori

Modalità Hard – aggiungere il seguente evento aggiuntivo:



Piazzare un Abitatore del Profondo nella “*casella del rituale*”.

Incubo al Museo (*Nightmare in a Museum*)

Introduzione

Uno scienziato pazzo sta effettuando alcuni esperimenti sui pazienti nel seminterrato dell'ospedale, trasformandolo in un torbido museo di carne contorta. Le sue mostruose creature sono rinchiuso in celle buie. Durante uno dei suoi esperimenti, lo scienziato è stato mangiato vivo e, senza più nessuno che lo controlla, la creatura ha deciso di scappare.

Quando non era necessarie per le sue pazze procedure mediche, troppo orribili da contemplare, le sue mostruose creazioni erano rinchiuso in celle buie.

Durante una recente operazione il "soggetto" si è liberato e lo scienziato è stato mangiato vivo. Senza la sua supervisione, i suoi esperimenti hanno sfondato le loro celle e vagano nei sotterranei.

Preparazione

Usate le tessere #5 e #4.

Piazzate un mostro a caso di tipo "elite" nelle celle (allagate) della tessera #4 al posto degli Abitatori del Profondo. Piazzate ogni altra cosa descritta nel normale setup.

Esecuzione

Muovetevi di casella in casella nell'area dei sotterranei (tessera #5 e #4), distruggendo tutti gli abomini dello scienziato pazzo.

Obiettivo

Uccidere tutti i mostri "elite".

Ricompensa

4/2

Attenzione! L'atrio è così buio che i giocatori lanciano -1D6 in attacco.

Le celle sono allagate! Alcuni Abitatori del Profondo in questa tessera hanno +1Def. Forse è meglio che gli Abitatori del Profondo se ne siano andati, sostituiti dai Mostri Elite...



I personaggi entrano da qui.

La porta di sicurezza è bloccata e non può essere oltrepassata, come un muro...

... è una fortuna che le porte siano tutte sfondate e che qualcuno abbia abbattuto questo muro!

Evocazione del rituale (*Summoning ritual*)

Introduzione

La popolazione degli Abitatori del Profondo si sveglia ogni giorno - quasi come se qualcuno li chiamasse. L'avete detto allo staff, ma loro ni hanno dato retta. Loro non si fermano ad ascoltare, ad ascoltare veramente, a distinguere il canto quasi impercettibile e i lamenti che provengono dai sotterranei. Ma voi li sentite. Quasi costantemente. E sapete che dovete avventurarvi nei sotterranei dell'ospedale e fermare la follia prima che sia troppo tardi.

Preparazione

Usate la tessera #6.

Piazzate Baba Yaga, 2 Abitatori del Profondo e due porte come mostrato nella figura. Piazzate i rimanenti Abitatori del Profondo come indicato nella preparazione standard.

Piazzare **casualmente** sul tabellone principale un segnalino Obiettivo: rappresenta l'ingresso dei sotterranei.

Esecuzione

In questo rituale, in aggiunta al Test di Immaginazione da qualsiasi parte del tabellone, i giocatori possono entrare nel sotterraneo attraverso l'ingresso (segnalino Obiettivo) spendendo **1AP** (senza test di Immaginazione).

All'inizio di ogni turno dei mostri, piazzate 2 Abitatori del Profondo nella casella con il segnalino Obiettivo. Fino a quando Baba Yaga non viene uccisa, gli Abitatori del Profondo hanno **+1AP**.

Se tuttii personaggi sono nel sotterraneo, gli Abitatori del Profondo sulla casella con il segnalino Obiettivo entreranno nel sotterraneo spendendo **1AP** (come fanno i personaggi).

Obiettivo

Uccidere baba Yaga.

Ricompensa

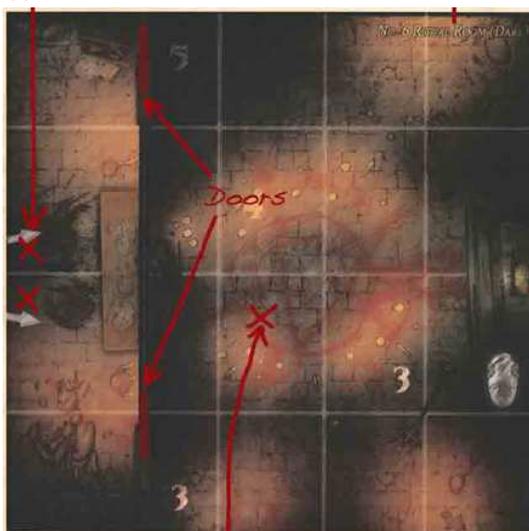
3/2

Piazza un segnalino Obiettivo sul tabellone.



I personaggi entrano da qui.

Attenzione! La stanza è buia, i personaggi attaccano con -1D6.



Baba Yaga e gli Abitatori del Profondo iniziano da qui.

Il tesoro perduto (*Lost treasure*)

Introduzione

Gli Abitatori del Profondo hanno nasconduto alcuni oggetti di grande valore nei sotterranei dell'ospedale. Trovarli e recuperarli sarà molto difficile perché sono costantemente sorvegliati dagli Abitatori del Profondo, assicurandoli per utilizzarli in uno dei loro oscuri e depravati rituali.

Preparazione

Usare le tessere **#7** e **#3**.

Piazzate una carta Artefatto a faccia un giù in ogni stanza segnata della tessera **#3**.

Piazzate gli Abitatori del Profondo come indicato nella preparazione standard.

Esecuzione

All'inizio del turno dei mostri, piazzate nuovi Abitatori del Profondo se alcuni personaggi sono presenti sulla tessera **#3**. Quando ciò accade, piazzate 2 Abitatori del Profondo nella casella più a destra della tessera **#3**.

L'entrata delle stanze degli Artefatti è chiusa da una barricata di difficoltà 18.

I personaggi possono recuperare gli Artefatti spendendo **1AP** quando si trovano nello stessa casella.

L'uso delle armi per aprire queste porte farà perdere 2 punti di Usura invece che 1.

Una volta presi tutti gli Artefatti, gli Abitatori del Profondo si rendono conto di avere fallito.

Obiettivo

Recuperare tutti gli Artefatti.

Ricompensa

Nessuna.

Eventi speciali

★
Rosso Le porte delle camere degli Artefatti riguadagnano 2 punti.

Handicap e modificatori

3 giocatori : le porte delle camere degli Artefatti hanno una difficoltà 9.

4 giocatori : le porte delle camere degli Artefatti hanno una difficoltà 13.

Modalità Hard: gli Abitatori del Profondo vengono generati all'inizio del turno dei mostri, se i personaggi si trovano in una delle tessere del sotterraneo.

I personaggi entrano da qui.

Artefatti.

Gli Abitatori del Profondo entrano da qui.

#7



*Attenzione! La stanza è buia, i personaggi attaccano con **-1D6**.*

*Ghiaccio! I mostri ottengono l'abilità **Gelo** in attacco.*

Sopraffatti –(Overhelmed)

Introduzione

Gli Abitatori del Profondo stanno radunando le loro forze nella cripta dimenticata, nelle profonde viscere dei sotterranei dell'ospedale. E' necessario fare qualcosa, prima che il loro numero raggiunga il punto critico e non ci saranno più speranze per gli ospiti dell'ospedale.

Preparazione

Usate la tessera #7.

Piazzate un segnalino Obiettivo in ogni cripta.

Piazzate gli Abitatori del Profondo come indicato nella preparazione standard.

Esecuzione

Un personaggio che si trovi vicino ad una cripta può spendere **1AP** per aprirla. Quando la cripta è aperta, gli Abitatori del Profondo si riverseranno fuori!

Rimuovete il segnalino Obiettivo dal tabellone e lanciate 1D6 per piazzare il numero ottenuto di Abitatori del Profondo nelle caselle adiacenti alla cripta che è appena stata aperta (se possibile, almeno uno in ogni casella).

Obiettivo

Aprite 3 cripte e uccidete tutti gli Abitatori del Profondo.

Ricompensa

4/1.

Handicap e modificatori

3 giocatori : piazzate 1D3 Abitatori del Profondo quando viene aperta una cripta.

4 giocatori : piazzate 1D4 Abitatori del Profondo quando viene aperta una cripta.



Il richiamo dal profondo –(*The song from below*)

Introduzione

Un'antica sirena ha preso il controllo di una piccola grotta nei sotterranei dell'ospedale. Il suo canto allettante ha avuto effetti sugli Abitatori del Profondo che abitano i sotterranei, facendoli diventare ancora più spietati. La sirena è diventata ancora più aggressiva, spronando gli Abitatori del Profondo.

Preparazione

Usate le tessere **#8** e **#1**.

Piazzate la Sirena nello spazio segnato della tessera **#1**.

Piazzate la metà degli usuali Abitatori del Profondo su ogni tessera dei sotterranei – cioè un Abitatore del Profondo per ogni casella che mostri un numero uguale o inferiore al numero dei personaggi in gioco.

Esecuzione

La Sirena possiede **3*(n. personaggi) HP** e guadagna **+1 Attack Dice** per ogni Abitatore del Profondo presente nel sotterraneo. Ogni volta che la Sirena attacca, piazzate un Abitatore del Profondo nel suo spazio.

Obiettivo

Uccidere la Sirena.

Ricompensa

2/1.

Handicap e modificatori

Modalità Hard – aggiungere il seguente evento aggiuntivo:

★ **Rosso** Piazzare un Abitatore del Profondo nel “*Marked Space*” (la casella di partenza della Sirena).

I personaggi entrano da qui.

#8

#1

La Sirena inizia qui.



*Attenzione! La caverna è ghiacciata! I mostri ottengono l'abilità **Gelo** in attacco.*

*Allagata! Gli Abitatori del Profondo ottengono **+1Def.***

I portali degli abissi –(Abyssal portals)

Introduzione

Una serie di portali che conducono nelle profondità degli abissi si stanno aprendo ovunque nell'ospedale. Dovete disattivare l'oggetto magico responsabile dell'apertura dei portali prima che sia troppo tardi e gli Abitatori del Profondo prendano il sopravvento.

Preparazione

Usate la tessera #5.

Piazzate un segnalino Obiettivo (che rappresenta il Talismano) nella casella indicata. Piazzare **casualmente** un altro segnalino Obiettivo nel tabellone principale, sarà l'ingresso ai sotterranei.

Piazzate gli Abitatori del Profondo come indicato nella preparazione standard.

Esecuzione

I giocatori devono prendere il Talismano (non occupa spazio nell'inventario) e portarlo sul pentagramma del tabellone principale. Quando il Talismano viene preso, tutti i personaggi nel sotterraneo vengono automaticamente teletrasportati all'ingresso dei sotterranei (nella casella con il segnalino Obiettivo del tabellone principale). La tessera del sotterraneo, il segnalino e tutti i mostri su di essa vengono rimossi. Rimuovete anche il segnalino dal tabellone principale.

Il personaggio che possiede il Talismano deve spendere **1AP** per piazzarlo sul Pentagramma per chiudere i portali.

All'inizio di ogni turno dei mostri, e fino a quando il Talismano è attivo, ogni personaggio deve effettuare una Prova di Immaginazione. Se fallisce, piazzate un Abitatore del Profondo nella stessa casella del personaggio.

Obiettivo

Disattivate il Talismano per chiudere tutti i portali.

Ricompensa

2/1.

Handicap e modificatori

Modalità Hard – aggiungere il seguente evento aggiuntivo:

★ Rosso Un portale si apre. Piazzate un Abitatore del Profondo nello stesso spazio del Talismano.

Non ci sono porte... Forse i mostri le hanno distrutte!

*Attenzione! La stanza è buia, i personaggi attaccano con **-1D6**.*



Piazzate qui il segnalino Obiettivo.



Corsa agli Artefatti –(Artifact run)

Introduzione

Numerosi tesori di creature arcane sono nascosti nei sotterranei. Potrebbero essere scambiati per cianfrusaglie, ma il loro recupero potrebbe essere più difficile di quello che si pensa.

Preparazione

Usate le tessere **#7**, **#3**, **#8** e **#2** (in questo ordine).

Dopo che il primo giocatore è entrato nel sotterraneo, piazzate gli Abitatori del Profondo come indicato nella normale preparazione.

Esecuzione

Dopo aver ucciso tutti gli Abitatori del Profondo di una tessera, piazzate in mostro di tipo Elite nella casella marcata con l'urna. Una volta ucciso, pescate una carta Artefatto che può essere tenuta da un giocatore. Quindi i giocatori possono passare alla tessera successiva (piazzando nuovi Abitatori del Profondo) oppure tornare all'ospedale.

Se i personaggi decidono di lasciare i sotterranei all'inizio del loro turno, il rituale termina (rimuovere tutte le tessere) e il Direttore deve essere mosso di due caselle in avanti nel percorso dell'Insonnia.

Obiettivo

Uccidere il mostro di tipo elite presente su ogni tessera.

Ricompensa

Nessuna.



*Il passaggio è ghiacciato! I mostri ottengono l'abilità **Gelo** in attacco.*

L'Artefatto finale apparirà qui.



*Attenzione! La caverna è ghiacciata! I mostri ottengono l'abilità **Gelo** in attacco.*

*Gas tossico! All'inizio del proprio turno, ogni personaggio lancia **2D6**. Se il risultato di entrambi è inferiore o uguale al proprio valore di **AR**, perde **1HP**.*

Sogno o realtà –(Dream or reality)

Introduzione

Dagon è qui... vi sta chiamando per sfidarvi. Il vincitore avrà il controllo dei sotterranei. Chi perderà... beh, meglio non dire ciò che gli accadrà.

Accettate la sfida?

Preparazione

Appena il rituale viene rivelato, i giocatori devono smettere di parlare tra loro e prendere un segnalino rosso ed un blu a testa per votare e decidere se accettare la sfida. Tutti i giocatori, in segreto, devono scegliere quello **ROSSO** per **SI** oppure quello **BLU** per **NO**, metterlo segretamente in una mano e aprirle tutte nello stesso momento.

Se qualche giocatore ha detto **NO**:

- Il rituale non viene effettuato. Riporre la tessera nella scatola.
- Muovere il Direttore di 3 caselle in avanti nel percorso dell'Insonnia.
- I giocatori che hanno votato **NO** perdono 1 punto di Sanità mentale.

Se tutti hanno risposto SI, spostate i personaggi all'ingresso della tessera **#8** e piazzate Dagon nella casella marcata.

Piazzate gli Abitatori del Profondo come indicato nella normale preparazione.

Esecuzione

Una volta iniziato il rituale, il gioco nel tabellone principale non può più essere ripreso fino a quando lo scontro con Dagon non viene risolto (non pescare nessuna carta Movimento).

Se un personaggio muore durante la battaglia, non viene piazzato nella sua cella di isolamento e non può riprendere il gioco e il Direttore non deve essere mosso.

La battaglia termina con la sconfitta di Dagon o con la morte di tutti i personaggi (in questo caso il gioco termina). Se riuscite ad uccidere Dagon, i personaggi morti durante il rituale possono riprendere il gioco dalla loro cella di isolamento.

Obiettivo

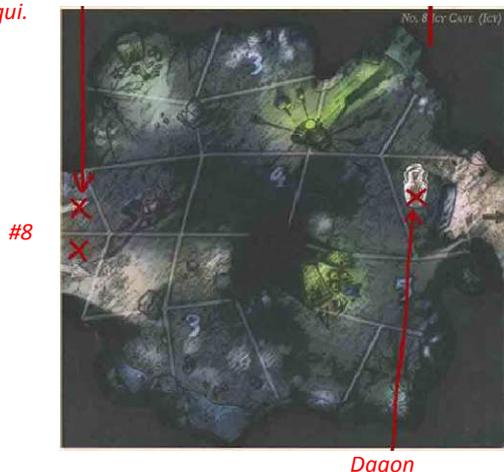
Uccidere Dagon

Ricompensa

3/2.

I personaggi entrano da qui.

*Attenzione! La caverna è ghiacciata! I mostri ottengono l'abilità **Gelo** in attacco.*



Scenario - Siren's song (Il canto delle sirene)

Setup

Non è possibile iniziare questo scenario se è già stato iniziato un rituale.

Non è possibile eseguire nessun rituale durante questo scenario.

Piazzare **casualmente** una sirena in ogni tessera laterale.

Posizionare la tessera sotterraneo #1 accanto al tabellone.

Posizionare gli Abitatori del Profondo come indicato nella normale preparazione.



Il sotterraneo è allagato! Gli Abitatori del Profondo ottengono +1Def.

Obiettivi

Uccidere le sirene.

Regole

Le sirene sono ferme e cantano. Non si muovono a meno che non vengano attaccate. Le sirene attaccano quando sono nel raggio d'azione. All'inizio del turno, ogni giocatore su una tessera con una sirena deve superare una **prova di Immaginazione**. Se fallisce, eseguire una delle seguenti cose:

- Fallimento di 1 punto: **-1HP** e **-1Durata** da ogni arma.
- Fallimento di 2 punti: **+1 Cooldown** su tutte le abilità utilizzate.
- Se il test fallisce di oltre 3 punti, teletrasportare il personaggio sulla tessera sotterraneo e posizionarlo nello spazio più a sinistra (contrassegnato dalla freccia in entrata). Il personaggio rimane nel sotterraneo finché la sirena che ce lo ha mandato non viene sconfitta. Quando ciò accade, il personaggio riappare nello spazio della sirena uccisa e i mostri nel sotterraneo vengono rigenerati. All'inizio del turno dei mostri, e solo se è presente un personaggio nel sotterraneo, piazzate un Abitatore del Profondo nella casella con l'anfora del sotterraneo. Ci può essere solo un personaggio alla volta nel sotterraneo. Se un altro giocatore fallisce il test di 3 o più punti e c'è già un altro giocatore nel sotterraneo, usare la regola del fallimento di 2 punti.

Inizio nuovo scenario

Potete iniziare lo scenario successivo quando rimane una sirena.

Eventi speciali

- Verde** ★ Piazzate un Abitatore del Profondo vicino a ciascuna sirena.
- Blu** ★ Aggiungete **1D6** al raggio d'attacco delle sirene in questo turno.
- Rosso** ★ Tutti i personaggi devono superare un test di immaginazione della sirena con **-1 Immaginazione**, indipendentemente da dove si trovano.

Handicap

Con 3 personaggi : ci sono 2 sirene.

Con 4 personaggi : ci sono 3 sirene.