

## Componenti del gioco

- La **Guida degli Scenari** fornisce le specifiche di ogni scenario. I dettagli della preparazione, gli obiettivi, le regole, gli eventi speciali, le statistiche dei mostri e i vantaggi che si hanno quando si gioca con meno di 5 giocatori. Fare riferimento a questa guida per la scelta e la preparazione di scenari.
- La **tessera centrale**. Va posizionata sempre al centro dell'area di gioco e rappresenta la posizione di partenza per i personaggi. È necessario unire una tessera laterale in ogni angolo, per creare il tabellone di gioco.
- le **tessere laterali**. Queste tessere rappresentano i diversi settori dell'ospedale e vanno posizionate agli angoli della tessera centrale. È possibile utilizzare differenti combinazioni di tessere, permettendo una varietà del tabellone di gioco.
- **Il Dado Caos e il Dado Difesa**. Questi dadi permettono ai giocatori di aumentare il loro potere o di difesa sacrificando un po' della loro preziosa sanità mentale. Per ulteriori informazioni su questi dadi, vedere la sezione *Follia (Insanity)*.
- **Il dado da 4 (D4) e il dado da 12 (D12)**. Questi due dadi sono utilizzati per determinare il tipo ed i punti di generazione mostri, i ricordi e gli obiettivi sul tabellone di gioco. Per maggiori informazioni vedi la sezione *Casualità (Randomization)*.
- **Dadi da 6 (D6)**. Questi dadi vengono utilizzati per gli attacchi, per i test sulle caratteristiche e in tutte le altre meccaniche di gioco che richiedono un risultato casuale. Quando è necessario lanciare più dadi viene visualizzato il relativo numero D, ad esempio, 3D6 significa lanciare 3 dadi.
- **Schede dei personaggi**. Contengono le informazioni dei personaggi: le loro statistiche, i disturbi mentali, gli oggetti iniziali e la loro storia. Vengono usate per tracciare i livelli di Salute e di Follia del personaggio.
- **Carte Abilità base**. Ogni personaggio ha 4 abilità base a propria disposizione, indicate sul dorso delle carte. I giocatori ricevono 2 delle loro carte durante la fase di preparazione e potranno ottenerne altre durante la partita.
- **Carte Ricordi**. Ogni personaggio ha un proprio mazzo di 10 carte Ricordi, che contengono i segreti del loro passato. I ricordi positivi fanno guadagnare abilità e oggetti. Quelli negativi danno un risultato casuale e possono nuocere al personaggio.
- **Carte Disordini Mentali**. Sono divise in 5 mazzi: Aggressività (*Agression*), Disturbo Ossessivo Compulsivo (*OCD*), Nevrosi d'ansia (*Anxiety Neurosis*), Schizofrenia (*Schizophrenia*) e Fobia (*Phobia*). Queste carte contengono delle abilità che sono utilizzabili solo dai personaggi che hanno il relativo disturbo. Ogni mazzo ha le proprie caratteristiche (p.e. l'Aggressività si basa sull'attacco).
- **Carte Inventario**. Sono divise in 3 mazzi: Armi (*Weapon*), Oggetti (*Equipments*) e Farmaci (*Drugs*). Queste carte possono essere trovate e usate in molte azioni (attacco, difesa, cura, movimento).

- **Carte Movimento.** Una di queste carte viene sempre rivelata all'inizio del turno dei mostri. Indicano la comparsa di nuovi mostri e segnalini, determinano gli eventi casuali, eventi scenario e il movimento dei boss.
- **Carte Mostri.** Contengono informazioni sui mostri: le caratteristiche, come attaccano e le regole in gioco.
- **Carte Scenario.** Vengono utilizzate per scegliere a caso lo scenario da giocare e forniscono una sintesi sulla preparazione dello scenario, sugli obiettivi e sulle regole del gioco.
- **Segnalino Primo Giocatore.** Indica quale giocatore inizia per primo nel turno dei giocatori. Gli altri giocatori procedono in senso orario. Alla fine del round di gioco, il segnalino viene passato alla persona alla sua sinistra.
- **Segnalini Porta.** Vanno posizionati a faccia in su negli appositi spazi indicati sul tabellone. Il lato opposto rappresenta una porta bloccata o una barricata, con il relativo simbolo e il numero che si deve ottenere con il lancio dei dadi per aprirla.
- **Segnalini Armadietto.** Vanno posizionati a faccia in su negli appositi spazi indicati sul tabellone. Il lato opposto contiene il numero che si deve ottenere con il lancio dei dadi sull'abilità di Ricerca per ottenere armi, oggetti o farmaci.
- **Segnalini Cadavere.** Vanno posizionati a faccia in su negli appositi spazi indicati sul tabellone, durante la fase di preparazione del gioco. I giocatori possono effettuare un'azione di Ricerca sul Cadavere ed ottenere oggetti o incontrare dei mostri.
- **Segnalini Ricordo.** Questi segnalini indicano i luoghi dove i personaggi possono ottenere un ricordo del loro passato, pescando una carta del proprio mazzo dei Ricordi. Alcuni segnalini sono posizionati ***in modo casuale*** sul tabellone durante la fase di preparazione, altri possono apparire durante le successive fasi di gioco.
- **Segnalini Speciali.** Questi segnalini speciali sono utilizzati con determinate abilità, attacchi e scenari. Ognuno di essi è descritto sulla carta che li introduce nel gioco.
- **Segnalini Rossi e Blu.** Questi segnalini sono utilizzati come contatori del tempo di recupero (*cooldown*), delle Abilità e della Follia. Segnano anche l'usura delle armi, i danni parziali dei mostri e altro ancora.
- **Miniature in plastica.** I personaggi e i mostri sono rappresentati sul tabellone con delle miniature di plastica. Alcuni modelli (es. i mostri più grandi) richiedono un minimo di assemblaggio, senza colla.
- **Basette colorate.** Queste basette possono essere collocate alla base delle miniature dei personaggi per permettere di riconoscerle facilmente durante il gioco.

## PREPARAZIONE

### Livello di difficoltà

La prima cosa da considerare prima di giocare è il livello di difficoltà. Questo influenzerà la durata del gioco. I livelli di gioco sono:

FACILE	(1 scenario)	durata 30-45 min.
NORMALE	(2 scenari)	durata 60-100 min.
DIFFICILE	(3 scenari)	durata 120-150 min.
FOLLE	(4 scenari)	durata 150+ min.

### Personaggi e giocatori

Lobotomy è progettato per essere giocato con 3-5 personaggi. Se ci sono meno di tre giocatori reali, qualcuno dovrà controllare più di un personaggio a testa. Le meccaniche di gioco si adattano al numero di personaggi, quindi una partita con 3 personaggi avrà meno mostri di una con 5, gli obiettivi degli scenari saranno più facili, etc.

### La prima partita

La prima volta che si gioca è consigliabile scegliere il livello FACILE (un solo scenario) in modo da imparare le regole base. Queste non sono complesse, ma ogni scenario introduce delle regole da memorizzare. La parte più difficile del gioco è quella del "cambio di scenario" (inizio del nuovo scenario quando il precedente non è ancora stato completato).

I giocatori scelgono insieme il primo scenario. Ogni scenario contiene le informazioni sugli obiettivi, gli eventi, i mostri e la condizione che permette di iniziare lo scenario successivo. Ogni scenario dopo il primo è scelto a caso (i principianti possono scegliere i loro scenari). Per i giocatori esperti consigliamo di scegliere casualmente gli scenari, in modo da aggiungere un elemento di sorpresa e aumentare il livello di difficoltà.

### Preparazione del tabellone

Seguire le seguenti istruzioni:

- 1) Scegliete uno scenario oppure pescate una carta Scenario a caso, Leggete la descrizione per vedere se viene richiesta una specifica tessera del tabellone di gioco.
- 2) Prendete il tassello centrale quadrato e posizionate lo al centro del tavolo da gioco. In ogni angolo è presente una lettera – A, B, C e D.
- 3) Posizionare le tessere laterali del tabellone seguendo le indicazioni della carta dello Scenario (se specificate).
- 4) Se non ci sono tali indicazioni scegliete, anche a caso, le tessere laterali del tabellone e riponetene le altre nella scatola.
- 5) Mescolate le altre carte Scenario e tenetele coperte di fianco al tabellone di gioco.
- 6) Mescolate i 5 mazzi delle carte dei disordini mentali e metteteli a lato del tabellone.
- 7) Mescolate i 3 mazzi degli oggetti, delle armi e dei medicinali e metteteli a lato del tabellone.
- 8) Piazzate il Direttore dell'ospedale sulla casella A1 (della tessera laterale adiacente alla lettera A della stanza centrale, segnata dal numero 1).

- 9) Mescolate i segnalini Cadavere. Piazzatene uno, a faccia in giù, nella stanza centrale del pentagramma.
- 10) Posizionare un segnalino Cadavere a faccia in giù in ogni tessera laterale, nei punti indicati. Se possibile, posizionate il segnalino in un luogo senza porte né armadietti.
- 11) Posizionate a caso i segnalini delle porte e degli armadietti nei corrispondenti punti del tabellone, tutti a faccia in giù.
- 12) Piazzate due segnalini Ricordi in ogni tessera laterale del tabellone. Per sapere dove posizzarli, lanciate due volte **1D12** e posizionate il segnalino nella casella relativa al numero ottenuto col lancio dei dadi.
- 13) Separate i mostri Pazienti (*patient*), Infermiere (*nurse*) e Addetti alle pulizie (*scavenger*) dal resto. Piazzate a caso (vedi par. **Casualità**) 1 Paziente ed 1 Addetto alle pulizie in ogni tessera laterale. Poi piazzate a caso 2 Infermiere (se giocate in 4) oppure 4 (se giocate in 5). In ogni caso non può esserci più di un'Infermiera in ogni tessera laterale.
- 14) Seguite le altre istruzioni riportate nella carta Scenario, nella sezione "Setup".
- 15) Ora eseguite la preparazione dei Personaggi e la vostra avventura avrà inizio!

### **Casualità (Randomization)**

Spesso il gioco vi chiederà piazzare a caso qualcosa (un mostro, un segnalino o un oggetto) sul tabellone. Lanciate insieme **1D4** e **1D12**. Il D4 indica in quale quadrante va posizionato (1=A, 2=B, 3=C, 4=D) e il D12 indica il numero esatto della casella.

### **Preparazione dei Personaggi**

- 1) Ogni giocatore sceglie un personaggio e riceve: la relativa scheda del personaggio, le sue 4 carte abilità, le sue 10 carte Ricordi e la relativa miniatura con una basetta colorata. Le carte del personaggio hanno il nome stampato sul retro.
- 2) Piazzate la scheda del personaggio di fronte a voi.
- 3) Mescolate le carte Ricordi e mettetele coperte di fianco alla scheda del personaggio.
- 4) Ogni giocatore sceglie 2 carte abilità dal proprio mazzo e lascia le altre coperte di fianco alla scheda del personaggio.
- 5) Trova la sezione Disturbi mentali ("*mental disorders*") sulla scheda del personaggio e prendi una carta da ogni relativo mazzo indicato sulla scheda. Scegline solo una e mettila di fianco alla scheda del personaggio. Rimetti le altre nei mazzi.
- 6) Trova la sezione Equipaggiamento iniziale ("*starting equipment*") sulla scheda del personaggio e prendi le carte indicate dal relativo mazzo. Poi mescola il mazzo.
- 7) Ogni giocatore mette una basetta colorata sulla propria miniatura e sceglie la cella di isolamento dalla quale iniziare il gioco. Le celle sono nel tassello centrale della mappa.
- 8) Il giocatore più pazzo riceve il segnalino Primo giocatore.

## Scopo del gioco

I giocatori vincono se riescono a completare tutti gli obiettivi di tutti gli scenari selezionati entro un certo periodo di tempo, determinato dal movimento del Direttore dalla casella 1 alla 12 del relativo spazio del tabellone. Quando arriva alla casella 12 di uno spazio del tabellone, passa alla casella 1 dello spazio successivo (es. da A12 passa a B1). Il termine del percorso del Direttore è determinato dalla difficoltà della partita: A12 in modalità principiante (1 scenario), B12 in modalità normale (2 scenari), C12 in modalità folle (3 scenari) e D12 in modalità folle (4 scenari). Durante il suo movimento il Direttore non può essere attaccato dai personaggi e alcuni eventi potranno accelerarne o rallentarne i movimenti. Una volta arrivato all'ultima casella dell'ultimo tassello il Direttore viene piazzato sul pentagramma centrale del tabellone e, per vincere, i Personaggi dovranno affrontarlo in una difficilissima battaglia (vedi i dettagli nei paragrafi *Percorso dell'Insonnia* e *Scontro Finale*).

## Scheda del personaggio

La scheda del personaggio contiene tutte le informazioni necessarie per il gioco, come ad esempio le caratteristiche, le abilità e gli oggetti iniziali, come mostrato nella figura seguente:

- A) Figura del personaggio.
- B) Nome del personaggio.
- C) Breve descrizione del personaggio (non ha effetti sul gioco).
- D) **PUNTI VITA (HP)** – rappresentato dal simbolo di una goccia di sangue, indica il valore di salute del personaggio. Quando viene ferito, piazzare un segnalino sulla scheda. Quando viene curato, togliere un segnalino dalla scheda. Quando i segnalini raggiungono (o superano) il numero indicato, il personaggio viene posto di nuovo nel reparto di isolamento e le sue caratteristiche vengono ripristinate (maggiori informazioni nella sezione Morte del personaggio "Death").
- E) **FOLLIA (INSANITY)** – indica lo stato di salute mentale. Il giocatore inizia la partita senza alcun segnalino sulla scheda. Quando il personaggio usa la Follia o la perde, il segnalino viene piazzato o mosso sul relativo valore sulla scheda del personaggio.
- F) **PUNTI AZIONE (AP)** – indica la quantità di azioni che un personaggio può effettuare durante il proprio turno.
- G) **VALORE DI ATTACCO (AR)** – Indica il risultato minimo che il personaggio deve ottenere per attaccare con successo un mostro, lanciando 1D6. Più questo valore è basso e più facile sarà avere successo in un attacco.
- H) **VALORE DI DIFESA (D)** – Indica il numero di danni che il personaggio può ricevere durante un attacco prima di subire la perdita di un punto vita.
- I) **IMMAGINAZIONE (I)** – Valore di riferimento per le prove di Immaginazione. Più alto è questo valore, più facile sarà superare la prova. Maggiori informazioni ai paragrafi *Prova di Immaginazione, Ricerca e Esplorazione*.
- J) **Disordini mentali (Mental disorders)** – Lista dei problemi mentali del personaggio. Ai personaggi è permesso l'uso delle abilità indicate nelle relative carte.
- K) **Equipaggiamento iniziale (Starting equipment)** – Elenco degli oggetti con il quale il personaggio inizia il gioco.

**L) Abilità (Skills)** – Elenco delle abilità peculiari del personaggio.

## Il Rouns di gioco

Un round è composto da 2 turni:

- turno dei giocatori
- turno dei mostri

## Il turno dei giocatori

Il primo giocatore (colui che possiede il segnalino *Primo giocatore*) esegue le proprie azioni in base ai propri Punti Azione (d'ora in poi **AP**), poi gli altri giocatori fanno lo stesso in senso orario. I giocatori non sono obbligati a spendere tutti i propri AP durante il turno, ma quelli non spesi andranno comunque persi e non saranno utilizzabili nel turno successivo. Quando tutti i giocatori hanno effettuato il proprio turno il segnalino *Primo giocatore* viene passato al giocatore alla sinistra e il turno dei mostri inizia.

L'elenco delle azioni che i giocatori possono effettuare è il seguente. Ogni azione costa **1AP**:

- Muoversi di una casella in tutte le direzioni.
- Cercare armadietti o cadaveri nella casella in cui si trovano.
- Tentare di aprire una porta o rivelare un segnalino Porta.
- Pescare una carta Ricordo, se ci si trova su un segnalino "*Ricordo*". Le carte Ricordo scartate non possono essere più riutilizzate (quando sono usate per pescare una carta Abilità). Una volta terminato il proprio mazzo dei Ricordi, non è possibile pescarne altre.
- Attaccare (con o senza un'arma oppure utilizzando un'abilità).
- Scambiare oggetti con uno o più personaggi nella stessa casella (al costo di **1AP** per ogni personaggio con cui si scambiano oggetti).

Le seguenti azioni possono costare un numero variabile di AP o essere gratuite.

- Utilizzare un'abilità o un'arma.
- Effettuare una delle azioni specifiche previste nello scenario.
- Correre (vedi di seguito).

## Correre

All'inizio del proprio turno un giocatore può dichiarare di voler correre. Se lo fa guadagnerà **2AP** addizionali ma **TUTTI** gli AP saranno utilizzati per il movimento. Il personaggio potrà ancora utilizzare abilità, armi o attaccare solo se tali azioni non prevedono la spesa di AP.

## Muoversi

Il tabellone è suddiviso in caselle che possono essere occupate simultaneamente da personaggi, mostri e segnalini senza nessun limite. Un personaggio può spendere **1AP** per muoversi in una delle caselle adiacenti a meno che questa non sia bloccata da un muro, da una porta chiusa o da altri ostacoli visibili.

Importante: non è possibile muovere se ci sono dei mostri nella stessa casella del personaggio. Comunque, ci sono alcune abilità e oggetti che permettono al personaggio di scappare o di attraversare caselle occupate dai mostri. Il movimento non è ostacolato dalla presenza degli altri personaggi, segnalini e altro a meno che non sia diversamente indicato nelle carte Scenario. Alcune tessere hanno un disegno complicato ma i passaggi e gli ostacoli sono sempre ben visibili (es. un buco nel muro, un recinto). Gli spazi adiacenti sono chiaramente visibili e separati da una linea continua. I personaggi o i mostri Eterei non seguono queste regole. Essi possono muoversi attraverso i muri, le porte chiuse, ecc. I personaggi possono lasciare e muoversi nelle caselle occupate dai mostri eteri.

### **Linea di vista (*Line of Sight* – LOS)**

La linea di vista (LOS) determina se due personaggi o un personaggio e un mostro possono vedersi. È necessario verificare che ci sia la LOS ogni volta che un personaggio vuole attaccare a distanza o usare un'abilità, ed anche durante il movimento dei mostri nel loro turno. Per verificare se vi è un LOS tra due spazi si deve essere in grado di tracciare una linea retta da qualsiasi punto di uno spazio a qualsiasi punto del altro spazio. La LOS è bloccata da muri, porte chiuse e altri ostacoli, chiaramente indicati. La LOS non è bloccata dai personaggi e dai mostri.

### **Prova di Immaginazione**

Alcuni eventi, mostri e oggetti possono obbligare i personaggi a superare una prova sulla propria Immaginazione. Per farlo bisogna lanciare **2D6** e sommare il risultato. Se il risultato è MINORE o UGUALE al valore della caratteristica, la prova è superata. Alcune prove prevedono dei modificatori che aumentano o riducono il valore iniziale della caratteristica.

### **Il turno dei mostri**

Dopo che tutti i giocatori hanno finito il loro turno, inizia quello dei mostri.

Mostrare la prima carta dal mazzo dei Movimenti. La carta è composta dalle seguenti sezioni:

- A – Descrizione dell'evento
- B – Evento speciale
- C – Piazzamento dei segnalini Ricordo
- D – Movimento del Direttore
- E – Generare nuovi mostri

Seguire le indicazioni contenute nella carta per risolvere il turno dei mostri, eseguendo nell'ordine questi passi:

1. Effetti dell'Evento
2. Evento Speciale
3. Piazzare i segnalini Ricordo
4. Muovere il Direttore
5. Muovere i mostri
6. Piazzare nuovi mostri

## 7. Attacco dei mostri

Alcune carte non hanno tutti i simboli, in questo caso saltare i relativi passi.

### 1. Effeti dell'evento

Inizia a leggere la descrizione dell'evento, alcuni effetti dell'evento devono essere subito risolti, mentre altri rimangono applicabili fino alla fine del turno. Per esempio, un evento può obbligare i personaggi a effettuare subito un test, oppure può rinforzare i mostri e, quindi, è applicabile nel relativo turno dei mostri.

### 2. Evento speciale

Verificare se sulla carta di Movimento dei Mostri è presente il simbolo dell'evento speciale. Ci sono tre tipi di Eventi speciali:

- stella verde (20 carte) Piazzare a caso uno Slasher che muoverà in questo turno (Massimo 4 nello stesso momento)
- stella blu (uno ogni cinque carte) Chiudi tutte le porte delle stanze che contengono un personaggio posizionando a caso un segnalino porta sullo spazio indicato
- stella rossa (uno ogni dieci carte) fino alla fine del turno tutti gli Slasher diventano eterei (ethereal movement, ethereal attacks and +1 AP)

Se presente, seguite le istruzioni del relativo colore descritte sulla carta dello Scenario. Gli eventi speciali hanno effetto su tutti gli scenari in corso e alcuni hanno effetto anche sui mostri o su particolari oggetti (come indicato nelle relative carte). L'ordine di esecuzione degli eventi speciali è: scenari, mostri, oggetti.

### 3. Piazzamento dei segnalini Ricordo

Usare la **Casualità** ("*Randomization*") per piazzare i segnalini Ricordo sul tabellone. Se il simbolo non è presente oppure se tutti i 12 segnalini sono già stati piazzati sul tabellone, ignorare questo passo.

### 4. Movimento del Direttore

Solo se questo simbolo è presente sulla carta Movimento è possibile muovere il Direttore di una casella in avanti. Altre indicazioni le trovate nel capitolo **Percorso dell'Insonnia**.

### 5. Movimento dei mostri

Tutti i mostri si muovono verso i personaggi.

### 6. Piazzamento di nuovi mostri

Sulla carta possono essere elencati fino ad un massimo di 3 mostri. Utilizzare la **Casualità** per piazzarli sul tabellone. Se il numero di giocatori è inferiore a 5, ignorare il terzo mostro. Se non ci sono più miniature disponibili per il tipo di mostro indicato, ignorare il piazzamento.

## 7. Attacco dei mostri

I mostri attaccano i giocatori che si trovano nella stessa casella dei personaggi.

### Le carte mostro

Le informazioni sulle carte mostro sono:

- 1) Nome.
- 2) Abilità speciali.
- 3) Tipo di attacco.
- 4) Valore di Attacco (AR)
- 5) Punti vita (HP)
- 6) Valore di Difesa (Def)
- 7) Punti Azione (AP)

Alcuni mostri hanno regole ed abilità speciali indicate nella relativa carta.

### Movimento dei mostri

I mostri usano tutti i loro AP per muoversi, **1AP** corrisponde ad una casella. Se, durante il movimento, un mostro raggiunge un personaggio, si fermerà in quella casella. Una volta spesi tutti i suoi AP, un mostro potrà comunque attaccare (alla fine del turno dei Mostri).

Le regole del movimento mostri sono:

- Se il mostro vede un personaggio, si muove in quella direzione.
- Se il mostro non vede nessun personaggio, si muove nella direzione del personaggio più vicino.
- Se il mostro vede più personaggi, si muove verso quello più vicino. Se ci sono più personaggi alla stessa distanza, i giocatori scelgono verso quale personaggio muovere il mostro.

NOTA: i mostri e i personaggi eterei possono muoversi attraverso i muri, le porte bloccato o le barriere. Comunque non possono vedere né attaccare attraverso queste barriere. Ci sono alcune eccezioni a queste regole, descritte nelle relative carte Mostro, carte Movimento o carte Scenario. Ad esempio, Nemesis si muove sempre verso lo stesso personaggio.

I mostri possono muoversi attraverso le porte che non sono ancora state aperte (ancora a faccia in giù). Quando i personaggi scoprono una porta, ma non riescono ad aprirla nello stesso turno, il segnalino Porta rimane scoperto sul tabello. Solo mostri Eterei possono muoversi attraverso queste porte, e ciò significa che i mostri non-eterei possono essere intrappolati in una stanza o costretti a trovare un altro modo per raggiungere i personaggi.

### Muovere velocemente i mostri

Ad un certo punto, sul tabellone possono essere presenti anche una dozzina di mostri nello stesso momento e abbastanza lontani dai personaggi (es. ad una distanza di oltre 10 caselle). In questo caso, identificare il percorso più breve può diventare oneroso e noioso per i giocatori. Il tabellone è costruito in modo da rendere chiaramente visibile la strada più breve e, dopo un paio di partite, sarete in grado di identificarlo senza esitazioni. Spesso, se il mostro è in una stanza, il modo più

semplice è quello di muoverlo verso il corridoio più vicino o verso la stanza centrale. Consiglio che ogni giocatore si "prenda cura" di un lato del tabellone e dei mostri che ci sono sopra.

### **Attacco dei mostri**

Come ultimo passo del turno dei mostri, dopo la loro apparizione (passo 7), c'è l'attacco di mostri. Ogni mostro può attaccare i personaggi che sono nella sua stessa casella o quelli che rientrano nella LOS dei mostri che attaccano a distanza. I mostri attaccano una sola volta (a meno che sia diversamente indicato nelle carte) e non consumano AP. Se nello stesso turno un mostro appare sul tabellone in una casella con dei personaggi, attaccherà anche lui. Dopo aver completato tutti gli attacchi, il turno dei mostri termina.

Quindi, tutto ricomincia e il nuovo primo giocatore inizia il nuovo round.

### **Esplorazione e ricerca**

Se un giocatore è in una casella con un segnalino *armadietto* o *cadavere* può tentare una ricerca, spendendo **1AP** (azione Ricerca). Una volta rivelato, il segnalino dovrà essere rimosso. Questi segnalini sono di due tipi differenti ma seguono le stessa regole descritte di seguito.

#### **Cadavere**

Il segnalino Cadavere va posizionato con il simbolo del cadavere visibile. Durante la ricerca su un *cadavere*, basta girare il segnalino e vedere quello che si ottiene, pescando la relativa carta indicata sul retro del segnalino stesso. Alcuni cadaveri riportano il simbolo dei mostri. Ciò significa che, una volta girato il segnalino, apparirà il mostro nella stessa casella (ricordatevi che i personaggi non possono muoversi se c'è un mostro nella loro stessa casella).

#### **Armadietto**

Quando un personaggio esegue un'azione di Ricerca nell'*armadietto*, girare il segnalino ed eseguire una Prova di Ricerca. Sul retro del segnalino sono presenti dei simboli che rappresentano, a partire da sinistra, armi, equipaggiamento, farmaci. Su ogni simbolo è indicato il relativo numero per poterlo ottenere. Potrebbe anche esserci il simbolo del mostro (non tutti gli Armadietti ce l'hanno). Il giocatore gira il segnalino ed effettua una prova di ricerca che gli permetterà di ottenere gli oggetti indicati. Se fallisce e se è presente il simbolo del mostro, questi apparirà immediatamente nella stessa casella per personaggio.

#### **Prova di ricerca**

La prova di ricerca è effettuata lanciando il numero di D6 corrispondenti al valore di **Immaginazione (I)** del personaggio. Ogni risultato UGUALE o MAGGIORE a 4 è considerato un successo. Con i Successi è possibile "acquistare" più di una carta oggetto, ma non più di una per

tipo al costo mostrato sul segnalino (Es. I valori sono arma 2, equipaggiamento 4, medicina 3. Se il giocatore ottiene 5 successi può scegliere arma e medicina o equipaggiamento). Se la prova fallisce (non si riesce ad avere abbastanza successi pari ad un valore minimo mostrato) e se è presente il simbolo del mostro, questo apparirà immediatamente nella stessa casella del personaggio.

## Segnalini e carte Ricordi

Quando un giocatore è su un segnalino Ricordo può utilizzare **1AP** per rimuovere il segnalino dal tabellone, pescare la prima carta dal suo mazzo personale dei Ricordi e seguire le istruzioni riportate. Sul tabellone ci possono essere al massimo 12 segnalini Ricordo contemporaneamente presenti. Ogni mazzo è personale ed è composto da 10 carte. Cinque di queste carte sono ricordi personali dalla vita precedente del personaggio e forniranno al personaggio abilità e oggetti utili. Le rimanenti carte sono uguali per tutti e descrivono ricordi traumatici legati all'ospedale. Dopo aver pescato una carta, leggete e seguite le istruzioni contenute. Se si tratta di una Abilità o di un oggetto, piazzate la carta di fianco alla propria scheda personaggio. Potrà quindi essere utilizzata subito (gli oggetti personali non possono essere scambiati e utilizzati dagli altri personaggi). Mettete di fianco alla scheda personaggio anche le carte dei brutti ricordi.

In qualsiasi momento, senza alcun costo, è possibile scartare 2 carte Ricordi (che vengono eliminate dal gioco) per scegliere una carta delle abilità iniziali rimaste sotto la scheda del personaggio. Se un personaggio possiede già le 4 abilità iniziali, le carte non possono essere altro che ricordi. Alcune carte Ricordi possono essere usate solo una volta e, quindi, vanno scartate dopo l'uso. Altre possono essere usate per un numero limitato di volte oppure subiscono gli effetti di durata (come le armi). Ma fino a quando sono utilizzabili, possono essere scambiate per ottenere le carte Abilità.

## Abilità (Skills)

Ogni personaggio possiede quattro abilità iniziali e ne può ottenere altre derivanti dalle carte dei disturbi mentali. Le Abilità sono utilizzate durante il proprio turno (con alcune eccezioni), influenzando il gioco in modi diversi.

- A – Nome
- B – Tipo
- C – Tempo di recupero
- D – Costo
- E – Regole

Ci sono tre tipi di abilità di combattimento: attacco, difesa e utilità.

### ATTACO (“**ATTACK**”)

Utilizzata prevalentemente nei combattimenti contro i mostri. Possono essere utilizzate solo durante il proprio turno e hanno un singolo effetto immediato.

### UTILITA' (“**UTILITY**”)

Hanno una vasta gamma di effetti che non sono né offensivi né difensivi. Possono

essere utilizzate solo durante il proprio turno a meno che la carta preveda espressamente il contrario. Alcune hanno un singolo effetto immediato, altre effetti permanenti o che durano fino alla fine del turno.

#### DIFESA (“**DEFENSE**”)

Possono potenziare il vostro personaggio contro i nemici, indebolendo i loro attacchi o consentendo di eluderli. I loro effetti durano sempre fino alla fine di un round. Solo le Abilità di Difesa (e solo quelle che costano **0AP**) possono essere utilizzate durante il turno dei Monstri, prima del loro attacco.

#### Tempo di recupero (“**Cooldown counter**”)

Quando un personaggio utilizza una sua abilità, deve aspettare un po' di tempo prima di poterla utilizzare nuovamente. Ciò è calcolato attraverso il contatore del tempo di recupero. Il contatore è diviso in due parti: una più chiara, che contiene una prima coppia di numeri; ed una più scura, con altri numeri. Dopo aver usato un'abilità, posizionare il contatore sul numero più alto della metà più chiara. L'uso della parte più scura è spiegato nella sezione **Follia** (“*Insanity*”). All'inizio del proprio turno, diminuite di uno il tempo di recupero su ogni abilità. Quando il contatore del recupero viene diminuito e si trova già sul valore “1” viene rimosso dalla scheda rendendo utilizzabile quella abilità. Potrete diminuire di un punto una delle vostre abilità ogni volta che uccidete un mostro.

**D) Costo di utilizzo** (“*cost*”). Indica il numero di AP necessari per utilizzare l'abilità. Se un personaggio non ha sufficienti AP, non può utilizzare quella abilità. Se una abilità costa zero AP, può essere sempre usata durante il proprio turno. Un'abilità di Difesa che costa zero AP può essere usata anche durante il turno degli altri giocatori o in quello dei mostri.

**E) Regole di utilizzo** (“*rules*”). Le abilità di Attacco hanno dei simboli che sono spiegati nella sezione Combattimento. Le altre abilità richiedono al giocatore di leggere il contenuto della carta e seguire le indicazioni. Alcune abilità hanno delle regole di utilizzo che, normalmente, non sono permesse dal manuale. In questo caso valgono le regole presenti sulla carta, anche se appaiono in contrasto col presente manuale.

Importante: ogni personaggio può avere fino ad un massimo di 6 abilità alla volta. Se dovesse ottenerne un'altra (dai Ricordi, disordini mentali etc.), dovrà scartarne una per poterla utilizzare. L'Abilità scartata può essere quella appena pescata oppure una che possedete anche in tempo di recupero. Potete utilizzare l'abilità appena scartata un'ultima volta, pagandone il relativo costo di AP (ma non se è in tempo di recupero).

## Equipaggiamento

L'equipaggiamento si ottiene cercando negli armadietti o nei cadaveri, oppure dagli effetti degli Eventi e delle carte Ricordi.

Un giocatore ha a disposizione 4 spazi per l'equipaggiamento. Generalmente un oggetto occupa uno spazio, ma alcuni seguono le seguenti regole:

- Un oggetto GRANDE occupa 2 spazi.
- Un oggetto PICCOLO nessuno spazio.
- Un oggetto CORAZZA è possibile averne solo uno.

Gli oggetti possono essere scartati in qualsiasi momento (oppure passati ad un altri giocatore con un'azione di scambio). Se pescate una carta che fa superare il limite degli spazi a disposizione, potete scartarla oppure fare spazio scartando la carte già presenti nell'inventario.

È inoltre possibile scartare alcune carte utilizzandole, ma non è possibile utilizzare una carta appena presa finché non entra a far parte del proprio inventario.

L'equipaggiamento è diviso in 3 tipi: armi, oggetti, farmaci.

A – Nome

B – Figura

C – Regole di utilizzo

D – Durata

**ARMA (*weapon*)** - necessarie per combattere ed infliggere danni ai mostri. Ogni arma ha una durata nel tempo (indicata nell'angolo in basso a destra della carta D). La durata si riduce durante i combattimenti o quando viene utilizzata per aprire le porte sbarrate, ed è misurata con dei segnalini da apporre sulla carta. Se il numero dei segnalini è uguale al valore indicato (D), allora l'arma diventa inutilizzabile e la carta viene scartata. Alcune armi non hanno l'indicazione di durata, ciò significa che sono indistruttibili.

**OGGETTO (*item*)**– Questa categoria contiene vari amuleti, talismani, incantesimi o anche armature. La carta contiene le regole di utilizzo. Gli oggetti possono essere utilizzati solo durante il proprio turno (se non diversamente indicato). Nell'angolo in basso a destra è indicato il numero di volte che può essere utilizzata. Ogni volta che l'oggetto viene usato bisogna apporre un segnalino sulla carta. Quando i segnalini raggiungono il valore indicato, l'oggetto diventa inutilizzabile e la carta deve essere scartata. Non vi è alcun limite per quante volte un oggetto può essere utilizzato durante un singolo turno (sempre nei limiti della sua durata). L'utilizzo della maggior parte degli oggetti costa **OAP**.

Se una carta contiene l'indicazione CORAZZA ("*armor*"), il numero in basso a destra indica la sua durata. Quando un personaggio subisce una ferita, invece di segnare la ferita sulla scheda del personaggio, può piazzare un segnalino sulla carta. Quando i segnalini raggiungono il numero indicato, la carta va scartata. Se il personaggio subisce un numero di ferite maggiore a quello indicato sulla carta (o rimanente) può posizionare i segnalini sulla carta fino al massimo consentito, i rimanenti danni saranno considerate ferite del personaggio. In questo caso la carta andrà poi scartata. Se viene trovata una seconda corazza, è possibile donarne una ad un personaggio che si trovi nella stessa casella (non è richiesta un'azione di scambio), scartarla, oppure rimpiazzare una carta corazza già in vostro possesso scartando la vecchia carta.

**FARMACO (*drug*)**- Generalmente forniscono dei bonus ed il loro utilizzo costa sempre **OAP** durante il proprio turno di gioco. Ogni carta di questo tipo è considerata un elemento PICCOLO e non occupa spazio nell'inventario. Nell'angolo in basso a destra è indicato il numero di volte che può essere utilizzato, poi il farmaco perde il suo effetto e la carta deve essere scartata. Come per le altre carte, deve essere piazzato un segnalino sulla carta dopo ogni utilizzo. Gli effetti di farmaci, anche uguali, sono cumulativi.

## Combattimento

Un personaggio può decidere di attaccare un nemico che si trovi nella sua stessa casella. Generalmente, ci sono tre modalità di attacco: a mani nude, con un arma o con un'abilità. Il personaggio spende **1AP** (se non diversamente indicato nella carta) per attaccare. È possibile attaccare quanto si vuole, se si hanno sufficienti AP.

La procedura di attacco è la seguente:

- 1) Il giocatore sceglie l'obiettivo dell'attacco: un nemico nella sua stessa casella o in LOS ammessa dall'attacco a distanza.
- 2) Il giocatore determina il tipo di attacco (mani nude, arma o abilità).
- 3) Tutti i tipi di attacco prevedono il lancio di un numero di **D6** che dipende dal tipo di attacco scelto. Per l'attacco a mani nude lanciare **3D6**. Ogni numero ottenuto con il lancio dei dadi è chiamato **Attack Roll**.
- 4) Ogni risultato uguale o maggiore della statistica di attacco del personaggio è considerato un successo. Ai risultati vanno aggiunti eventuali modificatori (es. se un effetto indica "+1 **Attack Roll**", significa che ad **ogni** dado va aggiunto\* +1 al suo risultato).

*\*Nota personale: Vuol dire praticamente **Sottrarre** il numero al risultato del dado (Es.AR 5 il successo si ha con 5 o 6, aggiungere un +1 vuol dire ottenere un risultato positivo con 4, 5 o 6)*

- 5) Effetti speciali. I simboli sulle carte Armi e Abilità aumentano la forza dell'attacco o ne modificano il risultato. Comunque, il risultato ottenuto può ulteriormente essere modificato da oggetti, proprietà dei mostri, eventi e scenari.
- 6) Sottraete il valore di Difesa del nemico dal numero di successi ottenuto.
- 7) Il numero rimasto dei successi indica il numero delle ferite subite dal mostro. A questo valore vanno comunque applicati eventuali modificatori indicati nelle carte. Sottrai le ferite dal valore di **HP** del mostro. Se il valore di HP va a 0, il mostro muore e viene rimosso dal tabellone. Per ogni ferita, mettere un segnalino ferita sulla scheda del mostro (per i boss e i mini-boss) o accanto alla miniatura del mostro.

**NOTA:** Chi uccide il mostro, riduce di 1 il tempo di recupero di una delle proprie Abilità.

I tipi di attacco sono:

**A mani nude** – Questo attacco può essere usato con i mostri presenti nella stessa casella del personaggio e richiede il lancio di **3D6**.

**Attacco con un arma** – Se il personaggio possiede un'arma può usarla per attaccare, lanciando il numero di **D6** indicato nella carta dell'arma stessa e, successivamente, applica le regole descritte nella carta. Ricordate che le armi sono soggette ad usura. Se ottenete almeno un "1" col lancio dei dadi (prima di applicare i modificatori) allora dovete applicare un segnalino Usura sulla carta. Se il numero di segnalini è uguale a numero indicato, allora l'arma andrà scartata dopo l'attacco.

**Attacco con un'abilità** – Se il personaggio possiede un'abilità può usarla per attaccare, utilizzando il numero di **AP** indicato. Sulla carta sono presenti i simboli che rappresentano i tipi di attacco che possono essere utilizzati dopo aver lanciato i dadi. Dopo avere usato l'abilità, aggiungi un segnalino per il tempo di recupero sulla carta.

### Simboli sulla carta Abilità



**Fuoco (Fire)** – riduce di 1 il valore di difesa del nemico. Non ha effetto permanente.



**Benedetto (Holy)** – se il nemico è Etereo la sua Difesa viene ridotta a 0, solo per l'attacco corrente.



**Etereo (Ghostly)** – se il nemico è non-etero, la sua difesa viene ridotta a 0, solo per l'attacco corrente.



**Potenza (Power)** – se riesci a ferire il mostro, viene stordito. Posizionare la miniatura prona sul tabellone.



**Gelo (Frost)** - se riesci a ferire il mostro, viene congelato (piazza un segnalino Frost vicino al mostro).



**Effetto ad Area (AoE)** – l'attacco ha effetto su più nemici all'interno della stessa casella. Se nella casella ci sono anche dei personaggi, questi non subiscono nessun effetto.



**Distanza (Ranged)** – Indica l'attacco a distanza (il nemico non si trova nella stessa casella del personaggio, ma comunque nella sua LOS).



**Con Arma (Weapon Attack)** – Attacco con una delle tue armi con tutti i bonus dell'arma e della Abilità.

**Precisione (Precision)** – se ottieni “6” (senza modificatori), ignora la difesa del nemico.

**Critico (Critical)** – per ogni “6” infliggi 2 danni al nemico, (basta 1 difesa per annullarlo).

### Attacco Benedetto (Holy) e Etereo (Ghostly)

Un mostro è Etereo solo se ha il relativo simbolo sulla propria carta. Tutti i personaggi sono non-etero, anche se alcune abilità, oggetti e regole dello Scenario possono modificare questa regola.

### Attacco potente (Power)

Ogni nemico (ad eccezione dei boss) che subisce almeno un danno da un Attacco Potente, rimane stordito. Quando un mostro (o personaggio) è stordito, posizionate prona la relativa miniatura. Quando un personaggio stordisce un mostro, può allontanarlo di una casella in qualsiasi direzione permessa (non può attraversare i muri, ecc).

Un personaggio stordito deve spendere **1AP** all'inizio del turno successivo per rialzarsi. Anche un mostro stordito deve spendere **1AP** per alzarsi al suo prossimo turno (e può muoversi di uno spazio in meno rispetto al solito in quel turno). Mentre sono storditi, Mostri e Personaggi non possono difendersi dagli attacchi e perdono tutte le caratteristiche di protezione dagli attacchi (*Avoidance*).

### Congelato (Frost)

Quando un mostro o un personaggio subiscono almeno un danno da un attacco di questo tipo, bisogna piazzare un segnalino Frost di fianco alla relativa miniatura. È necessario spendere **1AP** all'inizio del proprio turno per poterlo rimuovere. I mostri che recuperano (perdono il segnalino Frost) e attaccano nello stesso turno, effettuano il primo attacco con un Dado di attacco in meno.

### **Attacco a distanza (*Ranged attack*)**

È possibile attaccare a distanza i nemici che siano in linea di vista (LOS) del personaggio. La distanza viene indicata con l'apposito simbolo sulle carte e indica la distanza massima del bersaglio, anche se possono essere usate su obiettivi nello stesso spazio. È possibile attaccare a distanza nemici che si trovino nelle caselle con altri Personaggi, questi ultimi non subiranno effetti. Inoltre, è possibile attaccare anche se ci sono mostri o personaggi nella LOS prima dell'obiettivo. Questi non subiranno nessun effetto dall'attacco.

### **Effetto ad Area (AoE)**

È permesso attaccare più mostri presenti nella stessa casella. Sulla carta è indicato il numero di dadi che deve essere lanciato e moltiplicato per il numero di mostri presenti nello spazio (ES. *Un'arma da 4d6 utilizzata in uno spazio con 5 mostri farà lanciare 5\*4d6=20d6*). Dal numero di successi ottenuti si dovrà sottrarre SOLO il valore di Difesa più alto tra tutti i mostri, dopo aver applicato eventuali effetti (es. dai simboli degli altri attacchi speciali). Una volta determinato il numero dei successi, tutti i mostri ricevono 1 Danno (i Personaggi non subiscono danni) e i rimanenti saranno distribuiti a scelta dal giocatore. Se il numero dei successi è inferiore al numero dei mostri, il giocatore sceglierà a quali mostri attribuire 1 Danno. In questo caso non è permesso colpire più di una volta un singolo mostro. Se vengono uccisi più mostri in un colpo solo il tempo di recupero sarà comunque ridotto solo di 1.

### **Precisione**

Se ottieni un "6" col lancio dei dadi (senza modificatori), ignori la difesa del nemico.

*Esempio: Un mostro ha 2 di Difesa. Il valore di attacco del personaggio (AR) è 5+ e attacca con 5D6 con un'arma che ha il simbolo "attacco di precisione". I risultati dei dadi sono 6, 6, 5, 2 e 1. Significa 3 successi. Il valore "5" è assorbito dalla Difesa del nemico, i due "6" ignorano la Difesa del mostro e gli infliggono 2 Danni. I "6" ottenuti aggiungendo eventuali bonus sul lancio dei dadi non hanno l'effetto dell'attacco di precisione.*

### **Colpo critico**

Se ottieni un "6" col lancio dei dadi (senza modificatori), infliggi 2 danni.

*Esempio: Un mostro ha 2 di Difesa. Il valore di attacco del personaggio (AR) è 5+ e attacca con 5D6 con un'arma che ha il simbolo "attacco critico". I risultati dei dadi sono 6, 6, 5, 2 e 1. Significa 3 successi. I valori "5" e "6" sono assorbiti dalla Difesa del nemico, il secondo "6" infligge 2 Danni al nemico. I "6" ottenuti aggiungendo eventuali bonus sul lancio dei dadi non hanno l'effetto dell'attacco critico.*

La Difesa permette di ignorare i successi ottenuti con il lancio dei dadi di attacco a partire dal successo col risultato più basso (nei due casi di esempio, partendo dal valore 5).

### **Attacco dei mostri**

I mostri attaccano alla fine del loro turno e sempre il giocatore con il più basso valore di difesa (nel caso ci siano più personaggi nella stessa casella). Se ci sono due o più giocatori con lo stesso valore di difesa, verrà attaccato quello con il minor numero di punti vita rimanenti. I giocatori dovranno scegliere quale personaggio viene attaccato se anche questa condizione non dà un risultato decisivo. Il giocatore che subisce l'attacco applica i bonus a sua disposizione. Questo non modifica il bersaglio del mostro, ma l'esito del suo attacco.

I mostri attaccano in un ordine stabilito, descritto nelle relative carte. Dopo aver scelto il bersaglio, lanciare **1D6** per stabilire il tipo di attacco.

Se ci sono più mostri nella casella con il personaggio, seguite questa priorità di attacco:

- 1 - Boss e mini boss.
- 2 - Mostri con abilità d'élite.
- 3 - Mostri con abilità di base.

Quando ci sono più mostri con le medesime caratteristiche, saranno i giocatori a scegliere il mostro che effettuerà l'attacco. Dopo che il primo mostro ha attaccato, attaccheranno uno ad uno anche gli altri (se potranno farlo). Prima di proseguire, assicurarsi che tutti i mostri presenti nella casella abbiano attaccato.

### **Sopraffare (*Overhelm*)**

I mostri che si trovano nella stessa casella sono più forti. Il primo mostro attacca normalmente, ma ogni successivo riceverà un numero extra di dadi di attacco pari al numero di mostri che hanno attaccato prima di lui. Questo bonus termina alla fine di ogni turno.

### **Area di effetto (AoE)**

L'area di effetto di un attacco dei mostri si applica ai personaggi che si trovano nella stessa casella. Dopo aver lanciato i dadi di attacco e contato i successi, tutti i personaggi applicano la loro Difesa e, eventualmente, subiscono i danni rimanenti.

### **Attacco a distanza**

I mostri possono attaccare a distanza se è presente il relativo simbolo sulla carta. Dopo avere effettuato la fase di movimento (non è obbligato a raggiungere la casella del personaggio ma può fermarsi prima), se il mostro si trova entro la distanza indicata sulla carta, può attaccare il personaggio, altrimenti dovrà prima muoversi verso il personaggio per entrare nel range di attacco previsto. Se si trova più vicino del suo raggio, può allontanarsi fino al massimo possibile. Al contrario dei personaggi, i mostri possono lasciare le caselle che occupano insieme ai personaggi.

### **Follia (*Insanity*)**

La follia rappresenta lo stato mentale dei personaggi e permette loro alterare la realtà. Può essere utilizzata sia in fase di attacco che in difesa.

Il contatore di Follia sulla carta del personaggio è utilizzato per monitorarne il livello. Tutti i giocatori iniziano il gioco senza segnalini e ne posizionano uno sul numero 1 la prima volta che la usano o la perdono. Il segnalino viene spostato progressivamente verso l'alto quando il personaggio la usa o la perde nuovamente.

Se viene riconquistata, il segnalino deve essere spostato sul numero inferiore.

### **Follia - Abilità**

**Dado del Caos** – Usando 1 punto Follia puoi utilizzare il Dado del Caos nel prossimo attacco. Il numero dei teschi ottenuto sarà aggiunto al numero dei successi ottenuti con i dadi di attacco. Uno dei simboli del dado è "+1" e, se ottenuto, permette di aumentare di uno il valore ottenuto da ogni dado d'attacco.

È possibile usare la Follia per lanciare i dadi del Caos quante volte si vuole durante il proprio turno, ma non può essere usata due volte nello stesso attacco. Nel caso le abilità o alcune armi

permettano di lanciare due volte i dadi di attacco, i dadi del caos potranno essere utilizzati solo col primo lancio dei dadi.

I teschi non contano come un “6” ottenuto nei lanci di precisione e critico.

**Armadietto immaginario (*Imaginary locker*)** - Usando 1 punto Follia con **1AP** durante il tuo turno, puoi prendere un segnalino “Armadietto” (a caso tra quelli non utilizzati nel gioco) e piazzarlo nel tuo spazio. Questa possibilità non può essere utilizzata prima che il Direttore abbia raggiunto la casella B1 del Cammino dell’Insonnia. Solo chi ha piazzato l’armadietto immaginario può eseguire una ricerca nell’armadietto, spendendo **1AP**. Qualsiasi sia il risultato della prova di ricerca nell’armadietto, il segnalino va rimosso dal tabellone.

**Dadi di Difesa** – Solo durante il turno dei mostri, ma prima che vengano lanciati i dadi d’attacco del mostro, puoi utilizzare 1 punto Follia e lanciare i dadi da difesa. Gli scudi ottenuti andranno sommati al valore di Difesa del personaggio contro questo attacco.

**Collera (*Tantrum*)** – In qualunque momento durante il turno dei mostri, puoi utilizzare 1 punto Follia per attirare l’attenzione dei mostri verso di te e proteggere un personaggio nello stesso spazio. Tutti gli attacchi dei mostri saranno rivolti verso di te. Per utilizzare questa abilità, il giocatore dovrà esclamare la parola “Collera!”.

#### **Penalità sull’uso della Follia**

Gli ultimi due indicatori del livello di Follia hanno l’indicazione di “+1CD” e “+2CD” di fianco. Significa che quando viene raggiunto quel livello di follia il tempo di recupero diventerà più lungo. Normalmente, quando utilizzi un’abilità, piazzare un segnalino sul numero 4 del contatore della Calma sulla carta dell’abilità. Quando la follia raggiunge il valore “+1CD” o “+2CD” il segnalino va posto sul primo valore (+1CD) o sul seconda (+ 2CD) della parte scura del contatore della Calma. Se il contatore della Follia è sul valore massimo e qualcosa forza il personaggio a perdere ulteriori punti Follia, il personaggio deve essere riportato nella stanza di isolamento centrale (vedi paragrafo Morte del personaggio).

### **Il percorso dell’insonnia (*Insomnia track*)**

E’ il percorso che segue il Direttore, agisce come limite di tempo della partita e la sua lunghezza dipende dal numeri di scenari.

Il percorso termina nelle seguenti caselle:

- A12 con 1 Scenario
- B12 con 2 Scenari
- C12 con 3 Scenari
- D12 con 4 Scenari

E’ formato dalle caselle numerate da 1 a 12 su ogni tessera laterale della mappa. Il percorso inizia nella casella A1 del tabellone. Ogni volta che sulla carta del mostro è presente l’icona di movimento il Direttore si sposta nella casella successiva. Il movimento del Direttore è influenzato dai Ricordi, dagli Eventi, dall’uso delle Abilità e dal movimento dell’Insonnia (*insomnia shift*). Se il Direttore arriva nella casella A12, al turno successivo si muoverà alla casella B1 della successiva parte del tabellone in senso orario. Una volta giunto all’ultima casella (numero 12 della relativa parte del tabellone), il Direttore si sposterà nel pentagramma (al centro della tabellone) per la battaglia finale.

### **Movimenti dell'Insonnia (*Insomnia shifts*)**

Sono delle abilità che possono essere utilizzate dai personaggi ma faranno di muovere il Direttore in avanti di una casella del Percorso dell'Insonnia. Le abilità sono:

**Sfidare il tempo (*Insomnia shift – defy time*)** – Muovi il Direttore di uno spazio in avanti nel Percorso dell'Insonnia per guadagnare **1AP** aggiuntivo. Ogni giocatore può usarla solo una volta nel proprio turno.

**Sfidare la gravità (*Insomnia shift – defy gravity*)** – Muovi il Direttore di uno spazio in avanti nel Percorso dell'Insonnia per modificare il risultato di un dado di 1 (in più o in meno). Può essere usata una volta per un lancio di dadi nel proprio turno e non ha effetti sui dadi del caos e su quelli da difesa.

**Stomp! (*Stomp!*)** – Fate molta attenzione quando il Direttore si avvicina a voi. Se entrerà in una casella con un personaggio, questo verrà calpestato. Lanciare due volte i Dadi del Caos e, per ogni Teschio ottenuto, il personaggio subirà un danno (ignorando tutte le eventuali protezioni). Il personaggio rimarrà anche stordito (e quindi all'inizio del suo prossimo turno sarà costretto a spendere **1AP** per riprendersi). Dopodiché il Direttore si muoverà automaticamente nella successiva casella del percorso dell'insonnia (e ciò potrà innescare nuovamente tale situazione).

### **Morte dei personaggi**

Un personaggio muore se perde tutta la sua salute (il numero di segnalini sulla scheda del personaggio è uguale al valore di **HP** indicato) o se viene obbligato a usare la Follia quando ha già raggiunto il livello massimo. Quando una di queste situazioni si verifica, seguire i seguenti passi:

1. Piazzare il personaggio nella sua cella di isolamento iniziale al centro del tabellone (dove ha iniziato il gioco).
2. Recupera tutta la sua Salute (**HP**) e sottrae 2 punti Follia (se il personaggio aveva 5 punti Follia, ora inizia con 3).
3. Tutti gli oggetti nel suo inventario subiscono 1 punto di usura (il tempo di recupero sulle abilità rimane invariato).
4. Muovere il Direttore di tre caselle in avanti nel Percorso dell'Insonnia.
5. Se il personaggio muore durante la battaglia finale, muore definitivamente. Rimuovere la miniatura dal tabellone.

### **Porte**

Le porte devono essere piazzate sul tabellone durante la fase di preparazione della partita, negli appositi spazi evidenziati e col simbolo della porta visibile. I personaggi non possono muovere attraverso le porte se prima non riescono ad aprirle. Le porte, una volta aperte, vanno rimosse dal tabellone.

Un giocatore in una casella con una porta può spendere **1AP** per verificare cosa c'è sul retro del segnalino. Quello che succede dopo dipende da cosa contiene il retro del segnalino. Dopo che la porta è stata aperta (oppure se non ci sono simboli sull'altro lato del segnalino), il segnalino viene rimosso dal tabellone. Se il tentativo di aprire la porta fallisce, lasciare il segnalino girato sul tabellone.

I Diversi tipi di porte sono:

**Porta aperta:** il retro del segnalino non contiene nessuna immagine. Rimuovere il segnalino dal tabellone.

**Porta sbarrata :** sul retro del segnalino c'è il simbolo di una barriera ed un numero. Dopo aver utilizzato **1AP** per girare il segnalino è necessario distruggere la porta per aprirla. Spendendo **1AP** o aggiungendo un segnalino Usura su una delle vostre armi (senza spendere AP), potete infliggere dei danni alla porta piazzando un relativo segnalino sulla porta stessa. Quando il numero dei segnalini raggiunge il numero indicato, la porta è distrutta e il segnalino viene rimosso dal tabellone. Potete utilizzare le armi quanto volete, ma se un'arma raggiunge il limite di usura, la perderete. Le armi che non si usurano non possono essere usate per abbattere le porte.

**Porta chiusa :** sul retro del segnalino c'è l'immagine di un lucchetto e un numero.

Dopo aver speso **1AP** per girare il segnalino, potete tentare di aprire la porta effettuando una prova di apertura (**Unlocking test**) senza spendere ulteriori AP. Se fallite la prova, il segnalino rimane sul tabellone e qualsiasi personaggio può tentare di aprirla (spendendo a sua volta **1AP**). Per aprire una porta bisogna lanciare tanti D6 pari al valore della Immaginazione ed ottenere 4+. Il numero sul segnalino determina la quantità di successi necessari per aprire la porta. Se il numero di successi è UGUALE o MAGGIORE del numero indicato, la porta viene aperta e il segnalino viene rimosso dal tabellone.

Se il personaggio fallisce è possibile ritentare la prova durante lo stesso turno di gioco (se si dispongono ancora di AP), ma il valore iniziale della porta viene aumentato di 1 per ogni tentativo. All'inizio del round del giocatore successivo il livello torna quello indicato sul segnalino. Se le porte sono già state scoperte, un giocatore non ha bisogno di spendere un'azione per girare il segnalino, ma un tentativo di apertura costa comunque **1AP**.

### **I Mostri e le porte**

I mostri si possono muovere attraverso le porte non scoperte, mentre non possono attraversare quelle che sono state scoperte (segnalino girato). Se un mostro rimane intrappolato in una stanza, dovrà trovare un altro modo di uscire dalla stanza e si muoverà sempre verso il personaggio a lui più vicino.

Le porte chiuse bloccano la linea di vista (LOS). Quando un personaggio è nella casella con una porta aperta, può vedere il contenuto di tutta la stanza. Se si trova a una o più caselle da una porta aperta, potrà vedere il contenuto della prima casella della stanza. Quest'ultima regola vale anche al contrario, cioè quando si trova dentro una stanza a una o più caselle dalla porta, si vede solo il contenuto della prima casella fuori dalla stanza.

### **Carte Scenario**

Le carte dello Scenario contengono le informazioni riassuntive sullo scenario. La descrizione completa la trovate nella guida degli scenari.

**A) Obiettivi** - che cosa dovete fare per terminare lo scenario.

**B) Eventi speciali** – Eventi che accadono quando viene pescata una carta Movimento del relativo colore.

**C) Cambio scenario:** indicazioni di quando iniziare il nuovo scenario..

### **Cambio scenario (*scenario jump*)**

Ogni scenario ha una regola che dice quando inizia quello successivo. Il nuovo scenario (scelto a caso) di solito inizia prima che finisca il precedente e solo quando sono state soddisfatte tutte le condizioni indicate nella carta scenario precedente. Quando inizia un nuovo scenario, leggere la relativa carta e seguire le istruzioni indicate. È comunque possibile avere 3 o 4 scenari attivi contemporaneamente. L'inizio del nuovo scenario, di solito, genera nuovi mostri, nuovi eventi e nuove regole da seguire. Se uno scenario prevede delle specifiche parti di tabellone che non sono usate nella partita corrente, scartare la carta Scenario e sceglierne un'altra.

Quando i giocatori completano gli obiettivi di uno scenario, rimuovete tutti i segnalini dal tabellone (tranne i mostri ancora vivi se non diversamente specificato nella nuova carta scenario).

Ogni giocatore:

- Riguarda 1 punto Follia
- pesca una carta da ogni mazzo delle Malattie mentali indicate nella propria scheda personaggio e ne sceglie una da tenere (le altre vanno rimesse nei rispettivi mazzi).

Se la battaglia finale con il Direttore è già iniziata, i giocatori non ricevono nessuno di questi bonus.

### **Lo scontro finale**

Quando il Direttore arriva sull'ultima casella del Percorso dell'Insonnia (cioè A12, B12, C12 o D14 a seconda della difficoltà scelta) e deve essere mosso in avanti, va piazzato nella casella col Pentagonogramma al centro del tabellone per iniziare lo scontro finale.

Se i giocatori hanno completato tutti gli scenari prima che il Direttore raggiunga l'ultima casella, vincono la partita, altrimenti lo dovranno affrontare per tentare di vincere la partita.

Quando il Direttore viene posizionato nella casella del pentagramma diventa un mostro in gioco ed entra a far parte del turno dei mostri.

I giocatori possono comunque tentare di completare lo scenario ma, se ci riescono, non riceveranno i relativi bonus. Per terminare lo scenario i giocatori continueranno a pescare le carte movimento, ma non saranno generati eventi speciali e non appariranno nuovi mostri. Quelli rimasti, però, continueranno a muoversi ed attaccare. Se i giocatori finiscono tutti gli scenari quando il Direttore è in gioco, non dovranno più pescare nuove carte di movimento, ma dovranno comunque sconfiggere il Direttore per vincere la partita.

**NOTA** – se un personaggio muore, o raggiunge il livello massimo di follia, quando il Direttore è in gioco, dovrà essere rimosso definitivamente dal tabellone.

### **Vittoria / Sconfitta**

I giocatori vincono se raggiungono tutti gli obiettivi dello scenario prima che il Direttore venga posizionato sul pentagramma, oppure se lo sconfiggeranno nello scontrofinale.

I giocatori perdono se non riescono a completare gli scenari in tempo oppure se muoiono tutti quando il Direttore è in gioco.

## Mostri speciali e mini-boss

Mostri speciali sono contrassegnati con una stella blu di fianco al loro nome sulla carta, mentre i mini-boss sono identificati con una stella rossa. Prima di iniziare la partita, durante la fase di preparazione, potete scegliere se giocare con i mostri speciali. Nel gioco base c'è solo un mini boss. Nemesis.

I giocatori scelgono a caso un qualsiasi numero di mostri speciali (ma più di uno potrebbe rallentare il gioco) e li piazzano accanto al tabellone. Durante il turno dei mostri, quando pescate una carta di movimento, verificate la presenza delle stelle (rossa o blu) e, in questo caso, piazzate il mostro speciale/mini boss al posto di quello indicato dalla carta (tira **1D6** per ciascuno e piazza quello con il risultato più alto). Ci possono essere più mostri speciali in gioco ma solamente un mini boss. Se pescate un mini boss e ce n'è uno già in gioco, piazzate il mostro indicato sulla carta.

### Nemesis (mini boss)

Quando Nemesis entra in gioco, tutti i giocatori devono lanciare **1D6** e, quello che ottiene il risultato minore diventa il suo bersaglio. Nemesis si muoverà ed attaccherà solo quel giocatore, mentre gli altri giocatori ignoreranno la sua presenza, muovendosi normalmente nella sua casella e non attaccandolo mai. Le caratteristiche di Nemesis sono le stesse del personaggio bersaglio, aumentate di +1 (es. Se il personaggio ha **3AP**, Nemesis ne ha **4AP**, se il valore di Attacco (**AR**) del personaggio è 5+, quello di Nemesis è 4+).

Quando Nemesis è nella stessa casella del suo bersaglio, lo attaccherà due volte. Il primo con un'arma a caso scelta tra quelle possedute dal personaggio (oppure a mani libere se non ne ha nessuna). Per il secondo utilizzerà una delle abilità (scelta a caso) del personaggio (se ne possiede). Questi attacchi non influenzeranno l'usura delle armi nè il tempo di recupero del personaggio e dovranno essere diversi per ogni turno (sempre che l'inventario del personaggio ne dia la possibilità). Potete utilizzare il lancio del dado per determinare il tipo di arma/abilità da usare.

## Glossario

**Quarter** (Tassello/Tessera laterale del tabellone) – Un tassello a forma di L del tabellone.

**Running Bonus** (Correre) – Ottenere +2AP quando un personaggio spende tutti i suoi AP per correre.

**Basic skill** - Una delle 4 carte abilità nominative assegnate ad un personaggio.

**Insane Skill** - Abilità utilizzata da qualsiasi personaggio al costo di punti Follia.

**Insomnia Shift** - Abilità utilizzato da un personaggio il cui costo è il movimento in avanti del Direttore sul Percorso dell'Insonnia.

**Natural roll** (*Lancio naturale*) - Risultato di un lancio dei dadi prima di eventuali modifiche.

**Randomization** (*casualmente, in modo casuale*) – Un lancio contemporaneo di **1D4** e **1D12** che determina una specifica casella del tabellone. Il D4 indica il tassello laterale del tabellone (A, B, C o D) e il D12 il numero della casella.

**D6** - Dado a sei facce. Il numero prima della 'D' indica il numero dei dadi da lanciare (es. 4D6 significa lanciare quattro dadi a sei facce).

**D3** - Dado da tre lati. Per ottenere il risultato, lanciare **1D6** e seguire queste indicazioni (1 e 2 = 1; 3 e 4 = 2; 5 e 6 = 3).

**Inspiring presence** – Abilità che consente a tutti i personaggi amici nello stesso spazio di ottenere un dado di attacco supplementare.

**Stealth** – Abilità che permette al personaggio di lasciare una casella anche se ci sono dei mostri.

**Avoidance (x)** – Capacità di evitare Danni dagli attacchi nemici Per ogni danno inflitto lanciare 1D6; se il risultato è uguale o superiore al valore X, allora il Danno viene negato. Quando si ottiene un Colpo Critico lanciare il dado per ogni danno.

**Attack Roll** - Ogni numero ottenuto con il lancio dei dadi D6. Se un effetto indica “+1 Attack Roll”, significa che ad **ogni** dado va aggiunto +1 al suo risultato.

**Attack Dice** – Numero dei dadi D6 da lanciare. Se un effetto indica “+1 Attack Dice”, significa che è possibile lanciare 1D6 in più rispetto al valore indicato nella relativa carta.

## Glossario per i Mostri

**Basic Monster** (Mostro di base) - Il tipo più comune di mostro - di solito un'Infermiera (*Nurse*), Paziente (*Patient*) o Addetto alle pulizie (*Scavenger*). I mostri di base di solito hanno un solo attacco debole, senza regole aggiuntive.

**Elite Monster** (Mostro di elite) - Non ci sono regole speciali, ma hanno una tabella di attacco (sulla carta) che gli permette un attacco casuale ad ogni turno. Alcune regole e carte avranno effetti su questi mostri.

**Boss Monster** (Boss) – Questo tipo di mostri non possono essere storditi o controllati in alcun modo.

**Ethereal** (Etereo) - I mostri che possono muoversi attraverso i muri e altri ostacoli; i personaggi possono lasciare le caselle occupate da questo tipo di mostri a meno che non siano eterei anche loro. I personaggi eterei possono attraversare i muri e lasciare le caselle con i mostri non-eterei.

**Memorable** (Memorabile) - Dopo aver ucciso un mostro memorabile ogni giocatore che gli ha procurato almeno un danno o era nello stesso spazio durante il *colpo finale* (**Final Blow**) può pescare una carta Ricordo.

**Runner** - Durante il turno dei mostri, se un personaggio è nella sua LOS, il mostro si muove istantaneamente nello spazio con quel personaggio. Se più personaggi sono visibili, i giocatori possono decidere verso quale personaggio far muovere il mostro.

**Eternal Grudge** (Eterno rancore)- un mostro con questa abilità riappare sul tabellone dopo che è stato sconfitto (salvo diversa indicazione nello scenario). Il Colpo Finale (*Final blow*) e Memorabile (*Memorable*) vengono assegnati solo quando il mostro è sconfitto dopo che l'abilità Eternal Grudge è stato rimossa / annullata.

**Unholy** - prima di attaccare un mostro unholy, un personaggio deve superare una Prova di immaginazione. Se il test fallisce, il personaggio il suo AP ma non attacca. Se il test viene superato, attacca normalmente e, per quel turno, non deve più effettuare il test.

**Immunity (x)** - Indica l'immunità per il tipo di attacco indicata (ad esempio l'immunità del fuoco).

**Double Attack** - Il mostro attacca due volte durante ogni fase di attacco. Se il mostro diverse possibilità di attacchi, il secondo deve essere diverso dal primo.

**Aura of Despair** (Aura di Disperazione) – Quando l'Aura è attiva i giocatori hanno **-1AP**.

**Aura of Reality** (Aura della Realtà) - Fino a quando l'aura è attiva, ogni giocatore perde **1HP** all'inizio del proprio turno.

**Convert** (Convertire) - Prendere il controllo di un mostro base o Elite. Il mostro non può essere guarito in alcun modo, perde **1HP** all'inizio del tuo turno. Il mostro viene trattato come un personaggio (quindi viene attaccato dagli altri mostri), ma può attaccare solo una volta per round.

**Burrow** (Tana)- Se il mostro ha subito Danni durante il round, alla fine del turno dei mostri scava nel pavimento per poi apparire da un'altra parte dell'ospedale. Piazzare **casualmente** il mostro sul tabellone.

**Smash (x)** (Distruggere) – Il mostro attacca ogni personaggio nel proprio spazio con x dadi prima dei suoi attacchi normali (o prima di muoversi). Il valore ottenuto con i dadi è uguale per tutti i giocatori.

**Armed to the Teeth** (Armato fino ai denti) - Quando questo mostro entra in gioco, pescare una carta Arma che viene assegnata a lui. Quando attacca, aggiungere il numero dei dadi di attacco dell'arma al suo attacco. Se l'arma ha qualche abilità aggiuntive, il mostro le utilizza. Non usa alcuna abilità opzionali (come la perdita della **Durability** per ottenere dadi aggiuntivi). L'arma si usura normalmente. Se il mostro viene ucciso da un personaggio nello stesso spazio, il giocatore può prendere quest'arma (con l'usura che rimane).

**Leech Soul** (Anima succhiasangue) - Quando si attacca, il mostro recupera un numero di HP pari al danno inflitto.

**Blood bond** (Legame di Sangue) - Quando il mostro si trova entro 4 spazi da un altro mostro dello stesso tipo, guadagna **+1 Attack Roll** e un'ulteriore azione di attacco.

## Tabella dei Mostri

Mostro	N.ro	Tipo
--------	------	------

Pazienti ( <i>Patient</i> )		
Addetti alle pulizie ( <i>Scavenger</i> )		
Infermiere ( <i>Nurse</i> )		

## FAQ

**1)** Qual è il significato della parola “discard”?

**R1)** Se non diversamente indicato significa posizionare la carta scartata di fianco al relativo mazzo di appartenenza. Se il mazzo è esaurito e il gioco richiede di pescare una di queste carte, rimescolare tutte le carte scartate in modo da creare un nuovo mazzo di carte utilizzabili. Le carte Ricordi una volta scartate vengono definitivamente escluse dal gioco.

**2)** Il manuale dice che è permesso posizionare un segnalino *Cadavere* sul pentagramma al centro del tabellone e uno in ciascun tassello laterale in una casella evidenziata nel corridoio. E viene indicato che si deve sostituire un segnalino *Armadietto* con un segnalino *Cadavere* in un corridoio. Ciò rende il gioco troppo facile?

**R2)** Questo sistema è stato testato a lungo e rende il gioco un po' più facile.

**3)** Ci sono alcuni farmaci che aumentano il valore di Immaginazione del personaggio. Tale incremento è permanente?

**R3)** Gli effetti dei farmaci non sono permanenti (tranne quelli che fanno recuperare gli HP). Tale incremento è valido solo per un test (di immaginazione o di ricerca) e non può essere effettuato durante il turno dei mostri perché i farmaci possono essere usati solo nel turno del personaggio.

**4)** Un personaggio Stordito ha temporaneamente un valore 0 di Difesa ma può utilizzare le sue abilità/equipaggiamenti per difendersi. La regola è valida anche per i mostri storditi?

**R4)** NO.

**5)** Se nel gioco ci sono entrambi i personaggi che hanno “il tubo del gas” (Dayle Walker e Helena Swan), a chi va la relativa carta equipaggiamento?

**R5)** Scegliere il personaggio a cui dare la carta e pescare a caso una carta equipaggiamento per l'altro. Altra versione è che l'arma di Helena Swann è lo scalpel (bisturi) causa errore di stampa.

## Posizionare porte e armadietti – Hit and tips

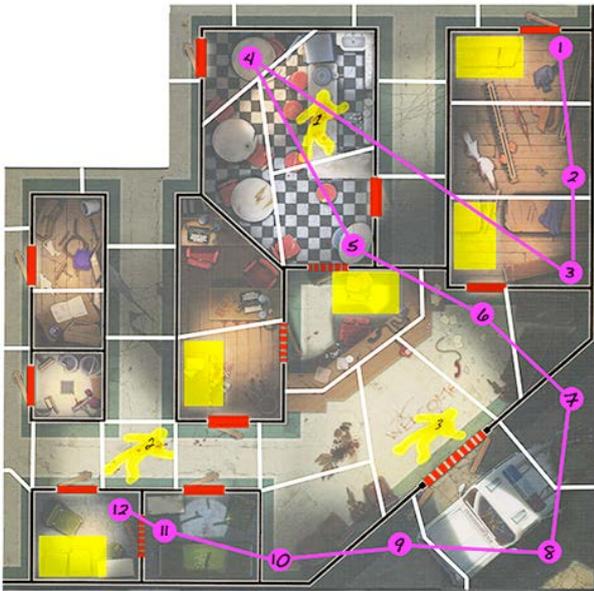
Di seguito una serie di note e consigli per velocizzare il setup del gioco.

- Mettere i segnalini porta e armadietto in un sacchetto o un piccolo contenitore. Quando uno di loro viene rivelato, pescarne uno a caso (e scartarlo dopo l'uso). Al posto di questi segnalini utilizzare quelli 3D (quelli per le porte sono nella scatola, per gli armadietti utilizzarne altri a piacere).
- Nelle figure seguenti vengono illustrate le varie tessere del tabellone e le posizioni di porte, armadietti e cadaveri. In ogni scenario sono previste delle porte obbligatorie (indicate in rosso nelle figure). Per rendere più difficile il gioco (o anche per poter intrappolare i mostri) è possibile piazzare alcune porte opzionali, tratteggiate in rosso nelle figure.
- Le possibili caselle su cui piazzare i cadaveri ti permettono di usare la **Casualità** senza rimuovere gli armadietti. Il numero di possibili caselle è variabile. Per determinare dove piazzare il segnalino, lanciare 1D6 e, se il numero è maggiore, ripetere il lancio.
- Aspettare a mescolare i vari mazzi di carte fino a quando i personaggi hanno preso quelle relative al loro equipaggiamento iniziale.
- Generalmente, i mostri sempre presenti sono il Direttore (Warden), la Infermiere (Nurse), i Pazienti (Patient) e gli Addetti alle pulizie (Scavenger).
- Per rendere un po' più difficile il gioco, scegliere casualmente i personaggi e i loro equipaggiamenti iniziali.

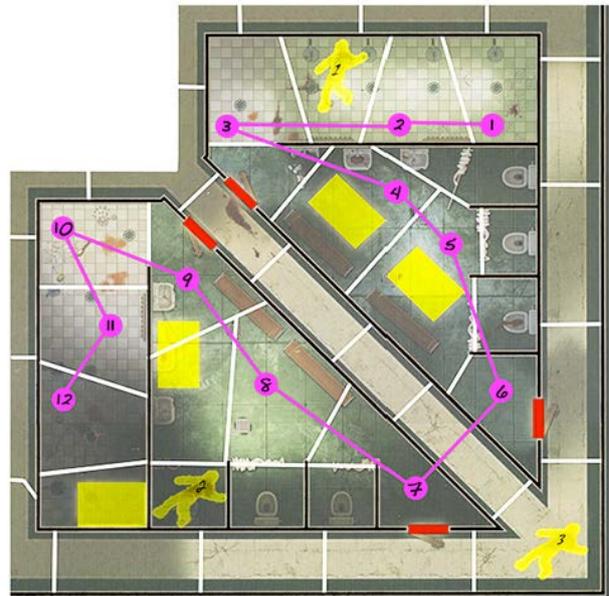
Nelle figure seguenti sono indicati:

- il Percorso dell'Insonnia (in rosa)
- le porte obbligatorie (in rosso)
- le porte opzionali (tratteggiate in rosso)
- gli armadietti (in giallo)
- i cadaveri (segnalino cadavere in giallo)
- le barriere / i muri (in nero)
- le caselle della tessera (linea bianca)

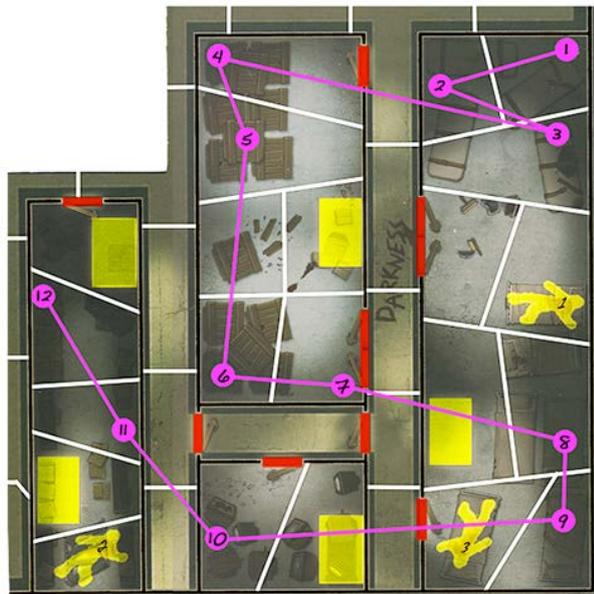
1A - Ingresso dell'ospedale



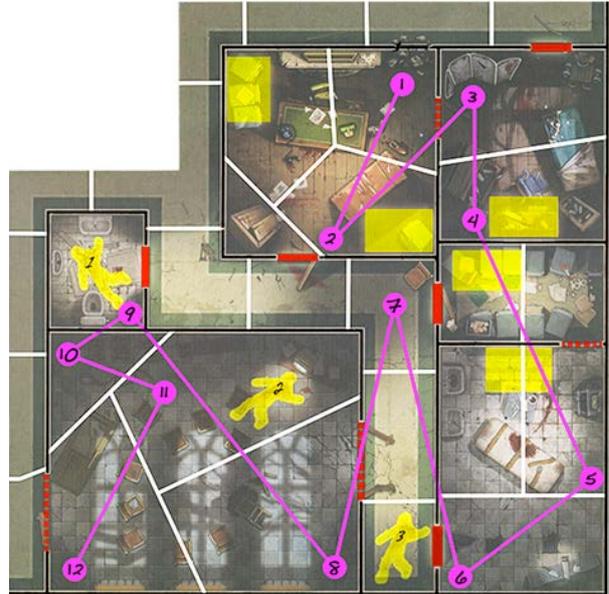
1B - Bagni

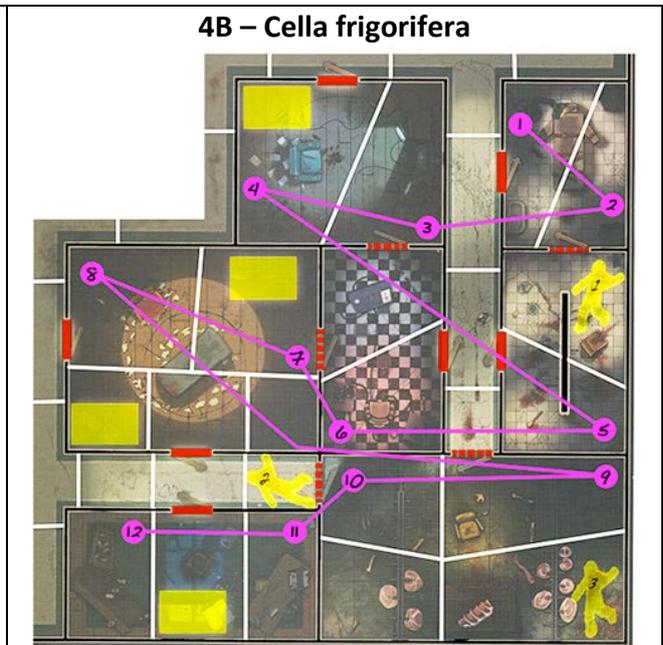
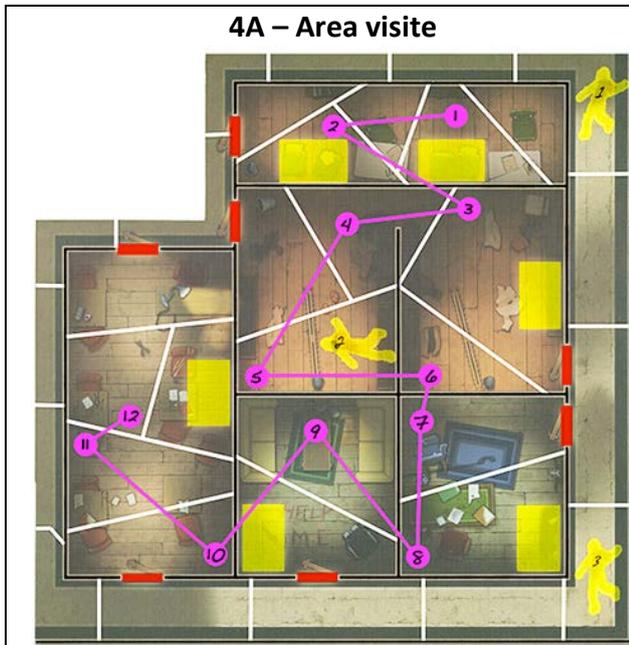
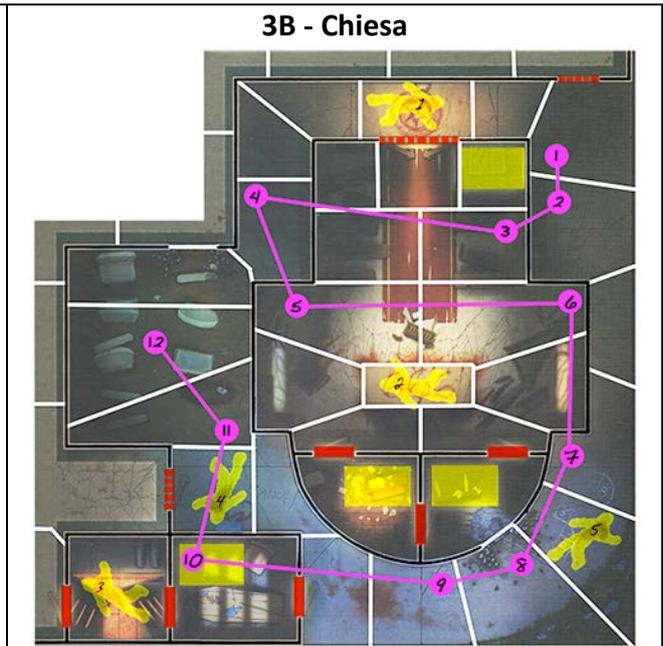
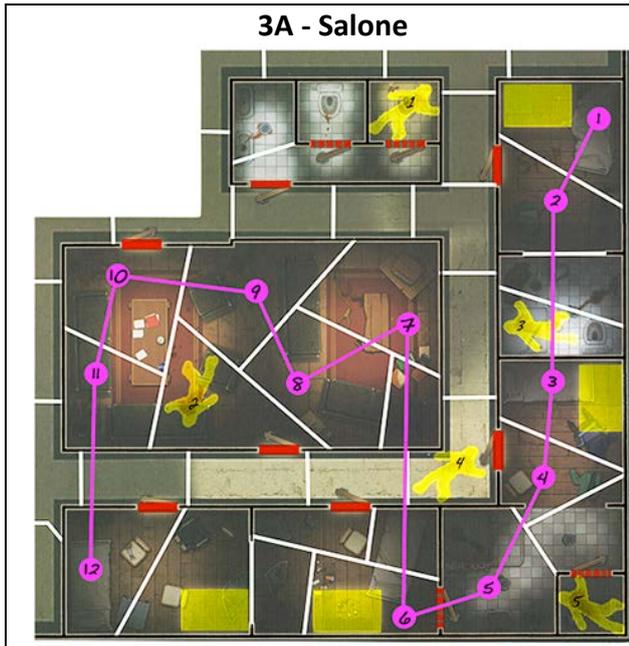


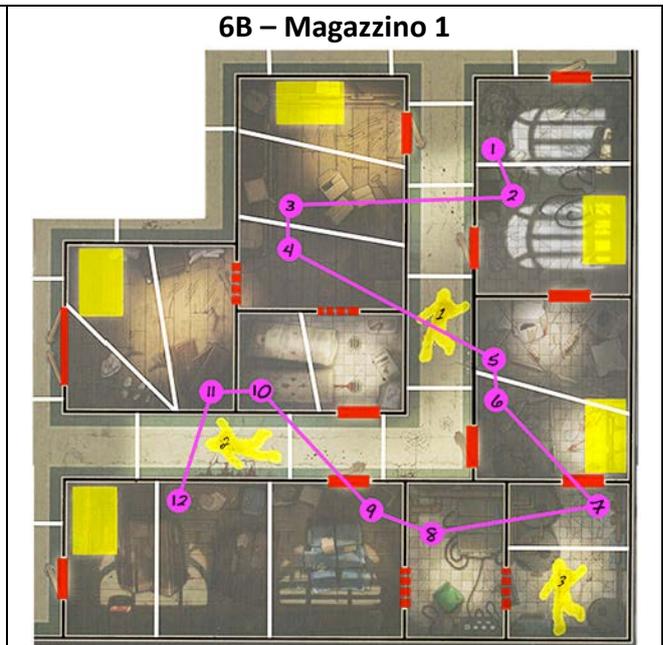
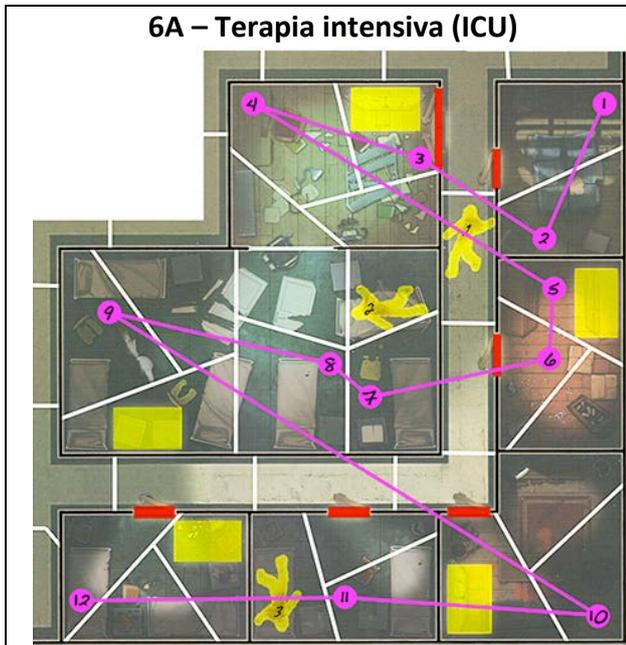
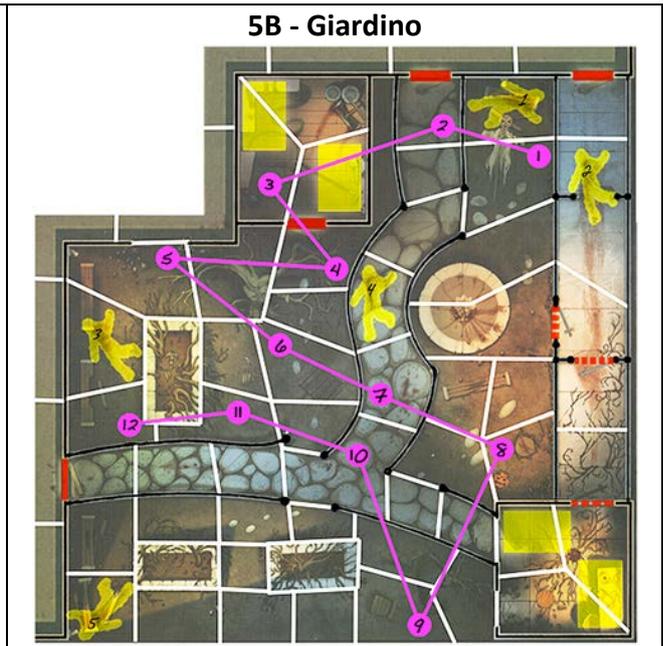
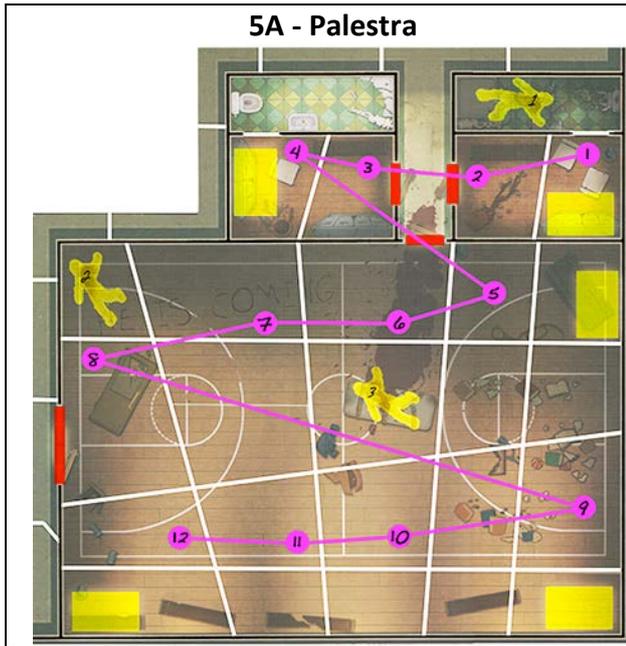
2A - Magazzino 3

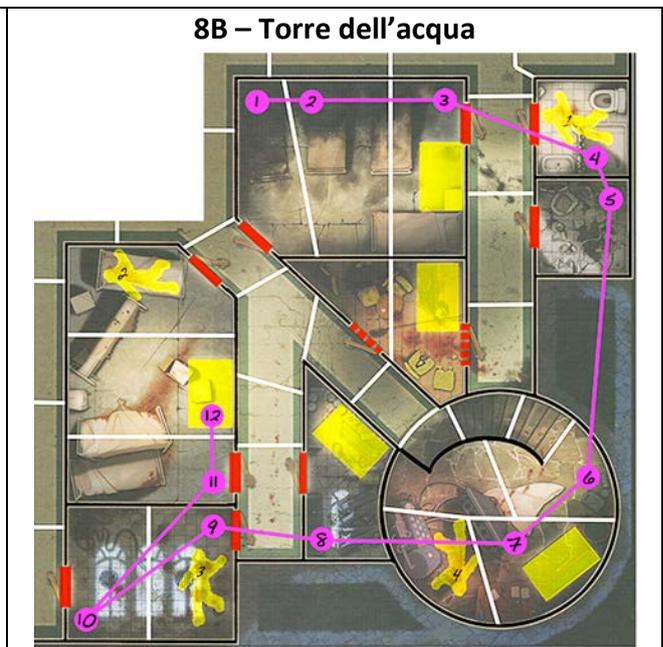
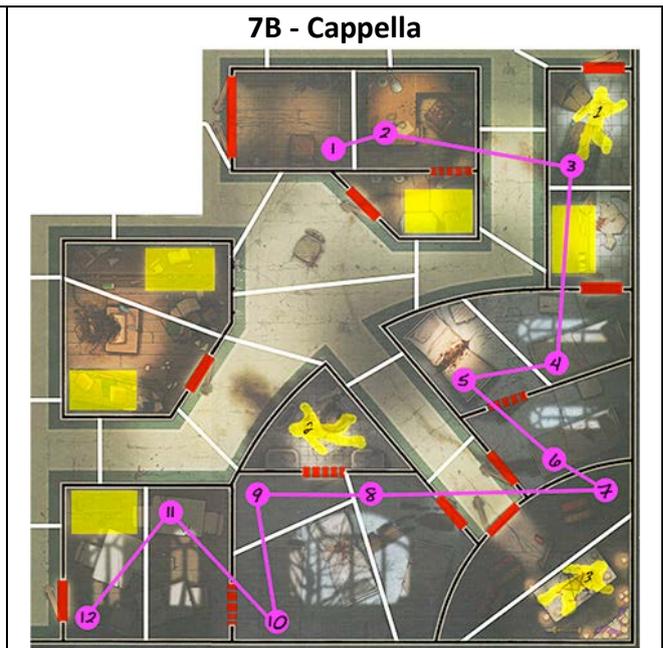
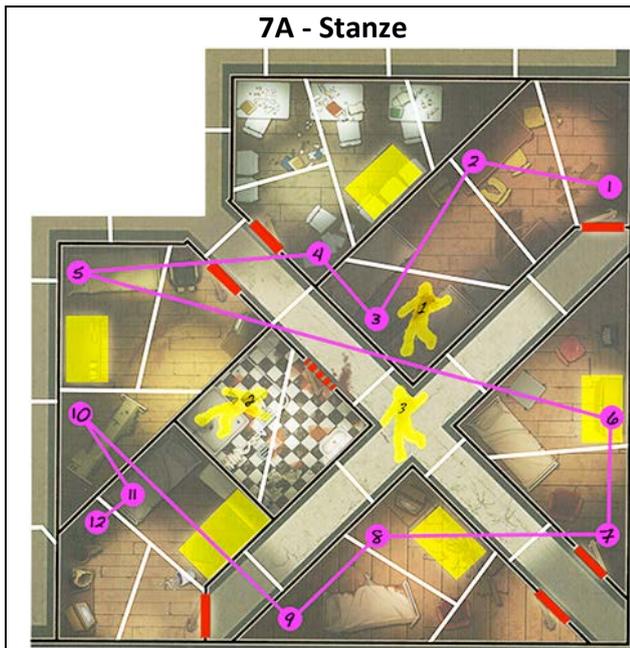


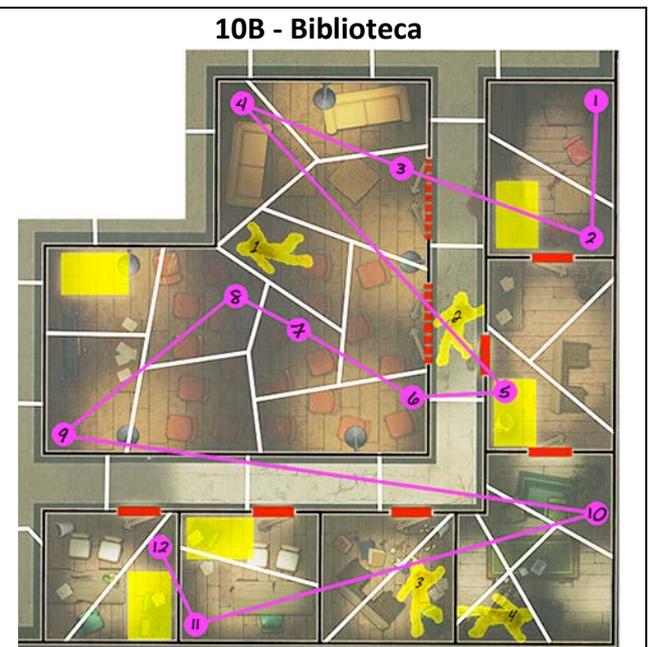
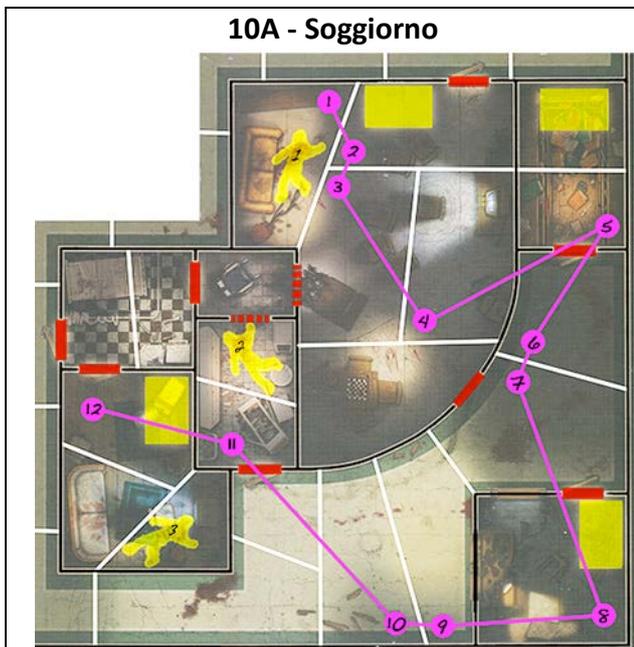
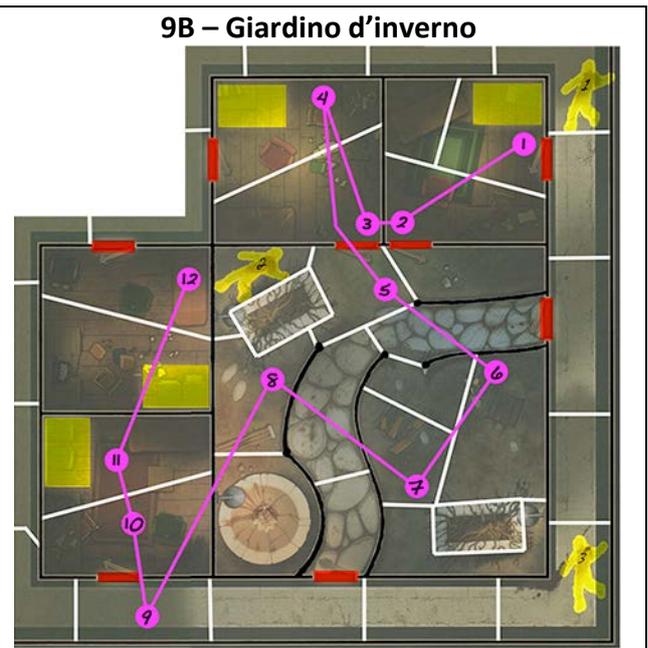
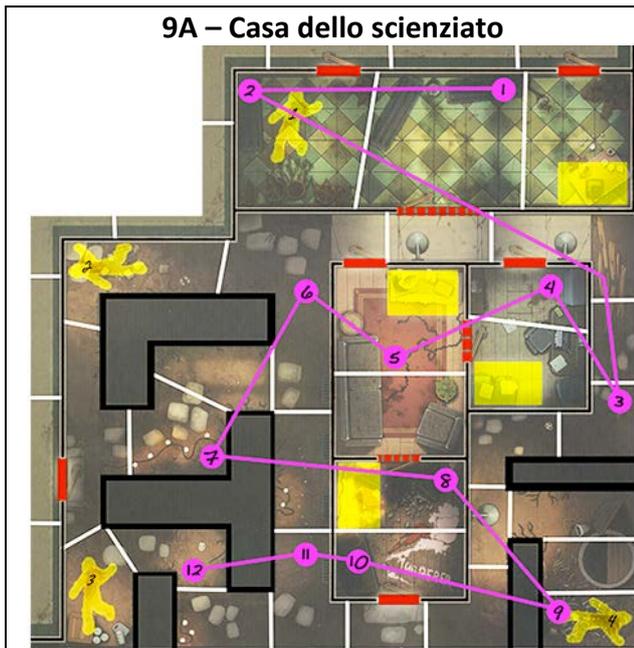
2B - Ufficio











## Elenco Scenari

La seguente lista elenca gli Scenari presenti nel manuale ordinandoli secondo il grado di complessità e di difficoltà da 1 (Facile) a 4 (Difficile) stilata da un utente su BGG.

La complessità è riferita al setup iniziale, mentre la difficoltà indica quanto sia difficile raggiungere gli obiettivi e portare a termine lo scenario.

#	Titolo Scenario	Complessità	Difficoltà
1	Asylum field day	1	1
2	Dream world	2	2
3	Monster control	2	2
4	Siren's song (richiede espansione)	2	2
5	The 13th day of Christmas	2	2
6	The mist	2	2
7	Twin defense	2	2
8	Mamma's home cooked dinner	2	3
9	Rescue mission	2	3
10	Vampire's desires	2	3
11	Blood's God offering	3	2
12	Balloon frenzy	3	3
13	Lesbian vampires' diary	3	3
14	One day at the circus	3	3
15	The body snatchers	3	3
16	Memories	4	3
17	Frankenstein's tower	1	4
18	Blood bond	2	4
19	Moonlight shadow ritual	2	4
20	The antichrist	3	4
21	The book of revelation	4	4
22	Big Bad Wolf		

## Asylum field day (Un giorno in manicomio)

### Setup

Piazzare **casualmente** (vedi par. Casualità – Randomization del manuale) tante Infermiere quanti sono il numero dei Personaggi. Si consiglia l'uso di carta e penna per tenere traccia dei progressi.

### Obiettivi

- A. Eliminare N Addetti alle pulizie (*Scavenger*), dove N = numero dei personaggi +1.
- B. Eliminare N Pazienti (*Patient*), dove N = numero dei personaggi +1.
- C. Eliminare N Infermiere (*Nurse*), dove N = numero dei personaggi.
- D. Trovare N oggetti negli Armadietti (*Locker*), dove N = numero dei personaggi +1.
- E. Raccogliere N segnalini Ricordi (*Memory Token*), dove N = numero dei personaggi +1.

### Regole

Uccidere il numero ed il tipo di mostri richiesti permette di guadagnare carte Ricordo.

### Inizio nuovo scenario

E' possibile iniziare il nuovo scenario dopo che sono stati raggiunti 3 dei 5 obiettivi richiesti.

### Eventi speciali

-  *Verde* Eliminare dal conteggio di uno degli obiettivi un mostro a scelta dei giocatori. (es. se avete ucciso 3 Pazienti, diventano 2).
-  *Blu* Eliminare dal conteggio di uno o più obiettivi 3 mostri a scelta dei giocatori. (es. 2 Addetti alle pulizie e 1 Infermiera).
-  *Rosso* Durante il prossimo turno non potrete progredire con gli obiettivi (es. l'uccisione di un mostro o trovare oggetti / Ricordi non conta ai fini del relativo obiettivo).

### Handicap

Se il numero di giocatori è inferiore a 5 e viene pescata una carta Movimento che richiede di piazzare 3 mostri, piazzarne solo due, ignorando il terzo (a scelta dei giocatori).

## Dream World (Il mondo dei sogni)

### Setup

Piazzare casualmente 3 Squartatori (*Slashers*), non può essere presente più di uno per tassello.

### Obiettivi

Eliminare gli Squartatori nel Mondo dei Sogni.



Mondo dei Sogni

### Regole

Gli Squartatori esistono nel mondo dei sogni: non possono essere attaccati e non possono muoversi a meno che anche i Personaggi siano nel mondo dei sogni. Per entrare nel mondo dei sogni, un personaggio deve spendere **1AP** e piazzare un segnalino “Mondo dei Sogni” nel suo spazio. Il personaggio è ora addormentato e il suo vero corpo rimane nella casella con il segnalino. Da quel momento i movimenti della sua miniatura avvengono nel mondo dei sogni.

I mostri del mondo reale vedono il personaggio addormentato e si muovono verso di esso per attaccarlo. Il personaggio addormentato (*Sleeping body*) ha **0Def** e mostri lo attaccano sempre per primo quando ci sono altri personaggi nello stesso spazio.

La mente del personaggio, rappresentata dalla sua miniatura in movimento nel mondo dei sogni, ignora tutti i mostri, personaggi, porte e oggetti nel mondo reale (ma non le pareti). L'unica cosa con cui è possibile interagire sono gli Squartatori che, a loro volta, vedono solo i personaggi addormentati.

Gli Squartatori iniziano a muoversi verso i personaggi solo quando questi entrano nel mondo dei sogni. Qui i personaggi possono combattere, utilizzare abilità e curarsi, ma non possono utilizzare abilità che agiscono sul corpo.

In qualsiasi momento, un personaggio può tornare nel suo corpo da qualsiasi casella in cui si trovi nel mondo dei sogni, spendendo **1AP** e superando una prova di Immaginazione. Se fallisce, ogni ulteriore prova in quel turno di gioco diventa più difficile (aggiungere +1 al tiro di dadi).

### Inizio nuovo scenario

E' possibile iniziare il nuovo scenario quando è presente un solo Squartatore sul tabellone .

### Eventi speciali



Verde

Ogni Squartatore guadagna **+1AP** in questo turno e recupera **1HP**.



Blu

Ogni Squartatore attacca due volte in questo turno e recupera **3HP**.



Rosso

Piazzare casualmente sul tabellone uno Squartatore già ucciso per farlo tornare nel “Mondo dei Sogni”.

### Handicap

Con 3 Personaggi: ci sono solo 2 Squartatori.

Con 4 Personaggi: i personaggi addormentati hanno **1Def** (invece che 0).

## Monster control (Il controllo del mostro)

### Setup

Posizionare ***casualmente*** Frankenstein sul tabellone.

### Obiettivi

Prendere il controllo di Frankenstein e usarlo per infliggere (2 x il suo valore di HP) Danni agli altri mostri.

### Regole

Per prendere il controllo di Frankenstein il personaggio deve essere distante al massimo 2 caselle, avere la LOS libera, spendere **1AP** e passare una “*prova di Controllo*” (vedi Test di Immaginazione del manuale). Se la prova riesce è possibile spostare il mostro di 2 caselle in qualsiasi direzione e attaccare una volta. Per ogni punto di danno inflitto, tenerne traccia con i dadi o con i segnalini sulla carta mostro di Frankenstein. Durante il turno dei mostri, Frankenstein si muove e attacca come altri mostri. I personaggi non lo possono attaccare ma possono lasciare la sua casella se è l'unico mostro presente.

### Inizio nuovo scenario

E' possibile iniziare il nuovo scenario dopo che Frankenstein quando mancano 6 Danni da infliggere agli altri mostri.

### Eventi speciali

-  **Verde** Piazzare ***casualmente*** un Addetto alle pulizie (*Scavenger*) sul tabellone.
-  **Blu** Rimuovere **1D3** segnalini Danno da Frankenstein.
-  **Rosso** Frankenstein non può essere controllato durante il prossimo turno.

### Handicap

Con 3 Personaggi: i personaggi hanno un bonus di **+2 Immaginazione** quando effettuano la “prova di Controllo”. Per terminare lo scenario è necessario infliggere 18 Danni ai mostri utilizzando Frankenstein.  
Con 4 Personaggi: i personaggi hanno un bonus di **+1 Immaginazione** quando effettuano la “prova di Controllo”.

## The 13th day of Christmas ()

### Setup

Questo scenario richiede l'utilizzo della tessera "Cappella" (*Chapel*).

Piazzare 3 segnalini Incenso nella Cappella piccola.

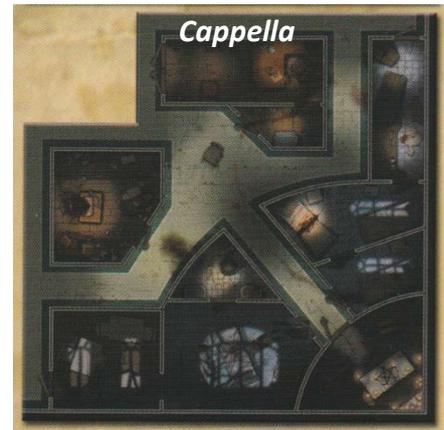
Piazzare **Casualmente** 2 segnalini Ossessione (*Haunting*) in ogni tessera del tabellone adiacente la Cappella ed uno nell'angolo della tessera opposta.



Ossessione



Incenso



### Obiettivi

Prendere l'Incenso per effettuare gli esorcismi nelle caselle dove si trovano i segnalini Ossessione.

### Regole

Quando un personaggio si trova in una casella contenente un segnalino Incenso, può prenderlo spendendo **1AP**. L'incenso è considerato un oggetto piccolo, non occupa nessuno spazio dell'inventario e può essere scambiato con gli altri personaggi. Nessun personaggio può avere più di un segnalino incenso nel proprio inventario.

Quando un personaggio con l'incenso si trova in una casella con un segnalino Ossessione, può spendere **1AP** per eseguire l'esorcismo e rimuovere il segnalino Ossessione dal tabellone. L'incenso rimane comunque nell'inventario del personaggio.

### Inizio nuovo scenario

E' possibile iniziare il nuovo scenario dopo aver effettuato due esorcismi.

### Eventi speciali



Verde

"Uno, due ... Sto venendo per te." Piazzare casualmente uno Squartatore (*slasher*) sul tabellone. Si muoverà durante il turno dei mostri. E' possibile avere fino a quattro Squartatori insieme sul tabellone. Questo limite scende a tre una volta che sono stati effettuati almeno due esorcismi.



Blu

"Tre, quattro ... Meglio chiudere la porta." Bloccare tutte le porte delle camere con all'interno dei personaggi. Posizionare a caso i segnalini Porta nei relativi spazi.



Rosso

"Cinque, sei ... Afferra un crocifisso." Fino al termine di questo turno, tutti gli Squartatori guadagnano l'abilità di movimento e di attacco Etereo (*Ethereal* e *Ghostly Attack*) e **+1AP**.

### Handicap

Con 3 Personaggi: piazzare solo i due segnalini Ossessione nelle tessere adiacenti alla Cappella.

Con 4 Personaggi: non è possibile avere in gioco un numero di Squartatori maggiore del numero dei segnalini Ossessione presenti in quel momento sul tabellone.

## The mist (La nebbia)



Nebbia

### Setup

Piazzare **casualmente** un segnalino Nebbia (*mist*) sul tabellone. In tutta quella parte di tabellone è presente la nebbia.

### Obiettivi

Eliminare tre coppie di Gemelli (*Twins*).

### Regole

La nebbia non è presente nel tassello centrale del tabellone.

Nella parte di tabellone in cui viene posizionato il segnalino Nebbia i personaggi subiscono una penalità di -1 nel risultato dei dadi in attacco.

Dopo aver eliminato un mostro di base nella parte di tabellone dove è presente la Nebbia, lanciare **1D6**: se si ottiene 6, nella casella del personaggio compariranno i Gemelli. Se il risultato è diverso, mettere un segnalino sulla scheda personaggio. Ogni segnalino permette un **+1** al successivo lancio del **D6**. Dopo che il personaggio avrà ottenuto 6 potrà rimuovere tutti i segnalini sulla propria scheda. I Gemelli rimangono sul tabellone fino a quando non vengono sconfitti, si muovono e attaccano seguendo le normali regole dei mostri base.

### Inizio nuovo scenario

E' possibile iniziare il nuovo scenario dopo aver eliminato due coppie di Gemelli.

### Eventi speciali



Verde

Tutti i personaggi devono effettuare un test di Immaginazione. In caso di fallimento, rimuovere un segnalino (per il lancio del **D6**) dalla scheda del personaggio.



Blu

Effettuare un nuovo piazzamento **casuale** del segnalino Nebbia.



Rosso

Tutti i mostri di base presenti nella parte di tabellone con la Nebbia guadagnano **+1** sul risultati del lancio dei dadi in attacco e **+1D6** in attacco.

### Handicap

Con 3 Personaggi: i Gemelli hanno **6HP**. Tutti i personaggi ricevono un segnalino (per il lancio del D6) all'inizio del proprio turno.

Con 4 Personaggi: Tutti i personaggi ricevono un segnalino (per il lancio del D6) all'inizio del gioco.

## Twin defense (Difendere i gemelli)

### Setup

Piazzare **Casualmente** tre Gemelli (*Twins*) sul tabellone. Per ogni tessera del tabellone non può esserci più di una miniatura.

Piazzare Paziente (*Patient*) con **1D6** sul numero 6 in uno spazio vicino ai Gemelli (se non ci sono Pazienti disponibili utilizzare, nell'ordine, Addetti alle pulizie (*Scavenger*) o Infermiere (*Nurse*)).

### Obiettivo

Rimuovere tutti i Gemelli eliminando i mostri nei loro spazi.

### Regole

In questo scenario i Gemelli sono "*amichevoli*". Non combattono e non si muovono.

Durante il turno dei sono considerati come i Personaggi. Se un mostro è in uno spazio con una coppia di Gemelli può attaccarli e eliminarli. Quando vengono eliminati, piazzarli nuovamente sul tabellone **casualmente** con il D6 sul numero che avevano al momento dell'eliminazione. Quindi muovere il Direttore (Warden) di due spazi in avanti sul Percorso dell'Insonnia.

Se un mostro viene ucciso nello stesso spazio dei Gemelli, assorbe la loro energia vitale: ridurre il numero del dado di 1 per ogni mostro base sconfitto, per 2 per uno di tipo elite e 3 per un boss. Se il numero è ridotto a 0 o meno, i Gemelli vengono salvati e rimossi dal tabellone.

### Inizio nuovo scenario

E' possibile iniziare il nuovo scenario quando manca una sola coppia di Gemelli da eliminare.

### Eventi speciali



Verde

I Gemelli hanno **-1** di penalità in Difesa in questo round.



Blu

I Gemelli attaccano un mostro nel loro spazio (scelto dai giocatori).



Rosso

I Gemelli attaccano un Personaggio nel loro spazio (scelto dai giocatori).

### Handicap

Con 3 Personaggi: ci sono solo due coppie di Gemelli.

Con 4 Personaggi: I Gemelli iniziano con il D6 sul numero 5 (invece che sul 6).

## Mamma's home cooked dinner (La mamma ha preparato la cena)

### Setup

Piazzare **casualmente** sul tabellone Big Mama.

Piazzare **casualmente** sul tabellone le Bambine (*Little Girls*) una per ogni tessera del tabellone esclusa quella dove c'è Big Mama).

### Obiettivi

Salvare le Bambine portandole con voi nel Pentagonagramma ed eliminare Big Mama.

### Regole

I personaggi devono accompagnare le bambine al pentagramma nel tassello Centrale. Le bambine in questo scenario non si muovono da sole, non attaccano e non sono influenzate da abilità AoE.

Quando un personaggio è in uno spazio con una bambina, può spendere **1AP** per iniziare a scortarla. Un personaggio può accompagnare una sola Bambina alla volta. Mentre è accompagnata la Bambina si muove con il personaggio (che non può Correre e ha **-1AP**). Quando un personaggio accompagna una Bambina nel pentagramma, può esorcizzarla e, quindi, rimuoverla definitivamente dal tabellone **senza spendere AP**.

Big Mama vuole mangiare le Bambine e si muove sempre verso quella più vicina. Quando si trova nello stesso spazio con una Bambina, questa viene automaticamente divorata. Se ciò accade, muovere di due spazi in avanti il Direttore (*The Warden*) nel Percorso dell'Insonnia e posizionare di nuovo **casualmente** la Bambina sul tabellone di gioco.

Big Mama possiede l'abilità **Eternal Grudge**: quando viene uccisa, riposizionarla **casualmente** sul tabellone. Solo se tutte le Bambine sono state esorcizzate, Big Mama non potrà rientrare in gioco.

Possiede anche l'abilità **Soul Leech**, che la guarisce della quantità di danno inflitto ogni volta che attacca. Quando tutte le Bambine sono state esorcizzate, Big Mama perde le sue abilità speciali (*Eternal Grudge*, *2 Def* e *Soul Leech*) e può essere sconfitta normalmente.

### Spingere (Force push)

In questo scenario, quando un personaggio è nella stessa casella o in una adiacente con Big Mama, si spendere un punto Follia per eseguire un Test di Immaginazione. Se lo supera può muovere Big Mama due spazi in qualsiasi direzione che non sia bloccata da mura, barricate, etc.

### Inizio nuovo scenario

E' possibile iniziare il nuovo scenario quando tutte le Bambine sono state esorcizzate.

### Eventi speciali



Verde

Big Mama guadagna **+1AP** in questo turno.



Blu

Le Bambine attaccano un mostro (a scelta dei giocatori) nel loro spazio.



Rosso

Le Bambine attaccano il Personaggio che le sta scortando.

### Handicap

Con 3 Personaggi: accompagnare le Bambine non fa perdere **-1AP**.

Con 4 Personaggi: quando un Personaggio usa Spingere (*Force Push*), guadagna **+1 Immaginazione** solo per i Test di Immaginazione.

## Rescue mission (Missione di salvataggio)

### Setup

Piazzare **casualmente** sul tabellone un Ladro di cadaveri (*Body Snatcher*).

Piazzare **casualmente** un Inserviente (*Orderly*) uno per ogni tessera del tabellone.

Rimuovere dal tabellone tutti i segnalini Cadavere, mescolarli etenendoli tutti a faccia in giù.

### Obiettivo

Trovare il professore e la chiave.



Chiave

### Regole

Per trovare il Professore bisogna uccidere il Ladro di cadaveri.

Quando il Ladro di cadaveri viene sconfitto, eseguire un test immaginazione. Se si superà è possibile girare un segnalino cadavere per ogni punto di differenza tra il risultato del test e il valore di Immaginazione del personaggio che l'ha ucciso. Ad esempio, se un personaggio ha 7 immaginazione e ottiene 4 col test, si rivelano  $7-4 = 3$  segnalini Cadavere. Se il test è fallito, si perde **1HP**, ma è possibile girare un segnalino Cadavere.

Se il test viene stato superato automaticamente grazie ad un'abilità o un'oggetto, è possibile girare un segnalino Cadavere. Inoltre, il test è 1 punto più difficile per ogni Inserviente presente sul tabellone (ogni Inserviente vivo infligge **-1 Immaginazione** per il test).

Il professore è simboleggiato da un segnalino Cadavere con il retro vuoto.

Se, dopo il test, non viene girato nessun segnalino Cadavere, metterli nuovamente tutti insieme e mescolarli di nuovo. Il Ladro di Cadaveri viene nuovamente posizionato **casualmente** sul tabellone e bisogna nuovamente ucciderlo per poter trovare il Professore.

Fino a quando non si trova il professore non è possibile posizionare i segnalini Cadavere sul tabellone. Dopo che il Professore è stato trovato, posizionare casualmente il segnalino Chiave nel tassello diagonalmente opposto a quello dove si trova il professore. Quindi spostare tutti gli Inservienti (anche quelli già uccisi) allo spazio con la Chiave.

Raccogliere la Chiave costa **1AP** ed è possibile farlo solo dopo che tutti gli Inserienti sono stati uccisi. Gli Inservienti a guardia della Chiave non si muovono o attaccano fino a quando non vengono attaccati.

### Inizio nuovo scenario

E' possibile iniziare il nuovo scenario dopo che il professore è stato trovato.

### Eventi speciali



Blu

Se la chiave non è ancora stata trovata, piazzare casualmente sul tabellone un Inserviente che è già stato eliminato.



Rosso

Tutti gli Inservienti e il Ladro di cadaveri ottengono **+1 Attack Roll** in attacco in questo turno.

**+x Attack Roll** – aggiungere X al risultato di **ogni** dado.

### Handicap

Con 3 Personaggi: ci sono solo 3 Inservienti, ma solo uno per tessera del tabellone. I personaggi ottengono **+1** in Immaginazione quando eseguono le Prove di Immaginazione per trovare il professore.

## Vampire's desires (Le voglie del vampiro)

### Setup

Questo scenario richiede la tessera Ingresso (*Entrance*). Piazzare un Vampiro nella casella con l'auto (x).

Piazzare **Casualmente** due Vampiri (*Vampire*) sul tabellone. Per ogni tessera del tabellone non può esserci più di una miniatura.

Piazzare un segnalino Sacro in ogni casella con un Vampiro.



Sacro



Debole



Nebbia



Ragno



### Obiettivo

Eliminare tre Vampiri (due se ci sono tre giocatori).

### Regole

A meno che non siano stati feriti nel round corrente, i Vampiri si muovono e attaccano normalmente. Prima di muoverli (durante il turno dei mostri) lanciare **1D6** per ottenere un effetto speciale.

1-2 Forma di Lupo: i Vampiri guadagnano **+2AP** e **+1D** in attacco.

3-4 Forma di sciame di Topi: i Vampiri ottengono **+1** al risultato dei dadi in attacco. Quando feriscono un personaggio, piazzare un segnalino Calma (*Cooldown*) su una abilità non ancora utilizzata, come se questa fosse stata utilizzata dal personaggio.

5-6 Ombra: i Vampiri attaccano due volte.

Se un Vampiro viene ferito prima del suo turno, si trasforma in forma di nebbia, diventando etereo (può passare attraverso porte chiuse, barricate e pareti). In questa forma, il vampiro recupera **1HP** e si muove di 5 caselle (per allontanarsi il più possibile dai personaggi) prima di tornare alla sua forma non-eterea normale.

I segnalini Sacro indicano gli spazi in cui i personaggi possono sbarazzarsi dei segnalini ricevuti con gli eventi **Verde** e **Blu**, senza spendere **AP**.

Ogni personaggio può ricevere un solo segnalino Debole oppure Ragno. Non è possibile ricevere due segnalini anche se diversi.

### Inizio nuovo scenario

E' possibile iniziare il nuovo scenario quando manca un Vampiro da eliminare.

### Eventi speciali

**★ Verde** Tutti i personaggi nello stesso spazio di un Vampiro ricevono un segnalino Debole, che infligge **-1** al risultato dei dadi in attacco.

**★ Blu** Tutti i personaggi nello stesso spazio di un Vampiro ricevono un segnalino Debole, che infligge

1 Danno all'inizio del turno del personaggio.



Rosso

Tutti i Vampiri recuperano tutti i **HP**.

### Handicap

Con 3 Personaggi: ci sono solo due Vampiri.

Con 4 Personaggi: i Vampiri hanno **6HP**.

## Blood's God offering (Offrendo sangue a Dio)

### Setup

Posizionare casualmente sul tabellone l'Altare del Sangue (*Altar of Blood*).



Altare del Sangue

### Obiettivo

Piazzare 22 segnalini Salute (*Health marker*) sull'Altare del Sangue, sacrificando i mostri.

### Regole

#### Il sacrificio.

Sconfiggere i mostri e portarli all'altare al sacrificio.

Quando un personaggio uccide mostro non Etereo in una tessera del tabellone diversa di quella dove è posizionato l'altare, può mettere il corpo del mostro nel suo inventario. Il corpo non occupa spazi ed è può essere scambiato tra i personaggi.

Quando un personaggio con un mostro nell'inventario giunge nello spazio con l'altare, può sacrificare il mostro senza spendere AP e, quindi, rimuoverlo dall'inventario.

Quando si sacrifica un mostro, lanciare tanti **D6** quanti sono i punti HP indicati sulla carta del mostro. Per ogni successo (valore **4+**), posizionare un segnalino sull'altare.

Il Dio del Sangue premia o punisce i personaggi in merito alla bontà di ogni singolo sacrificio, cioè in base al numero di segnalini collocati sull'altare:

- 0-1 *Pietoso! Il Dio del Sangue è arrabbiato.* Il personaggio perde **1HP** e piazza un segnalino Salute sull'altare.
- 2 *Un'offerta decente.* Riduci di uno il contatore di calma di un'abilità a scelta.
- 3 *Ottimo lavoro, mortale.* Riduci di uno il contatore di calma di tutte le tue abilità.
- 4+ *I desideri del Dio sono stati soddisfatti.* Riduci di uno il contatore di calma di tutte le tue abilità e recupera 1 punto Follia.

Notare che ogni personaggio può trasportare il corpo di un solo mostro alla volta. Se ne hanno già uno quando uccidono un altro mostro, possono lasciare quello che hanno e portare quello nuovo. Eventuali mostri uccisi non messi nell'inventario o quelli lasciati, vengono rimossi dal gioco.

### L'altare

I mostri non si muovono verso l'altare, ma quando uno di loro finisce il suo movimento nello spazio con l'altare, lo attacca (l'altare ha **2Def**). Per danno inflitto all'altare, rimuovere un suo segnalino Salute. L'altare non è influenzato dagli attacchi speciali (cioè Fuoco, Etereo, precisione, ecc) o dal dado del Caos. L'altare si

muove lungo il Percorso dell'Insonnia lungo tutte le parti del tabellone e, se raggiunge l'ultima casella dell'ultima tessera del tabellone, ricomincia da capo:

da A12 a B1

da B12 a C1

da C12 a D1

da D12 a A1

### Inizio nuovo scenario

E' possibile iniziare il nuovo scenario quando mancano tre o meno segnalini da posizionare sull'Altare del Sangue.

### Eventi speciali



Verde

Muovere l'Altare di uno spazio in avanti sul Percorso dell'Insonnia.



Blu

Piazzare un Addetto alle Pulizie (*Scavenger*) nella stessa casella dell'Altare. Se non ce ne sono disponibili, utilizzare un Paziente (*Patient*). Se anche questi non fossero disponibili, utilizzare un'Infermiera (*Nurse*).



Rosso

Il Dio del Sangue è affamato: ogni personaggio sulla tessera del tabellone dove c'è l'Altare perde **1HP** oppure rimuove un segnalino Salute dall'Altare.

### Handicap

Con 3 Personaggi: raccogliere 14 segnalini Salute. E' possibile rilanciare una volta i dadi per posizionare il segnalino dell'Altare del Sangue.

Con 4 Personaggi: raccogliere 18 segnalini Salute. E' possibile rilanciare una volta i dadi per posizionare il segnalino dell'Altare del Sangue.

## Balloon frenzy ( )



Palloncino

### Setup

Piazzare **casualmente** il Clown.

Piazzare **casualmente** due segnalini Palloncino su ogni tessera laterale del tabellone più altri due **in modo casuale** (in totale 10 segnalini).

### Obiettivi

Uccidere il Clown.

### Regole

Il Clown sceglie un personaggio a caso: tutti i giocatori tirano **1D6**, quello con il risultato più basso diventa il suo bersaglio. Dopo averlo raggiunto ed attaccato, il Clown cambia bersaglio (i giocatori che non sono ancora stati attaccati lanciano nuovamente **1D6**). Se l'obiettivo del Clown è irraggiungibile, ripetere il lancio del dado.

I giocatori devono raccogliere i segnalini Palloncini. E' possibile prendere un palloncino se ci si trova nello stesso spazio e senza spendere **AP**. Il Palloncino permette al personaggio un singolo attacco contro il Clown (con un'abilità o un'arma), con un bonus di **+1** sul risultato dei dadi.

I personaggi non possono attaccare il Clown senza Palloncini nell'inventario. Dopo aver attaccato il Clown, il Palloncino viene scartato.

I personaggi possono lasciare lo spazio con il Clown come se avessero l'abilità **Stealth** se è l'unico mostro in quello spazio.

Se il Clown infligge almeno **1 Danno** a un personaggio, quel personaggio subisce uno scherzo e deve lanciare **1D6** per vedere l'effetto:

- 1 Teletrasporto del personaggio. Posizionare **casualmente** il personaggio sul tabellone e consegnarli un segnalino Palloncino (se disponibile quelli scartati).
- 2 Teletrasporto del personaggio. Posizionare **casualmente** il personaggio sul tabellone e piazzare un Paziente nella stessa casella.
- 3 Il personaggio scarta un proprio oggetto. Se si tratta di un'arma, il Clown aggiunge il valore di attacco dell'arma al suo prossimo attacco.
- 4 Pescare una carta Movimento e piazzare tutti i mostri indicati nella casella del personaggio. Quindi, muovere il Clown di una casella verso il suo obiettivo.
- 5 La folla applaude l'attacco del Clown e richiede un bis. Il Clown attacca di nuovo ma senza innescare un altro scherzo.
- 6 Il Clown prende le sue medicine, pescare una carta dal mazzo Farmaci.

### Inizio nuovo scenario

E' possibile iniziare il nuovo scenario quando il Clown possiede **4HP** (o meno).

### Eventi speciali



Piazzare casualmente sul tabellone un segnalino Palloncino (se disponibili).

### Handicap

Con 3 Personaggi: ogni Personaggio inizia con un segnalino Palloncino. Il Clown possiede **8HP**.

## Lesbian vampires' diaries (I diari delle vampire lesbiche)

### Setup

Questo scenario richiede la tessera Ingresso (*Entrance*).

Piazzare tre Vampiri e tre Pazienti all'ingresso dell'ospedale (X). Piazzare un segnalino Thrall vicino ad ogni Paziente.

Piazzare **casualmente** sulle altre tessere del tabellone 3 segnalini Vampiri (*Vampire*).



Thrall



Vampiro



### Obiettivo

Uccidere tutte le Vampire lesbiche.

### Regole

I Pazienti con i segnalini Thrall sono caduti sotto l'influenza dei Vampiri e sono dei Thrall, guadagnando le seguenti abilità (in aggiunta a quelle indicate sulla loro carta):

Boss. **2AP**.

**Guardia:** i personaggi non possono attaccare un Vampiro se c'è un Thrall nello stesso spazio.

**Caos:** aggiunge un Dado del Caos in attacco.

Ogni Thrall si muove con il Vampiro di cui è schiavo; non lascia mai il suo spazio. I Vampiri si muovono verso il corrispondente segnalino Vampiro invece dei giocatori. Tuttavia, se terminano il loro movimento in uno spazio con un personaggio, lo attaccano fino a quando il giocatore lascerà quello spazio.

Quando un Vampiro raggiunge la casella con il segnalino, diventa potenziato (**AR=3 e Def=3**) e inizia a muoversi verso personaggi. Rimuovere il segnalino Vampiro quando il corrispondente Vampiro lo raggiunge o se viene eliminato.

### Inizio nuovo scenario

E' possibile iniziare il nuovo scenario quando tutti i segnalini Vampiri sono stati rimossi dal tabellone.

### Eventi speciali



Verde

Tutti i Vampiri recuperano 1HP.



Rosso

Resuscitare i Thrall se sono stati uccisi e se il corrispettivo Vampiro non si è potenziato.

### Handicap

Con 3 Personaggi: ci sono solo due Vampiri e due Thrall.

Con 4 Personaggi: i Vampiri hanno **6HP** e i Thrall non hanno le abilità del Caos.

## One day at the circus (Un giorno al circo)

### Setup

Posizionare **casualmente** sul tabellone il Clown e mescolare 10 segnalini Scherzo (utilizzare i segnalini Palloncino).

### Obiettivo

Uccidere il Clown.



Palloncino

### Regole

#### Il Clown

Il Clown si muove prima di qualsiasi altro mostro nel turno dei Mostri e, invece di muoversi verso i personaggi, si dirige verso il mostro o i mostri più vicini senza segnalini Scherzo.

Ogni volta che il Clown si trova in uno spazio con un mostro segnalino Scherzo, pescarne uno a caso e metterlo a faccia in giù accanto al/ai mostro/mostri (senza segnalino).

Se il Clown ha qualche AP rimanente, si muove verso gli altri mostri senza segnalino.

Il Clown può attraversare liberamente le caselle con i personaggi perché la sua priorità è quella di dare i segnalini ai mostri. Se tutti i mostri non-boss hanno segnalini, o se tutti i segnalini sono sul tabellone, il Clown si muove normalmente verso i personaggi.

Mostri di tipo Boss non possono ricevere i segnalini.

#### I segnalini Scherzo

Ogni volta che un personaggio attacca un mostro con segnalino Scherzo a faccia in giù, girare il segnalino. Scartare il segnalino quando il mostro viene sconfitto. Ogni scherzo ha un effetto come descritto di seguito:

- (1) **+1AR** e **+1D** in attacco per il mostro.
- (2) Quando il mostro viene ucciso, esplose causando **1D3** Danni per ogni personaggio e mostro nello stesso spazio.
- (3) Imboscata. Quando il segnalino viene girato, pescare una carta Movimento e posizionare tutti i mostri elencati nella casella corrente. Poi scartare la carta.
- (4) Dopo aver sconfitto il mostro, posizionare un segnalino Cadavere a caso e due mostri dello stesso tipo di quello appena ucciso nella stessa casella.

### Inizio nuovo scenario

È possibile iniziare il nuovo scenario quando al Clown rimangono 8HP.

### Eventi speciali



Clown esegue **Smash (3)**.



*Blu*

Il Clown recupera **3HP**.



*Rosso*

Vengono recuperati tutti i segnalini Scherzo già scartati.

**Handicap**

Con 3 Personaggi: il Clown ha **6HP** e si può iniziare il nuovo scenario quando gliene rimangono **3HP**.

Con 4 Personaggi: il Clown ha **13HP**.

## The body snatchers (I ladri di cadaveri)

### Setup

Questo scenario richiede la tessera Ufficio (*Office*).  
Piazzare **casualmente** tre segnalini Cassaforte (*Safe*) a faccia in giù nel tassello dell'Ufficio (due "vuote" ed una con i documenti "I").

Piazzare **casualmente** un Inserviente (*Orderly*) in ogni tassello del tabellone.

Piazzare **casualmente** un Ladro di Cadaveri (*Body Snatcher*) nel tassello diagonalmente opposto all'Ufficio.



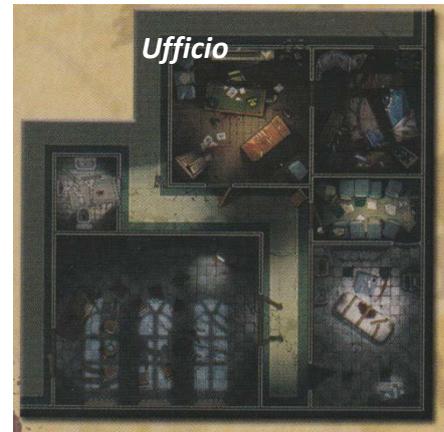
Cassaforte



Cassaforte



Chiave



### Obiettivo

Trovare i documenti segreti.

### Regole

#### Inservienti e Ladro di cadaveri

Questi mostri si muovono normalmente. Uccidere il Ladro di Cadaveri fa guadagnare al personaggio la chiave. Dopo che è stato ucciso, il Ladro di Cadaveri ricompare al posto dell'Inserviente più lontano dalla casella dove è stato ucciso (rimuovere l'Inserviente dal tabellone e sostituirlo con Ladro di cadaveri). Se non ci sono più Inservienti disponibili, sostituirlo con il mostro di tipo non-boss più lontano.

#### Chiavi e Casseforti

La chiave (ottenuta dal Ladro di Cadaveri) può essere scambiata tra i personaggi. Se uno di questi si trova in una casella con una Cassaforte, la può aprire spendendo **1AP**. Il segnalino dovrà essere girato per vedere se ci sono i documenti segreti. In questo caso lo scenario è completato con successo.

Dopo l'apertura della cassaforte la chiave viene persa. Quindi, se la cassaforte è vuota, dovrà essere nuovamente ucciso il Ladro di Cadaveri per trovarne un'altra. Ci possono essere più chiavi portate dai personaggi nello stesso momento, ma ogni personaggio ne può portare solo una. Se una cassaforte viene aperte e non contiene i documenti segreti, piazzare **casualmente** sul tabellone tutti gli Inservienti già sconfitti.

### Inizio nuovo scenario

È possibile iniziare il nuovo scenario quando viene aperta la seconda Cassaforte o la prima de contiene i documenti segreti.

### Eventi speciali



Verde

Ogni mostro nello stesso spazio di un Inserviente guadagna **+1Attack Roll**.



Blu

Il Ladro di Cadaveri possiede l'abilità **Smash (3)**.



Rosso

La Chiave cerca di trasportare il personaggio che la possiede nel vuoto. Il personaggio è stordito.

**+x Attack Roll** – aggiungere X al risultato di ogni dado.

### **Handicap**

Con 3 Personaggi: ci sono solo tre Inservienti (nessuno va piazzato nell'Ufficio). Il Ladro di cadaveri e gli Inservienti hanno **5HP**. Il personaggio che prende la Chiave guadagna **+1AP** fino alla fine dello scenario.

Con 4 Personaggi: Il Ladro di cadaveri ha **6HP** e gli Inservienti hanno **5HP**.

## Memories (Ricordi)

### Setup

Questo scenario richiede la tessera Soggiorno (*Day Room*).

Piazzare la miniatura Big Mama nel Posto di Guardia (X).

Piazzare il segnalino VHS in una casella nell'angolo della tessera opposta al Salone.

Piazzare **casualmente** un segnalino Diario in ogni tessera del tabellone. Quindi piazzare una Bambina (*Little Girl*) nello stesso spazio.



VHS



Diario



### Obiettivo

Prendere il segnalino VHS e portarlo nel Posto di Guardia, poi uccidere Big Mama.

### Regole

#### Segnalino VHS

E' necessario portare il segnalino VHS al posto di guardia per disattivare l'abilità **Eternal Grudge** di Big Mama. Uccidere Big Mama quando possiede l'abilità la fa riapparire nel posto di guardia. Prendere il segnalino VHS costa **1AP** ed è considerato un oggetto piccolo nell'inventario e può essere scambiato tra i personaggi. Avere il segnalino VHS fa guadagnare l'abilità Benedetto (**Holy**) in attacco. Dopo che il segnalino VHS è stato preso, le Bambine e Big Mama si muovono sempre verso il personaggio con il VHS, guadagnando **+1AP** nel movimento. Quando il personaggio raggiunge il posto di guardia, scartare il segnalino VHS: Big Mama perde l'abilità **Eternal Grudge**. Se il personaggio con il segnalino VHS muore, lascia il segnalino su quello spazio.

#### Segnalino Diario

I segnalini Diario segnalano i punti di apparizione delle bambine. La loro rimozione indebolisce Big Mama e riduce il numero di Bambine sul tabellone. Per rimuovere Diario il personaggio deve essere nello stesso spazio, utilizzare **1AP** e superare una **Prova di Immaginazione**. Il fallimento della prova farà in modo che Big Mama, al proprio turno, invece di camminare apparirà nella stessa casella dove il personaggio ha fallito la prova.

Il fallimento della prova non impedisce al personaggio di riprovarci, ma ogni tentativo consecutivo durante il suo turno, rende la difficoltà maggiore (aggiungere +1 al risultato del dado per ogni tentativo precedente fallito).

Ogni test passato, rimuove un segnalino Diario dal tabellone, rendendo Big Mama più debole con i seguenti effetti:

Rimozione primo segnalino: **-1D6** in Difesa (il minimo rimane 1)

Rimozione secondo segnalino: disabilita le **Avoidance (4+)** delle Bambine.

Rimozione terzo segnalino: il valore di **AR** si riduce a 4.

Rimozione quarto segnalino: viene eliminata l'abilità **Leech Soul**.

**Avoidance (x)** – Capacità di evitare Danni dagli attacchi nemici Per ogni danno inflitto lanciare 1D6; se il risultato è uguale o superiore al valore X, allora il Danno viene negato. Quando si ottiene un Colpo Critico lanciare il dado per ogni danno.

**Leech Soul** (Anima succhiasangue) - Quando si attacca, il mostro recupera un numero di HP pari al danno inflitto.

**Memorable** (Memorabile) - Dopo aver ucciso un mostro memorabile ogni giocatore che gli ha procurato almeno un danno o era nello stesso spazio durante il *colpo finale (Final Blow)* può pescare una carta Ricordo.

**Eternal Grudge** (Eterno rancore)- un mostro con questa abilità riappare sul tabellone dopo che è stato sconfitto (salvo diversa indicazione nello scenario). Il Colpo Finale (*Final blow*) e Memorabile (*Memorable*) vengono assegnati solo quando il mostro è sconfitto dopo che l'abilità Eternal Grudge è stato rimossa / annullata.



**Benedetto (Holy)** – se il nemico è Etereo la sua Difesa viene ridotta a 0, solo per l'attacco corrente.

### Bambine

Quando una Bambina viene uccisa, riappare all'inizio del successivo turno dei mostri nella casella con il segnalino Diario posta nell'angolo più lontano. Rimuovere i Diari rende più difficoltoso far riapparire le Bambine. Il numero di Bambine non può essere maggiore di 1 al numero dei segnalini Diari presenti sul tabellone (es. se sul tabellone ci sono 2 segnalini potranno esserci al massimo 3 Bambine presenti). La rimozione di un Diario non implica la rimozione di una Bambina: queste dovranno essere sempre uccise. La rimozione di tutti i segnalini Diario impedisce la riapparizione delle Bambine.

### **Inizio nuovo scenario**

E' possibile iniziare il nuovo scenario quando il personaggio che ha il segnalino VHS entra nel posto di guardia.

### **Eventi speciali**



Blu

In questo turno le Bambine non si muovono, ma attaccano se possono farlo.



Rosso

Le Bambine e Big Mama recuperano tutti i HP.

### **Handicap**

Con 3 Personaggi: ci sono solo tre Bambine (e quattro segnalini Diario). Non piazzare la Bambina nella tessera dove c'è Big Mama. Il personaggio che porta il segnalino VHS guadagna **+1AP**. Big Mama ha solo **5HP**.

Con 4 Personaggi: quando le Bambine riappaiono, il loro numero non può superare quello dei segnalini Diario presenti sul tabellone.

## Frankenstein's tower (La torre di Frankenstein)

### Setup

Questo scenario richiede la tessera Torre dell'Acqua (*Water tower*).

Piazzare la miniatura Frankenstein nella casella della Torre (X). Se in quella casella è già presente un altro mostro, piazzare Frankenstein all'ingresso della Torre (O).

Piazzare **casualmente** 8 Addetti alle pulizie (*Scavengers*).



### Obiettivi

Uccidere Frankenstein.

### Regole

Frankenstein non si muove ed i personaggi non possono entrare nella Torre o interagire con lui in ogni modo, fino a quando non hanno sconfitto 10 Addetti alle pulizie.

Mentre Frankenstein è vivo, tutti gli Addetti alle pulizie hanno **+1Def** e **+1 Attack Roll**.

Dopo aver sconfitto 10 Addetti alle pulizie, Frankenstein si attiva, lasciando la Torre e muovendosi verso i personaggi (come un qualsiasi altro mostro). Una volta che viene liberato, i personaggi possono entrare nella Torre.

**+x Attack Roll** – aggiungere X al risultato di ogni dado.

### Inizio nuovo scenario

E' possibile iniziare il nuovo scenario quando Frankenstein lascia la Torre oppure quando viene attaccato.

### Eventi speciali

 **Verde** Se Frankenstein non ha ancora lasciato la Torre, piazzare **casualmente** un'Addetto alle pulizie (*Scavenger*).

 **Rosso** Tutti gli Addetti alle pulizie ricevono l'abilità Critico (*Critical*) fino alla fine del turno.

### Handicap

Con 3 Personaggi: Frankenstein ha **4+ AR** e **8HP**. Uccidere 8 Addetti alle pulizie per liberarlo dalla Torre.

Con 4 Personaggi: gli addetti alle pulizie non ottengono **+1 Attack Dice** da Frankenstein. Uccidere 10 Addetti alle pulizie.

**+x Attack Dice** – Numero dei dadi D6 da lanciare in più rispetto al valore indicato nella relativa carta.

## Blood bond (Legame di sangue)

### Setup

Piazzare **casualmente** 2 Streghe (*Witch*).

Piazzare 3 segnalini Sangue vicino ad ogni Strega.

Tenere a portata di mano la miniatura Baba Yaga e la sua carta mostro.

### Obiettivi

Uccidere Baba Yaga.

### Regole

All'inizio di ogni turno dei Mostri rimuovere un segnalino Sangue da ogni Strega. Quando l'ultimo segnalino viene rimosso o quando una strega viene sconfitta, rimuovere la strega tabellone e piazzarla di nuovo **casualmente** (compresi i tre segnalini).

Un personaggio nella stessa casella con una Strega può trasferire tutti i segnalini dalla Strega alla Carta Mostro di Baba Yaga. Una volta raggiunti 9 segnalini, piazzare casualmente

Baba Yaga sul tabellone e posizionare le Streghe nello stesso spazio di Baba Yaga. Le streghe ora attaccano e si muovono normalmente, non usano i segnalini Sangue e non riappaiono quando vengono uccise.

Fino a quando non appare Baba Yaga, le Streghe non attaccano e non si muovono (tranne quando compare l'evento verde). Le Streghe si muovono sul Percorso dell'Insonnia lungo tutte le parti del tabellone e, se raggiungono l'ultima casella dell'ultima tessera del tabellone, ricominciano da capo:

da A12 a B1

da B12 a C1

da C12 a D1

da D12 a A1

### Inizio nuovo scenario

E' possibile iniziare il nuovo scenario quando Baba Yaga viene piazzata sul tabellone.

### Eventi speciali



Verde

Se Baba Yaga non è ancora stata piazzata sul tabellone, muovere tutte le Streghe (*Witch*) di una casella in avanti sul Percorso dell'Insonnia.



Blu

Rimuovere un segnalino Sangue dalla carta di Baba Yaga.



Rosso

Rimuovere 1D3 segnalini Sangue dalla carta di Baba Yaga.

### Handicap

Con 3 Personaggi: ogni Strega è piazzata **casualmente** con 4 segnalini Sangue invece che con 3. Quando appare Baba Yaga, rimuovere le Streghe dal tabellone.

Con 4 Personaggi: Baba Yaga riappare quando ci sono 8 segnalini Sangue sulla sua carta.

## Moonlight shadow ritual ( )

### Setup

Questo scenario richiede la tessera Casa dello scienziato (*Scientist's house*).  
Piazzare Baba Yaga in uno qualsiasi spazio della Casa, su un fianco.  
Piazzare 2 Streghe negli angoli delle tessere adiacenti alla Casa.  
Piazzare un segnalino Erba della Luna (utilizzare il segnalino Obiettivo o altro) accanto ad ogni Strega oppure utilizzare un dado con il numero 1 rivolto verso l'alto.  
Piazzare **casualmente** altri 4 segnalini Erba in ogni tessera del tabellone dove è presente una Strega (massimo 1 segnalino per spazio).



Obiettivo



### Obiettivi

Uccidere Baba Yaga.

### Regole

All'inizio dello scenario Baba Yaga non è attiva e non può essere attaccata fino a quando le Streghe sono sconfitte.

Le streghe si muovono sempre verso il più vicino segnalino Erba della Luna e lo raccolgono dopo aver raggiunto il suo spazio. Posizionare il segnalino accanto alla Strega o utilizzare il dado indicando il numero di segnalini che ha raccolto.

Una volta che sono stati raccolti tutti i segnalini Erba, le Streghe si muove verso il centro del tabellone.

Quando una Strega raggiunge il pentagramma, spostarla nuovamente nello spazio da cui era partita.

Rimuovere tutti i suoi segnalini tranne 1 e iniziare nuovamente a raccogliarli. Piazzare casualmente 4 nuovi segnalini sul tabellone. Baba Yaga guadagna **1D6 HP**.

Quando un personaggio attacca una Strega, ottiene **-1 Attack Dice** per ogni segnalino che possiede.

I personaggi possono scartare una carta Farmaci per rimuovere un segnalino da una Strega quando sono nello stesso spazio (senza spendere **AP**). Tale azione può essere effettuata fino a quando si hanno carte Farmaci da scartare.

In questo scenario il fallimento di una **Prova di Ricerca** per l'Armadietto permette al personaggio di pescare una carta Farmaci.

**+x Attack Dice** – Numero dei dadi D6 da lanciare in più rispetto al valore indicato nella relativa carta.

### Inizio nuovo scenario

E' possibile iniziare il nuovo scenario dopo avere ucciso entrambe le Streghe.

### Eventi speciali



Verde

Le Streghe guadagnano **+1AP** in questo turno.



Blu

Piazzare **casualmente** un Armadietto in ogni tessera del tabellone dove è presente una Strega.

 Le Streghe guadagnano un segnalino Erba ciascuna. Piazzare **casualmente** un Armadietto in ogni tessera del tabellone dove è presente una Strega.

Rosso

### **Handicap**

Con 3 Personaggi: durante la preparazione, ogni personaggio pesca una carta Farmaci.

Con 4 Personaggi: le Streghe iniziano senza segnalini Erba.

## The Antichrist (L'Anticristo)

### Setup

Questo scenario richiede la tessera Chiesa (*Church*). Piazzare l'Anticristo nella casella con l'altare della chiesa (X).

Piazzare un segnalino Altare a faccia in giù (in giù in modo che non si sappia di che tipo è) nella Chiesa.

Piazzare **casualmente** 3 segnalini Altare, tenendoli a faccia in giù in modo che non si sappia di che tipo sono, uno per ogni tessera del tabellone.



Altare della Follia



Altare dell'Orrore



Altare del Sangue



Ossessione

### Obiettivi

Uccidere l'Anticristo.

### Regole

Finché ci sono segnalini Altare sul tabellone, l'Anticristo, una volta ucciso, riappare alla sua posizione di partenza (l'altare nella Chiesa).

L'Anticristo si muove teletrasportandosi in senso orario nelle caselle con gli Altari nelle differenti tessere del tabellone. Se un altare viene distrutto, si teletrasporterà in quello successivo (sempre in senso orario).

Se un personaggio è presente nello spazio dell'altare, l'Anticristo lo attaccherà alla fine del turno dei mostri. Al suo turno successivo l'Anticristo si teletrasporterà sull'altare successivo, anche se questo significa lasciare la casella con il personaggio.

Oltre all'Anticristo, tutti i mostri nello stesso spazio di un altare guadagnano **+1Def** e **+1AR**.

Per sconfiggere l'Anticristo, i personaggi devono prima distruggere tutti gli altari. Quando sono distrutti, piazzare l'Anticristo nella sua casella di partenza, a meno che non sia in uno spazio con un personaggio; nel qual caso non si muoverà. D'ora in poi l'Anticristo si muoverà normalmente come gli altri mostri.

Quando un personaggio si trova nella stessa casella di un altare, girare il segnalino per vedere di che tipo si tratta.

**Altare della Follia:** possiede **10HP** e **3Def**, e può essere distrutto dagli attacchi dei personaggi.

**Altare dell'Orrore:** questo altare è una barricata con difficoltà 10. Può essere distrutto spendendo **1AP** o **1D** usura di un'arma, ma solo da armi che non hanno la parola "piccolo" e più di **5 Attack Dice**. È possibile rimuovere 1D da ogni tipo di arma in ogni turno. Ogni volta che lo si fa, mettere un segnalino sull'altare. Quando ce ne saranno 10 l'altare sarà distrutto.

**Altare del Sangue:** per distruggerlo è necessario piazzare sull'altare 10 segnalini. Per poterlo fare, il personaggio può spendere **1AP** e perdere fino a **5HP**. Per ogni HP perso, piazzare un segnalino sull'altare.

**+x Attack Dice** – Numero dei dadi D6 da lanciare in più rispetto al valore indicato nella relativa carta.

### Inizio nuovo scenario

E' possibile iniziare il nuovo scenario dopo avere effettuato due esorcismi in due caselle che contengono segnalini Ossessione.

### Eventi speciali



L'Anticristo guadagna **1D3 HP +1AP** in questo turno.

Verde



Blu

L'Anticristo si muove in avanti (tra gli altari) due volte. Dopo la prima mossa effettua un **Smash (4)**. Dopo la seconda mossa attacca normalmente alla fine del turno dei mostri. Questo aumento non funziona se tutti gli altari sono stati distrutti.



Rosso

Tutti gli altari bruciano nel fuoco dell'inferno. I personaggi nelle caselle con gli Altari subiscono un attacco di **2D6; AR 4+; Fuoco**.



**Fuoco (Fire)** – riduce di 1 il valore di difesa del nemico. Non ha effetto permanente.

Con 3 Personaggi: ci sono solo due Altari: un Altare della Follia (**8HP e 2Def**) e un Altare dell'Orrore (**barricata con difficoltà 8**). L'Anticristo ha **7HP**.

Con 4 Personaggi: il personaggio che elimina un Altare recupera **2HP**.

## The book of revelation (Il libro della rivelazione)

### Setup

Questo scenario richiede la tessera Torre (*Water tower*).

Piazzare il prigioniero (vedi sotto) nella casella del Pannello di Controllo (X). Se ci fossero altri mostri o un personaggio, piazzarli all'ingresso della Torre (O).

Piazzare 3 Armadietti nella Torre (in spazi separati) e posizionare 1D6 sulla casella del Pannello di Controllo con il 6 rivolto verso l'alto.

Piazzare **casualmente** un altare nella Torre e l'Anticristo accanto ad esso.

Piazzare un altare negli angoli delle due altre tessere del tabellone, uno con sopra un segnalino rosso ed uno con un segnalino blu.



Altare del Sangue



Rimprovero



### Obiettivi

Distruggere gli altari del Fuoco e del Ghiaccio. Eliminare l'Anticristo sacrificandolo sul pentagramma.

### Regole

#### Il prigioniero

Fino a quando l'Anticristo non viene eliminato, un personaggio è intrappolato nella Torre.

Per scegliere il prigioniero fare eseguire una **Prova di Immaginazione** a tutti i personaggi. Tutti quelli che la falliscono dovranno eseguirla di nuovo, fino a quando rimarrà un solo personaggio ad aver fallito: quello sarà il prigioniero. Il prigioniero inizia sempre per primo il turno dei giocatori fino a quando l'Anticristo verrà eliminato. Quando quel personaggio è nella casella del Pannello di Controllo, può invocare dei poteri divini spendendo **1AP** e eseguendo una **Prova di Immaginazione**.

Il fallimento della prova riduce di 1 il numero del dado sul Pannello di Controllo. Se, invece, la supera, il prigioniero può scegliere tra uno dei seguenti bonus:

- Ridurre di 1 il numero del dado del Pannello di Controllo: ogni personaggio recupera **1HP**.
- Ridurre di 2 il numero del dado del Pannello di Controllo: rivela un segnalino Porta e tenta di aprirlo (se si trova nello stesso spazio).
- Ridurre di 2 il numero del dado del Pannello di Controllo: piazza in una casella a caso il segnalino **Rimprovero**. Questo segnalino forza tutti i mostri che non sono in una casella con un personaggio a muoversi verso il segnalino nel loro prossimo turno.
- Ridurre di 2 il numero del dado del Pannello di Controllo: un personaggio può pescare una qualsiasi carta inventario (arma, oggetto, medicinale).

Quando il numero sul dado raggiunge 0, il prigioniero deve subire gli effetti di un attacco a caso tra quelli previsti dall'Anticristo e il numero sul dado ritorna al 6. Se il prigioniero muore, riappare nella Torre. Questa regola può essere utilizzata fino a quando l'Anticristo viene eliminato, ma è valida solo per il prigioniero.

#### Altari

I personaggi devono distruggere gli altari di fuoco (segnalino rosso) e di ghiaccio (segnalino blu). Quando entrambi vengono distrutti, rimuovere anche l'altare con l'Anticristo, il quale inizia a muoversi verso i personaggi caratteri e attaccarli.

Per distruggere un altare un personaggio deve essere nella stessa casella, spendere **1AP** e superare una **Prova di Immaginazione**. La prova può essere effettuata quante volte si vuole durante il turno di un personaggio (fino a quando non esaurisce gli AP). Dopo aver distrutto un altare il prigioniero ottiene **+1 Immaginazione** fino al termine dello scenario.

Dopo aver ucciso l'Anticristo, viene posto nell'inventario del giocatore che gli ha inflitto il colpo finale. L'Anticristo conta come un oggetto di grandi dimensioni e deve essere portato al pentagramma dove, spendendo **1AP**, dovrà essere sacrificato per terminare lo scenario.

#### Effetti speciali di Fuoco e Ghiaccio

Ogni volta che un personaggio inizia il proprio turno su una tessera con un altare (del fuoco o del ghiaccio), pescare una carta dal mazzo Movimento e verificare se è presente il simbolo dell'evento speciale e, se presente, eseguire la relativa azione indicata nelle due tabelle degli eventi speciali (vedi sotto). Poi rimettere la carta in fondo al mazzo Movimento.

I tassello con gli altari producono anche i seguenti effetti:

- Tutti mostri nel tassello con l'altare del Fuoco guadagnano l'abilità **Fuoco** per i loro attacchi.
- Il tassello con l'altare di Ghiaccio è scivoloso: nessun personaggio può correre.



**Fuoco (Fire)** – riduce di 1 il valore di difesa del nemico. Non ha effetto permanente.

#### **Inizio nuovo scenario**

E' possibile iniziare il nuovo scenario dopo aver distrutto i due altari del Fuoco e del Ghiaccio.

#### **Eventi speciali**

##### Tassello del Fuoco



Verde

Caldo – Perdi **1HP**.



Blu

Molto caldo – Perdi **1D3 HP** e **1D Durata** di ogni tua arma.



Rosso

Ustionato – Perdi **1HP** e scarta un oggetto a tua scelta.

##### Tassello delGhiaccio



Verde

Freddo – Perdi **1AP**.



Blu

Molto freddo – In questo turno perdi **1AP** e puoi attaccare solo una volta.



Rosso

Ghiacciato – Scarta un oggetto a tua scelta. In questo turno perdi **1AP**.

#### **Handicap**

Con 3 Personaggi: il personaggio nella Torre ha **+2 Immaginazione** e aggiunge 1 dado per turno al numero dei suoi dadi (fino ad un massimo di 6). I tasselli non hanno regole speciali.

Con 4 Personaggi: il personaggio nella Torre ha **+1 Immaginazione**.

## Big bad wolf (I tre procellini)



Obiettivo

### Setup

Per poter giocare questo scenario sono necessarie le 3 miniature Piggies (Maialini) e Wolf (Lupo).

Piazzare **casualmente** tre segnalini Obiettivi sul tabellone (max uno per tassello). Indicheranno la casa dei Piggies.

Piazzare un Piggy accanto ad ogni segnalino Obiettivo.

Rimuovere eventuali Armadietti presenti negli stessi spazi dei segnalini.

Piazzare **casualmente** Wolf nella tessera dove non ci sono segnalini Obiettivo.

### Obiettivi

Sconfiggi il Lupo curando, e poi armando, i Maialini.

### Regole

Wolf vuole distruggere tutte e tre le case dei Piggies. Nel suo turno, il lupo si muove verso il segnalino della casa più vicina, e quando sarà in grado di farlo, la attaccherà.

Le case iniziano con 3Def e 6HP. Una volta per turno ogni personaggio che si trova nella stessa casella della casa, la può riparare di 1HP utilizzando 1AP.

Quando Wolf distrugge completamente una casa, spostare in avanti il Direttore sul Percorso dell'Insonnia e fare riapparire la casa **in modo casuale** nella stessa tessera (ma almeno a 4 spazi di distanza dallo spazio precedente).

Wolf può attaccare le case dalla casella adiacente (il suo fucile a pompa conta come un attacco a distanza). I Piggies stanno dentro le case e si spostano con esse quando vengono distrutte, e il lupo non può attaccarli quando sono dentro le case.

Quando un personaggio ispeziona un armadietto durante questo scenario, ottiene l'opzione aggiuntiva di prendere un farmaco ansiolitico per maiali con difficoltà 4. Se ci riesce, prende una carta farmaco e lo mette nel suo inventario a faccia in giù.

Quando un personaggio si trova in uno spazio con un maiale e ha questo farmaco nel proprio inventario, può darla al maiale per **1AP** (uso singolo).

Se lo fa, la medicina calma il maiale che diventa "amichevole" e si muoverà verso il lupo per attaccarlo. I personaggi possono dare ai Maiali amichevoli delle armi dal proprio inventario. Il maiale potrà attaccare con l'arma, invece che a pugni nudi (3D6).

Se il lupo non ha una casa a portata dopo aver mosso, attacca ogni personaggio e di maiale a distanza di 1 spazio da lui.

Quando un maiale muore, viene rigenerato nella sua casa e perde lo status "amichevole" e tutte le armi (che vengono scartate).

Dopo che i maiali uccidono il lupo, vengono rimossi dal tabellone. I personaggi non possono attaccare il lupo, perché i lupi vengono facilmente scambiati per nonne.

### Inizio nuovo scenario

È possibile iniziare il nuovo scenario quando a Wolf rimangono **4HP**.

### Eventi speciali



Piazzare **casualmente** un Armadietto (se disponibili).



*Blu*

Wolf e tutti i Piggies guadagnano **+1AP** in questo turno.



*Rosso*

Le case sono fatte di paglia e, in questo turno, hanno **0Def**.

**Handicap**

Nessuno.

## Siren's song (Il canto delle sirene)

Setup

Obiettivi

Regole

Inizio nuovo scenario

Eventi speciali



Handicap