

MACHINA



ARCANA

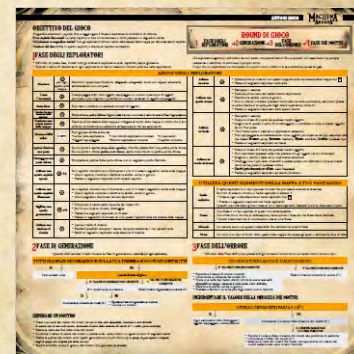
LIBER SAPIENTIAE



CARTE EVENTO



CARTE SCENARIO



AIUTO DI GIOCO



ICONE E SIMBOLOGIA



DOMANDE E RISPOSTE



ERRATA

CARTE EVENTO

SET BASE

EVENTI ESPLORATORE

A BAG OF ITEMS
 A CLEANSING LIGHT
 ACQUIRED HABIT
 ALACRITY THROUGH PAIN
 ARCANE GUARDIAN
 BREEZE OF FORTITUDE
 CLEANSING RITUAL
 COSMIC RACES
 CURATIVE REFLECTION
 DECEPTIVE PHEROMONES
 DISTURBING NIGHT
 DREAM OF TRANQUILITY
 ELDRITCH BLAST
 ELDRITCH BRUME
 GLIMPSE FROM THE PAST
 GLOW OF COMPETENCE
 INVIGORATING CONTRAPTIONS
 LAW OF ATTRACTION
 LIGHTS UP
 MISSING INGREDIENT
 PIECE OF THE PUZZLE
 PROTECTIVE LAYER
 PUSH FORWARD
 REVISED TACTICS
 REVITALIZE
 SCRAP ADJUSTMENTS
 SOOTHING MIST
 SPATIAL ANOMALY
 TROPHY COLLECTOR
 UNBARRED
 WELCOMED GIFT
 WITHIN REACH

EVENTI ORRORE

A GLIMPSE OF CHAOS
 ABOMINABLE BLAST
 BARRED
 BLOOD IN THE AIR
 BROKEN ITEM
 CAUSTIC FOG
 CEILING COLLAPSES
 CREEPING DEATH
 DANSE MACABRE
 DEMONIZING ATTACK
 DEPRESSING FOG
 DISTRACTING BLARE
 FATE TRICKSTER
 GLOOM
 HASTE THROUGH HARM
 HAUNTED FLOOR
 HOWL OF INSANITY
 INVIGORATING REPRISAL
 LINGERING THREAT
 LURE OF THE DARK
 OVERRUN
 PARALYZING FOG
 PILLAGING HORDE
 REACHING EVIL
 REACHING TENTACLES
 RECIPROCAL CARNAGE
 REVITALIZING POISON
 TRAPPED CONTRAPTIONS
 TRAPPING THE HALLS
 TRASHING MANIA
 VICIOUS ATTACK
 WATCHERS IN THE DARK

HORROR IN THE ICE

EVENTI ESPLORATORE

A MOMENT'S REST
 ARCANE NETWORK
 BANISHING RITUAL
 CAPTAIN'S HORN
 CLEAN SLATE
 FRIGHT LORD'S PRESENCE
 HEART TO HEART
 HOOK AND ROPE
 PROJECTION
 THE SECRET
 VISION FROM THE VOID

EVENTI ORRORE

FAR-REACHING
 HIS HOUSE
 IMPATIENCE
 IN HIS WAKE
 MENDING RITES
 MENDING SLUMBER
 ONE WINGED BUTTERFLY
 PAY TRIBUTE
 SHIVERS
 THICKNESS OF BLISS
 VANISHING

RECURRENCE

EVENTI ESPLORATORE

BARREL DETONATOR
 BLOOM
 CALM THROUGH PAIN
 HORROR REBUFF
 MANEUVERING RUIN
 MONSTER REBUFF
 PHANTOM VISAGE
 RECOILED FROM FRIGHT
 SHIFTING TRENCHES
 SOLACE THROUGH PAIN
 SOOTHING RUIN
 SPAWN REBUFF
 STROKE OF LUMINOSITY
 TRANSPORTABLE EMISSION
 WANING DEATH

EVENTI ORRORE

ARCANE VETO
 BRAWLING SHROUD
 CREEPING SHROUD
 DRAINING CHANT
 DRAINING SHROUD
 EYE INFECTION
 FACE INFECTION
 FOOT WORMS
 GHOSTLY SHROUD
 HAND INFECTION
 NAIL TO NAIL
 SEWN FACE
 SPECTER 'S SHROUD
 SPIKED SHROUD
 SURGING SHROUD

GEOMETRY OF THE VOID

EVENTI ESPLORATORE

ECHOES OF DARKNESS
 ECHOES OF DEATH
 ECHOES OF FLESH
 ECHOES OF HATE
 ECHOES OF LIFE
 ECHOES OF LOVE
 ECHOES OF LUSTER
 ECHOES OF MEMORY
 ECHOES OF NAMES
 ECHOES OF POTENCY
 ECHOES OF REALMS
 ECHOES OF SCREAMS
 ECHOES OF THE SOURCE
 ECHOES OF TRIUMPH
 ECHOES OF WONDER

EVENTI ORRORE

BURDEN OF VICTORY
 CLARITY OF UNDERSTANDING
 EMPTINESS OF SPLENDOR
 FOLLY OF WISDOM
 FRIGHT LORD'S MANTRA
 FRIGHT LORD'S PATH
 FRIGHT LORD'S TAUNT
 FRIGHT LORD'S THREAT
 FRIGHT LORD'S WARNING
 GLORY OF THE KINGDOM
 HORROR OF BEAUTY
 MAJESTY OF CROWN
 NATURE OF STRENGTH
 TEARS OF MERCY
 TREMORS OF FOUNDATION

STATUE OF DESPAIR

EVENTI ESPLORATORE

CHANT OF DRAIN
 DOOR DETONATOR
 PRECOGNITIVE RAMBLINGS
 SMASHING THE GLASS
 THINGS THAT GO BOOM!
 VETERANS

EVENTI ORRORE

ADAPTIVE STRIKE
 EXPLOSIVE FUMES
 EXPLOSIVE TRAP
 LOSE HOPE
 MESSENGERS OF THE VOID
 PSYCHIC CONNECTION

THE BEAST

EVENTI ESPLORATORE

DOOR CONTROLS
 ETHEREAL VIGOR
 GIFT FROM NOTHINGNESS
 GRAVOMETRIC DUST
 ONE WITH SHADOWS
 ONE WITH SPACE
 PROJECTED SQUALL
 PSYCHIC DRAG
 PSYCHIC THRUST
 ROTATING PANEL
 TELEKINETIC WARP

EVENTI ORRORE

ABYSSAL ATTRACTION
 BALEFUL APERTURE
 CRACKING THE SEAL
 DRAFT
 HORROR SQUALL
 MONSTER SQUALL
 REPULSIVE FORCE
 ROTATING REALITY
 UNROTATING REALITY
 VICIOUS DRAG
 VICIOUS THRUST



SET BASE - EVENTI ESPLORATORE

<p>A BAG OF ITEMS UN SACCO PIENO DI OGGETTI</p>	<p>Mi imbattei in uno strano deposito di oggetti che se ne stavano sul pavimento, parzialmente coperto dalla polvere. Ad un'ispezione più approfondita, capii che avrei potuto fare buon uso di alcuni di essi.</p>	<p>☞ Attiva un banco da lavoro</p>
<p>A CLEANSING LIGHT UNA LUCE PURIFICATRICE</p>	<p>I precedenti abitanti di questo luogo devono aver tentato un rituale per purificare una piccola sezione di questo labirinto abissale.</p> <p>Ho trovato sul pavimento simboli di fede sbiaditi disegnati col gesso. Bianche candele spezzate giacevano lì vicino, assieme con incenso di fiori primaverili da lungo tempo spento. Qualsiasi cosa quegli sconosciuti sciamani o sacerdoti abbiano tentato, qualche effetto residuo della loro opera buona era rimasto.</p> <p>Ci sentimmo immediatamente rivitalizzati – liberati per un momento da tutti i dubbi e le ferite.</p>	<p>☞ Ricarica 2 volte</p>
<p>ACQUIRED HABIT ABITUDINE ACQUISITA</p>	<p>Nella vita, a noi tutti si presentano delle scelte – alcune delle quali al di là del nostro controllo. In questo spaventoso viaggio, ho raccolto un po' di cose lungo la strada. Certe cose si sviluppano col tempo e restano con noi, e non tutte sono buone. Non tutti gli impulsi possono essere controllati, e mi ritrovo spesso a combattere tra quello che sono e quello che vorrei essere...</p>	<p>⊗ Attiva le trappole Quando ricarichi: Recupera 1 resistenza</p>
<p>ALACRITY THROUGH PAIN SOLERZIA ATTRAVERSO IL DOLORE</p>	<p>Il dolore brucia il mio corpo, eppure, piuttosto che farmi inginocchiare agonizzante, qualche forza mi spinge ad andare avanti, come se mi dicesse di combattere e scacciare il dolore.</p>	<p>2x Quando un esploratore viene colpito: muovi l'esploratore fino a 1 spazio</p>
<p>ARCANE GUARDIAN GUARDIANO ARCANO</p>	<p>Un giorno o l'altro la curiosità sarà la mia fine, ma non oggi. Lo strano dispositivo era facile da azionare e semplicemente non riuscii a resistere all'impulso di giocherellare con esso.</p> <p>Per mia fortuna, attivarlo produsse solamente una misteriosa nuvola di fumo nero che lentamente riempi la stanza. Quei fumi calmarono le nostre paure; forse sarà nociva deleteria per i mostri.</p>	<p>☞ I mostri subiscono un attacco arcano 3</p>
<p>BREEZE OF FORTITUDE VENTATA DI CORAGGIO</p>	<p>Mentre attraversavo questi oscuri corridoi respirandone l'aria viziata e stagnante, mi ricordai della morte e di come essa fosse tutt'intorno a noi, in attesa di colpire.</p> <p>Mentre mi soffermavo su questi pensieri, un'inaspettata ventata d'aria fresca mi colpì mentre giravo l'angolo ed improvvisamente mi sentii invincibile, sebbene sapessi che quella sensazione non sarebbe durata...</p>	<p>Aumenta l'armatura di 2 in questo round</p>
<p>CLEANSING RITUAL RITUALE DI PURIFICAZIONE</p>	<p>Ora è tempo di provare questo marchingegno arrugginito. Sembra che possa essere utilizzato per distruggere gli spaventosi luoghi da cui quegli abitanti del male fuoriescono nel nostro fragile reame.</p> <p>Bene, proviamoci...</p>	<p>☞ Distruggi uno spazio di generazione</p>
<p>COSMIC RACES RAZZE COSMICHE</p>	<p>I mostri che abbiamo incontrato qui sembrano agire sotto l'influenza di alcune oscure leggi cosmiche. Mi trovo di fronte alla rappresentazione di svariate di quelle creature, posizionate meticolosamente in relazione ai delicati raggi che si estendono da una singolare sorgente di luce sferica posta in cima all'immagine.</p> <p>Controlli elaborati si protendono dalle schiene di quelle figure e l'immagine lascia intendere che quegli abomini possano essere manipolati tramite quelle leve.</p>	<p>☞ Riordina la coda dei mostri; Recupera 3 resistenza</p>
<p>CURATIVE REFLECTION RIFLESSIONE TERAPEUTICA</p>	<p>Mi appoggiai un momento contro il freddo muro di pietra per riprendere fiato – e l'orientamento. Mentre chiudevo gli occhi e respiravo lentamente, ripensavo a quanto ero arrivato lontano in questo viaggio, le cose che avevo realizzato e quelle di cui ero stato testimone.</p> <p>Fu rigenerante e sebbene mi sentissi sul punto di arrendermi, sapevo che potevo spingermi ancora un po' più in là.</p>	<p>⚡ Recupera 1 salute</p>
<p>DECEPTIVE PHEROMONES FEROMONI INGANNEVOLI</p>	<p>Mi sovvenne una grande idea. Nell'ipotesi che quelle bestie usassero l'odore della paura per rintracciarci, creai una mistura composta del mio sudore, causato dal mio stesso terrore, combinato con una rara polvere occulta.</p> <p>Alla prossima opportunità, avrei scagliato la pozione contro un assalitore. Con mia soddisfazione, gli altri mostri conversero su di lui e l'attaccarono con lo stesso fervore che ci aveva afflitto durante le nostre esplorazioni.</p>	<p>☞ Scegli un'unità, i mostri la considerano un esploratore in questo round</p>
<p>DISTURBING NIGHT NOTTE INQUIETANTE</p>	<p>Una notte vasta ed anestetizzante grava su questo luogo. L'aria stagnante che accoglie una miriade di terrori nascosti è insopportabile.</p> <p>Scende l'oscurità...</p>	<p>☞ Ripristina i valori di orrore e di generazione</p>
<p>DREAM OF TRANQUILLITY SOGNO DI TRANQUILLITÀ</p>	<p>Il terrore non mi ha accolto stanotte come ha fatto tante altre notti prima. Ho sognato di un luogo a lungo perduto nel tempo che mi sussurrava le sue perdute memorie.</p> <p>Ho visto sale che non accoglieranno mai più le ombre di fugaci visitatori e sentito la brezza che si aggira per quelle sale deserte, volteggiando e girando in tondo, ma incontrando solo se stessa.</p> <p>Mi sono svegliato con un sorriso smagliante, sapendo che oggi avevo trovato pace.</p>	<p>☞ Diminuisce il valore della minaccia dei mostri di 2</p>
<p>ELDRITCH BLAST DEFLAGRAZIONE OCCULTA</p>	<p>Esamina le rune aliene comparandole con quelle nel mio taccuino che avevo già tradotto. Quando tentai rozzamente di pronunciare ad alta voce il loro impossibile linguaggio, devo aver commesso un errore, perché ci fu un lampo di luce accecante e ci ritrovammo tutti a terra senza fiato a causa della deflagrazione.</p> <p>C'era ancora potere in quelle arcane parole. Forse se ne potrà fare ancora buon uso.</p>	<p>⊗ ⊗ Attacco arcano 1 2</p>



<p>ELDRITCH BRUME BRUMA OCCULTA</p>	<p>Eravamo semplicemente troppo occupati a sopravvivere a questi corridoi di orrore per notare gli appiccicosi vapori che avevano cominciato a fuoriuscire dai muri vicini.</p> <p>Quando li notammo, eravamo già avvolti da quei mistici fumi, ma stranamente essi non bloccavano la nostra vista. Invece, la bruma irradiava un'aura occulta, e sentimmo di essere in un ambiente completamente differente.</p>	<p>Gli attacchi degli esploratori sono considerati arcani</p>
<p>GLIMPSE FROM THE PAST UNA VISIONE DAL PASSATO</p>	<p>Improvvisamente, con la forza di un macigno, fu come se la mia mente avesse riconosciuto di essere già stata lì. Visioni di quei corridoi tenebroosi e di angoli oscuri iniziarono a formarsi nella mia mente e scivolai con facilità tra quegli ambienti come guidato da una mappa invisibile.</p> <p>La memoria era così vivida; i miei pensieri ne toccarono la storia come le punte delle dita di una mano eterea.</p>	<p>↻ Ripristina uno spazio sulla mappa</p>
<p>GLOW OF COMPETENCE BAGLIORE DI COMPETENZA</p>	<p>Qualcosa somigliante ad una leva si protendeva dal muro, e con la temerarietà che ci proveniva dall'essere più volte sopravvissuti, decidemmo che avremmo messo ancora una volta alla prova la nostra fortuna.</p> <p>Dopo averla attivata, un bagliore divampò istantaneamente attraverso il passaggio e piacevoli sensazioni di forza interiore e competenza riempì le nostre menti.</p>	<p>Incrementa il valore del tiro di attacco degli esploratori di 1</p>
<p>INVIGORATING CONTRAPTIONS AGGEGGI RINVIGORENTI</p>	<p>C'è qualcosa sul terreno. Sembra importante, e giuro che posso sentire uno strano potere emanare da esso, anche se dobbiamo ancora scoprirne l'impiego. Forse se solo continuiamo a tornarci...</p>	<p>3x Quando uno spazio sulla mappa viene attivato: gli esploratori recuperano 1 salute</p>
<p>LAW OF ATTRACTION LA LEGGE DELL'ATTRAZIONE</p>	<p>Improvvisamente percepii una forza insistente emanarsi dalla statua vicina. Una piccola sfera metallica che avevo trovato precedentemente risuonò i risposta. Un'ispezione della statua rivelò un'apertura circolare, e senza pensarci spinsi il piccolo oggetto al suo interno.</p> <p>Ci fu un lampo momentaneo e poi la statua iniziò a tremare. Una sorgente di energia incontenibile eruppe verso di me, riempiendo il mio corpo con una forza arcana.</p>	<p>↻ Recupera 2 essenza</p>
<p>LIGHTS UP ILLUMINARE</p>	<p>Ispezionai un'immagine su uno dei muri circostanti. Raffigurava una stella radiosa e sopra di essa potevo vedere un artefatto incastonato nella pietra.</p> <p>Parte del meccanismo su questa reliquia sembrava orientabile e ruotandolo scoprimmo che la penombra attorno a noi sembrava sollevarsi un po' così potemmo vedere più lontano e più chiaramente di prima.</p>	<p>Aumenta la portata degli esploratori di 2</p>
<p>MISSING INGREDIENT INGREDIENTE MANCANTE</p>	<p>Ho scoperto un'antica ricetta che può essere utilizzata per curare malanni. L'unico ingrediente mancante è il legno che generalmente può essere trovato all'interno dei forzieri in cui ci siamo imbattuti durante il nostro viaggio. Se solo riuscissi a trovarne un altro!</p> <p>Sono sicuro che seguendo il metodo descritto, potrei curare me stesso e, chi lo sa, forse persino imbararmi in qualcosa che mi possa aiutare nel mio problematico cammino.</p>	<p>2x Distruggi un baule adiacente Illumina il capitolo; Recupera 2 salute; ⊗</p>
<p>PIECE OF THE PUZZLE UN PEZZO DEL PUZZLE</p>	<p>Dopo aver armeggiato inutilmente con un artefatto che avevo trovato precedentemente, capii che non avrebbe ripreso a funzionare finché non avessi trovato la parte mancante necessaria ad azionare il meccanismo al suo interno. Ricordavo vagamente di aver già visto qualcosa di simile prima, ma dove?</p> <p>Ho bisogno – devo – trovare il pezzo mancante, o questo puzzle non potrà essere risolto.</p>	<p>Distruggi lo spazio evento adiacente Illumina il capitolo; Invoca un evento orrore; ⊗</p>
<p>PROTECTIVE LAYER STRATO PROTETTIVO</p>	<p>Un muschio bizzarro ricopriva i muri ed il pavimento; una sostanza verdognola e appiccicosa che solidificava in una dura crosta. Sembrava abbastanza resistente da poter sopportare forti impatti.</p> <p>I nostri corpi non sembrarono reagire negativamente e si dimostrò abbastanza facile da rimuovere quando necessario. Uno strato sulla nostra pelle ci avrebbe indubbiamente garantito una protezione supplementare contro gli artigli e le fauci dei nostri nemici.</p>	<p>Riduci il valore del tiro di attacco dei mostri di 1</p>
<p>PUSH FORWARD SPINGERSI AVANTI</p>	<p>C'era un oggetto cilindrico e inusuale che giaceva sul terreno. Una volta nelle mie mani, notai una piccola protuberanza ad un'estremità, e mosso dalla curiosità, la schiacciai.</p> <p>In risposta al mio stimolo, l'aggeggio produsse un rumore forte e acuto che risuonò attraverso le sale. Questo suono ci mise in uno stato di allerta e sollecitudine, facendoci proseguire nel nostro inesorabile cammino.</p>	<p>↻ Gli esploratori si muovono fino a 2 spazi</p>
<p>REVISED TACTICS TATTICHE AGGIORNATE</p>	<p>Il nostro primo incontro con quelle bestie si rivelò disastroso. Erano più forti, più veloci, ed avevano dalla loro parte una terribile stregoneria. Sopravvivemmo, sebbene a malapena, e riconsiderammo il modo in cui dovevamo affrontare quei mostri.</p> <p>Elaborai dei piani, radunai i miei compagni e li relazionai sui nuovi stratagemmi. Li implorai espressamente di seguirmi se avessero voluto avere qualche possibilità di sopravvivenza.</p>	<p>Quando un esploratore viene colpito: egli si muove fino a 1 spazio</p>
<p>REVITALIZE VIVIFICARE</p>	<p>Quale affascinante strumento! Forse se sposto questa parte sopra a...</p> <p>Puff!</p> <p>L'antico meccanismo collassò, chiaramente a causa di un uso improprio da parte mia, ma prima di disintegrarsi una scossa di energia si liberò ed in qualche modo mi rinvigorì abbastanza da permettermi di continuare il mio viaggio.</p>	<p>↻ Recupera 6 resistenza</p>



<p>SCRAP ADJUSTMENTS RIPARANDO ROTTAMI</p>	<p>Tirammo fuori i nostri strumenti e cominciammo a darci da fare con lo strano apparato in cui ci eravamo imbattuti. Eravamo determinati a scoprirne lo scopo, nel bene o nel male.</p> <p>Mentre serravamo i meccanismi e fissavamo le molle, sentimmo un sonoro POP! mentre il bizzarro aggeggio cadeva in mille pezzi tra le nostre mani. Ma tra i rottami distrutti, scoprimmo qualcos'altro...</p>	<p>Distruggi un oggetto ⚡ Guadagna un oggetto</p>
<p>SOOTHING MIST NEBBIA BENEFICA</p>	<p>Una strana nebbia inizia a formarsi e all'inizio sembra un altro brutto scherzo per portare falsa speranza ai nostri cuori tremanti. Ma mentre i vapori mistici si aggrappano a noi, l'area si riempie di un senso di sollievo ed armonia.</p> <p>Per un momento beato, la serenità ci avvolge, ed il sentiero dinnanzi a noi ci appare più chiaro.</p>	<p>↻ Gli esploratori recuperano 1 salute</p>
<p>SPATIAL ANOMALY ANOMALIA SPAZIALE</p>	<p>Zzzap!</p> <p>Non capisco.</p> <p>Pochi attimi fa, stavo vagando completamente sperduto in quei passaggi, ma ora riesco a vederli più chiaramente che mai. E' come se potessi camminare verso qualsiasi luogo nell'area circostante.</p>	<p>↻ Teletrasportati su qualsiasi spazio attraversabile.</p>
<p>TROPHY COLLECTOR COLLEZIONISTA DI TROFEI</p>	<p>Ci sono una scarica di adrenalina e schizzi di sangue ovunque mentre gli abomini cadono di fronte a me. Il sangue pulsa nelle mie orecchie, mentre il mio essere viene sopraffatto dal desiderio di cacciare ed uccidere i miei nemici.</p> <p>Pochi attimi prima essi volevano fare a pezzi il mio volto ed ora trovo serenità nel recuperare i loro cadaveri e collezionare i trofei che fanno ora parte di me.</p>	<p>3x Quando Uccidi: illumina il capitolo; Diminuisci il valore della minaccia dei mostri di 2; ⊗</p>
<p>UNBARRED NON SBARRATO</p>	<p>Sta diventando più facile, ora. Non sono certo di poterlo spiegare, ma più a fondo ci addentriamo e più porte apriamo, e più mi sento meglio.</p> <p>Per la prima volta da quando siamo entrati in questo posto maledetto, l'onnipresente senso di timore si è attenuato. Stranamente, non vedo l'ora di vedere che cosa si trova dietro la prossima porta, nonostante io sappia che potrebbe essere l'ultima cosa su cui si poseranno i miei occhi.</p>	<p>2x Quando un esploratore apre una porta: egli invoca un evento esploratore</p>
<p>WELCOMED GIFT DONO GRADITO</p>	<p>Un curioso baule che giaceva semisepolto tra le macerie attirò la mia attenzione.</p> <p>Un esame ravvicinato rivelò un robusto lucchetto con una serie di simboli che chiaramente dovevano essere posti in un'esatta sequenza.</p> <p>Armeggiai con esso per un po' senza profitto e finalmente riuscii ad aprire la serratura.</p>	<p>↻ Guadagna 1 oggetto</p>
<p>WITHIN REACH A PORTATA</p>	<p>Giaceva là, appena fuori dalla nostra portata – o almeno così pensavo. Potevo visualizzarlo nella mia mente, come se stessi proprio accanto ad esso. Poi, in un batter d'occhio, era stretto nella mia mano senza che mi fossi nemmeno mosso.</p> <p>Perplesso, decisi di non questionare sulla mia benedizione, perché ce ne sono poche e sono rare in questo luogo sventurato.</p>	<p>3 2 Attiva il baule o lo spazio evento bersaglio</p>



SET BASE - EVENTI ORRORE

<p>A GLIMPSE OF CHAOS UN ASSAGGIO DI CAOS</p>	<p>Il muro oscillò dinnanzi a noi e scomparve, rivelando non una stanza, ma una vista su delle stelle di origine sconosciuta, scintillante di un verde bilioso e viola screziato.</p> <p>Figure spaventose, a malapena percepibili, si muovevano in quel vasto vuoto, non più consci della nostra presenza di quanto noi lo saremmo stati delle formiche. Un senso di insignificanza ci investì. Con pensiero a malapena cosciente rinfoderammo le nostre armi, sopraffatti come eravamo dalla futilità delle nostre esistenze.</p>	<p></p> <p>L'esploratore bersaglio disequipaggia 1 oggetto</p>
<p>ABOMINABLE BLAST COLPO ABOMINEVOLE</p>	<p>All'inizio avevamo pensato che, se fossimo riusciti a frapporre abbastanza distanza tra noi e quei sinistri abomini, saremmo riusciti a sopravvivere. Ci sbagliavamo.</p> <p>Si radunarono con un grido lancinante, e con esso giunse una esplosione di energia cosmica intenzionata a ridurci ad un ammasso sanguinolento.</p> <p>Ora combattiamo! Non c'è posto in cui rifugiarsi o dove nascondersi!</p>	<p></p> <p>Attacco arcano 2</p>
<p>BARRED SBARRATO</p>	<p>Fatemi uscire! Fatemi uscire! I muri, si stanno chiudendo! Sta crollando tutto attorno a me!</p> <p>Non vedete? Non vedete cosa state facendo? E' esattamente ciò che vogliono! Sono qui dentro. Qui con noi. Sono tutt'attorno a noi.</p> <p>Bastardi! Perché vorreste rinchiuderci qui così? Perché vorreste rinchiuderci nell'oscurità? Siamo in trappola! Intrappolati qui per sempre. E non ne usciremo mai...</p>	<p>Quando un esploratore chiude una porta: invoca un evento terrore</p>
<p>BLOOD IN THE AIR SANGUE NELL'ARIA</p>	<p>Gli scritti arcani ci portarono ad una fontana, la cui difficile grafia richiedeva la nostra ispezione.</p> <p>Avvicinandoci, tuttavia, il disgustoso odore di quel liquido – un sangue malato color rosso scuro – scaturì attaccandosi alla nostra pelle. Questo profumo di fondo ci corruppe, rendendo le nostre ferite immuni a qualsiasi cura.</p>	<p>Gli esploratori non possono recuperare salute</p>
<p>BREEZE OF FORTITUDE VENTATA DI CORAGGIO</p>	<p>Mentre attraversavo questi oscuri corridoi respirandone l'aria viziata e stagnante, mi ricordai della morte e di come essa fosse tutt'intorno a noi, in attesa di colpire.</p> <p>Mentre mi soffermavo su questi pensieri, un'inaspettata ventata d'aria fresca mi colpì mentre giravo l'angolo ed improvvisamente mi sentii invincibile, sebbene sapessi che quella sensazione non sarebbe durata...</p>	<p>Aumenta l'armatura di 2 <i>in questo round</i></p>
<p>BROKEN ITEM OGGETTO INFRANTO</p>	<p>Queste sale hanno un modo inesplicabile per infondere pessimismo nell'aria che respiriamo, ed essa ostacola ogni passo che compiamo.</p> <p>A volte devi lasciarti andare e lasciare che la corrente ti prenda, ma come puoi farlo se questa ti conduce verso l'oblio?</p>	<p> Distruggi la prima carta di ogni mazzo oggetto</p>
<p>CAUSTIC FOG NEBBIA CAUSTICA</p>	<p>Così tanti passi e così tanti tentativi fallimentari. Siamo esausti e i nostri piedi, trascinati, desidererebbero che ci sdraiassimo e riposassimo un po'.</p> <p>Ma dobbiamo proseguire... dobbiamo... Ma perché? Ogni movimento ci sembra assurdo – serve solo a perdere tempo. Perché stiamo lottando? Che senso ha questa farsa?</p>	<p>Riduci la resistenza massima degli esploratori di 1</p>
<p>CEILING COLLAPSES IL SOFFITTO CROLLA</p>	<p>Il complesso stesso sembrava rivoltarsi contro di noi. Mentre lo esploravamo, senza alcuna azione inappropriata da parte nostra, un vento gelido attraversò la stanza e la mia anima.</p> <p>Seguì un rombo e uno stridio come il pianto di un demone, ed una pioggia di detriti di pietra corrotta e terriccio avvelenato cadde dall'alto, schiacciando ogni cosa sotto di sé.</p>	<p> Distruggi gli spazi azione adiacenti agli esploratori</p>
<p>CREEPING DEATH MORTE STRISCIANTE</p>	<p>Hanno invaso il nostro territorio. Intrusi! Ladri! Profanatori! Non vi appartengono! Quegli schifosi parassiti...quegli...umani. Hanno ucciso molti della nostra specie.</p> <p>Ma non sanno che ci stiamo avvicinando. Non possono vederci nel buio. Non possono sentirci mentre stiamo in agguato nelle ombre. E prima che lo scoprano saremo su di loro.</p>	<p> Quando un mostro muore: i mostri muovono fino a 2 spazi</p>
<p>DANSE MACABRE DANZA MACABRA</p>	<p>Un urlo terribile risuona attraverso le sale, facendoci rabbrivire fino al midollo. Dopo un breve attimo di silenzio scrutammo nervosamente nell'oscurità incumbente. Ahimè! Le nostre paure si realizzarono quando gli agghiaccianti suoni ricominciarono, facendosi più forti mentre le ombre minacciose si muovevano verso di noi inesorabili.</p>	<p> I mostri muovono fino a 2 spazi</p>
<p>DEMONIZING ATTACK ATTACCO DEMONIACO</p>	<p>Energie arcane pulsavano di muri attorno a noi, e percepimmo una perturbazione nell'aria.</p> <p>Sebbene non potessimo ritenerlo possibile, lentamente ci sentimmo ancora più scoraggiati ed esausti. I nostri nemici invece godevano visibilmente dei loro ritrovati poteri arcani.</p>	<p>Gli attacchi dei mostri sono considerati arcani</p>
<p>DEPRESSING FOG NEBBIA DEPRIMENTE</p>	<p>Nessun luogo è sicuro; stiamo da sempre cercando di superare in astuzia le trappole e i trabocchetti che si avventano su di noi ad ogni passaggio e ad ogni stanza.</p> <p>Ecco qui un'altra di quelle macchinazioni, che riempie le nostre menti con la conoscenza di quanto sia futile la nostra missione. La solitudine di questo luogo non è una tortura sufficiente? Eppure questi momenti inutili e privi di aspettative sono i più duri da sopportare.</p>	<p>Gli esploratori non possono recuperare essenza</p>



DISTRACTING BLARE CHIASSO FASTIDIOSO	<p>Oh! Ascoltate: che suoni soavi! Percepimmo il potere di un'incantevole melodia mentre prendeva forma e si trasformava nella più dolce delle musiche, sorpassando tutti i piaceri terreni.</p> <p>Ne fummo folgorati, con gli occhi semichiusi, ondeggiando a quel magico ritmo. Quando la musica si interruppe bruscamente restammo lì, desiderosi di ascoltarla ancora. La nostra euforia si dissipò immediatamente, quando un chiasso assordante ci scosse fino alle ossa.</p>	 <p>➤ Ogni esploratore disequipaggia 1 oggetto</p>
FATE TRICKSTER SCHERZO DEL DESTINO	<p>Mentre diventavamo più familiari con i dintorni, cominciammo a guardare avanti con un barlume di speranza e fiducia. Poi, come un velo di dimenticanza, l'oscurità ingannò le nostre menti e dimenticammo nuovamente i nostri piani.</p>	<p>➤ Mescola i mazzi degli oggetti</p>
GLOOM PENOMBRA	<p>Percorriamo questi corridoi infinitamente, apparentemente senza mai arrivare alla nostra destinazione. Qualsiasi cosa otteniamo, ne dobbiamo sempre pagare il prezzo.</p> <p>Tutto sembra così senza speranza, così impossibile. Le sale ci deprimono e ci disturbano, la nostra essenza è prosciugata, lasciando dietro di noi solamente silenzio ed indifferenza.</p>	<p>➤ Ogni esploratore perde 1 essenza</p> 
HASTE THROUGH HARM FERITI SIAMO PIU' FORTI	<p>Pensano di stare vincendo. Pensano seriamente di poterci sconfiggere. Ciò che quegli sciocchi umani non riescono a capire è che attraverso il dolore, noi troviamo forza.</p>	<p>Quando un mostro viene colpito: i mostri si muovono fino a 1 spazio</p> 
HAUNTED FLOOR PAVIMENTO INFESTATO	<p>Il pavimento divenne sfuocato e i disegni incisi sulla pietra cominciarono a muoversi in modo bizzarro, costringendoci ad aggrapparci al muro in cerca di un sostegno, tanto ci aveva reso deboli e confusi quella visione.</p> <p>L'istante successivo, spine oscure e minacciose eruppero dal terreno, pronte ad infilzare qualunque cosa fosse stata così sventurata da trovarci sopra.</p>	<p>➤ Attiva le trappole</p> 
HOWL OF INSANITY GRIDA DI FOLLIA	<p>Penetranti grida di follia riverberano all'interno delle nostre anime. Non c'è riposo per noi da questo incubo, da questi muri che ci opprimono, dagli orrori e dalle paure che fronteggiamo.</p> <p>Non possiamo dormire, pensare e talvolta nemmeno mangiare. C'è solo dolore e questa tagliente, pungente agonia che continua onnipresente.</p>	<p>➤ Gli esploratori subiscono un attacco arcano 1 2</p> 
INVIGORATING REPRISAL RAPPRESAGLIA RIGENERANTE	<p>L'incessante ondata di mostruosità non vacillava né cessava; vi era un'eterna orda di terrore che si scagliava contro di noi. Se uno veniva ucciso, un altro più forte prendeva semplicemente il suo posto. Eravamo esausti ed alla fine delle nostre forze d'animo, mentre guadavamo quest'oceano di orrore.</p> <p>E adesso? No... non può essere. Un improvviso battito pulsò dai muri rinvigorendo i nemici che eravamo riusciti a ferire. Cosa sarà di noi?</p>	<p>➤ I mostri recuperano 1 salute</p> 
LINGERING THREAT MINACCIA PERSISTENTE	<p>Ora siamo abituati ai costanti tremori e crolli che scuotono questo luogo sotterraneo.</p> <p>Stavolta, però, sentimmo una seconda scossa subito dopo la prima, che compromise la nostra noncuranza. Era già inusuale di per sé, ma dopo che il tremore si fu placato, percepimmo una minaccia crescente.</p>	<p>➤ Incrementa il valore della minaccia dei mostri</p> 
LURE OF THE DARK IL RICHIAMO DEL BUIO	<p>Cos'è successo? Perché siamo qui? Cosa... lo non...</p> <p>Strizzammo i nostri occhi nella penombra, chiedendoci come fossimo arrivati a questo punto. Nessuno di noi riusciva a ricordare nulla dei momenti precedenti, come se fossimo avanzati senza alcun pensiero o volontà.</p> <p>L'unica cosa certa è che ora eravamo più vicini ai malevoli simboli che brillavano sul terreno.</p>	<p>➤ Gli esploratori si muovono di due spazi verso il punto di generazione a loro più vicino</p> 
OVERRUN SOPRAFFATTI	<p>Una brezza danzò e turbinò ipnoticamente attorno a noi, proseguendo fino a raggiungere i luoghi da cui erano arrivati i nostri nemici in frotte infinite.</p> <p>L'aria si fece di nuovo minacciosa mentre si avvicinava alla sua destinazione e fu rimpiazzata da una luminescenza inquietante che emanava da quei temuti punti di generazione.</p>	<p>➤ Ripeti la Fase di generazione</p>
PARALYZING FOG NEBBIA PARALIZZANTE	<p>Una folata di strani fumi riempiono il luogo come un'onda gigantesca, e dopo pochi attimi eravamo paralizzati – congelati nella stessa posizione in cui il miasma ci aveva avvolti.</p> <p>I nostri occhi aperti erano inumiditi per lo sforzo causato dai nostri futili tentativi di muoverci, e fu solo la pura disperazione che ci permise di riprendere il controllo delle nostre azioni.</p>	<p>➤ Gli esploratori non possono muoversi in questo round</p>
PILLAGING HORDE ORDA SACCHEGGIATRICE	<p>La furia dei mostri spostò la propria attenzione da noi ai dintorni. Li osservammo con sommo orrore mentre essi squarciavano, facevano a pezzi e saccheggiavano ogni cosa attorno a loro.</p> <p>Senza dubbio tutti noi pensammo la stessa cosa: saremmo stati le prossime vittime di quella cieca e mortale frenesia.</p>	<p>➤ Distruggi gli spazi azione adiacenti ai mostri</p>
REACHING EVIL IL MALE SI ESTENDE	<p>Proteggemmo i nostri volti mentre una strana distorsione alterava la nostra vista. Non avevamo idea di cosa presagisse, ma ogni cosa attorno a noi ne fu alterata. Stavamo ora su strane pietre e i muri attorno a noi non ci erano familiari.</p> <p>Cosa peggiore, tuttavia, era la terribile constatazione che i mostri si erano fatti più consapevoli e ciò ci apparve ora più chiaro. Potevamo sentire i loro occhi prenderci di mira da ogni angolo come se la loro portata si fosse estesa in maniera innaturale.</p>	<p>Incrementa la portata dei mostri di 2</p>

<p>REACHING TENTACLES TENTACOLI CHE SI PROTENDONO</p>	<p>Vagammo attraverso i corridoi stancamente, camminando attentamente per evitare di fare rumore. Forse eravamo troppo stanchi per notare i tentacoli silenziosamente iniziarono ad allungarsi dai simboli sul terreno, avvicinandosi ai nostri piedi.</p> <p>Quando ce ne accorgemmo, fu troppo tardi per resistere alla loro viscida stretta di ferro, e i nostri corpi in lotta furono trascinati in un luogo oscuro ed inquietante.</p>	<p>☞ Teletrasporta ogni esploratore sul punto di generazione a loro più vicino</p>
<p>RECIPROCAL CARNAGE CARNEFICINA RECIPROCA</p>	<p>Gli orribili abomini cacciano le loro prede senza alcuna regola. Il loro unico obiettivo è di infliggere la maggior quantità possibile di dolore e sofferenza al proprio bersaglio, noncuranti per la propria autoconservazione.</p> <p>Niente rafforza questo primitivo modo di pensare più di conficcare i propri aculei affilati come rasoi nella propria carne, al solo scopo di trafiggere una vittima fuori portata ed assaporarne la sofferenza.</p>	<p>🔁 🔁</p> <p>L'esploratore bersaglio e questo mostro perdono entrambi 1 salute</p>
<p>REVITALIZING POISON VELENO RIVITALIZZANTE</p>	<p>Guardali nell'oscurità, mentre riposano. Il loro vigore ritorna come un uccello al nido. Il loro vigore recuperato, la loro guardia abbassata.</p> <p>Balza su di loro adesso, indossa la loro pelle come una veste.</p> <p><i>"Bevi un sorso E poi muori. Ti senti bene Ma è una bugia".</i></p>	<p>3x Quando un esploratore recupera essenza: gli esploratori subiscono un attacco arcano 3</p>
<p>TRAPPED CONTRACTIONS AGGEGGI INTRAPPOLANTI</p>	<p><i>"Abbandonate Ogni Speranza, O Voi Che Entrate..."</i></p> <p><i>Non un mero avvertimento, perché ogni passo di questi trasgressori li portava più vicini alla morte, mentre non visti dei glifi minacciosi risplendevano debolmente su di loro.</i></p>	<p>3x Quando uno spazio della mappa viene attivato: gli esploratori subiscono un attacco arcano 3 1</p>
<p>TRAPPING THE HALLS PIAZZANDO TRAPPOLE NELLE SALE</p>	<p>Per qualche tempo ho giocherellato con l'idea di deviare il meccanismo di innesco delle trappole in questo luogo. Sono giunto alla conclusione che potrebbe essere possibile utilizzare qui lo stesso sistema di comunicazione che collega tutti i sistemi.</p> <p>L'unico potenziale problema che potrebbe sorgere dall'attivazione involontaria potrebbe essere l'impalamento - seguito da shock e grave trauma che porterebbe alla morte.</p> <p>Bene, proviamoci, che ne dite?</p>	<p>Quando un esploratore si trova adiacente ad un barile esplosivo: quel barile è colpito</p>
<p>TRASHING MANIA SMANIA DI DISTRUZIONE</p>	<p>Congelati dalla paura, osservammo terrorizzati i mostri in preda alla frenesia. Non avevamo mai assistito ad una tale furia! Si scagliavano così furiosamente, distruggendo ogni cosa al loro passaggio.</p> <p>Sapevamo che non ci sarebbe voluto molto prima che soccombessimo allo stesso fato, e potevamo vederli fare a pezzi i nostri crani come si schiaccerebbe un acino d'uva.</p>	<p>🔁 🔁</p> <p>Distruggi lo spazio azione bersaglio</p>
<p>VICIOUS ATTACK ATTACCO FEROCO</p>	<p>Com'era possibile che questo posto desolato potesse divenire ancora più oscuro? Una strana penombra si è insediata, più spessa e profonda di prima.</p> <p>Fosse stata solo quella la vera entità di quella sventura, ma no – le bestie selvagge ne era rafforzate e la loro sete di sangue e la loro furia non facevano altro che crescere. Ci sentimmo più indifesi che mai.</p>	<p>Aumenta di 1 il tiro di attacco dei mostri</p>
<p>WATCHERS IN THE DARK OSSERVATORI NEL BUIO</p>	<p>Mentre ci muovevamo tra le stanze, avvertimmo gli sguardi oppressivi di creature nascoste in agguato.</p> <p>Seguirono ogni nostra mossa, come se sapessero dove ci saremmo diretti prima ancora che lo facessimo. La loro presenza ci perseguitava, bruciando i nostri nervi.</p> <p>Sapevamo che stavano pazientemente attendendo, cercando il momento perfetto per piombarci addosso.</p>	<p>☞ Incrementa il valore della minaccia dei mostri per ogni evento esploratore correlato</p>



GEOMETRY OF THE VOID - EVENTI ESPLORATORE

<p>ECHOES OF DARKNESS ECHI DI OSCURITA'</p>	<p>L'oscurità, viva ed in movimento, crebbe attorno a noi. Avevamo portato la luce, ma non fece altro che scortarci nelle ombre che si richiudevano su di noi. Le nostre armi si dimostrarono inutili contro i vividi frutti della nostra immaginazione, e i nostri incantesimi e attrezzature a vapore non facevano altro che renderli più forti e nitidi.</p> <p>Così, spegnemmo le nostre luci. Tutte. L'oscurità sibilò e ci maledì, lambendoci come un cane cieco e sdentato, incapace di toccarci. Senza artigli e sconfitto, non fu più nient'altro che una lieve seccatura mentre proseguivamo.</p>	<p>Quando un esploratore senza armi equipaggiate si difende: riduci il tiro di attacco di 3</p>	
<p>ECHOES OF DEATH ECHI DI MORTE</p>	<p>Questo luogo è una macchina. Un motore che macina facendosi strada tra le realtà lacerandole e strappandole. Noi siamo il suo combustibile. Tutti noi. E' una manifestazione della Morte. Si ciba di carne ed ossa, con gli ingranaggi ben oliati dal sangue di innumerevoli vittime.</p> <p>Che il nostro nemico desideri imbrigliare il potere di questo grandioso marchingegno? E' questo il suo scopo? Un folle nemico determinato ad una fine di proporzioni cosmiche? Se crede di poter solcare attraverso le realtà indisturbato, avrà una brutta sorpresa.</p>	<p> 4</p> <p>Recupera 1 essenza</p>	
<p>ECHOES OF FLESH ECHI DI CARNE</p>	<p>Davanti a noi una massa informe di carne senza pelle ci sbarrava la strada. Fiumi di sangue scorrevano, i nervi erano recisi all'altezza dell'osso ed il grasso colava attorno alle colonne di carne, pulsanti con battiti invisibili.</p> <p>Mentre le nostre lame le recidevano, scoprimmo che la linfa vitale di questo luogo leniva le nostre sofferenze e le nostre ferite. Più squarciavamo e più forti diventavamo. E le grida che quello spettacolo produceva, dolci come musica, servivano solo ad aumentare la nostra furia.</p>	<p>Quando un mostro viene distrutto: gli esploratori recuperano 1 salute</p> <p> Quando un mostro viene distrutto: </p>	
<p>ECHOES OF HATE ECHI DI ODIO</p>	<p>Detestiamo così tanto questo luogo... nessuno di noi vorrebbe essere qui! Ma dobbiamo, e tutto per colpa di quel folle. Solo il cielo sa cos'ha in serbo per questo posto. Cosa riuscirebbe a scatenare sulle nostre case?</p> <p>Ogni pietra su cui camminiamo colpisce le nostre dita dei piedi. Ogni ramo che sfioriamo graffia la nostra pelle. Non ce ne curiamo. Non c'importa. Il nostro odio per lui alimenta la nostra furia.</p> <p>Lo troveremo, quel mostro insopportabile, e quando avremo finito nemmeno la Morte vorrà ciò che sarà rimasto di lui.</p>	<p> Diminuisce il valore della minaccia dei mostri di 2; Incrementa il valore dei tiri di attacco degli esploratori di 2 <i>in questo round</i></p>	
<p>ECHOES OF LIFE ECHI DI VITA</p>	<p>Andiamo avanti! Una piccola banda di zeloti, vigilanti, che ci affrontano quando gli altri fuggono. Per i nostri figli e le nostre figlie, per le nostre madri e i nostri padri, andiamo avanti. Questo posto divora la vita, ma allo stesso tempo la restituisce... in quantità.</p> <p>Ci domandiamo se lui, la nostra nemesi, lo sappia. E' venuto fin qui, oltre l'estremo confine della realtà, per questo? Per prendere una vita? Tutte le vite? Forse possiamo rifare ciò che ha disfatto, ricucire ciò che ha strappato, e infondere nuovamente la vita in chi è stato annientato.</p>	<p>Quando devi Invocare un evento esploratore: gli esploratori scelgono 1 carta dalle prime 3 carte evento esploratore</p>	
<p>ECHOES OF LOVE ECHI D'AMORE</p>	<p>Il nome che abbiamo visto così spesso inciso nei pavimenti e nei muri continua a perseguitarci. Il saggio fra di noi dice che è un rituale che sta venendo eseguito mentre procediamo. Qualcosa che il Signore Terrificante aveva portato dal Vecchio Mondo. Qualcosa che gli serviva di questo posto.</p> <p>Lentamente capimmo la natura all'interno di queste mura – il senso di tutto. Una cosa sappiamo... egli si muove con la furia e la determinazione di una persona libera da ogni moralità. Che cosa ha perduto per ottenere questo stato?</p>	<p> 2</p> <p>Riordina la coda dei mostri</p>	
<p>ECHOES OF LUSTER ECHI DI SPLENDORE</p>	<p>Ci saziammo di quel paesaggio, crogiolandoci nella sua radiosa bellezza. Mentre la tranquillità e la serenità di questo luogo sublime rilassavano le mani che brandivano le nostre spade, smorzava anche le nostre sofferenze e portava speranza ai nostri cuori. Coi sorrisi sui nostri volti e col morale risollevato, venimmo presto sopraffatti dalle ricchezze che questo luogo offriva.</p> <p>Tuttavia udimmo una voce sussurrante e ci mettemmo alla ricerca della sorgente – un altro abominio, senza dubbio. Pieni di bramosia di incontrarlo, questo rosso buffone non sapeva ancora quale fato lo attendesse.</p>	<p>Quando generi un mostro: gli esploratori scelgono 1 carta tra le prime 2 carte mostro</p>	
<p>ECHOES OF MEMORY ECHI DELLA MEMORIA</p>	<p>Un foglio di carta volava portato dalla brezza. Vi era scritto:</p> <p><i>In un tempo lontano, in un mondo che si stava spegnendo e che ora è morto, un cuore è stato strappato dal petto. Senza di esso tutte le catene sono cadute e tutto ciò che poteva essere fu possibile. Il significato è annullato. La follia ha senso. Lo scopo è vano. In quel momento, sulle spiagge dell'infinito, il pieno potenziale venne realizzato. Custodite la mia promessa chiusa nei vostri cuori e nelle vostre menti: "Mentre mi separo, così mi separo" - Telnajaharan</i></p>	<p> </p> <p>Invoca un evento esploratore messo da parte</p> <p> Prendi un evento esploratore e mettilo da parte</p>	
<p>ECHOES OF NAMES ECHI DI NOMI</p>	<p>I muri e i pavimenti erano tutti pieni di parole. Linee su linee di glifi arcani. Quante mani li hanno lasciati? Quanti sono passati per questo posto? Apprenderne qualcosa ci darebbe una preziosa comprensione della natura di questo luogo – è una stanza del tesoro... o una prigione? Ore dopo e con molta fortuna riuscimmo a decifrarne alcuni.</p> <p>Nomi. Nomi di un numero imprecisato di persone che questo luogo ha chiamato a sé. Così, senza pensarci, incidemmo i nostri nomi ed essi si accesero per poi sbiadire ed unirsi agli altri. Accettati, eravamo ora un tutt'uno con le moltitudini.</p>	<p>Nel nuovo round: gli esploratori vicini alle macerie recuperano 2 essenza</p>	

<p>ECHOES OF POTENCY ECHI DI POTENZA</p>	<p>Questo era un luogo prosperoso con abbondanza di ricchezze, tutte all'apparenza pronte ad essere raccolte. E così le prendemmo, rivelandosi nient'altro che un inganno ed il nostro bottino ci si rivoltò contro. Sebbene molto fosse il sangue perduto, fummo abbastanza forti da avere ragione del nostro nemico. Così facendo, la nostra volontà si fece così forte da riuscire a vederli per ciò che erano realmente. Con quella chiarezza la mela ingioiellata perse i suoi denti, raffinati pugnali cessarono di danzare ed un ciondolo dorato smise di avvolgersi come una vipera – ora erano nostri. Avevamo tramutato le trappole di questo luogo nelle nostre spade e nei nostri scudi.</p>	<p>➤ Gli esploratori non perdono salute <i>in questo round</i></p>
<p>ECHOES OF REALMS ECHI DI REAMI</p>	<p>Salimmo la scala a spirale camminando in muto silenzio attraverso la valle della morte tra le fosse comuni, quelle vecchie e quelle ancora fresche. Di fronte a noi, la nostra meta... Il sedile di una macchina della realtà, il trono di un demiurgo... ora nelle mani di un folle. Ci fermammo ed osservammo, congelati dall'incredulità, mentre il Signore Terrificante girava la ruota dei fati fino a che non si deformarono ed essi non gli diedero ciò che lui aveva chiesto. Corremmo per salvare ciò che poteva ancora essere salvato, perché l'infinito sembrava decisamente più piccolo ora.</p>	<p>Quando invochi un evento orrore: gli esploratori scelgono 1 carta tra le prime 2 carte evento orrore</p>
<p>ECHOES OF SCREAMS ECHI DI GRIDA</p>	<p>Alberi stregati dalla corteccia annerita incombevano minacciosi più avanti. Li abbatteremo facilmente per spianarci la via e riconoscendo la nostra forza essi iniziarono ad implorare pietà.</p> <p>Inesorabili, ne tagliamo degli altri e notammo poi i loro anelli, ninnoli, spade e bacchette. Raccogliamo il bottino, confidando che ne avremo fatto un uso migliore di questa repellente foresta. Il resto lo abbatteremo per via della canzone che intonavano quando morivano.</p>	<p>Ⓛ ⊗</p> <p>Quando tiri <i>in questo round</i>: puoi scegliere qualsiasi risultato</p>
<p>ECHOES OF THE SOURCE ECHI DELLA SORGENTE</p>	<p>Una cupola di pietra ci circonda, al cui interno vi sono nuvole in un vasto cielo. Una capanna solitaria giace in rovina e fatiscente nel mezzo di tutto questo. Al suo interno siede un uomo sanguinante e morente. Il nostro assalitore, la nostra preda, è vicina.</p> <p>Non correremo rischi, non siamo più bambini. Adesso abbiamo una conoscenza migliore. Sappiamo di aver ragione mentre carichiamo, mentre il dio morente evoca l'inferno col suo ultimo respiro. La sua parola si manifesta in un orrore senza nome, ma nessuno può resistere alla nostra furia.</p>	<p>➤ Il primo mostro nella coda dei mostri subisce 1 ferita</p>
<p>ECHOES OF TRIUMPH ECHI DI TRIONFO</p>	<p>Lastre di vetro riflettente fluttuavano tutt'intorno. Vedemmo scorci di forme all'interno di quei pannelli, e con loro migliaia di occhi rivolti su di noi. Mentre ci osservavano, sondandoci e cercandoci, noi osservavamo loro. Gli specchi nel cielo ci mostrarono morbido tessuto esposto, fessure nei carapaci, sottili membrane... tutte sedi per le nostre spade e i nostri incantesimi. E quando quegli orrori iniziarono a calare dagli specchi per attaccarci, agimmo come un orologio, sfruttando le loro debolezze. Sapevano dove eravamo, ma noi sapevamo come sarebbero caduti.</p>	<p>Incrementa il valore della minaccia dei mostri Ⓛ</p> <p>Incrementa il valore del tiro di attacco degli esploratori di 2 <i>in questo round</i></p>
<p>ECHOES OF WONDER ECHI DI MERAVIGLIA</p>	<p>Pietre di dimensioni ciclopiche senza giunzioni, scolpite in forme impossibili e con intricati motivi, si estendevano lontano verso il vuoto. Lampi di energie selvagge e aloni brillanti illuminavano i dintorni.</p> <p>Là, nella calma di una piccola isola dove stava un intricato ingresso, piazzammo il nostro campo base. Il fuoco caloroso, combinato con vecchie canzoni e ancor più vecchi liquori, era tutto ciò di cui avevamo bisogno per recuperare il nostro morale. Sulla soffice sabbia di quel luogo alieno, ci riposammo ed elaborammo nuovi piani.</p>	<p>Quando un esploratore è adiacente alle macerie: egli è etereo</p>



GEOMETRY OF THE VOID - EVENTI ORRORE

<p>BURDEN OF VICTORY IL PESO DELLA VITTORIA</p>	<p>“Vieni a vedere cosa giace qui dietro, osserva cosa si nasconde oltre il tuo piano, visioni di cose che ti lasceranno cieco, identici tocchi saranno il tuo tormento.</p> <p>Attraverso lo specchio filtra la malizia, carne putrida e tossici fumi. Fisso su di te lentamente striscia Per portarti la morte, per condurti alla rovina.</p> <p>Affronta i suoi denti con lancia e spada, spegni la sua rabbia con incantesimo e scudo, il guardiano protegge il proprio forte, finché non perisce o egli non si arrende”.</p>	<p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">Incrementa il valore della minaccia dei mostri</p>
<p>CLARITY OF UNDERSTANDING CHIAREZZA DI COMPrensIONE</p>	<p>Quando capimmo che non eravamo nient'altro che carne:</p> <p><i>“La vita inizia ed appassisce, e nel mentre si sente viva, Mentre cresce si unisce alla lotta, Per vivere ed espandersi, per riprodursi e prosperare.</i></p> <p><i>Desideri ostacolare la carne? O cercare di fermare il suo gioioso amoreggiare? La carne è argilla, una trama per gli scultori, Può essere plasmata per farti soffrire.</i></p> <p><i>E come la vita finisce, o la tua vita finisce, I fiori profumano anche quelli dolcemente, Brandisci incantesimi, grosse pistole, lame affilate, Per la vita combatterai, per vivere, per mangiare”.</i></p>	<p style="text-align: center;">Quando un esploratore recupera salute: essi perdono 1 essenza</p>
<p>EMPTINESS OF SPLENDOR LA VACUITA' DELLO SPLENDORE</p>	<p>Magnificenza non vista ed eclissata dalla vera natura di questo posto:</p> <p><i>“L'opulenza or ti circonda, sei abbagliato da tanto splendore e brillantezza, questo luogo consente di riposare e di dormire, quindi siediti e mangia e goditi il riposo.</i></p> <p><i>La luce poi muta in ombre profonde, e la musica cambia in lamenti e spavento, Pilastrini dorati si sgretolano in cumuli di macerie, dinnanzi alla figura ammantata di rosso.</i></p> <p><i>Quando si muove, le sue catene si elevano, migliaia di anelli con punte e spine, un passo falso e le nostre vite terminano, mentre affrontiamo il signore del disprezzo”.</i></p>	<p style="text-align: center;">I mostri non sono influenzati da trappole o barili esplosivi</p>



FOLLY OF WISDOM
LA FOLLIA DELLA SAGGEZZA

Gli orrori presero ad animarsi nella periferia della nostra vista:

*“Hai mai visto il volto della paura?
Neri occhi accesi e denti di carbone.
Quando puoi uniformati all’oscurità,
Per un briciolo di luce ti mangerà tutto intero.*

*Le ombre si muovono, scorrono e strisciano,
Come le fiamme guizzano all’impazzata,
Su e giù, di qua e di là,
Tu sei veloce, ma loro di più.*

*Riuscirai a percorrere questo sentiero come un cieco?
Puoi correre il rischio di illuminare il tuo cammino?
Se lo farai, di addio alla tua vita,
ed il cacciatore diventa la preda”.*

I mostri possono muovere
attraverso muri e porte
chiuse

FRIGHT LORD’S MANTRA
IL MANTRA DEL SIGNORE
TERRIFICANTE

L’eco della voce della nostra preda
Ci tormenta mentre ci facciamo più vicini:

*“Furia rosso sangue, perenne;
Bruciante collera, piroclastica;
Paura strisciante, inesorabile”.*

Egli gioca con noi mentre, proseguendo,
ricuciamo le ferite che ci ha inflitto:
*“Deliziosa calma, tranquillizzante;
gioia che fluisce, senza mai arrestarsi;
Coraggio incrollabile, che tutto protegge;
Amore splendente, che tutto riconcilia”.*

Un fanatico dal volto distorto con intenti malevoli, giuro che perirà per mano nostra.

Riduci di 2 il valore della
Volontà degli esploratori
in questo round

FRIGHT LORD’S PATH
IL SENTIERO DEL SIGNORE
TERRIFICANTE

Questo folle percorre un sentiero pericoloso, tuttavia questo luogo obbedisce ai suoi voleri:

*“Passa tra ossa di antichi dei,
Mentre si sgretolano sotto l’acciaio;
Custode ora pazzo, debole e vecchio,
Eppure senti ancora la sua ira liberamente.*

*Ciò che Egli governa io presto prenderò,
Innumerevoli mondi ridurrò in polvere;
Le catene che Egli intreccia io ora spezzerò,
Trova ciò che è perduto, ripristina il passato”.*

Non è chiaro quale patto abbia stretto con questo luogo, ma l’ha ora rivoltato contro di noi.

Aggiorna gli spazi di
generazione; Incrementa il
valore della minaccia dei
mostri; apri le porte chiuse

FRIGHT’S LORD TAUNT
LO SCHERNO DEL SIGNORE
TERRIFICANTE

Udimmo la sua voce aumentare d’intensità, come se questo luogo lo avesse in qualche modo reso più forte.

*“Strisciate, vermi, sul mio pavimento,
Lasciate brandelli di voi ad ogni porta;
Le ossa si spezzano ed il sangue gocciola,
mentre custodisco la vostra carne;
Verserete un migliaio di lacrime,
Mentre affrontate tutte le paure sconosciute;
Orrori vi attendono, ma il mio fato è peggiore,
Venite e saziate la sete di questo luogo”.*

Sebbene chiaramente provocatorie, le sue parole di orrore suonavano veritiere e le sue intenzioni al nostro riguardo erano inimmaginabili.

Riduci di 2 l’armatura degli
esploratori in questo round



FRIGHT'S LORD THREAT
LA MINACCIA DEL SIGNORE
TERRIFICANTE

Ogni volta che trovavamo riparo, il maledetto persecutore ci trovava:

*"Vi sentite al sicuro qui dentro?
Involucri tremanti, anime peccaminose.
I muri che tengono le vostre fragili menti,
li infrangerò, li frantumerò.*

*Se sentite grande il vostro fardello,
e la morte vi offre la vostra ultima via di fuga.
Questo luogo è il nascondiglio dello Squartatore,
Voi perirete, siete miei".*

Giocare con la nostra pelle è una cosa, ma le nostre anime eterne? ...può davvero fare ciò che afferma?

Ci imbattemmo nel Signore Terrificante mentre stava conversando con qualcosa sopra di lui:

*"Verranno da terre lontane,
portando sangue nelle loro mani.
Vapore e incantesimi e spade arrugginite,
odiose parole di divinità scellerate.
Diffonderanno le loro caustiche regole,
credenze oscure ed innumerevoli crudeltà.
Non uomini liberi, ma anime in catene,
ignari delle proprie conquiste".*

Poi chiaro come il giorno qualcosa rispose, avendo prestato attenzione a quelle parole ingannatrici... e scatenò su di noi l'inferno.

Prendere controllo di questo luogo ci rese testimoni di un'orrenda verità:

*"Affrettatevi sui tortuosi passaggi più su,
attraverso le tombe di divinità decadute.
Dite una preghiera, è doveroso,
Avete vinto a dispetto delle avversità.*

*Afferrate la forza che governa questo luogo,
tenetela stretta, ora è vostra,
Salite al trono che ora vi si para innanzi,
osservate il fato mentre si compie.*

*Siete giunti tardi, l'atto è stato compiuto,
il Signore Terrificante ha riscosso il suo tributo come predetto.
Ciò che possedevate, l'ha gettato via,
per il proprio figlio, che ora abbraccia".*

Una struttura impossibile di sconcertanti proporzioni incombeva nel vuoto:

*"Gettati nell'ignoto,
Affronta l'oscurità che ti attende,
Non credere a ciò che vedi,
Scaccia la sensazione di paura e di terrore.*

*Volgi il tuo sguardo nel vuoto infinito,
mentre posa i suoi occhi su di te.
Metti in atto futili strategie,
ciò che hai fatto lo rimpiangerai.*

*Senti il titano fatto di pietra,
osserva gli schemi mentre si muovono,
Moscerini di carne dinnanzi al Trono,
conosci la portata di ciò che affronti".*

Gli esploratori non possono muoversi in altre tessere della mappa

FRIGHT'S LORD WARNING
IL MONITO DEL SIGNORE
TERRIFICANTE

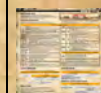
➤ Un esploratore genera un mostro

GLORY OF THE KINGDOM
LA GLORIA DEL REGNO

Gli esploratori non possono uscire dalla tessera della mappa
➤ Attiva le trappole

HORROR OF BEAUTY
L'ORRORE DELLA BELLEZZA

Durante la fase di generazione: Distruggi gli esploratori adiacenti ad uno spazio azione



MAJESTY OF CROWN
LA MAGNIFICENZA DELLA
CORONA

Portammo con noi l'eco di quel luogo... per sempre:

*"Percorri le pietre che in migliaia hanno calpestato,
Un tappeto di benvenuto fatto di rovi aguzzi,
Versa le tue lacrime dove gli dei hanno singhiozzato,
Ammira le meraviglie che pochi hanno visto.*

*Segui le forme di linee sconosciute,
I poteri di rune che vincolano,
Giganti inenarrabili hanno lasciato i loro segni,
Prima di prostrarsi, prima di morire.*

*Senti la gioia dei tempi andati,
Conosci la tristezza che il domani contiene,
Fuggevoli istanti ti fanno gioire,
E mentre svaniscono il fato si rivela".*

2x Quando un esploratore viene colpito: invoca un evento orrore



NATURE OF STRENGTH
LA NATURA DELLA FORZA

Tutto in questo luogo era fatto per tentarci:

*"Prendi un morso della dolce mela,
anche se ti è stato proibito,
La conoscenza dimora in questa delizia,
un orrendo prezzo deve essere pagato.*

*Inspira una foglia di Loto,
calma la tua mente ed attenua il dolore,
Prendine altre dieci e sarai sofferente,
fumi dolciastrici faranno marcire il tuo cervello.*

*Cerca il miscredente che qui si è rifugiato,
traffigi i suoi occhi e spezza la sua colonna vertebrale.
Ammesso che tu ci riesca, tu sei morto,
in questo posto egli è quasi divino".*

2x Quando un esploratore attiva uno spazio sulla mappa: egli perde 1 salute



TEARS OF MERCY
LACRIME DI PIETA'

"Sai ciò che hai fatto?

Ti rigiri e ti contorci nel sonno?

La punizione è ora iniziata

Le radici del peccato stanno scendendo sempre più in profondità.

Non si può scappare da ciò che è stato fatto.

Le ramificazioni crescono ad ogni grido.

Un luogo vuoto ti attende,

prega, pentiti, espia, redimiti.

Un'eternità di lamenti e preoccupazioni.

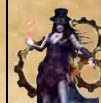
Il prezzo da pagare è alto e caro.

E' inutile piangere per mettervi fine.

Quello che hai seminato, ora raccoglierai".



Attacco arcano **3** :
riduci il valore massimo di
resistenza di 1
in questo round



TREMORS OF FOUNDATION
LE SCOSSE DELLA CREAZIONE

Un vecchio uomo siede sul pavimento, tracciandovi un nome col suo stesso sangue:

*"Osservate il volto di un uomo morente,
la caduta del demiurgo di un tempo,
egli siede ed esala il suo ultimo respiro,
a dispetto della sua indicibile forza e potenza.*

*Sanguinando sangue blu egli si inginocchia,
alza il capo e i cancelli si aprono.
Mette in moto invisibili ruote,
che sigilleranno tutti i vostri fati.*

*Mentre combattete per le vostre anime,
vecchi dei si fanno polvere e ammuffiscono.
La lotta richiede un tremendo tributo,
se cadrete tutti cadranno".*

2x Gli esploratori non possono giocare abilità attive in questo round

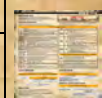
HORROR IN THE ICE - EVENTI ESPLORATORE

<p>A MOMENT'S REST UN ATTIMO DI RESPIRO</p>	<p>Sebbene questo luogo sia sotto l'illusione di una continua notte, dobbiamo adottare una routine giornaliera. Abbiamo creato un campo, banchettato, e qualche volta siamo addirittura riusciti a godere di alcuni preziosi momenti di riposo, tutto quello che serve per calmare le nostre anime tormentate.</p> <p>Questi momenti si sono rivelati più preziosi di quanto ognuno di noi avrebbe immaginato; i nostri corpi rinfrancati e le nostre menti lenite procedono con una determinazione che non abbiamo mai sentito così forte.</p>	<p>Gli esploratori attivano bauli e spazi evento spendendo 1 resistenza in meno</p>
<p>ARCANE NETWORK COMPLESSO ARCANO</p>	<p>C'era un artefatto che presi dalla Nostromo prima di avventurarmi in queste sale ghiacciate. Intuii immediatamente che si sarebbe dimostrato utile e non ne fui deluso: quando lo provai sui vasti complessi di origine arcana, l'immenso potere dell'oggetto divenne chiaro.</p> <p>Forse con l'aiuto di questo strumento, i simboli che si contorcono e ruotano sui pavimenti potrebbero essere utilizzati per qualche sorta di viaggio. C'è solamente un modo per scoprirlo!</p>	<p>☞ Puoi teletrasportarti su qualsiasi punto di generazione di una tessera della mappa.</p>
<p>BANISHING RITUAL RITUALE ESILIANTE</p>	<p>Devo cercare di seguire le istruzioni su questa pergamena, lasciata indietro dai custodi del culto. Se questo testo dice la verità, dovrei essere in grado di bandire l'intera orda di abomini e permettere alla tranquillità di tornare in queste stanche sale.</p> <p>Tuttavia, il prezzo richiesto per compiere il rituale è così allarmante e pericoloso che non so cosa fare.</p>	<p>Quando sigilli uno spazio azione: esilia i mostri di livello 1, 2 e 3; ⊗</p>
<p>CAPTAIN'S HORN IL PORTAFORTUNA DEL CAPITANO</p>	<p>Prima che sparissimo attraverso l'entrata da tutti dimenticata nel nostro lungo e terribile viaggio, il Capitano Nelson, comandante della nostra amata aeronave, mi chiamò in disparte. Mise rudemente qualcosa nella mia mano e sussurrò.</p> <p><i>"Immagino che avrete bisogno di questo piccolo marchingegno. Ha sempre servito bene me e i miei ragazzi, quando la strizza ci faceva macchiare i pantaloni! Spero non vi abbandoni, perché temo vi aspettino un sacco di cose che ve li faranno sporcare!"</i></p> <p>E così dicendo mi fece l'occholino e se ne andò, ridendo allegramente. Sorrido mentre me ne ricordo adesso.</p>	<p>☞ Gli esploratori utilizzano il proprio inventario</p>
<p>CLEAN SLATE COLPO DI SPUGNA</p>	<p>E' così curioso e spiazzante. Non avevo mai provato nulla di simile prima d'ora. Come un improvviso, rapido acquazzone, le nostre menti e i dintorni sembravano essersi in qualche modo riadattati.</p> <p>Forse è una benedizione, ma non lo pensiamo, perché non siamo certi di ciò che è andato perso nel processo.</p>	<p>Nel nuovo round: rimuovi i segnalini orrore dalle carte in gioco</p>
<p>FRIGHT LORD'S PRESENCE LA PRESENZA DEL SIGNORE TERRIFICANTE</p>	<p>Ci siamo chiesti spesso come il culto fosse in grado di sfuggire agli orrori che così furiosamente squarciano e devastano ogni cosa sul proprio cammino. Una spiegazione si palesò durante un'esplorazione di un campo abbandonato dai cultisti.</p> <p>Scoprimmo una bizzarra apparecchiatura che sembrava inibire le energie dei mostri una volta attivata. Un'elaborata firma su di essa ne indicava il proprietario: <i>Signore Terrificante Telnajahan</i>.</p>	<p>Riduci la resistenza massima dei mostri di 1</p>
<p>HEART TO HEART CUORE A CUORE</p>	<p>Il culto ha potenti armi ed equipaggiamenti, ma siamo fortunatamente in grado di usarne alcuni a nostro vantaggio.</p> <p>Sono incappato in questa boccetta poco fa; contiene una piccola quantità di sangue ed uno strano messaggio inciso nel vetro sporco:</p> <p><i>Pensa a me - curami.</i></p> <p>Stringo forte la fiala al mio petto e penso intensamente alla persona che ha più bisogno della mia assistenza in questo momento.</p>	<p>☞ Ripristina 2 salute ad un esploratore su di una tessera della mappa</p>
<p>HOOK AND ROPE GANCIO E FUNE</p>	<p>Devo allontanarmi da loro! Mi sono guardato attorno alla ricerca di qualcosa che mi aiutasse nella fuga dai miei inseguitori e ho notato una cornice di pietra spezzata che si protendeva dal muro adiacente. L'unica cosa utile in mio possesso era la mia cintura improvvisata, ma era abbastanza robusta per smuovere qualcosa di così grande?</p> <p>Trattenendo il fiato, allacciai il gancio assicurato all'improvvisata fune, e con mio assoluto stupore riuscii a tirarla giù, creando un'ostruzione con le macerie cadute.</p>	<p>① Rimuovi il segnalino porta distrutta adiacente;. Chiudi la porta adiacente; ⊗</p>
<p>PROJECTION PROIEZIONE</p>	<p>In una delle nostre numerose incursioni compiute nei covi segreti della Casa della Beatitudine abbiamo rinvenuto una polvere particolare che, stando ai vari scritti al riguardo, può scambiare la materia tra due individui.</p> <p>La sto tenendo ora tra le mie mani e sono determinato a vedere se quegli scarabocchi dicono il vero. Così, senza ulteriori ripensamenti sul fatto che sia una buona idea, inizio a pronunciare le parole del cantico necessarie ad eseguire lo scambio.</p>	<p>☞ Scambia con un esploratore su qualsiasi tessera della mappa</p>
<p>THE SECRET IL SEGRETO</p>	<p>In tutte le cose e le azioni importanti c'è sempre un enigma – un'idea segreta, un passaggio o una parola – che a volte può valere più di mille progressi.</p> <p>Il culto, il nostro viaggio verso l'ignoto, i mostri che affrontiamo – formano tutti un ricco arazzo. E così, i nostri sforzi e i traguardi dei nostri nemici sono intrecciati: una minuscola trama in un infinito teatro cosmico.</p>	<p>ⓧ ⚡ Illumina il capitolo; ⊗</p>
<p>VISION FROM THE VOID VISIONE DAL VUOTO</p>	<p>I miei ricordi mi riportarono involontariamente a quella notte nella foresta. Il mistico rotolo che sto tenendo mi salvò da quel luogo terribile. Macchie di sangue di un passato rituale ne macchiano ancora la superficie ingiallita. L'incantesimo su questa pergamena può apparentemente essere utilizzato per rendere qualcuno invisibile per breve tempo. Non sono sicuro che sia vero, ma perché non provarci?</p> <p>La mia voce si innalzò nel vuoto mentre ripetevo le parole, alla ricerca del mio obiettivo. Con mio stupore, vidi – o meglio, non vidi – che aveva funzionato!</p>	<p>☞ Un esploratore è etereo per questo round</p>



HORROR IN THE ICE - EVENTI ORRORE

<p>FAR-REACHING DI VASTA PORTATA</p>	<p>Sei una paura che mangia le loro paure. Sei un grido che beve le loro lacrime. Scivola attraverso le fessure come il più piccolo fra i bimbettini. Cammina e nasconditi dove loro non osano farlo.</p> <p>Puoi strisciare attraverso il fuoco, nudo, Puoi correre con piede intrappolato. Sfregia le loro menti dietro le porte, E fai a brandelli la loro carne attraverso i muri.</p>	<p>I mostri possono bersagliare attraverso i muri, le porte chiuse e gli ostacoli</p>
<p>HIS HOUSE LA SUA CASA</p>	<p>Attraverso le rocce Sua Beatitudine ora scava, Penetra nei livelli più profondi. Così essi fungono da scudi e spade, Un milione di lance, che formano le nostre difese.</p> <p>Se ti senti esausto, ed appoggiarti ai muri ti rende ancora più inquieto, Scoprirai che essi sono una baia tempestosa, Una miriade di dolore da pagare.</p>	<p>☞ Gli esploratori adiacenti ad un muro subiscono un attacco arcano 2 2</p>
<p>IMPATIENCE IMPAZIENZA</p>	<p>Masse imponenti; si contorcono, ruotano, Rosicchiando, graffiando, ribollendo, vorticando. Bambini impazienti; affamati, assetati, Bramosi fino al punto di scoppiare.</p> <p>Con amore baciato tutte le vostre grinze, Lecchiamo e spazzoliamo tutti i vostri velli. Vola avanti adesso, espanditi nell'oscurità, Striscia come uno, accarezzandovi a vicenda.</p>	<p>I mostri possono muoversi attraverso le unità</p>
<p>IN HIS WAKE SULLA SUA SCIA</p>	<p>Rune di potere incise nell'oscurità, Odore di magia, il marchio dell'incantatore.</p> <p>Parole non pronunciate, le labbra sigillate, Il sigillo ora spezzato, il sentiero rivelato.</p> <p>Antichi cantici a lungo inascoltati, Riti vincolanti, vita rinnovata.</p> <p>Eterna Beatitudine, l'anima di mondi, Conoscenza accordata, ottenuta col sangue.</p>	<p>☞ Metti 2 oggetti distrutti in cima al mazzo degli oggetti corrispondente</p>
<p>MENDING RITES RITI DI RIPARAZIONE</p>	<p>Attraverso i cieli Egli fluì come un fiume, Un Signore vecchio come il tempo e nel mentre i pianeti rabbriviscono. Scavando più a fondo, come tuono che fa tremare, Antico dormiente fatto a pezzi.</p> <p>Le ossa frantumate, in preda al tormento, La Sua pelle dissolta, la Sua volontà piegata.</p> <p>Ma sono qui, per lenire e nutrire, Donate le vostre menti, così che Egli possa rifiorire.</p> <p>Così cantiamo, tutti i mali sono guariti, Beatitudine insondabile stiamo ora diffondendo.</p>	<p>☞ I mostri non perdono salute <i>in questo round</i></p>
<p>MENDING SLUMBER RIPOSO GUARITORE</p>	<p>Spendemmo alcune ore nell'abbraccio di un sonno discontinuo, sebbene non fossimo sicuri del perché ce ne preoccupassimo, visto che non ci diede alcun sollievo. I nostri sogni o, meglio, incubi sembravano collegati insieme a formarne uno solo, e indugiava sulla cosa folle che avevamo precedentemente incontrato. Giaceva là, sanguinante nell'oscurità col suo respiro affannoso che ci perseguitava.</p> <p>Improvvisamente i suoi occhi si spalancarono e capimmo che si era invece fatto più forte.</p>	<p>All'inizio del turno di un mostro ferito: egli recupera 1 salute e perde 3 resistenza</p>



ONE WINGED BUTTERFLY
FARFALLA CON UNA SOLA ALA

Entra nel nostro glorioso palazzo.
Spogliati! Lo senti il cantico?
L'agonia è solo un sentiero.
L'incanto si è mutato in inno;
Uncini nella nostra carne.
Siamo nell'aria leggeri come una piuma.
Girando e cantando.

Ascolta! La sua gloria si innalza!
La pelle si strappa come un'ala di farfalla;
Rugiadosa e delicata.
Canticchiando, chiamando la Sua Beatitudine su di noi.
Volando; veniamo alla vita.
La nostra Beatitudine riecheggia attraverso
Il regno dimenticato.

➤ Gli esploratori disequipaggiano le proprie armi

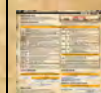


PAY TRIBUTE
PAGARE IL TRIBUTO

Stringete le vostre torce e i vostri fari,
Fate che le ombre si facciano da parte.
Impugnate saldamente le vostre armi, le vostre mani si fanno deboli,
C'è una forza che dovete sopportare.

Onorateci, porgeteci i vostri gioielli,
Giocattoli di cui faremo buon uso.
Gettate i vostri gingilli, abbassate le braccia,
Così potremo trattare e giungere ad una tregua.

➤ Gli esploratori disequipaggiano gli artefatti



SHIVERS
RABBRIVIDIRE

Farò fuggire le tue paure,
Rabbrividire i tuoi incubi.

Ciò che teme la tua coda dell'occhio,
Ti bacerò e consolerò con una ninna nanna.

E quando le oscure nubi appaiono,
Per sommergerti e affogarti nelle tue stesse lacrime,

Io ci sarò con un caldo abbraccio,
Insieme, come una sola entità, potremo affrontare Sua Beatitudine.

➤ Gli esploratori subiscono un attacco arcano 1 2;
Gli esploratori subiscono un attacco arcano 2;



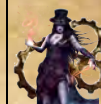
THICKNESS OF BLISS
LA CONSISTENZA DELLA
BEATITUDINE

Parassiti dimorano all'interno delle nostre mura,
La loro sporcizia riempie le nostre sale sacre.

Luci, vapore e occhi folli scintillano,
Minacciando il nostro Beato sognare.

Così pronunciamo il nostro caustico sonetto,
Finché l'aria non è spessa come la sabbia,
Affiliamo la nostra canzone mentre la intoniamo,
Il velo della Beatitudine si squarcerà davanti ai loro occhi.

Riduci la portata degli esploratori a 1



VANISHING
EVANESCENZA

Cose cieche dimorano nell'oscurità,
Sfregiate e nere come fosse dell'inferno.














Quale malata forza, per quale via,
Nasconde le loro forme dalle cose che non ne hanno?

Si muove mutevole, senza fare rumore,
Come se se ne fosse andata e non è più qui attorno.

Ma gli occhi non vedono ciò che l'oscurità degrada,
La forma perde forma e guadagna terrore.

➤ I mostri sono considerati eterei in questo round

RECURRENCE - EVENTI ESPLORATORE

BARREL DETONATOR FAR DETONARE I BARILI	I barili instabili erano stati innescati e non potei resistere al desiderio di vedere che cosa sarebbe accaduto, sebbene sapessi che sarebbe stato pericoloso per noi, così come lo sarebbe stato per le creature che ci circondavano.	 I barili esplosivi vengono colpiti
BLOOM FIORITURA	Ci imbattemmo in una piccola zona in cui dei funghi bioluminescenti crescevano nell'oscurità. Mentre mi avvicinavo per guardare meglio e prendere un esemplare, un senso di aberrante potere emanò dall'area.	Distruggi una stazione di ricarica adiacente  Attacca con 3  i mostri adiacenti a quella stazione di ricarica
CALM THROUGH PAIN	E' divertente riflettere su quali siano le cose in cui una persona può trovare pace. Mentre stringevo la mia ferita sanguinante, un senso di quiete si riversò su di me. Stavo affrontando la morte, ma in quel momento le cose non sembravano andare così male.	Quando un esploratore viene colpito : ripristina il valore di orrore
HORROR REBUFF RESPINGERE L'ORRORE	Ogni ulteriore passo che compiamo in questi luoghi maledetti sembra una scommessa. Quali nuovi orrori risveglieremo ed affronteremo? Esito a pensarlo, ma spero che la fortuna possa essere ancora dalla nostra parte...	 Salta la Fase dell'orrore in questo round
MANEUVERING RUIN MUOVENDOSI TRA LE ROVINE	Non ricordo più da dove mi deriva questa natura distruttiva, ma mentre penetriamo facendoci largo attraverso queste rovine provo un rinnovato entusiasmo e mi sento rinvigorito.	Distruggi uno spazio azione adiacente  Muovi fino a 3 spazi
MONSTER REBUFF RESPINGERE I MOSTRI	Da quando abbiamo iniziato la nostra esplorazione di questo incubo ad occhi aperti, possiamo sentirli nell'oscurità, incombenti, apparentemente in attesa di colpire. Ora però c'è silenzio. Sono sollevato, ma diffidente.	 Salta la Fase dei mostri in questo round
PHANTOM VISAGE L'ASPETTO DEL FANTASMA	Non so cosa mi sia successo. Un minuto prima ero là e quello dopo ero andato. Pensavo di essere morto ma, mentre passavo attraverso i miei compagni e sentivo la loro forza vitale, sapevo che questo ritrovato potere appena scoperto poteva essere utile.	 Sei etereo in questo round  Esilia i mostri eterei adiacenti
RECOILED FROM FRIGHT RITRAENDOSI PER LO SPAVENTO	Furono i riflessi, più che l'abilità, che mi salvarono quando quei terrificanti orrori sbucarono dall'oscurità e quasi mi presero con loro in quei recessi oscuri. Il mio cuore quasi si fermò, ma avrebbe potuto andarmi molto peggio.	Distruggi uno spazio azione adiacente  Esilia il mostro ferito bersagliato
SHIFTHING TRENCHES TRINCEE MOBILI	Tutte le volte che ho pensato a quante guerre sono state combattute nelle trincee, non ho mai capito come quelle potessero rappresentare una strategia perseguibile, almeno fino ad ora. Inosservato ed inascoltato, sembra che io possa andare ovunque voglia.	Quando un esploratore muove dentro ad una fossa : egli si teletrasporta in uno spazio adiacente ad una fossa
SOLACE THROUGH PAIN CONFORTO ATTRAVERSO IL DOLORE	Un dolore lancinante mi crebbe dentro mentre quella dannata cosa serrava i suoi artigli su di me. Eppure in qualche modo vi fu conforto in quell'agonia e giurai che non ci sarebbe stato nessun altro sopravvissuto della sua ripugnante stirpe.	Quando un esploratore viene colpito : ripristina il valore di generazione
SOOTHING RUIN ROVINA BENEFICA	Attraverso la storia, innumerevoli nazioni sono sorte solo per cadere e poi qualcosa di più forte è rinato da quelle ceneri. Talvolta la distruzione è l'unica via per creare una nuova vita.	Distruggi uno spazio azione adiacente  Recupera 1 salute
SPAWN REBUFF RESPINGERE LA PROGENIE	Eravamo in piedi nel bel mezzo della carneficina, riprendendo fiato e preparandoci all'apparizione del prossimo indicibile orrore. Tuttavia questo non giunse mai. Ci fu un barlume di speranza che sapevamo non sarebbe durato.	 Salta la Fase di generazione in questo round
STROKE OF LUMINOSITY COLPO DI LUCE	La luce è un bene raro qui nelle profondità della Machina Arcana. Non è certo una sorpresa che proviamo un senso di tepore ogni volta che una luminescenza penetra l'oscurità, ricordandoci che non è ancora tutto perduto.	Quando illumini un capitolo : ripristina la tua essenza al suo valore massimo; 
TRANSPORTABLE EMISSION TELETRASPORTO	Qualche volta è meglio risistemarsi e riallinearsi – per una miglior strategia o semplicemente per ragioni personali. Spero che i miei compagni capiscano.	Scambia la posizione di due unità
WANING DEATH TRAMONTO DELLA MORTE	Ad ogni colpo mortale inflitto a quegli arcani terrori, c'è un barlume di speranza che possiamo ancora farcela ed uscirne vivi. Stiamo quantomeno assottigliando il loro numero, sebbene non sembri esserci fine all'inesorabile ondata.	 Quando un mostro viene distrutto : diminuisci il valore della minaccia dei mostri



RECURRENCE - EVENTI ORRORE

<p style="text-align: center;">ARCANE VETO VETO ARCANO</p>	<p>In un batter d'occhio, tutto ciò che avevamo raccolto nel nostro arduo viaggio se n'era andato. Come se non bastasse, gli artefatti in cui era rimasto un po' di potere erano divenuti inservibili. Che diavoleria era mai questa?</p>	<p>Gli artefatti non possono essere equipaggiati</p> <p>☞ Gli esploratori disequipaggiano gli artefatti</p>
<p style="text-align: center;">BRAWLING SHROUD IL SUDARIO RISSOSO</p>	<p>Osservammo con orrore mentre i nostri proiettili rimbalzavano inoffensivi contro quella mostruosità e, mentre si faceva più vicino, realizzammo che la nostra ultima resistenza doveva essere fatta con le nostre armi da mischia.</p>	<p>Questo mostro può essere attaccato solamente in corpo a corpo</p>
<p style="text-align: center;">CREEPING SHROUD IL SUDARIO STRISCIANTE</p>	<p>Non era il dolore che non riuscivamo a sopportare. A quello eravamo abituati. No, era il senso di terrore che ci travolgeva come un'onda di follia montante ogni volta che il mostro ci colpiva.</p>	<p>Quando questo mostro colpisce: Riduci il valore di orrore di 1</p>
<p style="text-align: center;">DRAINING CHANT CANTICO DI PROSCIUGAMENTO</p>	<p>l'a! l'a! l'a! Fhtagn! La tua forza interiore debole si fa Una sensazione di disagio ti invaderà Perduto è l'equilibrio e con crescente docilità Presto la tua morte ti accoglierà l'a! l'a! l'a! Fhtagn!</p>	<p style="text-align: center;">🌀 🌀</p> <p>L'esploratore bersaglio perde 2 essenza</p>
<p style="text-align: center;">DRAINING SHROUD IL SUDARIO PROSCIUGANTE</p>	<p>E' strano ma, quando il mostro collassò a terra esalando l'ultimo respiro, mi sentii come se una parte di me fosse morta con lui.</p>	<p>Quando questo mostro muore: L'attaccante perde 2 essenza</p>
<p style="text-align: center;">EYE INFECTION INFEZIONE ALL'OCCHIO</p>	<p>Posso sentire qualcosa grattare dietro la mia pupilla. E' – Oh... il mio... il mio occhio! Fa male! Che sta succedendo? Stanno strisciando fuori! E' insopportabile! Aiutatemi!</p>	<p>Gli esploratori non possono attivare gli spazi sulla mappa</p>
<p style="text-align: center;">FACE INFECTION INFEZIONE DEL VOLTO</p>	<p>La bizzarra infezione lasciava piccole lesioni su tutto il suo volto che mi facevano sentire a disagio. Quando mi avvicinai per dare un'occhiata più da vicino, denti affilati come rasoi iniziarono a farsi strada fuori da quei buchi.</p>	<p>Quando un esploratore recupera essenza: Incrementa il valore della minaccia dei mostri</p>
<p style="text-align: center;">FOOT WORMS VERMI DEL PIEDE</p>	<p>Riesco a sentire creature contorcersi all'interno del mio piede. A centinaia. Ed ogni volta che faccio un passo, un dolore lancinante risale lungo tutta la mia gamba, come se qualcosa stesse per schizzare fuori.</p>	<p>Gli esploratori non possono muoversi diagonalmente</p>
<p style="text-align: center;">GHOSTLY SHROUD IL SUDARIO SPETTRALE</p>	<p>All'inizio, pensavamo fosse uno scherzo della luce, ma poi ci rendemmo conto che c'era qualcosa tra di noi che sicuramente voleva dire pericolo. Come si fa ad uccidere qualcosa che non puoi vedere?</p>	<p style="text-align: center;">Etereo</p>
<p style="text-align: center;">HAND INFECTION INFEZIONE DELLA MANO</p>	<p>La mia mano non ha smesso di prudermi da quando ho toccato quella strana sostanza e adesso dei minuscoli fori hanno cominciato ad apparire. Se non lo sapessi bene, io – per gli dei! Ah! Larve! S-stanno uscendo dalla mia mano, dimenandosi!</p>	<p>Quando un esploratore attacca: Incrementa il valore della minaccia dei mostri</p>
<p style="text-align: center;">NAIL TO NAIL UNGHIA PER UNGHIA</p>	<p>Annaspando nel buio, urlai di dolore mentre qualcosa si incuneava sotto la mia unghia. Fui inorridito nello scoprire il chiodo arrugginito che spuntava dalla mia unghia.</p>	<p>Gli esploratori non possono giocare le abilità attive degli oggetti</p>
<p style="text-align: center;">SEWN FACE VOLTO CUCITO</p>	<p>Non Vedere Il Male. Non Gridare Del Male. Quando l'unica cosa che ti è rimasta è la tua mente, impari quanto tempo ci vuole per diventare pazzo.</p>	<p>Gli esploratori non possono scambiare l'un con l'altro Gli esploratori non possono giocare abilità a distanza</p>
<p style="text-align: center;">SPECTER'S SHROUD IL SUDARIO DEL FANTASMA</p>	<p>La cosa spettrale passava attraverso ogni ostacolo sul proprio cammino – non importava quale fosse la sua dimensione o densità – come se non avesse affatto una forma fisica.</p>	<p>Questo mostro può muoversi attraverso gli ostacoli</p>
<p style="text-align: center;">SPIKED SHROUD IL SUDARIO CHIODATO</p>	<p>Di tutte le diaboliche macchinazioni all'interno dell'oscurità, forse la più perversa erano i mostri che causavano un dolore lancinante al proprio assalitore una volta colpiti. Era così forte che sembrava trasferissero il proprio dolore come reazione.</p>	<p>Quando questo mostro viene colpito: Egli attacca con 3 il proprio attaccante</p>
<p style="text-align: center;">SURGING SHROUD IL SUDARIO IMPETUOSO</p>	<p>Ci fu un lampo accecante di luce arcana ed il mostro ruggì, scuotendo il terreno attorno a sé. Non appena la luce iniziò a dissolversi, un soverchiante senso di potere mistico riempì la stanza.</p>	<p>Incrementa di 1 il valore dei tiri di attacco di questo mostro</p>



STATUE OF DESPAIR - EVENTI ESPLORATORE

<p style="text-align: center;">CHANT OF DRAIN CANTICO DI PROSCIUGAMENTO</p>	<p>Abbiamo trovato un certo numero di strane carte su di uno dei cultisti uccisi. Una di queste descriveva con vivido dettaglio come travasare l'energia vitale da un corpo ad un altro. Tale metodo appariva così ripugnante che chi l'avesse pronunciato avrebbe sicuramente perso un frammento della propria sanità mentale nel proferirlo.</p> <p>La pergamena sembrava avere una propria volontà, all'inizio semplicemente tentandomi con quell'idea, ma col trascorrere del tempo insistendo con forza. Non c'era altra scelta che soccombere a quella pressante richiesta, così iniziai a cantilenare quelle frasi spezzate, tremando in maniera incontrollabile.</p>	<p>↻ Una unità perde 1 salute e un'altra guadagna 1 salute</p>
<p style="text-align: center;">DOOR DETONATOR DETONATORE DELLA PORTA</p>	<p>Forse l'esplosivo era stato collegato con troppa polvere da sparo, ma quando i pezzi sanguinolenti cominciarono a piovere giù e nulla più era rimasto sulla nostra strada, mi dissi che dopotutto era abbastanza.</p>	<p>① ⊗ Le unità adiacenti a porte chiuse subiscono un attacco 3</p>
<p style="text-align: center;">PRECOGNITIVE RAMBLINGS VANEGGIAMENTI PRECOGNITIVI</p>	<p>Ho attinto al mio sangue in conformità ai cantici ed alle regole apprese dalla montagna. Che questo mortale liquido appaghi il reame a cui le nostre sanità mentali ora appartengono.</p> <p>Portaci attraverso i luoghi e gli eventi di cui siamo stati testimoni, alla profonda sorgente della conoscenza e garantisci una visione non tramite triangoli e linee, ma attraverso le curve che abbracciano il sentiero, lontano dalle ombre.</p> <p>Mostraci la via.</p>	<p>♥ Pesca 4 eventi esploratore, distruggine 3 e rimetti la carta rimanente sopra al mazzo</p>
<p style="text-align: center;">SMASHING THE GLASS ROMPENDO LO SPECCHIO</p>	<p>Una barriera ci bloccò dalla nostra destinazione, una piastra traslucida di spessore indefinito. Luccicava in rossi vortici, disturbando i nostri occhi e assorbendo la nostra volontà.</p> <p>Prima che il vortice ipnotico ci rendesse letargici fino alla morte, presi l'attrezzatura più vicina e la scagliai contro la lastra luminosa. Si frantumò con forza esplosiva, disintegrando l'oggetto scagliato e diffondendo su di noi un fumo fragrante e innocuo. Quando svanì, la strada del nostro viaggio si aprì davanti a noi.</p>	<p>⊗ 3x Distruggi 1 oggetto Illumina il capitolo; ⊗</p>
<p style="text-align: center;">THINGS THAT GO BOOM! COSE CHE FANNO BOOM!</p>	<p>Non so chi abbia vagato per queste caverne prima di noi, ma sembravano intenzionati a causare la maggior distruzione possibile, o forse volevano scavare fino ai cancelli dell'Inferno.</p> <p>I fusti piazzati a tale scopo erano marchiati con una runa diversa da qualunque altra vista prima. Quando innescati, quei barili bruciavano con fiamme blu accecanti che lampeggiavano mortali. Qualsiasi cosa fosse stata presa in quel fuoco ceruleo ed affamato liberato dalla rottura di quei contenitori avrebbe pagato un caro prezzo.</p>	<p>I barili esplosivi colpiscono le unità entro 2 spazi</p>
<p style="text-align: center;">VETERANS VETERANI</p>	<p>Abbiamo sopportato così tanti attacchi; resistito ad innumerevoli colpi, numerosi morsi ed infinite lacerazioni. Ci siamo ripresi in fretta perfino quando ci sentivamo come se le nostre menti e le nostre anime ci fossero state strappate e rosicchiate via. Ma ora questa battaglia ci sembra più naturale; col tempo abbiamo affinato i nostri istinti ed imparato a fidarci di loro.</p>	<p>Gli esploratori possono ritirare uno dei propri dadi dei loro tiri di attacco</p>



STATUE OF DESPAIR - EVENTI ORRORE

<p>ADAPTIVE STRIKE COLPO ADATTIVO</p>	<p>Mentre apprendevamo i segreti e le manovre di queste sale e dei mostri al loro interno, sembrava che qualunque malefico sguardo fosse su di noi stesse facendo lo stesso.</p> <p>Tutti gli ostacoli e le barriere che erigevamo venivano oltrepassate con risibile facilità. Gli attacchi piovevano su di noi con chirurgica precisione, come se tentassero implacabilmente di recidere i nostri fragili legami con l'esistenza.</p>	<p>Una volta per tiro di attacco, i mostri ritirano i dadi vuoti</p>
<p>EXPLOSIVE FUMES FUMI ESPLOSIVI</p>	<p>Delicati filamenti di fumo si arricciavano dal pavimento. Non avevano alcun effetto apparente su di noi e sembravano invece intenti a fuggire, strisciando furtivamente verso i nostri nemici. Ma l'effetto che ebbero sui mostri fu peggiore di quanto avremmo potuto temere.</p> <p>I fumi sembravano intrecciarsi con l'essenza stessa di quegli abomini come una specie di energia simbiotica. Sembrava che se l'ospite fosse stato distrutto, una massiccia reazione esotermica avrebbe avuto luogo per via dei vapori alterati esposti direttamente all'aria.</p>	<p>Quando un mostro è distrutto: egli attacca con 2 2 gli esploratori adiacenti</p>
<p>EXPLOSIVE TRAP TRAPPOLA ESPLOSIVA</p>	<p>Nel mezzo dell'occulto in cui ci trovavamo ci ricordammo di quanto il prosaico potesse essere ancora mortale. Un cavo, non visto nella fioca luce, produsse un leggero rumore metallico, avvisandoci troppo tardi.</p> <p>Un fiotto di fuoco e di affilati uncini di metallo eruppe, lasciando dietro di sé carne strappata ed ossa spezzate.</p>	<p>↻ Gli esploratori adiacenti ad uno spazio azione subiscono un attacco 3 1</p>
<p>LOSE HOPE PERDERE LA SPERANZA</p>	<p>Più a lungo vaghiamo senza speranza attraverso la montagna, meno diventa visibile il sentiero davanti e dietro di noi. L'eterna, infinita oscurità ci tiene stretti, schiacciando tutti i nostri ricordi felici e ogni ultimo pensiero ottimistico.</p> <p>Possiamo sentirlo mentre ci investe di nuovo, quell'intenso vuoto che riemerge spietato e ci incatena qui, dimenticati, disperati e affranti. Ogni ragione per continuare è consumata dalle ombre.</p>	<p>↻ Gli eventi esploratore correlati sono distrutti</p>
<p>MESSENGERS OF THE VOID MESSAGGERI DEL VUOTO</p>	<p>L'orrore dilagò ancora una volta nel nostro reame, invadendo quegli spazi che noi conoscevamo così bene. Forzò un passaggio attraverso le ombre e i terrori che abitano questi luoghi, protendendosi per afferrare i nostri cuori con la paura. Ondate di oscurità si ispessirono attorno ai mostri e potemmo sentire i nostri respiri soffocare nelle nostre gole.</p> <p>In pochi istanti un vortice terrificante si era formato nel mezzo di quei messaggeri del vuoto e non ci volle molto perché eruttasse in un lampo di luce nera, accecando le nostre anime.</p>	<p>↻ Gli esploratori adiacenti ad un mostro subiscono un attacco arcano 2 1</p>
<p>PSYCHIC CONNECTION CONNESSIONE PSICHICA</p>	<p>Freddi artigli scavarono nella mia mente e una voce gelida sussurrò nel mio orecchio. Le mie membra non mi appartenevano più. Impotente, vidi con orrore mentre mi lanciavo a corpo morto sui miei compagni, il male dentro di me determinato a far sì che io li conducessi tutti alla morte. Se così fosse stato, mi sarei condannato a questo eterno tormento.</p>	<p>↻ Ogni esploratore adiacente ad un altro esploratore subisce un attacco 2 1</p>



THE BEAST - EVENTI ESPLORATORE

<p style="text-align: center;">DOOR CONTROLS I COMANDI DELLA PORTA</p>	<p>Le porte sembravano funzionare tramite qualche dispositivo nascosto che ne permetteva il controllo anche da lontano. Tutte le sale adiacenti apparivano connesse, creando una strana rete che si intrecciava attraverso l'intero luogo.</p> <p>A causa della lunga quantità di tempo che passammo al suo interno, le linee e le forme illogiche ed innaturali alla fine si rivelarono a noi nei loro intricati schemi.</p> <p>Mi chiesi rapidamente se fosse possibile chiudere alcune porte davanti a noi e praticamente subito la montagna sussurrò in modo spaventoso le esatte istruzioni nel mio orecchio.</p>	<p>☞ Chiudi fino a 2 porte su qualsiasi tessera della mappa</p>
<p style="text-align: center;">ETHEREAL VIGOR VIGORE ETEREO</p>	<p>Ho assunto la pozione davanti a me, il suo rassicurante colore rosa e la sua fragranza di fragoline di bosco mi hanno convinto della sua natura benefica.</p> <p>Senza niente da perdere, la bevvi ed immediatamente una vertigine mi sopraffecce. Il mondo sembrò farsi trasparente, come se perdesse la sua forma solida. Poi feci un passo e mi ritrovai a quasi dieci piedi da dove mi trovavo un momento prima.</p>	<p>♥ Teletrasportati entro 1 spazio 4x Quando vi teletrasportate: ⊗</p>
<p style="text-align: center;">GIFT FROM NOTHINGNESS UN REGALO DAL NULLA</p>	<p>L'eccitazione della caccia mi travolse ed un insaziabile desiderio di vendetta nacque in me. Il mio volto calmo era ora deformato ed improvvisamente mi ritrovai a fissare esultante gli abissi dinnanzi a me.</p> <p>Potevo quasi sentire la risata maniacale dentro di me mentre visualizzavo quelle immonde creature che venivano buttate giù nelle profondità del nulla. Volevo guardare nei loro occhi morenti e gongolare trionfante. Sentivo che se solo fossi riuscito a soddisfare questa terribile bramosia, il vuoto stesso mi avrebbe ricompensato.</p>	<p>3x Quando spingi 1 unità in una fossa: prendi un oggetto qualsiasi; ⊗</p>
<p style="text-align: center;">GRAVOMETRIC DUST POLVERE GRAVOMETRICA</p>	<p>La polvere che abbiamo trovato faceva tremare la nostra bussola come una persona scossa dai brividi. Testandone le proprietà, scoprimmo quasi per caso il suo aspetto più notevole: fluttuava.</p> <p>Senza perdere tempo l'applicammo ai nostri stivali come aiuto contro i molti crepacci e le varie trappole che infestavano il complesso.</p>	<p>Gli esploratori possono rimanere sugli spazi contenenti una fossa</p>
<p style="text-align: center;">ONE WITH SHADOWS TUTT'UNO CON LE OMBRE</p>	<p>Cosa... cosa sta succedendo?</p> <p>Guardammo in basso i nostri arti, solo per vederli mutare, divenire tutt'uno con l'oscurità attorno a noi. E' una sensazione inquietante: i nostri corpi come mere proiezioni d'ombra modellate a immagine e somiglianza di esseri umani.</p> <p>I concetti di realtà che tutti noi consideravamo finora come certezze si stanno sbriciolando e ne siamo turbati – ma forse anche un po' incuriositi. Scivoliamo nelle nostre nuove forme, quasi gioiosamente.</p>	<p>Gli esploratori possono muoversi attraverso le unità</p>
<p style="text-align: center;">ONE WITH SPACE TUTT'UNO CON LO SPAZIO</p>	<p>Abbiamo camminato attraverso questo complesso così a lungo che i miei movimenti hanno cominciato a mimare il delicato ondeggiare delle ombre proiettate sui muri da quegli abomini.</p> <p>Questa esistenza amorfa inizia a sembrarci naturale e comincio a rendermi conto che il mio corpo non differisce molto dai fenomeni arcani attorno a noi.</p> <p>L'istante successivo sono divenuto consapevole di tutti e di tutto, dandomi la conoscenza che mi permette di piegare questo reame illusorio e sfuggibile alla mia volontà.</p>	<p>☞ Scambia di posizione con qualsiasi unità su qualsiasi tessera della mappa</p>
<p style="text-align: center;">PROJECTED SQUALL RAFFICA CONVOGLIATA</p>	<p>Avevo notato delle curiose tubature che sporgevano dai muri sopra di noi. Potrei giurare che qualche volta si muovessero ed una leggera brezza sibilasse al loro interno.</p> <p>Ora sono di fronte ad uno dei controlli nel muro e sto cercando di trovare un modo per far funzionare quelle bizzarre condutture. Sento che con l'appropriata manipolazione, una forte raffica di vento potrebbe essere diretta in qualsiasi direzione io desidero.</p>	<p>☞ Spingi una unità di 2 spazi verso qualsiasi direzione</p>
<p style="text-align: center;">PSYCHIC DRAG TRAZIONE PSICHICA</p>	<p>L'orrida bestia si teneva appena fuori portata e sembrava non avesse intenzione di avvicinarsi per permetterci di ingaggiarla. Improvvisamente, come se le nostre stesse menti stessero influenzando la bestia, fu strattinata in avanti e venne attirata verso di noi.</p> <p><i>"Allontanati da me!"</i></p>	<p>3 3 Tira di 2 spazi</p>
<p style="text-align: center;">PSYCHIC THRUST SPINTA PSICHICA</p>	<p>Gridai disperato. Inaspettatamente la creatura indietreggiò barcollando. Se non mi conoscessi bene, avrei detto che fosse stato a causa della forza della mia voce. Sto diventando pazzo, o c'è qualche potere cosmico al lavoro?</p>	<p>3 ⊕ Spingi di 2 spazi</p>
<p style="text-align: center;">ROTATING PANEL PANNELLO ROTANTE</p>	<p>Notai rapidamente come i muri e talvolta perfino le camere si spostavano e si muovevano grazie a qualche forza sconosciuta. Più entravamo in sintonia con i dintorni, più notavamo le singolari apparecchiature che sporgevano dalla pietra ad intervalli regolari. Assomigliavano a dei pannelli di qualche tipo che in mani capaci avrebbero forse potuto fornire un minimo di controllo.</p> <p>Decisi di armeggiare con uno di essi e con mio grande stupore, mentre cominciavo a tirare una leva su uno di quei quadri, l'intera stanza cominciò a ruotare.</p>	<p>3 Ruota la tessera della mappa in senso orario.</p>
<p style="text-align: center;">TELEKINETIC WARP CURVATURA TELEKINETICA</p>	<p>Sono molte le meraviglie all'interno di queste sale. In quel momento tutto sembrò piegarsi nel mio campo visivo, distorcendosi come se stessi guardando attraverso una boccia di vetro. Mi fu chiaro che avrei dovuto pensare a qualcuno più vicino alla mia persona e così sarebbe stato.</p> <p>Ero la fiamma ed ogni cosa che avevo desiderato era diventata la falena. Esaltò i miei sensi, anche se il miracolo sparì troppo presto.</p>	<p>☞ Recupera 3 Resistenza ☞ Quando un esploratore si muove in questo round: egli tira una unità di 1 spazio</p>



THE BEAST - EVENTI ORRORE

<p>ABYSSAL ATTRACTION ATTRAZIONE ABISSALE</p>	<p>Mi ritrovai stranamente sempre più confortato dalla presenza delle bestie attorno a noi. Che ciò fosse a causa di una certa familiarità o da qualche tremendo effetto che scaturiva da quelle entità, non l'ho mai saputo né me ne è mai importato.</p> <p>Vedevo ogni loro assalto come l'abbraccio di un innamorato, e agognavo solamente essere vicino a loro. Riguardandomi indietro, sono profondamente turbato dall'aver provato tali emozioni.</p>	<p>Quando un mostro colpisce: egli tira il difensore di 1 spazio</p>
<p>BALEFUL APERTURE APERTURA NEFASTA</p>	<p>Vieni a vedere Appena oltre l'ignoto Nell'oscurità, al di là della cornice Stiamo in attesa Vieni a vedere</p>	<p>Ogni esploratore che si muove attraverso le porte aperte subisce un attacco 3</p>
<p>CRACKING THE SEAL INFRANGENDO IL SIGILLO</p>	<p>Una crescente pressione atmosferica iniziò a salire e sentimmo acuirsi la sua pulsante, palpitante sensazione mentre ci faceva cadere in ginocchio. Da dove era venuta questa insopportabile tensione che ci opprimeva? Stringemmo indifesi le nostre teste tra le mani, mentre i simboli sui punti di generazione dei mostri splendevano tenuamente.</p> <p>Colui che pensavamo fosse stato rinchiuso per sempre si agitò e si dimenò finché i nostri sigilli non caddero in mille pezzi. Quando fu tutto finito, ci rialzammo in piedi e fissammo sgomenti i punti di generazione riaperti, ronzanti e minacciosi.</p>	<p>↻ Aggiorna gli spazi di generazione</p>
<p>DRAFT CORRENTE D'ARIA</p>	<p>Improvvisamente una forte corrente d'aria soffiò con forza attraverso la montagna. Era innaturale e strana, perché solamente le porte sembrarono essere influenzate da quella raffica di vento. Tutte loro sbatterono contro la pietra, il rumore assordante amplificato dagli echi delle sale ci disse che ogni entrata del luogo era ora spalancata.</p> <p>Non importa quanto ci provammo, le porte non si muovevano a nessuna forza o comando. Il nostro vantaggio strategico si era rivoltato contro di noi.</p>	<p>Le porte non possono essere chiuse</p> <p>↻ Rimuovi i segnalini delle porte chiuse</p>
<p>HORROR SQUALL RAFFICA DI ORRORE</p>	<p>Un rumore improvviso ci fece guardare verso l'alto, solo per vedere che le strane tubature avevano iniziato ad allinearsi puntando direttamente verso di noi. Osservammo con apprensione, incapaci di muoverci o di pensare mentre le impercettibili vibrazioni ci cullavano in uno stato di trance.</p> <p>Non ci volle molto prima che i suoni si facessero più forti ed il nostro falso senso di calma si infrangesse alla vista di una tempesta di oscurità che si avvicinava impetuosa nella nostra direzione. Prima che tornassimo in noi, una terribile raffica di vento ci investì, spingendoci indietro.</p>	<p>↻ Spingi gli esploratori 2 spazi più lontano dallo spazio capitolo.</p>
<p>MONSTER SQUALL RAFFICA DI MOSTRI</p>	<p>Un rumore improvviso ci fece guardare verso l'alto, solo per vedere che le strane tubature avevano iniziato ad allinearsi puntando direttamente verso di noi. Osservammo con apprensione, incapaci di muoverci o di pensare mentre le impercettibili vibrazioni ci cullavano in uno stato di trance.</p> <p>Non ci volle molto prima che i suoni si facessero più forti ed il nostro falso senso di calma si infrangesse alla vista di una tempesta di oscurità che si avvicinava impetuosa nella nostra direzione. Prima che tornassimo in noi, una terribile raffica di vento ci investì, spingendoci indietro.</p>	<p>↻ Spingi gli esploratori 2 spazi più lontano dallo spazio di generazione.</p>
<p>REPULSIVE FORCE FORZA REPULSIVA</p>	<p>Una qualche entità oscura guida queste creature. I loro attacchi sono intenzionali ed incessanti. Questo stesso essere li ha dotati di qualche nuova arma sconosciuta da usare contro di noi.</p> <p>Ogni volta che colpiamo gli abomini sia con una lama che con un proiettile, un bagliore ocra pulsa da loro con una forza nauseante, un'emanazione così potente da cui non è possibile fare altro che fuggire per evitare di cadere in preda ai conati di vomito.</p>	<p>Quando un mostro è colpito: egli spinge l'attaccante di 1 spazio</p>
<p>ROTATING REALITY REALTA' CHE RUOTA</p>	<p>L'intero luogo maledetto iniziò a girare e a ruotare in maniera innaturale mentre osservavamo paralizzati dalla paura. Con le nostre teste che giravano, eravamo incapaci di fare qualsiasi cosa se non lottare per mantenere l'equilibrio.</p> <p>Improvvisamente la pietra si mosse contro la pietra ed il rumore stridente fu assordante, come una moltitudine di trombe suonanti la nostra marcia funebre. Alla fine i muri e i corridoi si sovrapposero ai confini dello spazio razionale e potemmo nuovamente tirare un sospiro di sollievo.</p>	<p>Nel nuovo round: ruota le tessere della mappa in senso orario</p>
<p>UNROTATING REALITY REALTA' CHE SI RIAVVOLGE</p>	<p>Sollievo di sospiro un tirare nuovamente potemmo e razionale spazio dei confini ai sovrapposero si corridoi i e muri i fine alla. Funebre marcia nostra la suonanti trombe di moltitudine una come, assordante fu stridente rumore il ed pietra la contro mosse si pietra la improvvisamente. L'equilibrio mantenere per lottare non se cosa qualsiasi fare di incapaci eravamo, giravano che teste nostre le con. Paura dalla paralizzati osservavamo mentre innaturale maniera in ruotare a e girare a iniziò maledetto luogo l'intero.</p>	<p>Nel nuovo round: ruota le tessere della mappa in senso antiorario</p>
<p>VICIOUS DRAG TRASCINAMENTO BRUTALE</p>	<p>Ci fu un sibilo e qualcosa emerse dall'oscurità, avvolgendosi attorno alla gamba del mio compagno. Con un violento strattone, sparì nel buio, urlando...</p>	<p>🕒 🕒 Tira l'esploratore bersaglio di 2 spazi</p>
<p>VICIOUS THRUST SPINTA BRUTALE</p>	<p>Quant'è patetico e fragile il corpo umano! Generati nella debolezza, la loro evoluzione ha fatto ben poco per rafforzarli. Una semplice spinta è ciò che basta per farli vacillare.</p>	<p>🕒 🕒 Spingi l'esploratore bersaglio di 2 spazi</p>



CARTE SCENARIO

GEOMETRY OF THE VOID

01. CORONA
02. SAGGEZZA
03. PIETA'
04. BELLEZZA
05. VITTORIA
06. CONOSCENZA
07. FORZA
08. BELLEZZA
09. SPLENDORE
10. FONDAZIONE
11. REGNO
12. FINE DEL GIOCO

HORROR IN THE ICE

01. L'ENTRATA
02. SCIA DI SANGUE
03. IL DIARIO STRAPPATO
04. IL PEZZO MANCANTE
05. RITORNO ALLA BASE
06. PASSAGGIO ATTRAVERSO
07. CANTICO DALLE PROFONDITA'
08. CRIPTE SOTTERRANEE
09. DISTURBARE IL RITUALE
10. SILENZIO
11. FINE DEL GIOCO

RECURRENCE

01. LA STANZA DI NATUS
02. CORRIDOI CONTORTI
03. LA STANZA INCANDESCENTE
04. LA SALA
05. LO SPECCHIO
06. LA STANZA DEL TESORO
07. OLTRE I CANCELLI
08. IL BUCO NEL MURO
09. SCIA DI SANGUE
10. IL CIRCULO SPEZZATO
11. FINE DEL GIOCO

STATUE OF DESPAIR

01. NESSUN RIPOSO PER I CORAGGIOSI
02. DOVE SIAMO?
03. UNA VIA D'USCITA?
04. LA GALLERIA DEL FOLLE
05. LA STANZA DELLA NEBBIA
06. LO SQUILLO DI TROMBA
07. UNA VIA D'USCITA!
08. FINE DEL GIOCO - A
09. FINE DEL GIOCO - B

THE BEAST

01. L'INCUBO CONTINUA
02. LA STANZA DELLA CONOSCENZA
03. IL MOSTRO CHTHONIANO
04. IL SENTIERO VERSO LA CRIPTA
05. CACCIA ALLA BESTIA
06. DA CACCIATORE A PREDA
07. UN ATTIMO DI RIPOSO
08. MARCIA ATTRAVERSO LA MELMA
09. CAPOLINEA
10. IL SUSSURRO
11. FINE DEL GIOCO - A
12. FINE DEL GIOCO - B

GEOMETRY OF THE VOID / GEOMETRIA DEL VUOTO

CORONA

Il portale che ci aveva condotto qui si affievoli e sbiadi, lasciandoci in una stanza dallo strano design. Diversi stili adornavano il luogo, come se fosse stato costruito da un gran numero di mani differenti. La carne si mescolava naturalmente con la pietra, connessa da metallo ed intrecciata con fili di luce. Vi erano parole sui muri in lingue sconosciute, a centinaia, con un singolo nome scritto al centro del pavimento. Non eravamo i primi a raggiungere quel luogo!

1

Incastonate in un muro, delle fauci imponenti sbadigliarono. File di pallide zanne stavano su ogni lato, come di guardia al passaggio verso l'esofago spalancato. Quando ci avvicinammo, parlò alle nostre menti: immagini orribili di ossa rotte, carne squarciata, denti strappati, artigli dilanianti... dolore!

Qui parte del muro sembrava crollato a formare un ingresso e una luce oscura scivolava pigramente sulla superficie delle rocce. Un unico pensiero ci venne in mente, bruciante di una sensazione familiare, una cacofonia di brividi e tensione che aspirò l'aria dai nostri polmoni... paura!

2x Adiacente ad uno spazio capitolo 6

Procedi al capitolo 6

2x Quando una nuova tessera della mappa viene esplorata:

Procedi al capitolo successivo

Aggiungi gli oggetti di livello 2

Il livello dei mostri è 2

Gli esploratori utilizzano i banchi da lavoro

Piazza il segnalino entrata

SAGGEZZA

Una luce nera – o era la mera assenza di luce? – persisteva mentre avanzavamo all'interno della stanza. Al centro di essa c'era un singolo globo luminoso non più grande di un uovo, ubicato sopra allo stesso nome sul pavimento. Ne apparve poi un altro, e un altro ancora, finché dieci di essi si librarono galleggiando nell'aria, ognuno irradiante raggi di luce attraverso la stanza. Quando toccammo una delle sfere, questa si affievoli e la sua luce svanì. Tutt'attorno ombre spezzate e informi si ingigantivano al nostro passaggio, i loro occhi vuoti ci osservavano in attesa di colpirci.

2

Dall'altro lato della stanza il muro appariva come liquido. La pozza verticale luccicava con onde delicate e, mentre ci avvicinavamo, il nostro umore si rabbuiò ancora di più, riempiendoci di pena e nostalgia per ciò che ci era più caro.

Improvvisamente, una nebbia pallida e rassicurante si diffuse da un'apertura circolare al centro delle increspature. Ipnotica e rilassante, ci attraeva al suo interno, promettendo serenità e sollievo.

3x Distruggi un oggetto mentre sei adiacente al bordo di una mappa inesplorata

Procedi al capitolo successivo

7x Quando un esploratore attiva uno spazio della mappa: Piazza il segnalino uscita

Quando l'ultimo esploratore esce dalla tessera della mappa:

Procedi al capitolo 4





PIETA'

Attorno a noi una vasta foresta si estendeva in tutte le direzioni. Alberi fittamente ammassati si stagliavano verso il cielo mentre i piccoli arbusti ed il sottobosco riempivano il terreno della foresta. Ma ogni sensazione di normalità era svanita per via del fogliame fatto di carne e della corteccia adorna di facce contorte dal dolore e dal panico.

Il mormorio prodotto dalle labbra di corteccia era incessante:

“Aiutateci...

Salvateci...

Uccideteci...

Fa male...

Non meritiamo questo...

Questa è la nostra punizione”.

Qualcuno ci malediceva, qualcuno ci ringraziava, qualcuno ci raggiunse con i propri rami spinosi percuotendoci mentre proseguivamo.

Con le lacrime agli occhi e il dovere nei nostri cuori ci facemmo strada fino alla radura sul cui terreno un nome era stato inciso a fuoco. L'aria scintillò attorno a noi, profumata di un aroma dolce e familiare, come se il confine tra le realtà fosse attraversabile seguendo le corrette procedure.

3

3x Adiacente ad un mostro ferito 3

Piazza il segnalino uscita

Nel **nuovo round**:

Gli esploratori adiacente agli spazi azione perdono 1 salute

BELLEZZA

Varcare l'ingresso ad arco ci portò ai margini di un'isola montuosa, come se si stesse protendendo dalla struttura sottostante. Sabbia, meno materiale e più simile ad energia condensata, indisturbata da innumerevoli epoche, crepitava soffice sotto ai nostri piedi. Nell'angolo di un muro crollato era appoggiato un piccolo giocattolo di peluche, con quello stesso nome scritto su di esso.

Tutt'attorno si innalzò una forma colossale, una forma di concezione, età e proporzioni impossibili. Apparentemente composta di pietra, le sue braccia, ornate con lunghi e vaghi motivi, si allungava e sbiadiva nel nulla infinito. Le violente energie del vuoto ribollivano e danzavano senza suono nell'immensità senza fine. Un inquietante senso di vuoto pervadeva questo reame.

Dov'era qui, il luogo dove perfino i dormienti dimenticano? Il laboratorio di un dio? Il trono di un demiurgo? Una macchina della realtà?

Nella pallida sfumatura di un blu di origine sconosciuta, un pensiero prese forma: ovunque fosse, era qui e così noi... e con esso, anche tutte le altre cose.

Distruggi 2 oggetti Guadagna 1 oggetto

⚡⚡ Riduci di 1 il valore della minaccia dei mostri

Gli esploratori non possono esplorare nuove tessere della mappa

Quando un **esploratore attiva uno spazio della mappa**: Procedi al capitolo successivo

➤ Aggiungi gli oggetti di livello 3

➤ Ripristina la salute degli esploratori al suo valore massimo

➤ Piazza il segnalino entrata

4

S

VITTORIA

Specchi di dimensioni impossibili fluttuavano nel cielo, ognuno col riflesso di un luogo diverso. Al loro interno, circondati da stelle, sentieri si muovevano e si agitavano. Come se stessimo contemplando la scena attraverso l'oblò di un sommergibile, osservavamo non visti gli abitanti di quei luoghi oltre i luoghi, confidando che fossero inconsapevoli dei nostri occhi indiscreti.

Improvvisamente, sopra di noi in un'eclisse di molteplici lastre di vetro, un dirompente rumore trafisse il velo ed una parte della massa vivente si separò dall'insieme come recisa da una mano invisibile. Piombò sul pavimento dove stavamo, spargendo viscere in ogni direzione. Un nome familiare scritto col sangue scintillò su un frammento di uno specchio rotto.

Nella nostra confusione e incredulità, un arcano orrore palesò la sua gigantesca forma e ci raggiunse con la sua maligna volontà.

Quando **un esploratore attiva uno spazio evento**:
Egli si teletrasporta entro 1 spazio anziché invocare un evento esploratore

Quando **tutti gli spazi evento sono stati esplorati**:
Piazza il segnalino uscita

Quando **l'ultimo esploratore esce dalla tessera della mappa**:
Procedi al capitolo 10

6

CONOSCENZA

Le fauci ci sputarono in un pavimento vivente, in una stanza composta da muri di carne pulsante. Una nebbia caustica morse i nostri occhi e tentacoli guizzanti si avvicinarono ai nostri piedi. In mezzo alla stanza stava una massiccia colonna sospesa, a metà tra il soffitto ed il pavimento. Infinite parti di corpi umani, di bestie e di altre cose sconosciute erano tenute insieme da qualche forza invisibile, sussultando selvaggiamente mentre la attraversavano.

Occasionalmente, qualcosa riusciva a liberarsi... qualcosa di feroce e famelico.

Dietro alla colonna la superficie carnosa solidificava mentre si avvicinava ad un muro di pietra. Una porta di metallo rinforzata era inserita nel centro con una chiave nella serratura, in spasmodica attesa di essere girata. Quando ci accostammo un senso di immensa pesantezza cadde su di noi. Riuscimmo a malapena ad avvicinarci.

Riduci di 2 il valore massimo di resistenza di ogni unità

4x Quando **un esploratore chiude una porta**:
Procedi al capitolo successivo

Quando uno **spazio capitolo viene attivato**:
Piazza il segnalino uscita

Quando **l'ultimo esploratore esce dalla tessera della mappa**:
Procedi al capitolo 8

2x Piazza il segnalino entrata

7

FORZA

Immagini al contempo di gioie e di orrori sorsero tutt'intorno e le sensazioni di bramosia e di disperazione ci assalirono.

In questo luogo, mi soveniva l'immagine di una madre gentile che sorride affettuosamente brandendo un coltello, ma pronta a infilarlo in morbide carni al di sotto delle nostre corazze. Allo stesso modo piaceri viventi danzavano e cantavano, tentandoci a prendere parte a quelle dolcezze, sia spirituali che carnali, solo per trasformarsi poi in veleno e rasoi una volta gustate. Era un luogo caotico dove forza di volontà e corpo significavano tutto.

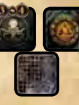
Superare gli ostacoli ci fornì una chance, un quasi impercettibile mutamento nella realtà di questo luogo ed un breve scorcio delle meraviglie che avrebbero potuto essere. Solo quando le nostre menti furono rimodellate dalle cicatrici, solo quando potemmo resistere a questo crudele miraggio, riuscimmo a sfuggire al suo abbraccio.

Finalmente, con le nostre armi smussate e spezzate, tutti i nostri respiri spesi e i nostri corpi ricoperti di sangue, il liquido cremisi mutò in oro e argento.

9x Quando un **esploratore viene colpito**

Piazza il segnalino uscita

Quando una **unità viene colpita, 6**:
Quell'unità perde 2 salute anziché 1





BELLEZZA

Varcare l'ingresso ad arco ci portò ai margini di un'isola montuosa, come se si stesse protendendo dalla struttura sottostante. Sabbia, meno materiale e più simile ad energia condensata, indisturbata da innumerevoli epoche, crepitava soffice sotto ai nostri piedi. Nell'angolo di un muro crollato era appoggiato un piccolo giocattolo di peluche, con quello stesso nome scritto su di esso.

8

Tutt'attorno si innalzò una forma colossale, una forma di concezione, età e proporzioni impossibili. Apparentemente composta di pietra, le sue braccia, ornate con lunghi e vaghi motivi, si allungava e sbiadiva nel nulla infinito. Le violente energie del vuoto ribollivano e danzavano senza suono nell'immensità senza fine. Un inquietante senso di vuoto pervadeva questo reame.

Dov'era qui, il luogo dove perfino i dormienti dimenticano? Il laboratorio di un dio? Il trono di un demiurgo? Una macchina della realtà?

Nella pallida sfumatura di un blu di origine sconosciuta, un pensiero prese forma: ovunque fosse, era qui e così noi... e con esso, anche tutte le altre cose.

Distruggi 2 oggetti Guadagna 1 oggetto

⚡⚡ Riduci di 1 il valore della minaccia dei mostri

Gli esploratori non possono esplorare nuove tessere della mappa

Quando un **esploratore attiva uno spazio della mappa**: Procedi al capitolo successivo

➤ Aggiungi gli oggetti di livello 3

➤ Ripristina la salute degli esploratori al suo valore massimo

➤ Piazza il segnalino entrata

SPLENDORE

Siamo in alto tra le nuvole, in un palazzo glorioso con giganteschi pilastri dorati e con drappi di seta scintillante stesi a forare archi tra di essi come una ragnatela. L'aria ha un sapore dolce e profuma di aromi delicati e meravigliosi. La calma onnipresente è accompagnata da una musica distante e appena percettibile.

9

I sorrisi si insinuano sui nostri volti mentre riposiamo, circondati da ricchezze di gemme e gioielli, in una delle molte piazze oniriche, e ceniamo con vino e prelibatezze.

Da lontano, una voce ci esorta a crogiolarci nella sua luce, a partecipare a questa calma e gioia eterna. Con passo leggero corriamo verso di lei, ma mentre ci avviciniamo la voce prende forma, diventando un'eco schiamazzante che striscia all'interno di sale dalle molte colonne.

Un'alta figura, rivestita di cremisi e catene, se ne sta in piedi osservando il nome sul pavimento. Ci spinge a cancellarlo, ma sentiamo che così facendo sarebbe la nostra fine. Così colpiamo quella forma cremisi ed essa ci colpisce di rimando.

Quando un **esploratore attiva un baule**:

Egli recupera 2 salute anziché guadagnare un oggetto

Quando **tutti i bauli sono stati esplorati**:

Piazza il segnalino uscita

FONDAZIONE

Un immenso palazzo prende forma attorno a noi, con muri distanti ed immensi come lo stesso orizzonte. Le stelle brillano pigramente nell'immensità, formando costellazioni intricate e sconosciute. Su di noi galleggia un altopiano, raggiungibile tramite varie scale sospese in aria. Luci splendenti danzano oltre la nostra vista, provenienti da una piccola stanza semi formata al di sotto.

10

Un uomo con lunghi capelli dorati siede là, ad un tavolo, in una pozza formata dal proprio sangue blu e sta leggendo un libro. Pronuncia un nome con aria interrogativa e sospira. Alza la testa e ci guarda, un occhio una luna crescente e l'altro una stella a sei punte. I suoi capelli risplendono di un'aura dorata che lentamente si va dissolvendo, mentre sale verso di noi.

"Non più"

egli mormora, e con un cenno della mano gli incubi indicibili di tutti gli inferi prendono vita attorno a noi con incomparabile fervore.

Con quest'ultimo gesto la luce e la carne lo trasportano in un posto nascosto ed una nuova aura inizia a brillare.

➤ Entra nel finale

REGNO

Finalmente siamo qui... nel punto focale di tutto. Abbiamo salito le scale sospese in aria e trovato l'altopiano più su ricoperto di ossa. Antichi morti ricoprono il terreno. Le ossa di dei, custodi di realtà mescolati con portatori di torce che, per innumerevoli ere, si sono passati la fiamma l'un l'altro. Siamo venuti qui per nostra volontà? Non siamo stati convocati? Facendoci strada tra i detriti d'avorio, guadagniamo il centro e riprendiamo il controllo.

II

Abbiamo visto tutto. Ogni anima in tutta l'esistenza, ogni ultimo respiro, il primo pianto di un bimbo, una supplica, una preghiera, una risata. Eravamo incapaci di reagire... mentre li mandava tutti in frantumi.

Nella sinfonia della follia, infiniti esseri venivano spazzati via dalla vita e dalla morte. Miliardi di realtà venivano consumate una dopo l'altra in un olocausto, fatte a pezzi finché non ci fu nient'altro che quiete.

Il silenzio calò sul palazzo. Nel mezzo della stanza, tra le ossa degli dei morti, il Signore Terrificante si inginocchiò abbracciando il proprio figlio.



Fine

END GAME / FINE DEL GIOCO

PREPARAZIONE

Pesca due tessere della mappa e unitele allineando i loro simboli direzione

Illumina uno spazio capitolo e piazzate gli esploratori adiacenti ad esso

Prendi i mostri di livello 4 ad eccezione della «Progenie Chthoniana» (Spawn of Chthonian), mescolali e piazzane 1 su ogni punto di generazione (4 in totale)

Il valore di salute dei mostri di livello 4 è pari al numero di esploratori

Prendi i mostri di livello 2 e 3, mescolali e piazzane 2 su ogni punto di generazione (8 in totale)

VITTORIA

Non vi sono più mostri in gioco

Gli esploratori non possono esplorare nuove tessere della mappa

I mostri possono muoversi attraverso le unità

I mostri possono rimanere sugli spazi fossa

Quando **viene illuminato un capitolo**:

Gli esploratori recuperano 2 essenza

HORROR IN THE ICE / ORRORE TRA I GHIACCI



L'ENTRATA

Mentre penetravamo nell'oscurità, un'inspiegabile raffica di vento ci seguì continuando a scendere attraverso le ampie e spaziose sale, riecheggiando incessantemente. I nostri occhi, ancora abbacinati dal bagliore solare, infine si adattarono e potemmo scorgere i dintorni.

Vi era una luce fioca, ma sufficiente a permetterci di scoprire antichi e complessi corridoi, sale e stanze costruite da mani sconosciute in epoche precedenti. Quale maestria eresse quelle delicate mura e quei raffinati pilastri che sorgevano sopra il pavimento finemente decorato con lastre di pietra sotto ai nostri piedi?

L'intero luogo sembrava pulsare con uno strano ritmo, debole e indistinto. Mentre ci imbarcavamo nella nostra esplorazione di quelle rovine sotterranee, il senso di inquietudine continuava ad aumentare. Più ci addentravamo, più ci sembrava che in qualche bizzarra maniera il luogo diventasse cosciente della nostra presenza e non ci sentivamo più soli.

➤ Piazza il segnalino entrata

SCIA DI SANGUE

Sebbene la curiosa decorazione sul pilastro attestasse la grande maestria del suo creatore, vi sareste focalizzati a lungo sulle sue curve sinuose, i cui sinistri ed alieni profili si sarebbero ripetuti all'infinito nella vostra mente.

Distogliendo la vista da quella visione, notai vari arnesi sparsi sul pavimento che assomigliavano al tipico equipaggiamento standard da esplorazione. Era possibile che non fossimo i primi della nostra epoca a mettere piede qui? I miei sospetti si fecero più forti mentre la nostra avanzata rivelava ulteriori tracce del coinvolgimento del culto.

Improvvisamente, persi l'equilibrio e dovetti appoggiarmi al muro in cerca di un sostegno. Ignorando la fredda e organica sensazione della pietra, guardai ai miei piedi. Il mio cuore sobbalzò quando realizzai che mi trovavo in una spessa pozzanghera di sangue. Non c'era nessun corpo o alcun segno di lotta, solamente questa oscura melma congelata, la cui scia proseguiva fin oltre la vista. Non osammo guardarci l'un l'altro per paura di vedere il terrore nei volti dei nostri compagni mentre seguivamo quella pista nell'oscurità.

♥ Muovi fino a 3 spazi

4x♥ Procedi al capitolo successivo

➤ Gli esploratori muovono fino a due spazi

IL DIARIO STRAPPATO

Il nostro sanguinoso sentiero si interruppe bruscamente all'ingresso di una stanza. Al centro, un libro giaceva in mezzo a vari oggetti sparsi per tutto il pavimento. Fu subito chiaro che questo libro era un diario scritto, fortunatamente, nella nostra lingua. Le testimonianze accuratamente riportate dall'autore si evolvevano verso la follia delirante col trascorrere del tempo.

Lo scritto provava oltre ogni ragionevole dubbio che lo scrittore era un membro della Casa della Beatitudine. Potevo sentire la mia spina dorsale formicolare inquieta, mentre realizzavo che il culto poteva essere qui, ora, ad osservarci nel buio, tessendo le sue perfide trame come un paziente ragno in attesa delle sue prede.

L'ultima annotazione nel diario era criptica e deludente e chiaramente il risultato di una mente instabile. C'era un capitolo particolarmente terrificante – mancante di alcune pagine – in cui era descritto un rituale di rianimazione in minuzioso dettaglio...

3 Evoca un mostro

6 ⚡🕒 Esilia un mostro

➤ Aggiungi gli oggetti di livello 2

IL PEZZO MANCANTE

I corridoi erano umidi e minacciosi e cercammo di ignorare il disagio crescente mentre ci facevamo strada attraverso i muri soffici e pulsanti.

A metà strada in quel passaggio, incappammo in un pezzo di pergamena ed intuì che dovesse trattarsi di una pagina mancante del diario. Strizzammo gli occhi nella penombra cercando di dare un senso all'illustrazione: un meteorite blu che precipitava dai cieli verso una bianca montagna luccicante. Sentii la mia gola serrarsi mentre prendevo coscienza della portata di ciò che stavo osservando. I piccoli tentacoli che si protendevano dalla sfera fiammeggiante erano solamente una fantasiosa rappresentazione dell'artista? Era possibile – o avrebbe potuto essere possibile – che fosse viva?

La pagina parlava anche di un luogo segreto lontano, nelle profondità, e riportava istruzioni dettagliate su come raggiungerlo dall'entrata. Per ora avrebbe dovuto attendere, perché c'era poco tempo e dovevamo fare ritorno al campo base prima del calar della notte.

Distruggi un evento correlato mentre sei adiacente ad una fossa 1

Recupera 3 essenza

➤ Piazza il segnalino uscita

RITORNO ALLA BASE

Finalmente! Fredda, fresca aria! Così benefica e pura!

5

Per un momento c'eravamo lasciati alle spalle gli orrori di quel luogo, ma sapevo che saremmo dovuti tornare là, e presto. Dovevamo porre fine a qualsiasi cosa stesse accadendo all'interno di quell'orribile montagna. Qualcosa di perverso e disastroso si stava preparando lì – me lo sentivo.

Durante la nostra esplorazione, gli altri avevano investigato i resti di un'altra aeronave – probabilmente la Nostromo – di cui parlavano le memorie del Dottor Alden. Il team di scavo era stato in grado di trarre in salvo alcuni oscuri ed arcani meccanismi che speravamo di studiare ed utilizzare a nostro vantaggio al nostro ritorno.



Distruggi 2 oggetti Guadagna un oggetto

⚡⚡ Riduci di 1 il valore della minaccia dei mostri

🌀 Inizia un nuovo round

🌀 Ripristina la salute degli esploratori al suo valore massimo

🌀 Aggiungi gli oggetti di livello 3

🌀 Gli esploratori possono scambiare tra di loro

🌀 Gli esploratori utilizzano il proprio inventario

🌀 Piazza il segnalino uscita

PASSAGGIO ATTRAVERSO

Le vaste sale riecheggianti ci accolsero nuovamente. Ci convinsero ad esplorare ancora una volta quei fangosi corridoi e vicoli ciechi, a riabbracciare le cavernose stanze e a temere le mostruosità che si aggiravano nell'ombra. La montagna era divenuta un colosso desolato che cantilenava un inno funereo.

6

Assistiti dalle illustrazioni e dalle indicazioni scarabocchiate nel diario, fummo presto in grado di localizzare la nostra destinazione. Al centro di un muro, si spalancava un enorme passaggio che scendeva giù a spirale nell'oblio.

Una debole brezza accarezzò il mio viso proveniente da quelle profondità, portando con sé l'intuizione di qualcosa di inquietante. Ci guardammo l'un l'altro nervosamente e proseguimmo, con i cuori che battevano forte.

⚡ Muovi fino a tre spazi

4x ⚡ Procedi al capitolo successivo

CANTICO DALLE PROFONDITÀ

Il passaggio ci portò verso il basso, sempre di più, finché l'aria non cominciò a farsi più calda ed il nostro fiato smise di condensarsi dinnanzi ai nostri visi. Raggiungemmo un altro complesso sotterraneo, identico in stile ed aspetto all'area che ci eravamo appena lasciati indietro. Qui c'erano tutti gli indizi della presenza del culto: moderni strumenti e provviste fresche erano sparse disordinatamente in tutta la stanza.

7

Ma non c'era tempo per esaminarli. Sapevo che dovevamo agire in fretta e potevo vedere la mia angoscia riflessa negli occhi dei miei compagni. I deboli suoni che erano sembrati intensificarsi ed aumentare mentre scendevamo erano ora cresciuti abbastanza da poter essere seguiti con facilità.

Il suono delle voci conteneva oscure profondità di disperazione e pericolo. Il canto aumentò in un crescendo e al suo apice un breve terremoto scosse l'intera montagna. Anche la mia anima tremò, come se non fosse null'altro che la debole e tremolante fiammella di una candela.

① Scambia con un esploratore

② Usa l'inventario

CRIPTE SOTTERRANEE

Eravamo intimoriti ed impauriti mentre fissavamo la sorgente dell'inquietante melodia. L'eccellente lavorazione della pietra rivaleggiava solamente con l'incontenibile senso di minaccia e di tormento che sembrava provenire da quello strano ingresso. Le scale che si tuffavano giù nelle catacombe brillavano di una debole luce cremisi che si irradiava dal loro interno.

I nostri sguardi stupefatti furono distolti da quella vista da un'altra scossa che corse per tutta la lunghezza della stanza. Riverberò attraverso le stanze spaziose rimbombando tra gli angoli polverosi.

8

Non c'era tempo da perdere!

O era già troppo tardi?

Riduci di 2 il valore del tiro di attacco degli esploratori

🌀 Piazza il segnalino uscita

🌀 Gli esploratori disequipaggiano i propri oggetti



DISTURBARE IL RITUALE

Le scale apparentemente senza fine ci portarono quindi ad un'enorme camera, ma non fu quella che attirò la nostra attenzione. No, non fu questa stanza che infestò i nostri incubi né la macabra messa in scena dinnanzi a noi.

9

Nella parte nord della camera il rituale era chiaramente al suo apice. Una pila di corpi squartati formavano il pezzo forte di questa raccapricciante scena. Attorno a questa empia piramide diverse figure ammantate si dimenavano e cantilenavano selvaggiamente, ululando il loro trionfo lungo il bordo di una voragine di enormi dimensioni.

Non ci fu mai un oceano più abissale o un nero più impenetrabile di quello che si stendeva davanti ai nostri occhi. Temetti per la mia sanità mentale, mentre combattevo per tenere a bada la nausea ed il terrore.

L'oscurità sembrava crescere con quest'ultimo, cibandosi di ogni urlo e grido.

Più vecchia del tempo, più forte della morte: il suo nome è Follia.

Entra nel finale

SILENZIO

Il rantolo di morte dell'ultimo cultista risuonò nelle nostre orecchie ossessivamente, facendo scatenare un piccolo terremoto che scosse il terreno con rinnovato vigore. E poi... silenzio. Non osavamo nemmeno respirare mentre stavamo lì, muti come la montagna stessa.

10

Alla fine voltammo le spalle a quella stanza, ora svuotata della vita, anelando l'aria pura e l'abbagliante neve dell'esterno. Anelavamo alla purificazione, ma gli orrori, ancora così vividi, non ci davano tregua. Come una terribile immagine persistente, erano diventati parte della nostra vista, eravamo incapaci di scacciarli.

Non parliamo l'un con l'altro. Non vi era nessuna sensazione di grandezza, scoperta o perfino sollievo. Vagammo tra i corridoi con gli occhi vacui ed in uno stato di trance. Eravamo figure inespressive che lentamente, passo dopo passo, si muovevano cercando di arrivare ad una imprecisata destinazione.

Fine

END GAME / FINE DEL GIOCO

PREPARAZIONE

Metti da parte **15** segnalini esplorato

Lo spazio rituale è considerato come una unità che può essere solamente attaccata

Uno *spazio rituale* ha **5** , **6** e pari al numero di esploratori

Gli spazi sulla mappa contenenti *mucchi di corpi* sono considerati alla stregua di macerie

VITTORIA

Distruggi tutti gli *spazi rituale*

SCONFITTA

Non vi sono più segnalini esplorato messi da parte

Durante la **Fase Orrore**:
Rimuovi un numero di segnalini orrore messi da parte pari alla metà degli *spazi rituale* ancora in gioco (*arrotondato per eccesso*)

SPAZIO RITUALE



LA STANZA DI NATUS

L'oscurità senza fine ci circonda.

Cos'è questo posto? Ancora più importante, chi sono io?

Malaticcio. Ansioso. Perso.

Luce. All'improvviso la realtà inonda la mia coscienza mentre veniamo rigurgitati come bile, apparentemente dal cosmo stesso. Nascita.

1

Il pavimento è umido e freddo. La... cosa... da cui siamo emersi risplende ancora dinnanzi a noi; è ipnotica. Strisciamo avanti. Mi rimetto in ginocchio e mi guardo attorno, cercando di orientarmi. Un messaggio sul pavimento attira la mia attenzione. Ad una prima occhiata, non contiene altro che parole senza senso.

Non ho memoria.

Più mi concentro e più le incisioni si fanno chiare. Sono parole. Le scritte mi sembrano familiari, ma non riesco a dar loro un senso. Leggo le parole ad alta voce.

“Conosci questo luogo. Sono stato qui per un bel pezzo. Aspettando. Almeno per tutto il tempo che tu ricordi. Ricorda...”

L'ultima parola pronunciata riecheggia attraverso la stanza mentre il messaggio si sbriciola tra le mie mani.

Il livello di minaccia dei mostri è 4

INGREDIENTI

0 Quando un evento orrore viene attivato: +1

1 x3 3 ⚡ +1

2 Quando una nuova tessera della mappa viene esplorata: +1

EVOCAZIONI

1 +1 Risolvi un evento esploratore

1 +3 Procedi al capitolo successivo

CORRIDOI CONTORTI

I corridoi ronzano incessantemente, il tono basso pulsa nelle nostre teste come uno sciame di locuste. I bizzarri scarabocchi sui muri e le crepe frastagliate nei pavimenti non fanno che esasperare la monotona vibrazione nei nostri cervelli.

Tutto si contorce e gira. Non riesco a discernere se stiamo camminando sul pavimento o sul soffitto.

La realtà sembra semplicemente al di là della nostra portata...

2

Le nostre menti si muovono in direzioni ugualmente contorte, sopraffatte da una innaturale urgenza. Le ombre si muovono tutt'attorno a noi. Deridendoci. Tormentandoci.

Lo fanno? Forse non sono affatto qui. No. Lo sono. In loro possiamo vedere noi stessi. Nell'oscurità. Nel vuoto. Oh, come si dimenano!

Sento un sussurro nel mio orecchio.

La voce è debole, ma distinta.

“Tu sai chi sono. Sono te. Il vero te. La mente che è esistita prima che tu rubassi il mio corpo. Prima che dimenticassi di essere un parassita”.

Durante la **fase dell'esploratore**, **5** :

Le unità muovono fino a 4 spazi verso lo spazio di generazione a loro più vicino, **altrimenti** le unità muovono fino a 4 spazi verso uno spazio capitolo

Gli esploratori recuperano 2 essenza anziché 1

Gli esploratori perdono 2 salute anziché 1



LA STANZA INCANDESCENTE

C'è un improvviso aumento di temperatura.
E' rovente più avanti.

I corridoi sembrano ricavati dall'ossidiana, con cavi alieni e fili che fuoriescono dagli angoli e corrono lungo il pavimento, portando energia a qualcosa... qualcosa di grosso.

In lontananza si trova quella che sembra essere una massiccia fornace, che ci dà l'impressione di poterci vaporizzare in un istante con un singolo colpo di calore.

3

Per un momento lo desidero.
Brucia questo involucro di uomo.

Mentre ci avviciniamo cautamente alla torre incandescente, notiamo una valvola arrugginita si protende da essa. Il meccanismo sembra vecchio ma funzionante.

Un messaggio giace sul pavimento.

"Potrai anche avermi dimenticato, ma io non ho dimenticato te. Sono ancora qui. Sono sempre stato qui. E sto per uscire".

Aggiungi gli oggetti di livello 2

INGREDIENTI

0 Quando un **banco da lavoro viene attivato**: +1

1 Quando una **leva viene attivata**: +1

2 Quando un **barile esplosivo viene colpito**: +1

EVOCAZIONI

1 1 Guadagna un oggetto

1 2 Prendi un consumabile qualsiasi

1 3 Piazza il segnalino uscita

LA SALA

Una corrente d'aria ci investe da tutte le parti – un gradito sollievo dopo le bollenti temperature affrontate nella stanza incandescente.

Cancelli. Marchingegni. Corridoi. La sala era soverchiante in grandezza ed estensione. L'ala est ospitava un enorme congegno simile ad uno specchio. Ad ovest giaceva una grande camera con un enorme tesoro. Un gigantesco cancello chiuso a chiave sbarrava il lato sud.

4

Le ombre ci seguivano, osservando ogni nostro movimento. Era inutile, ma mi chiedevo cosa sarebbe accaduto se ci avessero attirato nel vuoto in cui dimoravano. Avrei dovuto sentirmi perduto, eppure in qualche modo riconoscevo questo luogo. Era così per noi tutti. Era come se pensassimo di essere già stati lì. In un'altra vita...

La voce familiare riecheggiò nel mio cervello.

"Ci sei quasi. Tu sai cosa fare".

Distruggi 2 oggetti Guadagna 1 oggetto

⚡⚡ Riduci di 1 il valore della minaccia dei mostri

Aggiungi un nuovo round

Aggiungi Ripristina la salute degli esploratori al suo valore massimo

Aggiungi Gli esploratori possono scambiare tra di loro

Aggiungi Gli esploratori utilizzano il proprio inventario

Aggiungi Piazza il segnalino entrata



LO SPECCHIO

Dinnanzi a noi stava un enorme specchio liquido che risplendeva silenziosamente. I riflessi distorti di noi stessi sulla nera superficie viscosa si contorcevano e ruotavano. C'era qualcosa che non andava in loro...

Aspetta! Le nostre facce! Non riusciamo... non riusciamo a vedere le nostre facce! I riflessi non hanno faccia!"

O forse ce l'hanno e semplicemente non riusciamo a riconoscere noi stessi? Siamo estranei all'interno di corpi che non sentiamo nostri.

Parassiti.

Nella parte superiore dello specchio, una serie di piccole mani curiosamente intrecciate era stata scolpita nella pietra. Strani simboli erano iscritti lungo l'intero bordo del mistico specchio e li potevamo in qualche modo leggere, sebbene non avremmo dovuto essere in grado di farlo. Era una frase (forse un incantesimo?), ma non potemmo concluderla. Qualcuno ne aveva strappato l'ultimo frammento.

I riflessi distorti ci chiamarono. Potevamo sentirli nelle nostre menti. Avevano bisogno di noi perché completassimo la frase.

DOBBIAMO trovare il frammento mancante.

S

Distruggi un evento esploratore correlato

Procedi al capitolo successivo

LA STANZA DEL TESORO

Una tregua fu accompagnata da un fugace momento di esaltazione quando mettemmo piede in una vasta stanza del tesoro. Sebbene non fossimo certi di quanti di quegli oggetti fossero mai stati utilizzati – o se sarebbero stati pericolosi per noi, per quel che importava – confidammo nel fatto che quelle cose fossero state lasciate lì a fin di bene e per essere utilizzate come doni funebri per qualsiasi divinità avessero adorato queste antiche popolazioni.

Tuttavia, non riuscivo ancora a scrollarmi di dosso la sensazione che ognuno di noi volesse tenere per sé il contenuto di quel tesoro. L'ostilità prese il sopravvento su quella gioia estatica non appena entrammo.

Uccidili e prendi tutto per te stesso. Prima di soccombere allo stesso fato".

Allontanai quella voce seducente dai miei pensieri.

Un grosso sarcofago di pietra sedeva al centro della stanza. Ne sentii il potere. La malvagità, anche. Mi chiesi quali segreti custodisse... Una voce assillante si insinuò nel mio subconscio.

"Vai avanti. Aprilo..."

6

➤ Aggiungi gli oggetti di livello 3

INGREDIENTI

0 Quando un esploratore guadagna un oggetto: +1

1 Quando un esploratore guadagna un oggetto: +1

2 Quando un esploratore attiva una leva: +1

EVOCAZIONI

1 3 Procedi al capitolo successivo



OLTRE I CANCELLI

Non appena piazzammo il frammento mancante nello specchio e pronunciammo ad alta voce la cosmica frase, sentimmo il grattare familiare del metallo e lo stridio degli ingranaggi mentre il massiccio cancello che bloccava l'estremità sud si apriva con un lamento.

Prima che capissimo ciò che stava succedendo, una brillante luce verde scintillò attraverso la superficie dello specchio e con nostro spavento ed orrore i riflessi contorti ne emersero immediatamente.

Le nostre menti gridarono e cademmo in ginocchio mentre terrore e confusione inondavano i nostri corpi. E poi... tutto si fermò.

Erano fuggiti. Erano fuggiti per causa nostra. Siamo caduti dritti nella loro trappola.

"Che cosa abbiamo liberato nel nostro mondo?"

7

Il limite di generazione è 6 anziché 4

Durante la **fase dell'orrore:**

Gli esploratori generano i mostri

5x Quando un **mostro viene distrutto:**

Procedi al capitolo successivo

Salta la fase degli esploratori in questo round

IL BUCO NEL MURO

La caccia è aperta. Le nostre menti sono state sopraffatte da un'indescrivibile sete di sangue. Non possiamo lasciarli scappare.

Cacciare. Uccidere. Distruggere.

Mentre mettevamo con le spalle al muro quelle oscure e contorte figure e le massacravamo selvaggiamente, ci ubriacammo del loro sangue. Ne fummo intossicati.

Fu a causa di questa debilitazione che una delle ombre riuscì a sfuggirci, quasi non vista, attraverso un buco nel muro prodottosi durante la colluttazione. Per pura fortuna riuscii a vederlo con la coda dell'occhio.

"Tu sai chi sono, parassita".

Un deja-vu si insinuò nella mia mente mentre ripensavo a tutto quello che ci era capitato e che ci aveva condotto fino a questo momento. Fino ad ora. Qualcosa era cambiato. Non potevamo permettergli di andarsene.

8

INGREDIENTI

0 Quando si attiva un **evento esploratore:** +1

1 Quando una nuova tessera della mappa viene esplorata: +1

2 Quando un capitolo viene illuminato: +1

EVOCAZIONI

1 3 Procedi al capitolo successivo

SCIA DI SANGUE

Nella colluttazione la creatura era stata ferita, così seguimmo la scia di sangue e grida che lasciava dietro di sé.

Più lo specchio e quei corridoi maledetti si allontanavano, più il lamento di dolore della creatura divenne umano ed un senso di terrore iniziò a rovesciarsi su di noi.

Le suppliche di pietà si fecero lentamente più chiare e la sua voce riconoscibile. Quello che era iniziato come un mostruoso borbottio stava mutando in parole – nella nostra lingua senza dubbio.

Fu allora che comprendemmo l'orribile verità: la creatura non era affatto tale. Era umana. Ed era un membro della spedizione originale. Tutte quelle creature che avevamo prontamente ucciso... erano membri del nostro gruppo.

"Mio dio! Ci siamo massacrati l'un l'altro!"

Tale colpa ci diede il voltastomaco e dovvemmo fare affidamento su tutta la nostra caparbia per continuare nel nostro inseguimento.

9

Entra nel finale



IL CIRCOLO SPEZZATO

Sanguinante e tremante, lei ci spiegò come in questo labirinto maledetto fossimo tutti membri della stessa spedizione destinata a vagare all'infinito nelle stanze segrete fino alla fine dei tempi, ripetendo eternamente quegli orribili eventi e consumando lentamente la nostra umanità.

Metà del suo gruppo era rimasto intrappolato in una delle stanze e una volta liberati erano diventati selvaggi pieni di rabbia. Ogni volta che uno di loro veniva ucciso, riappariva più crudele e violento. L'unica opzione fu quella di imprigionarli dietro al cancello sud.

Come noi, non aveva alcun ricordo fino ad ora. Fu come se attraversare la breccia nel muro avesse sortito qualche effetto.

Fu in quell'istante che i ricordi di chi eravamo e di come fossimo giunti lì cominciarono a riaffiorare. Le voci che udivamo tornarono ad essere le nostre.

Mentre medicavamo le sue ferite, ci disse che ci avrebbe condotto dal gruppo che era fuggito.

"Uccidila."

Scacciai il sussurro dalla mia testa. Non fece ritorno.

10

Fine

END GAME / FINE DEL GIOCO

PREPARAZIONE

Aggiorna gli spazi della mappa

Gli esploratori hanno un valore di essenza pari a 0

Gli esploratori riportano la propria salute al suo valore massimo

VITTORIA

Tutti gli spazi capitolo sono accesi

Gli esploratori recuperano 2 essenza anziché 1

Durante la **Fase Orrore**:

Gli esploratori perdono 1 Salute e generano i mostri

STATUE OF DESPAIR / LA STATUA DELLA DISPERAZIONE



1 **NESSUN RIPOSO PER I CORAGGIOSI**
Affaticati dalla nostra lotta contro i cultisti, incespavamo attraverso i corridoi e le anticamere, stanchi ben oltre il pensiero razionale. Dopo che uno di noi quasi precipitò dentro ad un crepaccio verso morte certa, convenimmo che non avremmo viaggiato ulteriormente senza esserci prima riposati.

A dispetto del disagio che permeava le nostre ossa, decidemmo di creare un campo improvvisato con le forniture rimanenti. Cercammo di dormire, di riposare, ma i muri oppressivi ed i nostri stessi pensieri tenevano a bada quel conforto. Avevamo visto troppi orrori per dormire, troppa malvagità perfino per il balsamo della dimenticanza. E così, mentre stavamo seduti e tentavamo invano di mantenere un equilibrio interiore, attaccarono. Generati da qualche Piano Abissale ci assalirono senza sosta, il loro numero senza fine.

Troppo deboli e in inferiorità numerica, non avevamo altra opzione che scappare, con preghiere apparentemente inutili sulle nostre labbra.

- ☞ Piazza il segnalino entrata
- ☞ Gli esploratori possono muoversi fino a 3 spazi
- ☞ Il livello dei mostri è 2
- ☞ Aggiungi gli oggetti di livello 2 e 3

2 **DOVE SIAMO?**
Abbiamo sbagliato a svoltare. Questa è l'unica spiegazione. Nella fretta di fuggire, siamo incappati in un'area inesplorata di questo intricato complesso senza fine. Ma la nostra sfortuna è arrivata anche con uno strano, per quanto inquietante, colpo di fortuna.

Le creature che ci avevano assalito si erano fermate prima dell'arcata di ingresso sibilando e gorgogliando, senza attraversare la soglia, come se qualche forza occulta li tenesse a bada. Ciò fu per noi causa di preoccupazione: in quale forza eravamo incappati tale da poter intimidire quelle demoniache aberrazioni?

Col nostro sentiero di ritorno sbarrato, non avevamo altra scelta se non esplorare ulteriormente e sperare di capitare per caso in qualche incrocio di cui ci ricordavamo o scoprire una nuova via d'uscita.

Proseguimmo quindi, arrancando tra le ampie stanze, rabbrivendo fino al midollo col terrore che ci attanagliava. Era passato così tanto tempo da quando avevamo visto la luce del giorno o provato un po' di speranza, che la disperazione divenne un nemico tanto quanto quelle creature assetate delle nostre anime.

I mostri non possono muoversi nelle altre tessere della mappa

3 **UNA VIA D'USCITA?**
Ci imbattemmo in un macabro talismano, scolpito in un nero metallo viscido al tatto, somigliante ad un cerchio deformato. Al centro vi era stato collocato un rubino di inestimabile valore, con tentacoli che contorcendosi si irradiavano dai suoi bordi, come se quelle protuberanze si fossero fatte strada strisciando dal cuore rosso sangue dell'amuleto.

Il rubino pulsava in modo irregolare, come il battito di un cuore malato, eppure c'era uno schema nel suo inquietante ritmo, per qualcuno in sintonia con esso; la sanguigna luminescenza risplendeva o diminuiva a seconda della direzione. In questo modo deducemmo che il gioiello agiva come una bussola, sebbene non sapessimo se ci stesse portando fuori da lì o più in profondità.

Non avendo altre opzioni percorribili, decidemmo di seguire questa guida incerta fino a che non si fosse reso disponibile qualche mezzo migliore per guidarci, o fino a che questo ciondolo non ci avesse condotto al nostro destino.

- ⚡ Riordina la coda dei mostri
- Quando **uno esploratore attiva uno spazio azione**: egli si teletrasporta entro uno spazio

4 **LA GALLERIA DEL FOLLE**
Ci avvicinammo a qualunque orrore questo spettrale amuleto desiderasse farci scoprire. Il suo rossastro, inquietante baluginio era quasi costante adesso, così ci volle un po' di intuito per discernere i minimi cambiamenti indicanti la giusta direzione.

Così proseguimmo, guidati ora più dalla curiosità che dall'incertezza. Avevamo abbandonato lo spirito di sopravvivenza ed ora bramavamo solamente la conoscenza della nostra destinazione, per vedere quale spaventosa meraviglia avrebbe salutato la nostra fine.

Attraversammo un altro salone, ricoperto praticamente dal pavimento al soffitto con dipinti dei più sconvolgenti soggetti che si possano immaginare.

La morte di milioni di esseri viventi. L'annichilimento del cosmo. Questi ed altri abomini erano in bella mostra, resi con colori a cui la mente si ribellava. Una tela mostrava la stessa montagna al cui interno ci trovavamo, avvolta in catene di un'oscurità che rivaleggiava con l'abisso, tenute insieme da un lucchetto di ferro inciso con vermiglie rune contorte.

Non avemmo il tempo di ponderare il significato di quell'opera a causa delle creature che come una legione erano di nuovo su di noi.

- Quando **uno spazio azione viene attivato**: Attacca con 3 le unità ad esso adiacente
- ☞ Quando **uno spazio azione viene attivato**: Procedi al capitolo successivo
- ☞ Ripristina l'essenza degli esploratori al suo valore massimo



LA STANZA DELLA NEBBIA

L'amuleto ora risplendeva di un bagliore continuo e la sua luce cremisi ci feriva gli occhi. Divenne inutile come bussola, ma non fu più necessario controllarlo a causa di qualche altra forza che ora ci attirava, guidandoci come il fucile guida il proiettile. La forza ci respingeva perfino mentre ci attraeva a sé, la sua natura malevola gridava di andarcene e ciononostante la sua promessa di appagamento ci faceva andare avanti.

Entrammo in un'anticamera immersa in un miasma, una nebbia malaticcia verde come la bile, che richiamava l'odore della putrefazione. L'amuleto si dimostrò di qualche aiuto, perché lo tenemmo in alto per scorgere il nostro percorso attraverso l'oscurità.

Ombre color ocra ondeggiavano contro i muri, muovendosi fuori dal tempo assieme ai nostri corpi. Ci disorientarono e resero quasi impossibile distinguere l'amico dal nemico. Proseguimmo con la nostra destinazione, nel bene o nel male, a portata di mano.

5

Nel **nuovo round**: gli esploratori muovono fino a 2 spazi verso un punto di generazione

🌀 Piazza il segnalino uscita

LO SQUILLO DI TROMBA

Spingendoci oltre la nebbia, mettemmo piede in un'altra stanza. L'amuleto morì, così come la sua luce cremisi con noi un momento prima e svanita un attimo dopo. La gemma si sbriciolò polverizzandosi.

Una luce verde pallido si diffuse nella stanza ed attirò il nostro sguardo verso il centro. Lì stava una colonna alta come due uomini. Sembrava di vetro, segnata col più disgustoso dei verdi. Pulsava come aveva fatto l'amuleto. Un suono ultraterreno si unì alla luce pulsante, un battito monotono che feriva la mente e raschiava i sensi.

Un uomo stava accanto al pilastro, magro come un cadavere, gli occhi neri come una notte senza chiaro di luna. Indossava vesti con ricamate rune d'oro e cremisi che indicavano la sua appartenenza ad un alto rango all'interno del culto.

Rise quando ci vide.

“Siete stati convocati per espiare i vostri peccati,” disse. “Lasciate che il Vuoto Smeraldino vi prenda e che le vostre anime nutrano il Grande Antico”.

Come in risposta alle sue imprecazioni, il pilastro emanò un lampo, accecandoci ed emanando un grido simile a quello di un'aquila che penetrò la nostra volontà, lacerando i nostri pensieri. Mentre barcollavamo, il monolite ci chiamò, promettendoci nient'altro che la morte.

6

🌀 Inizia un nuovo round

🌀 Entra nel finale

UNA VIA D'USCITA!

Perquisimmo l'uomo, ora un cadavere come quello a cui assomigliava, ed alla fine incappammo in un colpo di fortuna. Nascosta nei suoi vestiti c'era una mappa disegnata a mano che mostrava un itinerario dalla nostra stanza alla superficie.

I nostri cuori si risollevarono per la prima volta da quando eravamo entrati in quell'incubo sotterraneo. Con la mappa a guidarci, tornammo al nostro campo per recuperare le forze e riposarci. O almeno a riposarci come avremmo potuto farlo in questa ghiacciata, oscura desolazione.

7

Fine

END GAME / FINE DEL GIOCO

PARTE 1

PREPARAZIONE

Distruggi gli spazi capitolo

PARTE 2

Tutti gli spazi capitolo sono spenti

Adiacente ad una colonna ③

Recupera 1 essenza;
Teletrasportati su un qualsiasi segnalino entrata;
Aggiorna un qualsiasi spazio capitolo

COLONNA



END GAME / FINE DEL GIOCO

PARTE 2

PREPARAZIONE

Aggiorna gli spazi di generazione
La *colonna* è considerata un ostacolo
La colonna ha ♥ pari al doppio del numero di giocatori

VITTORIA

La *colonna* è distrutta

Quando sigillano uno spazio generazione gli esploratori perdono 1 essenza anziché 4

Aggiorna uno spazio generazione quando adiacente alla colonna ③

Recupera 1 essenza;
La colonna perde 1 Salute;
Teletrasportati su un qualsiasi segnalino entrata

COLONNA



THE BEAST / LA BESTIA



L'INCUBO CONTINUA

Il freddo che aveva sequestrato il nostro campo base nella propria morsa di ferro sembrava aver allentato la propria stretta sul nostro corpo e sulla nostra anima. Ma non appena ci accorgemmo delle figure incespicienti che si stavano avvicinando ed erano già visibili all'ingresso, le nostre speranze si risollevarono mentre silenziosamente celebravamo quei coraggiosi esploratori che avevano liberato quei luoghi dalla morte.

1

Pensavamo che fosse finita con l'ultimo alito di vita dell'ultimo cultista, pensavamo che ci fossimo lasciati quella follia alle spalle, intrappolata per sempre in quella tomba ghiacciata. Improvvisamente, dalle profondità di quell'orrenda voragine, palpito un'orribile pulsazione, portando con sé una scossa così potente che le nostre stesse anime tremarono assieme alla montagna. La nostra vista si sfuocò e strane ombre cominciarono a sollevarsi nelle nostre menti mentre le nostre maestose visioni di trionfo precipitavano immediatamente nell'abisso.

La grande bestia, a malapena viva e ripugnante oltre la nostra immaginazione, continuava il suo viaggio inesorabile verso il cuore della montagna.

- ☞ Piazza il segnalino entrata
- ☞ Il valore della minaccia dei mostri è 5
- ☞ Gli esploratori guadagnano oggetti
- ☞ Gli esploratori muovono fino a 1 spazio

LA STANZA DELLA CONOSCENZA

Ci ritrovammo a continuare il nostro viaggio attraverso quelle fredde e dimenticate rovine e ci fermammo all'interno di una stanza coperta fino al soffitto da disegni ed iscrizioni. Le storie incise sui muri cantavano una saga cosmica senza inizio né fine.

2

Da quelle immagini apprendemmo la storia della montagna. Era un edificio, più vecchio della storia, costruito da un'antica razza di creature con un unico scopo: tenere a bada qualcosa di così incomprensibile e distruttivo che persino gli orrori che avevamo incontrato impallidivano al confronto.

Vi erano vari cartigli e planimetrie sparsi sul pavimento; forse un esame più approfondito avrebbe portato alla luce nuovi indizi.

- ☞ Gli esploratori considerano qualsiasi spazio azione come se fosse uno spazio evento
- ☞ Aggiungi gli oggetti di livello 2

IL MOSTRO CHTHONIANO

La vista si distorse, contorcendosi, mentre osservavamo gli arcani motivi e i simboli in mezzo ai testi.

Ma stranamente, mentre li fissavamo, le nostre menti si sforzarono di adattarsi ed improvvisamente i simboli divennero parole, visibili solo con l'occhio della mente.

3

L'unico compito di questo mostro Chthoniano, evocato dal rituale, era quello di scavare attraverso roccia e muri fino a raggiungere e distruggere la cripta alla sua base, più in profondità.

Che cosa attende dietro quelle barriere e quelle mura?

Quale grande orrore giustifica un'intera montagna su di sé come sigillo?

Intuimmo le grandi forze in gioco e quanto fossimo pateticamente insignificanti mentre intontiti ci muovevamo in maniera automatica. Avanzammo silenziosamente, ignorando gli enormi buchi nei muri, vedendoli come mere parti delle decorazioni.

- ☞ Quando una nuova tessera della mappa viene esplorata:
Procedi al capitolo successivo

IL SENTIERO VERSO LA CRIPTA

Di tanto in tanto un tremore scuoteva la montagna e sembrava che la pietra non fosse nient'altro che argilla malleabile, per via della facilità con cui si piegava e ondeggiava.

4

La nostra mappa ci aiutò ad orientarci attraverso il labirinto di corridoi, ma ci parve che l'intera struttura fosse viva – curvandosi, piegandosi e torcendosi su se stessa.

Così tante domande erano rimaste risposta! Alcune risalivano addirittura al dimenticato passato del nostro mondo ed alla creazione delle nostre due lune. La mera consapevolezza di quella realtà incideva così intensamente su ogni aspetto delle nostre identità che, semplicemente, non rimuginammo a lungo su quei pensieri.

I terrori incontrati qui, ora, erano abbastanza reali ed orribili e la nostra fragile esistenza era già appesa ad un filo di seta.

Ogni attacco colpisce automaticamente



CACCIA ALLA BESTIA

Tutto indicava che il nostro viaggio avrebbe dovuto proseguire attraverso l'enorme cancello che stava innanzi a noi, chiuso e muto. Vi era una enorme cavità in cui avrebbe dovuto trovarsi la maniglia, e gli unici indizi della sua distruzione erano delle tracce sparse che rivelavano il passaggio di un grosso mostro.

Non c'era altra via lì attorno e l'unica soluzione che ci rimaneva era quella di cercare di rintracciare la bestia, mentre speravamo selvaggiamente che avesse preso la maniglia semplicemente per il proprio divertimento.

Una bizzarra iscrizione sopra l'ingresso ci lasciò per un attimo perplessi. Narrava la storia di un gruppo di persone che arrivò "con la montagna". Non riuscimmo a desumere nient'altro e così proseguimmo, ma le domande continuavano ad accumularsi.

4x Quando un mostro viene distrutto:

Procedi al capitolo successivo

DA CACCIATORE A PREDA

Ci trascinammo, arrancando, seguendo un tremendo odore. La puzza aberrante in qualche modo ci circondava continuamente, avvolgendosi attorno ai nostri corpi, pedinandoci ad ogni passo, ma sempre davanti a noi.

Trattenemmo il fiato quando strani rumori scoppiettanti iniziarono ad emanarsi dal muro vicino a noi. Un attimo dopo si squarciò in una nera crepa, rivelando quelli che sembravano due occhi spettrali ed abbaglianti. Restammo lì paralizzati dalla paura e con i cuori che battevano selvaggiamente mentre ci scambiavamo sguardi allarmati.

La caccia era cominciata e fu istintivamente chiaro chi fosse il cacciatore e chi la preda.

Gli esploratori non possono esplorare nuove tessere della mappa

Quando un mostro di livello 4 viene distrutto o bandito:

Piazza il segnalino uscita

Un esploratore genera un mostro di livello 4

UN ATTIMO DI RIPOSO

La bestia sconfitta crollò a terra, dimenandosi e urlando orribilmente, spargendo le sue interiora sul pavimento nelle sue convulsioni finali. Non riuscimmo a distogliere i nostri sguardi da quella scena orrenda e disgustosa.

La maniglia mancante era incastrata all'interno delle sue viscidie viscere e fu necessario un certo sforzo prima che fossimo in grado di recuperare l'oggetto. Alla fine sbloccammo il cancello che si spalancò su di un passaggio che si biforcava in maniera strana in una via più piccola. Percorrendola per la sua intera lunghezza, ci ritrovammo di fronte ad una porta segreta che una volta aperta ci presentò uno spettacolo molto più accogliente.

La nostra base si trovava più avanti, non molto lontano. Questo ci avrebbe sicuramente dato la possibilità di riprenderci abbastanza da proseguire verso la nostra meta – o la nostra Morte.

Distruggi 2 oggetti Guadagna 1 oggetto

⚡⚡ Riduci di 1 il valore della minaccia dei mostri

⌂ Inizia un nuovo round

⌂ Aggiungi gli oggetti di livello 3

⌂ Ripristina la salute degli esploratori al suo valore massimo

Gli esploratori possono scambiare tra di loro

⌂ Gli esploratori utilizzano il proprio inventario

⌂ Piazza il segnalino entrata

MARCIA ATTRAVERSO LA MELMA

Ritornammo in quelle umide, stagnanti sale, piene della presenza di un orrore persistente, come se stesse strisciando attraverso strane dimensioni in questo mondo.

Come un vortice di sudiciume, un enorme buco si palesò più avanti, vorticando giù nell'oscurità sottostante.

Entrarvi fu come restare in equilibrio su di una delicata membrana che separava il nostro mondo tangibile fatto di detriti e terra da un reame di terrori arcani che minacciava di farci a pezzi.

Gli esploratori non possono muoversi in diagonale

⌂ Piazza il segnalino uscita

CAPOLINEA

Il grande Chthoniano si stiracchiò dinnanzi a noi, in una di quelle gallerie sotterranee a cui eravamo oramai avvezzi. Odorava di terrore e i suoi movimenti scossero i muri attorno, colpendoci con una pioggia di macerie.

I suoi sinuosi tentacoli si protesero in maniera innaturale, estendendosi orribilmente e sembrò che ci fossero delle creature conficcate all'interno della sua bocca che aspettavano di essere rigurgitate.

Vi erano alcuni spazi dinnanzi a noi, da dove speravamo di riuscire a raggiungere la sua ripugnante massa per tentare di infliggergli almeno un po' di danno. Ma mentre pianificavamo la nostra prossima mossa, la sua progenie si erse a sua difesa, gettandoci nello scompiglio.

⌂ Inizia un nuovo round

⌂ Entra nel finale

IL SUSSURRO

La Bestia fu uccisa e con la sua fine anche l'incubo finalmente terminò. Ci sentimmo come se un grande velo fosse stato sollevato dalle nostre anime e alla fine ci fu la pace.

Mentre lasciavamo quel continente desolato, tutto quello che avevamo vissuto non ci sembrava altro che la sequenza di un sogno. La montagna sullo sfondo iniziò a svanire, ma il torpore persistette e da allora non ci fu nulla in grado di rimpiazzare il vuoto dentro di noi.

Avremo bisogno di prenderci del tempo per ritrovare noi stessi e dare un significato a tutto questo.

Fine






END GAME / FINE DEL GIOCO

PARTE 1

PREPARAZIONE

La vena è considerata come una unità che può essere solamente attaccata

La vena ha 5 , 6  e  pari al doppio del numero di esploratori


Prendi e piazza una «Progenie Chthoniana» (Spawn of Chthonian) sul sigillo con un valore di salute pari a 2+ il numero di esploratori

PARTE 2

Tutte le vene sono state distrutte

Il limite di generazione è 6 anziché 4

La «Progenie Chthoniana» (Spawn of Chthonian) non può essere bersagliata dalle abilità attive

 Quando una **leva viene attivata**:
Illumina il capitolo

Quando **un capitolo viene illuminato**:
La «Progenie Chthoniana» (Spawn of Chthonian) perde 1 Salute;
Aggiorna gli spazi capitolo;
Aggiorna le leve;

Nel nuovo round, se la «Progenie Chthoniana» (Spawn of Chthonian) è in gioco:
Gli esploratori generano i mostri nell'Area di generazione

SIGILLO - AREA DI GENERAZIONE - VENA






END GAME / FINE DEL GIOCO

PARTE 2

PREPARAZIONE

La spina è considerata come una unità che può essere solamente attaccata

La spina ha 5 , 6  e  pari al doppio del numero di esploratori

Prendi e piazza una «Progenie Chthoniana» (Spawn of Chthonian) e una «Progenie di Cthulhu» (Spawn of Cthulhu) sul sigillo

VITTORIA

Tutte le spine sono state distrutte

Il limite di generazione è 6 anziché 4

Nel nuovo round, se la «Progenie Chthoniana» (Spawn of Chthonian) o la «Progenie di Cthulhu» (Spawn of Cthulhu) sono in gioco:
Gli esploratori generano i mostri nell'Area di generazione

SIGILLO - AREA DI GENERAZIONE - SPINE



OBIETTIVO DEL GIOCO

Progredire attraverso i capitoli fino a raggiungere il finale e risolverne le condizioni di vittoria.

E' un capitolo bloccante? La carta capitolo ti dirà come avanzare o dove piazzare un segnalino uscita.

Hai piazzato un segnalino uscita? Tutti gli esploratori devono uscire dalla tessera della mappa per fare avanzare il capitolo. Nessuno dei due: Attiva lo spazio capitolo e avanza al capitolo successivo.

FASE DEGLI ESPLORATORI

- All'inizio di questa fase, rimetti tutti gli indicatori esploratore sulle rispettive plance giocatore.
- Riporta il valore di resistenza di ogni esploratore al valore massimo indicato sulla sua carta esploratore.

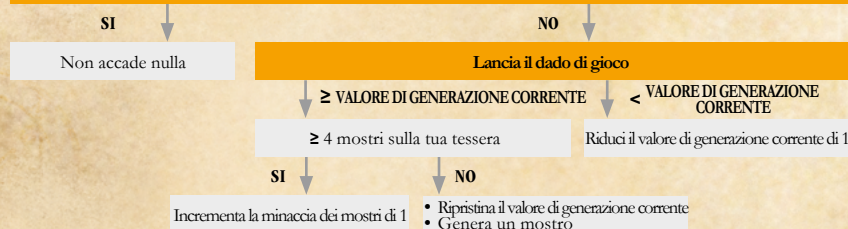
AZIONI DEGLI ESPLORATORI

Muovere	① per ogni spazio sulla mappa	Muoviti in qualunque direzione (<i>diagonale o ortogonale</i>) verso uno spazio adiacente attraversabile non occupato.
Usare l'inventario	③	Disequipaggia tutti i tuoi oggetti, equipaggia un numero qualunque di oggetti principali e poi migliora o potenzia un numero qualsiasi di oggetti equipaggiati.
Scambiare	②	Puoi dare e ricevere un qualsiasi numero di oggetti.
Uscire da una tessera della mappa	②	Rimuovi la tua pedina dall'area di gioco, salta il turno e non tirare il dado durante la Fase di generazione.
Esplorare una nuova tessera della mappa	②	Pesca la prima tessera della mappa e collegala al bordo della mappa in modo che il suo simbolo di direzione sia adiacente all'esploratore che sta esplorando.
Giocare abilità attive	COSTO	Puoi giocare abilità attive da: <ul style="list-style-type: none"> • La tua carta esploratore • I tuoi eventi esploratore correlati • Consumabili • Oggetti equipaggiati • Evento esploratore corrente • Capitolo corrente
Aprire/chiedere una porta	②	Se una porta è aperta (<i>senza alcun segnalino</i>), chiudila piazzandovi una pedina porta chiusa. Se una porta è chiusa (<i>pedina porta chiusa</i>), aprila rimuovendo la pedina porta chiusa.
Distruggere una porta chiusa	④	Rimpiazza la pedina della porta chiusa con un segnalino porta distrutta.
Attivare uno spazio capitolo spento	③ 3+	Se il capitolo corrente non è bloccante e non vi è nessun segnalino uscita sulla mappa: <ul style="list-style-type: none"> • Gira il capitolo corrente e risolvine le abilità «entra in gioco» • Piazza un segnalino esplorato sullo spazio capitolo
Attivare uno spazio capitolo illuminato	①	Se il capitolo corrente non è bloccante e non vi è nessun segnalino uscita sulla mappa: <ul style="list-style-type: none"> • Gira il capitolo corrente e risolvine le abilità «entra in gioco» • Gira il segnalino illuminato dal lato esplorato
Sigillare uno spazio generazione	③ 4+	<ul style="list-style-type: none"> • Diminuisci il valore della minaccia dei mostri di 1 • Se c'è una unità su di esso, distruggila • Piazza due segnalini esplorato su di esso • Piazza un segnalino illuminato su uno spazio capitolo sulla tua tessera della mappa
Attivare una stazione di ricarica	①	<ul style="list-style-type: none"> • Lancia il dado di ricarica • Risultati possibili: recupera 1 salute, recupera resistenza o non accade nulla • Metti un segnalino esplorato sulla stazione di ricarica

2 FASE DI GENERAZIONE

Quando devi lanciare il dado durante la Fase di generazione (*controlla per ogni esploratore*)

TUTTI GLI SPAZI GENERAZIONE SULLA TUA TESSERA SONO STATI DISTRUTTI



GENERARE UN MOSTRO

- Pesca una carta dal mazzo dei mostri (*se non vi sono carte disponibili, rimescola le carte distrutte. Se ancora non vi sono carte mostro, incrementa il valore della minaccia dei mostri di 1 e salta i passi successivi*).
- Piazza la carta alla fine della coda dei mostri
- Controlla il valore di salute del mostro e piazza sulla carta mostro un egual numero di segnalini salute
- Piazza la pedina del mostro sullo spazio generazione a te più vicino (*se lo spazio di generazione è occupato, scegli lo spazio non occupato più vicino ad esso*)
- Risolvi le abilità «entra in gioco» del mostro così generato (*se presenti*)

ROUND DI GIOCO

1 FASE DEGLI ESPLORATORI → 2 GENERAZIONE → 3 FASE DELL'ORRORE → 4 FASE DEI MOSTRI

Gli esploratori agiscono nell'ordine da loro scelto compiendo azioni fino a quando non esauriscono la propria resistenza o decidono di terminare il proprio turno.

Dopo che un esploratore ha completato il proprio turno, metti a 0 la sua resistenza (*se non lo è già*).

Attivare una leva	②	<ul style="list-style-type: none"> • Attacca tutte le unità su uno spazio trappola sulla tua tessera della mappa con 3 • Piazza un segnalino esplorato sulla leva
Attivare uno spazio evento	③	<ul style="list-style-type: none"> • Recupera 1 essenza • Pesca la prima carta del mazzo evento esploratore • Risolvine le abilità «entra in gioco» • Se è un evento correlato piazzalo vicino alla tua carta esploratore, altrimenti piazza la carta a faccia in su sulla pila degli eventi esploratore distrutti • Piazza un segnalino esplorato sullo spazio evento
Attivare un baule	③	<ul style="list-style-type: none"> • Recupera 1 essenza • Pesca un totale di 2 carte da qualsiasi mazzo oggetto • Scegli una di queste 2 carte. Puoi distruggerla o rimetterla in cima al mazzo oggetto da cui l'hai presa • Tieni l'altra carta o dalla ad un esploratore adiacente • Puoi equipaggiarla immediatamente come oggetto principale se del tipo associato alla tua classe: Bruiser: arma, Gunman: vestiario, Mystic: artefatto, Crafter: qualsiasi tipo • Piazza un segnalino esplorato sul baule
Attivare un tavolo da lavoro	③	<ul style="list-style-type: none"> • Pesca un totale di 3 carte da qualsiasi mazzo oggetto • Puoi scambiare qualsiasi carta così pescata con gli oggetti nel tuo inventario • Sceglينه 1, tienila o dalla ad un esploratore adiacente • Distruggi una o più carte rimanenti e piazza quelle non distrutte in cima al mazzo da cui le hai prese in qualsiasi ordine • Risolvi gratuitamente un effetto <i>usare l'inventario</i> • Piazza un segnalino esplorato sul tavolo da lavoro

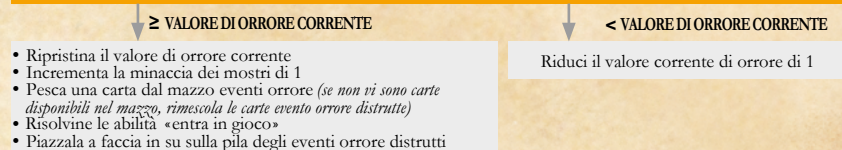
UTILIZZA QUESTI ELEMENTI DELLA MAPPA A TUO VANTAGGIO:

Barile esplosivo	Il barile esplosivo è un tipo speciale di unità che può essere solamente attaccata. Se il tiro di attacco contro un barile esplosivo è almeno 1: <ul style="list-style-type: none"> • Attacca ogni unità adiacente al barile esplosivo con 3 • Piazza un segnalino esplorato sul barile esplosivo Quando una unità viene spinta o tirata su di un barile esplosivo, trattatelo come se fosse stato colpito.
Fossa	Una fossa è un tipo speciale di spazio non attraversabile. Una unità che si muove, si teletrasporta, viene spinta o tirata su una fossa viene distrutta. I mostri irrazionali non si muoveranno mai su una fossa.
Macerie	Le macerie sono uno spazio invalicabile che ostruisce la linea di vista.
Muro	Un muro è un tipo di bordo dello spazio della mappa che separa gli spazi e ostruisce la linea di vista.

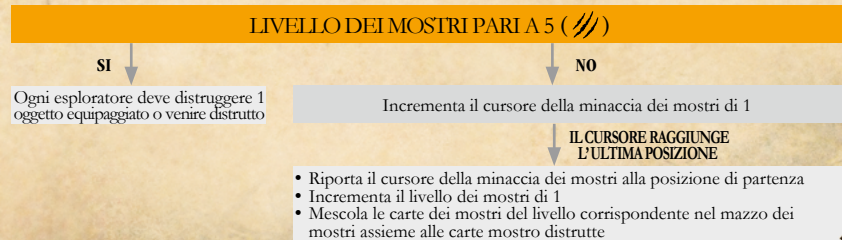
3 FASE DELL'ORRORE

All'inizio della Fase dell'orrore piazza tutti gli indicatori orrore vicino al mazzo eventi orrore e poi:

UN GIOCATORE LANCIAMO IL DADO DI GIOCO



INCREMENTARE IL VALORE DELLA MINACCIA DEI MOSTRI



4 FASE DEI MOSTRI

I mostri giocano seguendo un ordine specifico determinato dalla loro posizione nella coda dei mostri. Ogni mostro effettua il proprio turno durante il quale esegue le proprie azioni finché non esaurisce la propria resistenza o non riesce ad avvicinarsi all'esploratore più vicino.

ESPLORATORE PIU' VICINO

Determina l'esploratore più vicino contando i passi verso ogni esploratore bersagliabile su ogni tessera della mappa evitando gli spazi non attraversabili come macerie e spazi azione, ma ignorando le porte chiuse e le unità (considera le unità immobili alla stregua di macerie). Se devi scegliere tra due o più esploratori, il bersaglio sarà:

- Quello con la minore salute rimanente
- Scelto dai giocatori

MOSTRI IRRAZIONALI E ASTUTI (attivati in questo ordine di priorità)

Giocare abilità attive	COSTO	I mostri possono giocare abilità attive da: • I propri eventi orrore correlati • L'evento orrore corrente • La propria carta mostro
Distruggere una porta chiusa	④	Rimpiazza la pedina della porta chiusa con un segnalino porta distrutta.
Muovere	① per ogni spazio sulla mappa	Muovilo in qualunque direzione (diagonale o ortogonale) verso lo spazio adiacente attraversabile non occupato in direzione dell'esploratore più vicino.

Dopo aver giocato un'abilità attiva o essersi mosso spendendo 1 resistenza, il mostro proverà di nuovo a giocare una delle proprie abilità attive e cercherà poi di muoversi verso l'esploratore più vicino.

MOSTRI ASTUTI (abilità aggiuntive)

Muovere	① per ogni spazio sulla mappa	Muovilo in qualunque direzione (diagonale o ortogonale) verso uno spazio adiacente attraversabile non occupato.
Aprire/chiedere una porta	③	Se una porta è aperta, chiudila piazzandovi sopra una pedina porta chiusa. Se una porta è chiusa, aprila rimuovendo la pedina della porta chiusa.
Distruggere una porta chiusa	④	I mostri astuti possono distruggere le porte aperte o chiuse.
Attivare una leva	③	• Attacca tutte le unità sugli spazi trappola nella propria tessera della mappa con ③ • Piazza un segnalino esplorato sulla leva.

DISTRUGGERE UN MOSTRO

Se la salute di un mostro viene ridotta a 0 o se si trova su di una fossa, il mostro viene distrutto:

- Risolvi le sue abilità «quando muore»
- Se un mostro viene distrutto durante il turno di un esploratore, quell'esploratore recupera 1 essenza

Se il mostro non è di livello 4 ed il livello del mostro distrutto è inferiore al livello dei mostri corrente:

- Rimuovi la sua carta e la sua pedina dal gioco

altrimenti:

- Piazza la sua carta a faccia in su sulla pila delle carte mostro distrutte
- Metti da parte la pedina del mostro

MOSTRI ESILIATI

Trattali come mostri distrutti con le seguenti eccezioni:

- Gli esploratori non recuperano essenza
- I mostri esiliati non sono considerati distrutti
- Esiliarli non attiverà le loro abilità «quando muore»

ESSENZA ⚡

Recuperi essenza:

- Attivando un baule o uno spazio evento
- Distruggendo un mostro nel tuo turno
- Tramite specifiche abilità che permettono di recuperare essenza

Utilizzi dell'essenza:

- Perdere 1 essenza anziché 1 salute (si applica anche al costo delle abilità attive)
- Dopo il tuo tiro di attacco, o qualsiasi altro tiro di attacco effettuato durante il tuo turno, puoi aumentare il risultato del tiro di 1 per ogni essenza spesa
- Giocando abilità che si attivano utilizzando essenza
- Sigillare uno spazio di generazione
- Attivare uno spazio capitolo spento
- Come esploratore in supporto

ESPLORATORI IN SUPPORTO

Quando dovresti perdere essenza, gli altri esploratori possono contribuire perdendo la propria essenza. Gli esploratori in supporto devono essere d'accordo e adiacenti a te, a un altro esploratore in supporto o allo spazio bersagliato (ad esempio quando sigilli uno spazio azione o attivi uno spazio capitolo spento).

Non è necessario che tu perda la tua essenza.

Questo si applica anche al costo delle tue abilità attive e ai tuoi tiri di attacco.

ATTACCARE

Per gli attacchi normali l'attributo difensivo è **armatura**. Per gli attacchi arcani l'attributo difensivo è **volontà**.

- Lancia tutti i dadi ■ e □ consentiti dalle tue abilità e sommane i valori
- Aggiungi al risultato qualsiasi effetto che incrementa il valore del tiro di attacco
- Sottrai dal risultato qualsiasi effetto presente che diminuisce il valore del tiro di attacco
- Se il risultato finale è **uguale** o **superiore** all'attributo di difesa del difensore:
 - L'attaccante colpisce
 - Il difensore viene colpito
 - Il difensore perde 1 salute

Se un attacco influenza più unità (come nel caso di una trappola o di un barile esplosivo), esegui un solo tiro di attacco il cui risultato viene applicato a tutte le unità in difesa.

SPINGERE - TIRARE

Se l'unità bersaglio è ortogonale allo spazio che attiva l'effetto essa si muove in linea retta, altrimenti si muove diagonalmente.

Un barile esplosivo si considera colpito quando una unità viene spinta o tirata su di esso.

Una unità spinta o tirata su di una leva la attiva.

Una unità spinta o tirata su di una fossa viene distrutta.

Le unità immobili non possono essere spinte o tirate.

ETEREO

Se una unità è eterea non può essere bersagliata da altre creature a meno che esse non possiedano uno specifico effetto che permette loro di bersagliare unità eterree.

Le unità eterree possono essere attaccate indirettamente utilizzando trappole, barili esplosivi o altre abilità che non necessitano di bersagliare l'unità eterea (ad esempio gli attacchi che influenzano le unità adiacenti).

I mostri ignorano tutti gli esploratori che non sono bersagliabili e non si muovono verso di essi.

Le unità possono muovere attraverso le unità eterree e le unità eterree possono muovere attraverso le altre unità.

Ciononostante, le unità eterree sono ancora considerate ostacoli.

TELETRASPORTARSI

Quando ti teletrasporti entro una certa distanza ignora tutti i muri, ostacoli, macerie e porte chiuse per raggiungere lo spazio attraversabile di destinazione.

Quando ti teletrasporti su uno spazio destinazione specifico, utilizza il più vicino spazio di quel tipo sulla tua tessera della mappa. Se lo spazio di destinazione è occupato o non è attraversabile, scegli lo spazio non occupato e attraversabile ad esso più vicino.

SCAMBIARSI DI POSIZIONE

Scambiare la tua posizione (le pedine sulla tessera della mappa) con quella dell'unità bersaglio.

CONTROLLARE UN MOSTRO

Quando controlli un mostro, ne controlli ogni azione durante il turno e lo consideri un mostro astuto.

Controlli il movimento del mostro e ne giochi le abilità (puoi muoverlo su di una fossa o costringerlo ad attaccare un altro mostro).

	ATTRAVERSABILE Puoi muoverti e prendere la mira attraverso di esso con ⊗ o ⊗	OSTACOLO Puoi prendere la mira attraverso di esso solo con ⊗	BLOCCA LA LINEA DI VISTA
Spazio attraversabile (inclusi spazi trappola e fosse)	✓	✗	✗
Unità* (esploratori e mostri)	✗	✓	✗
Muro, porta chiusa, macerie	✗	✗	✓
Spazio azione (spazio evento, baule, tavolo da lavoro, stazione di ricarica, leva e spazio capitolo)	✗	✓	✗
Spazio di generazione (senza alcun segnalino)	✓	✗	✗
Barile esplosivo	✗	✓	✗
Spazio della mappa distrutto	✗	✓	✗

*Si applicano le regole speciali per le unità eterree.

- ⊙ mirare in corpo a corpo (attacca uno spazio/unità adiacente)
- ⊗ mirare a distanza (entro portata X, bloccato da ostacoli)
- ⊗ mirare a distanza (entro portata X, ignora gli ostacoli)
- ⊗ tiro per l'effetto (tira il dado di gioco, se ≥X risolvi l'effetto)
- ⊗ condizione cumulativa (ogni volta che si verifica la condizione, piazza un segnalino esplorato sulla carta; se n° segnalini = Y risolvi l'effetto)
- 🔒 disequipaggia l'oggetto
- ⊗ distruggi oggetto/unità/evento correlato
- dado attacco potente
- dado attacco base
- 👤 abilità «entra in gioco»



ELEMENTI DELLA MAPPA



PORTA

Quando chiuse, sono considerate muri. Qualsiasi unità vicina ad una porta,

può distruggere una porta chiusa spendendo 4 ☉. Rimpiazzatela con un segnalino porta distrutta (non può essere attivata).



BARILE ESPLOSIVO

Inattraversabile. Non blocca la LdV.

Fate un tiro di attacco e ottenete almeno 1 per colpire:

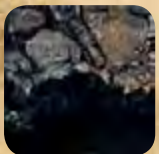
Attaccate ogni unità adiacente ad esso con **3**, poi mettete un segnalino esplorato.

Quando una unità viene spinta o tirata su di un barile esplosivo, trattatelo come se esso fosse stato colpito.



SPAZIO ATTRAVERSABILE

Non blocca la Linea di Vista.



FOSSA

Attraversabile. Non blocca la LdV.

Quando una unità si muove, viene spinta o tirata su di essa, viene distrutta. I mostri irrazionali evitano le fosse.



MACERIE

Inattraversabile.

Blocca la Linea di Vista.



SPAZIO CON TRAPPOLA

Attraversabile. Non blocca la LdV.

Quando un effetto *attivare le trappole* viene risolto su di una specifica tessera della mappa, ogni unità su di uno dei suoi spazi con trappola verrà attaccata con **3**. Attaccate tutte le unità sugli

spazi contenenti una trappola sulla tessera della mappa dell'unità che attiva l'effetto. Se non vi è una unità che attiva l'effetto, attaccate tutte le unità su tutte le tessere.



MURO

Inattraversabile.

Blocca la Linea di Vista.

SPAZI AZIONE



SPAZIO CAPITOLO

Gli esploratori possono attivare uno spazio capitolo adiacente:

♦ **spento** (nessun segnalino). Perdete 3 ☉ e 3 ⚡.

Mettete un segnalino esplorato.

♦ **acceso** (segnalino illuminato). Perdete 1 ☉.

Girate il segnalino illuminato dal lato esplorato.

♦ **distrutto** (segnalino esplorato).



BAULE

Gli esploratori possono attivare un baule adiacente spendendo 3 ☉ per risolvere un effetto *guadagnare un oggetto* e recuperare 1 ⚡.



SPAZIO EVENTO

Gli esploratori possono attivare uno spazio evento adiacente spendendo 3 ☉ per risolvere un effetto *invocare un evento esploratore* e recuperare 1 ⚡.



STAZIONE DI RICARICA

Gli esploratori possono attivare una stazione di ricarica adiacente spendendo 1 ☉ per risolvere un effetto *ricaricare*.

♦ Tirate il Dado Ricarica:

recuperate 1 ☉, recuperate ☉ o non accade nulla.



LEVA

Gli esploratori possono attivare una leva adiacente spendendo 2 ☉ per risolvere un effetto *attivare le trappole*. I mostri astuti possono attivare le leve spendendo 3 ☉.

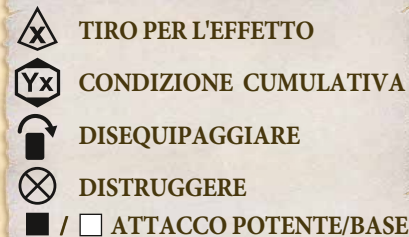
Attivatele quando una unità vi è spinta o tirata sopra.

♦ Attaccate tutte le unità sugli spazi contenenti una trappola sulla tessera della mappa dell'unità che attiva l'effetto con **3**. Se non vi è una unità che attiva l'effetto, attaccate tutte le unità su tutte le tessere.



BANCO DA LAVORO

Gli esploratori possono attivare un banco da lavoro adiacente spendendo 3 ☉ per risolvere un effetto *usare un banco da lavoro*



CLASSE	OGGETTO
Pugile	Arma
Pistolero	Vestiario
Artigiano	Qualsiasi tipo
Mistico	Artefatto

Dadi Attacco Base ()
0 • 1 • 1 • 1 • 2 • 2

Dadi Attacco Potente ()
0 • 1 • 1 • 2 • 2 • 3

Mirare in corpo a corpo



Unità che attiva o adiacente ad essa

- ♦ Puoi bersagliare te stesso mirando a distanza
- ♦ Se devi specificare due bersagli, puoi indicare 2 volte lo stesso

Mirare a distanza

Il bersaglio deve essere entro gittata X,



senza ostacoli in linea di vista



ignora gli ostacoli in linea di vista



DOMANDE E RISPOSTE

ABILITA'

- Un'abilità attiva che non richiede un bersaglio legale influenza per definizione l'unità che attiva l'effetto.
- Le abilità di una carta si attivano indipendentemente dall'esito dell'attacco. Ad esempio se attacchi una unità utilizzando il Delayer e manchi il bersaglio l'effetto "Reduce max stamina by 1 this round" si attiva comunque
- L'effetto di un'abilità è limitato alla propria tessera. Ad esempio Lorrai può curare un esploratore solo se questi è nella sua stessa tessera
- I mostri eterei non possono essere attaccati direttamente da una abilità attiva, ma l'esplosione di un barile o effetti che "danneggiano le unità adiacenti" possono comunque ucciderli

ATTACCO

- Se possono, i mostri attaccano in ortogonale.
- Ogni volta che si viene colpiti, si perde un solo punto ferita
- Per difendersi dagli attacchi arcani occorre utilizzare la volontà
- Il bonus per il tiro di attacco si aggiunge al valore finale (+1 al totale, non ad ogni dado lanciato)
- Puoi effettuare un attacco in corpo a corpo anche contro te stesso
- Quando un esploratore utilizza un oggetto che "incrementa i tiri di attacco" il bonus si applica a tutti i tiri di attacco, sia quelli arcani che quelli normali. Ma se un effetto incrementa i tiri di attacco "arcani", l'attacco diventa arcano (consideralo un doppio effetto: 1) *Incrementa il tiro di attacco*; 2) *Il tuo attacco diventa arcano*). Si veda a pag.14 del regolamento, **Attacco**: Se un effetto incrementa i tiri di attacco arcani, allora anche un attacco normale è considerato arcano.
- Quando un esploratore deve perdere 1 salute, un esploratore adiacente può perdere 1 essenza per prevenire la perdita di salute. All'esploratore che attiva l'effetto non è richiesto di perdere essenza. E' possibile creare una "catena umana", ma se l'ultimo esploratore della linea desidera spendere essenza, ogni altro esploratore della linea dovrà farlo per non interrompere la catena. Gli esploratori in supporto devono essere adiacenti allo spazio bersaglio, all'esploratore che attiva l'effetto o ad un altro esploratore in supporto (*se non contribuisce spendendo essenza, non sei considerato un esploratore in supporto*). In questo modo è possibile non solo "assorbire" il danno, ma anche "incrementare" il danno che un esploratore può infliggere
- Un esploratore recupera essenza per ogni mostro distrutto durante il proprio turno indipendentemente dal modo in cui sono essi stati distrutti

CAPITOLI

- Quando viene risolto un capitolo si prosegue normalmente il turno del giocatore corrente, continuando poi col giocatore successivo. Non è necessario ripartire dal primo giocatore
- Quando cambia il capitolo la minaccia dei mostri ed il loro livello rimangono inalterati a meno che le abilità del nuovo capitolo non indichino diversamente
- Quando si cambia capitolo e non vi sono istruzioni che indicano di piazzare segnalini entrata (o condizioni analoghe), la situazione procede inalterata senza che vengano cambiate tessere della mappa, esiliati mostri ect.
- La carta "Il Diario Strappato" (*Torn Journal*) dello Scenario Orrore tra i Ghiacci (*Horror in the Ice*) riporta come primo effetto:

③ Spawn Monster

Sebbene possa sembrare un controsenso (chi vorrebbe far entrare in gioco un mostro?), tale effetto si rivela molto utile nel caso vi sia un Yaddithian in gioco. Tale mostro, se l'unico presente in gioco, ha la peculiarità di diventare etereo. Fare entrare in gioco un altro mostro può essere l'unico modo per sconfiggerlo nel caso gli esploratori non dispongano di armi efficaci contro le unità eteree (o non vi siano barili esplosivi nelle vicinanze).

EFFETTI SIMULTANEI

- Quando vi sono delle ambiguità, i giocatori decidono come risolverle
- Ad esempio, un esploratore ha l'oggetto - vestiario - "Amorphix" che riporta: "When you **block**: Use greater value between armour and will"
e deve attaccare un Formless Spawn la cui abilità riporta: "When this monster **attacks**: Blocker uses lower value between its armour and will for blocking".
In questo caso vi sono due effetti e l'ordine in cui si attivano è deciso dai giocatori.

ELEMENTI DELLA MAPPA

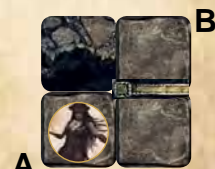
- Le linee rosse che rappresentano la lava sono puramente estetiche
- Uno spazio distrutto sulla mappa si considera come un ostacolo che non blocca la linea di vista e con cui non posso interagire
- Distruggere/Sigillare uno spazio di Generazione ucciderà l'unità che vi si trova sopra
- I barili esplosivi, quando esplodono, attivano i barili esplosivi adiacenti. Essi rappresentano un tipo di unità che può essere solamente attaccata
- Le immagini delle scale nelle mappe non sono rilevanti per il movimento. Ciò significa che non è necessario entrarvi dal primo gradino, ma è possibile entrarvi da qualsiasi angolo.



L'esploratore può muoversi da A a B attraversando due ostacoli posti diagonalmente l'un l'altro (in questo caso i due bauli)



L'esploratore può muoversi da A a B muovendosi tra l'ostacolo (il baule) ed il muro



L'esploratore può muoversi da A a B muovendosi tra l'ostacolo (la fossa) ed il muro



L'esploratore può attaccare il mostro in B effettuando un attacco a distanza attraverso gli ostacoli (i due bauli)

EVENTI

- Se un evento distrugge una leva o un barile, questi non si attiva/esplode
- Gli investigatori possono utilizzare l'abilità riportata sulla prima carta evento esploratore della pila degli eventi esploratore distrutti, a patto che abbiano la resistenza necessaria per attivarla
- Gli eventi orrore correlati, introdotti in Recurrence e Geometry of the Void, si assegnano a partire dal primo mostro della coda dei mostri. Se tutti ne hanno già uno, l'evento viene scartato
- Missing Ingredient (*Ingrediente mancante*):
Quando l'esploratore deve distruggere un baule, pone semplicemente un segnalino esplorato su di esso senza pagare nessun costo in stamina e senza guadagnare oggetti o essenza
- Reaching Evil (*Il male si estende*):
L'effetto che permette di incrementare la portata del mostro di 2 si applica solamente alle abilità a distanza. Lo stesso vale per gli esploratori. Quando un effetto incrementa o diminuisce la portata, questo si applica solamente alle abilità a distanza. Le abilità a distanza possono diventare in corpo a corpo, ma le abilità in corpo a corpo non possono diventare a distanza

INVENTARIO

- Quando ad un esploratore viene data la possibilità di equipaggiare un nuovo oggetto (del tipo appropriato per quella classe) come parte dell'effetto "guadagnare un oggetto", l'esploratore NON può decidere di incrementare e/o potenziare con esso un oggetto che già possiede. Equipaggiare, incrementare o potenziare vanno trattati come effetti differenti
- Quando un esploratore migliora un'arma non deve tenere in considerazione il numero delle mani (se l'arma che sta utilizzando è a due mani e la migliora utilizzando un oggetto a una mano, essa non diventa a tre mani!)
- Spectral levitators:
"You can move through pit spaces with no stamina cost" è riferito agli effetti "Muovere attraverso" (si veda a pag.16). Ciò significa che un esploratore può muoversi attraverso le fosse per raggiungere uno spazio attraversabile e non occupato, ma NON può rimanere sospeso a mezz'aria sopra di esse. Inoltre, l'esploratore viene comunque distrutto se spinto o tirato su di una fossa.
- Quando un'arma che è stata potenziata viene aumentata, il bonus si applica solo all'arma, non all'arma e all'oggetto che la potenzia.

MOSTRI

- Quando un esploratore deve generare un mostro, esso viene piazzato sullo spazio di generazione a lui più vicino SULLA SUA TESSERA DELLA MAPPA. Se non vi sono punti di generazione sulla tessera in cui si trova, non avviene nessuna generazione

- L'ordine di priorità dei mostri è tipicamente il seguente:
 - 1) Abilità dell'evento orrore attivo (se presente), inclusi eventuali eventi orrore correlati
 - 2) Abilità attive dei mostri
 - 3) Distruggere porte chiuse
 - 4) Muovere




- Se non diversamente specificato i mostri irrazionali possono colpire solo gli esploratori

- Bokrug:

La sua abilità "Target explorer spawns monster" si attiva solamente quando è un mostro astuto (ossia quando viene mosso da un esploratore morto) .

- Witch:

La sua carta riporta:

 Destroy target action space
Arcane attack   explorers

Se è presente uno spazio che può distruggere, essa attiverà la sua prima abilità. L'attacco arcano non riporta nessuna gittata, quindi colpisce tutti gli esploratori sulla tessera della mappa del mostro. Se è scritto "explorers" / "units" / "monsters" - qualsiasi tipo di specificazione più generica, allora si fa sempre riferimento all'intera tessera della mappa dell'unità che attiva l'effetto

- Shantak:

La sua carta riporta:

"When this monster **moves**: Adjacent monsters move up to 1 space"

I nemici adiacenti continuano a seguire le normali regole per il movimento. Questo significa che se dovranno aggirare un ostacolo o allontanarsi dall'esploratore bersaglio, rimarranno invece fermi. Potrà quindi accadere che lo Shantak possa muoversi, ma che nessun'altro mostro sia in grado di seguirlo

- Yaddithian:

Ai fini dell'applicazione della sua abilità "When this monster is **only monster**: It is ethereal", vanno considerati tutti i mostri sulla mappa.

In questo caso, lo Yaddithian è etereo se esso è l'unico mostro presente in tutte le tessere della mappa.

MOVIMENTO

- Le unità possono muoversi ed attaccare in qualsiasi direzione
- Adiacente vale anche in diagonale, ma non per porte o muri. Per aprire le porte occorre essere ortogonali ad esse e la stessa cosa vale per i muri nel caso di effetti che richiedono di essere adiacenti a porte o muri
- Un mostro posto diagonalmente rispetto ad un esploratore non si muoverà in modo da essergli ortogonale. Il mostro gli è già adiacente, non si muoverà per essergli "più adiacente"



ESEMPI DI UNITA' INFLUENZATE

ABILITA' GIOCATA:	CHI VIENE ATTACCATO?
Attack 2	Attacca te stesso .
Attack 2	Attacca il bersaglio . Non puoi attaccare una unità eterea con questa abilità a meno che tu non abbia un effetto attivo che ti permette di bersagliare unità eterree. Altri esempi in questa tabella possono essere utilizzati per attaccare unità eterree.
Attack 2 nearest monster	Attacca il mostro più vicino sulla tua tessera della mappa. <i>Conta direttamente gli spazi, ignorando quelli non attraversabili, i muri, le fosse e le unità.</i>
Attack 2 monsters	Attacca tutti i mostri sulla tua tessera della mappa. <i>Viene effettuato un solo tiro d'attacco, il cui risultato è applicato a tutti i difensori.</i>
Attack 2 any monster	Attacca un qualsiasi mostro sulla tua tessera della mappa.
Attack 2 any monster on any map tile	Attacca un qualsiasi mostro su qualsiasi tessera della mappa .

ABILITA' GIOCATA:	CHI E COME VIENE MOSSO?
Move up to 2 spaces	Tu puoi muovere fino a 2 spazi (0,1 o 2 spazi).
Move up to 2 spaces	Il bersaglio si muove fino a 2 spazi. Se quel bersaglio è un mostro irrazionale, si muoverà fino a 2 spazi verso l'esploratore più vicino su qualsiasi tessera della mappa (<i>si veda «Movimento dei mostri» a pag.28</i>).
You move target unit up to 2 spaces	Muovi l'unità bersaglio fino a 2 spazi.
Monsters move up to 2 spaces	Ogni mostro sulla tua tessera della mappa si muove fino a 2 spazi verso l'esploratore più vicino. Assumiamo che venga invocato un evento orrore: Monsters move up to 2 spaces Ogni mostro su tutte le tessere della mappa si muovono di 2 spazi verso l'esploratore più vicino.
Explorers move up to 2 spaces	Ogni esploratore sulla tua tessera della mappa si muove fino a 2 spazi.
You move monsters up to 2 spaces	Muovi ogni mostro sulla tua tessera della mappa fino a 2 spazi.

ESEMPI DI ABILITA' (AVANZATO):	COME GIOCARLA
Any monster adjacent to target event space loses 1 health	Per giocare questa abilità, devi spendere 3 resistenza e bersagliare uno spazio evento adiacente. Quando questa abilità viene risolta, scegli un mostro adiacente allo spazio evento bersagliato. Quel mostro perde 1 salute.
Destroy adjacent trap lever Banish target monster	Per giocare questa abilità, devi spendere 2 resistenza, distruggere una leva e bersagliare un mostro adiacente. Quando questa abilità viene risolta, esilia il mostro bersagliato.

TEMPISTICA DELLE ABILITA'

CARTA	CONDIZIONE "ENTRA IN GIOCO"	BERSAGLIO PREDEFINITO
Esploratore	Un esploratore viene piazzato su di una tessera	L'esploratore piazzato
Oggetto	Un oggetto viene equipaggiato	L'esploratore che possiede l'oggetto
Mostro	Un mostro viene generato	Il mostro generato
Evento esploratore	Una carta evento esploratore viene giocata	L'esploratore che (re)invoca l'evento esploratore
Evento orrore	Una carta evento orrore viene giocata	<i>Specificato dal testo dell'abilità</i>
Capitolo	Una carta capitolo viene giocata	<i>Specificato dal testo dell'abilità</i>



ERRATA

ESPLORATORI

ARTEMIS DE CLAN
BLEND A WARREN
DANAI KASUMBA (RECURRENCE)
GUNTHER BERGMAN (RECURRENCE)
HANK HORDEN
JESSE MØNRØE
KIM RICHARDS
SAM FAIRBANKS (RECURRENCE)
SER NIKOLA FRANKOPAN (RECURRENCE)

MOSTRI

BOKRUG (RECURRENCE)
DEACON
ELDER THING
GHAST (RECURRENCE)
NIGHTGAUNT
RAT-THING (RECURRENCE)
RHAN-TEGØTH
SPAWN OF CHTHONIAN
SPAWN OF ØORN
URHAG

VESTIARIO

CALIGAMURIS
DAEDALIAN CLASP
DRILL VISØR
GRØTESQUE MASK
JET BOOTS
LEATHER HØLSTER
SPELLBINDER'S HAT
SPECTRAL LEVITATØRS
TWISTING FATE

ARTEFATTI

CANDELABRUM (GEOMETRY)
CIRCUMNAVIGATØR
RØTØPØD
STYGIAN PENDANT
TECHNOGENIC DYNAMØ
TELEPORTALABRUM

CONSUMABILI

CHARMED PØUCH (GEOMETRY)
HØLY SYMBOL (GEOMETRY)
PHRENETIC VENØM
SANGUIVØRØUS EGG
SPECTRAL AERØSTAT
VACUUM BOMB
WINDING WASP (GEOMETRY)

ARMI

AXXØR
BRASS UMBRELLA
DOOMLEAPER
FLAME THROWER
IMPALER (GEOMETRY)
LONG-RANGED RIFLE
RECONNOISSEUR
TELEPORTABULUS
WEAPONSMITH'S SET

ESPLORATORI



ARTEMIS DE CLAN - MYSTIC -

- ② ② Arcane attack ①; Reduce attack rolls by 1 *this round (max 1)*
- ② ③ Move up to 2 spaces toward any action space

③ ③ ④ ⑥ ④ ⑥



BLENDIA WARREN - BRUISER -

- ② ① Attack ①; Reduce max stamina by 1 *this round (max 1)*
- When you **kill**: You can restore 1 health instead of restoring essence

③ ② ④ ⑥ ⑥



DANAI KASUMBA - MYSTIC -

- ① Place raven token (*max 1*)
- ④ Activate raven token
- ④ Move yourself and raven token 1 space

② ③ ④ ⑥ ④ ⑥



GÜNTHER BERGMAN - BRUISER -

- Adjacent to open door ① Place tripmine token
- When any **monster** moves on top of tripmine token: Activate it

③ ② ④ ⑥ ⑥



HANK HORDEN - BRUISER -

- ② ① Attack ①; Reduce max stamina by 1 *this round (max 1)*
- Increase your weapons' melee attack rolls by 1

③ ② ④ ⑥ ⑥



JESSE MONROE - GUNMAN -

- ② ③ Attack ①; Reduce range by 1 *this round (max 1)*
- Increase range of your weapons' ranged abilities by 1

③ ② ⑤ ⑤ ⑥



KIM RICHARDS - GUNMAN -

- ② ③ Attack ①; Reduce range by 1 *this round (max 1)*
- When **adjacent to wall**: Increase your attack rolls by 1

③ ② ⑤ ⑤ ⑥



SAM FAIRBANKS - GUNMAN -

- ① Place remote token
- ① Activate remote token

③ ② ⑤ ⑤ ⑥



SER NIKOLA FRANKOPAN - CRAFTER -

- ⚡ Place lure token (*max 1*)
- ① Move lure token up to 2 spaces

② ② ⑤ ⑤ ⑥



MOSTRI



BOKRUG

Target explorer spawns monster

Reduce target explorer's attack rolls by 2 *this round*

Hunt them down. You will taste man-flesh.



DEACON

Reduce explorers' will by 2

Increase explorers' horror rolls by 2

Ethereal

How I've waited for you to come
How that you've arrived, please stay awhile
And I promise I won't keep you long
I'll keep you forever...



ELDER THING

Arcane attack 3 explorers

When any **monster** dies:
This monster arcane attacks 3 explorers

Immobile

Disintegration is quite painless, I assure you.



GHAST

This monster teleports to its nearest action space, then destroys that space

This monster can't be targeted by active abilities

On **light** chapter: This monster is banished

Those who fear what the dark will do,
have no idea what the light has done.



NIGHTGAUNT

Arcane attack 3

When this monster **attacks**: It teleports with blocker to its nearest spawn space

Searchers after horror
haunt strange, far places.



RAT-THING

Attack 1

On **horror** phase:
This monster teleports to its nearest explorer

When this monster **attacks**:
Reduce blocker's max stamina by 1 *this round*

Darkness does not leave us easily as we would hope.



RHAN-TEGOTH

Attack 3 2 adjacent explorers

Explorers targetable by 2 have armor, will, and attack rolls reduced by 3

Ethereal

At the innermost core there is only Madness.



SPAWN OF CTHONIAN

Arcane attack 3 2

Explorers move up to 3 spaces toward this monster

Immobile

Noises started to emanate through the ground,
and the whole place seemed aware.



SPAWN OF OORN

Arcane attack 2 2

If closed door exists 1 Destroy any closed door

When this monster **dies**: Reinvoke horror event

The sound of beast changed our despair into panic.



MOSTRI



VESTIARIO

1 CALIGAMURIS

3 Move up to 4 spaces that are adjacent to wall



DAEDALIAN CLASP **2**

You can activate action spaces targetable by **2**



2 DRILL VISOR

3 Put current explorer event on bottom of destroyed deck



2 GROTESQUE MASK

2 You are ethereal *this round*;
6:

When in **wall corner**: You are ethereal



1 JET BOOTS

1 Choose direction and move until you reach an obstacle



LEATHER HOLSTER **1**

Equip any ranged main weapon **1**

Upgrade or augment any equipped ranged weapon **1**



3 SPELLBINDER'S HAT

3 Invoke explorer event

3 Reinvoke explorer event; Put current explorer event on bottom of destroyed deck



3 SPECTRAL LEVITATORS

You can move through pit spaces

You can move from one pit space to another without losing stamina

Explorers can target ethereal units



3 TWISTING FATE

Look at top 2 explorer event cards and reorder them

Equip any main item **1**

Upgrade or augment any item **1**



ARTEFATTI

2 CIRCUMNAVIGATOR

3 Teleport to nearest event space

3 Reorder monster queue



Two gear icons at the bottom right.

1 ROTOPOD

1 Give 1 item to any explorer, that explorer can give 1 item to you

4 Remove any destroyed door token



One gear icon at the bottom right.

2 STYGIAN PENDANT

Instead of losing last health: You are ethereal *this round*

When you remove explorer marker from this card: Restore 1 essence; ⊗



One gear icon at the bottom right.

1 TECHNOGENIC DYNAMO

2 **3** Switch armor and will *this round*

Your attacks are arcane



One gear icon at the bottom right.

3 TELEPORTALABRUM

If on map tile edge **3** Teleport to any map tile edge on any map tile




Two gear icons at the bottom right.

GEOMETRY OF THE VOID

2 CANDELABRUM

Charges: 2

When you spawn monster: You can lose 1 charge to restore 2 essence



Two gear icons at the bottom right.



CONSUMABILI

1 PHRENETIC VENOM

⚡ ⊗ Attack **1**;
Increase your attack rolls
by 3 *this round*



1 SANGUIVOROUS EGG

⊗ ⊗ Restore 1 health;
Lose any number of health
and restore that many essence



3 SPECTRAL AEROSTAT

If adjacent
to pit ⊗ ⊗ ⊗

Take any item;
Reinvoke horror event;
Teleport adjacent to any pit space
on any map tile



2 VACUUM BOMB

⊗ ⊗ Teleport monsters to their
nearest spawn space



GEOMETRY OF THE VOID

1 CHARMED POUCH

⊗ Restore up to 2 charges
to your equipped item

⊗ Use inventory

⊗ Gain item



GEOMETRY OF THE VOID

2 HOLY SYMBOL

⊗ Monsters targetable by
move 4 spaces toward
their nearest spawn space



GEOMETRY OF THE VOID

1 WINDING WASP

⊗ ⊗ ⊗ Attack **1**;
On horror phase
this round: Target unit
loses 1 health



ARMI

2 **AXXOR**

Attack **3**;
Increase your attack rolls
by 2 *this round*



1 **BRASS UMBRELLA**

Attack **1**

When you **block ranged attacks**:
Reduce attack roll by 2



3 **DOOMLEAPER**

Arcane attack **2 2**

When you **kill**: You can lose 1 essence
to teleport to nearest monster

Explorers can target ethereal units



3 **FLAME THROWER**

Choose direction and attack
units targetable by **3 2**

Attack **3** units
targetable by **2**



2 **LONG-RANGED RIFLE**

Attack **2 3**; If you hit:
Attack by using block
remainder+2 as attack roll

Restore 1 stamina



3 **RECONNOISSEUR**

Attack **2 3**

When you **kill with this weapon**:
You can refresh any adjacent
non-chapter action space



3 **TELEPORTABULUS**

Teleport to any
spawn space

Arcane attack **2 2**



2 **WEAPONSMITH'S SET**

Equip any main weapon;
Augment any weapon

Increase weapon's
arcane attack rolls by 1



3 **GEOMETRY OF THE VOID**

3 **IMPALER**

Lose 1 health;
Attack **3 1**;
Push 2 spaces

