

# ELDRITCH HORROR

## I FIGLI DI YUGGOTH

*...And it has come to pass that the Lord of the Woods, being... seven and nine, down the onyx steps.... tributes to Him in the Gulf, Azathoth, He of Whom Thou hast taught us marvels... on the wings of night out beyond space, out beyond th... to That whereof Yuggoth is the youngest child, rolling alone in black aether at the rim...*

- **Whisperer in Darkness, H.P Lovecraft**

### CONTENUTO

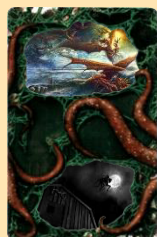
Grazie per aver scaricato questa espansione amatoriale per Eldritch Horror. Supponendo di aver scaricato tutto, correttamente, si dovrebbe avere ...



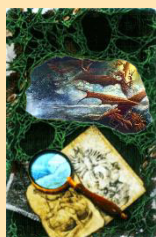
1 x Scheda Grande Antico



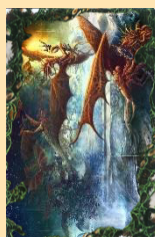
4 x Mostri Epici  
(Mi-go Estrattore, Laboratorio Mi-go, Il Messaggero, Mi-go Mietitore)



10 Carte Incontri Speciali



24 Carte Incontri Indagine



7 x Carte Mistero



12 Carte Avventure nelle Cavit  del Mondo  
(4 x Fase I, 4 x Fase II, 4 x Fase III)



16 Carte Condizione

### USARE QUESTA ESPANSIONE

Questa espansione ha un **Grande Antico**. Se giochi contro I Mi-go hai bisogno di tutti i componenti di questa espansione, se invece giochi contro un altro Grande Antico, non hai bisogno di nessuno di questi componenti.

Si tratta di una scelta deliberata per dare un'esperienza pi  mirata, e anche per evitare il problema di mescolare componenti stampati a casa con quelli originali Fantasy Flight.

### ASSEMBLAGGIO

Le varie carte di questa espansione devono essere stampate su carta robusta per resistere all'usura. I file PDF contenenti le carte sono allineati in modo che possano essere stampati a doppia faccia. Nel fare questo, controllare l'allineamento della stampante, in quanto spesso la parte anteriore e posteriore sono leggermente disallineate e questo e si dovr  correggere. In alternativa, essi possono essere stampati su due fogli separati, che vengono poi incollati insieme dorso a dorso.

Per i segnalini dei Mostri Epici, vi consiglio le stampe di entrambi i lati separatamente e attaccarle poi su un cartoncino di spessore simile a quelli usati dalla Fantasy Flight.

### MESCOLARE LE ESPANSIONI

In molte delle carte di questa espansione sono presenti le icone di espansione per **Leggende Perdute**, **Montagne della Follia** o **Strani Resti**. Queste carte possono essere utilizzate solo quando i componenti di tali espansioni sono nel gioco.

Per esempio una ricerca incontro delle **Leggende Perdute** potrebbe dare una condizione **Perso nel Tempo** e nello Spazio, ed un'avventura delle **Montagne della Follia** potrebbe richiedere l'incantesimo **Acume Arcano**, il quale sarebbe impossibile senza l'espansione appropriata.

Idealmente, potresti rimuovere tutte le carte che fanno riferimento ad un'espansione. In alternativa, puoi semplicemente giocare con tutte le carte e quando ne peschi una che richiede un'espansione mancante, scartarla e pescarne un'altra.

### DOMANDE FREQUENTI

**D:** *Won't the homemade Abducted cards be very easy to tell from the normal cards in the condition deck?*

**A:** Yes. As **RESTRICTION** conditions cannot be gained randomly (unlike **INJURY**, **MADNESS** and **ILLNESS** types), it is suggested that you put the sixteen abducted cards in their own separate pile to simplify things.

**Q:** *Why do I have to remove the Yuggoth Other World Encounter cards?*

**A:** The Striking at the Source mystery and a handful of research encounters direct you to draw Yuggoth Other World encounters, so having them separate makes this faster.

This is also done for thematic reasons, as when the Mi-go are the enemy, getting to Yuggoth is much more difficult and rare.

### ICONA DELL'ESPANSIONE



Le carte di questa espansione sono segnate con l'icona dell'espansione i Figli di Yuggoth per distinguerle dalle altre carte.

*Q: How can I defeat cultists if they have no strength check?*

A: When encountering a cultist, you make an observation check as listed on the Ancient One sheet. If you pass this test, the cultist is defeated. If you fail, the encounter immediately ends, and you do not make a strength check.

This means that cultists cannot be defeated in normal encounters other than by passing the observation check.

Note that the cultists still have a toughness of one and can be dealt damage by effects other than combat encounters, such as the Shrivelling spell, Monster Hunter ally, Tokyo encounters, Mark Harrigan's special ability and so on.

*Q: What is the Final Mystery?*

A: Essentially, there isn't one. Unlike the other Ancient Ones where flipping their card gives you another task to accomplish, the Mi-go have their normal victory condition (two mysteries plus completing the HOLE IN THE WORLD Adventure), just the same as if the card was not flipped.

Of course, doing this may be difficult with the world collapsing around you...

*Q: So... how does the HOLE IN THE WORLD work?*

A: When you have completed your second mystery, do not draw a third mystery as you normally would – you are done with the Mysteries for this game. The Adventures now serve the role of giving your team tasks to complete in order to win.

You will draw a random stage I HOLE IN THE WORLD card (as identified by the I on the back of the card). This will function similarly to a mystery, giving your team something to do.

Once you complete this you will be instructed to draw a stage II card and place the Mystery Token (the location of the base) on a random wilderness location.

Finally, once you complete the stage II adventure you will draw a stage III, which is your final task to complete the game.

*Q: How do "Advance the Active Mystery" effects work when I have HOLE IN THE WORLD adventures instead of a Mystery?*

A: Essentially the same way as for Mystery. The Adventures can all be divided into one of the three classes - "Place tokens on this card", "Defeat an Epic Monster" and "Spend X clues".

*Q: Can I use an "Advance the Active Mystery" effect to damage The Messenger or the Mi-go Harvester?*

A: Yes. The Messenger can be damaged by advancing the mystery, as this effect does not say something to the gist of "target creature on any space".

If Interrogations is the active Mystery, the investigators may choose to either deal two damage to the Harvester, **or** to place clues on the active mystery to later be spent. The choice is theirs.

*Q: When doing the Interrogations Mystery, why would I ever want a second Mi-go Harvester on the board?*

A: This option is given in case the Mi-go Harvester is somehow removed without being defeated, or if the Mi-go Brain Case is lost by the investigators and needs replacing.

It is not recommended that you respawn the Mi-go Harvester unless you need to, as it is highly annoying!

*Q: Why do I need a clue to do Whisperer in Darkness, unlike similar mysteries (R'lyeh Risen, Exploring Hyperborea, Void Between worlds...)?*

A: When you are successful in one of the Whisperer in Darkness encounters, you may spend a clue to place one of the Mystery. If you didn't have a clue, you could not do this, so it would be fairly pointless to attempt the encounter.

On this note, make sure that you do not spend all of your clues trying to pass the checks, as passing but having no clue to spend would be a great waste of resources.

*Q: Can I trade the ELIXIR (a.k.a. creepy alien blood) I get from Alien Transfusion with another investigator?*

A: Surprisingly, yes. If you like, imagine some 1920's transfusion set up.

*Q: How do Wells of Night and Naked Oblivion's "Spend any combination of clues and/or spells equal to ..." effects work?*

A: You may spend any number of each as long as the total equals the desired number. For example, in a three investigator game doing Wells of Night you would need to spend six. This could be six clues, or six spells, or four spells and two clues, or five clues and one spell, and so on.

*Q: Non Euclidian Geometry is weird.*

A: That's more of a statement than a question, but I get your point. For the test you are rewarded for having a low sanity, as you need to roll equal or greater than your current sanity. Note that this is **not** a test, you are just rolling a dice, like when you roll to see if a condition is discarded. This means that clues, focus, cigarette cases and such cannot be used to help!

Note that if you fail your sanity will drop, making it more likely you will pass next time. However, you will be putting yourself on low sanity and are gaining a MADNESS when you **pass**, so your mental health is in major peril!

*Q: How do I complete Infinite Descent?*

A: The special influence check allows you to gain Eldritch tokens by gaining debts. For every success you get you may gain a debt to gain a token.

For example, if you got two successes, you could gain two debts to get two tokens, or one debt to get one token, or none at all (although then why take the action?). You then have to ferry these tokens to the Mystery and drop them off.

Note that the drop off action allows you to put any number of tokens you might have bought up on the Mystery. Like all of the HOLE IN THE WORLD Stage II's, it is mostly designed to weaken you, in this case by stacking on debts.

## CREDITS

This expansion was written and designed by Michael Hunter (Adelphophage on the forums).

I would like to acknowledge the advice and support of the community of the Boardgamegeek forum, especially Raymond Darby, No Need, Jan Probst and Nicola Zee.

I also was inspired in no small part by the **King in Yellow** expansion by James Driver, and the **Vermont Horror** (A Mi-go based expansion for Arkham Horror) by Hal Eccles.

## Sussurri nelle Tenebre

Akeley è noto a Brattleboro per le dozzine di cani da caccia che ha comprato. Si dice che la settimana scorsa, la polizia abbia trovato un pastore tedesco gravemente ustionato, e che l'abbia portato presso la locale Associazione Umanitaria.

Visiti l'Associazione, e trovi il cane come promesso. Il responsabile sospetta di te che vuoi un animale così ferito, e tu cerchi di rassicurarlo (C3 -1).

Mentre porti a spasso il cano, questo si mette ad abbaire ad un uomo con l'impermeabile. Egli fugge subito in strada, mentre tu ed il tuo cane lo inseguite (C4 -1).

Se superi la prova, scopri che è una spia Mi-go che comincia a contorcersi e vola via, davanti ad uno stupito sceriffo. L'uomo sorpreso accetta di chiamare i Federali per aiutarti a capire il destino di Akeley. Puoi mettere un segnalino Indizio sul Mistero.

Se fallisci, la spia fugge, ma sai che ti guarda ancora. Pesca una Carta Condizione BRACCATO.

Non riesci a convincere la donna, ma lei ti promette di pensarci su e ti chiede di tornare domani.

La mattina dopo arrivi su una scena del crimine in cui qualcuno è stato attento a ripulire tutto. Il proprietario è morto, l'edificio bruciato e tutti i cani in gabbia con esso.

10



## I Mi-go

*I Funghi da Yuggoth*

- **C**: Se un cultista si trova nello stesso luogo di un Indizio, avanza la linea Fato in quanto i loro piani sono incontrollati.

Poi lancia un dado. Se il risultato è uguale o inferiore a **C** posiziona un Indizio e metti un Cultista sul segnalino Indizio più vicino al capo investigatore.

- Quando due misteri sono stati risolti, la vostra ricerca vi ha portati alla base dei Mi-go sulla terra.

Invece di pescare un nuovo mistero, pesca una carta avventura Cavita nel Mondo-I e mettila in gioco. Qualsiasi effetto che "Farebbe pescare un nuovo mistero" fa invece pescare una nuova carta avventura Cavita' nel Mondo.

- Quando il Fato arriva a 0, capovolgiti questa scheda.
- Quando sconfiggi un Mi-go, non guadagni un artefatto.

*L'enigmatica, avanzata Mi-go esiste da tempo nei meandri più bui del mondo, che non necessitano affatto degli esseri umani ed in cambio li evitano - i pochi occultisti che sanno degli alieni, felici li lasciano continuare in pace.*

*Ultimamente i Mi-go hanno iniziato a dissezionare cittadini, rubare artefatti e interrogare persone, come se stessero raccattando tutti i valori possibili prima della fine.*

**Cultisti**

1

Se superi la prova **C**, sconfiggi questo mostro.

Se fallisci la prova **C**, pesca una Carta Condizione e termina questo incontro.

**Preparazione**

Metti da parte 6 Cultisti ed i mostri Mi-go, tutte le carte Yuggoth dal mazzo Mondi Esterni, e posiziona le carte Condizione.

**Mazzo Miti**

Parte I:	2	1
Parte II:	3	0
Parte III:	2	0



## Le Macchinazioni dei Mi-go

**MISTERO FINALE**

*I Mi-go sono arrivati sulla terra per i metalli occulti, come sono stati attratti da molti altri pianeti prima di questo. I rapaci alieni trapano attraverso le dimensioni e trivellano il piano della realtà, e più prendono, meno stabile diventa del pianeta.*

*Ora come portali che dilanano la struttura stessa della terra, i Mi-go si preparano a minare gli ultimi brandelli prima di abbandonare le industrie che hanno condannato anche il loro mondo. L'unica speranza di Mankind è quella di fermare le operazioni Mi-go prima che le caotiche fratture che hanno causato ci distruggano tutti.*

Quando due Misteri sono stati risolti, le investigazioni vi hanno condotto alla base Mi-go sulla terra.

Invece di pescare un nuovo mistero, pesca una carta avventura Cavita' nel Mondo-I e mettila in gioco. Qualsiasi effetto che "Farebbe pescare un nuovo mistero" fa invece pescare una nuova carta avventura Cavita' nel Mondo.

## Consumato dall' Oblio

- **C**: Il piazzamento dei portali avviene normalmente, poi piazza un segnalino Soprannaturale sul portale. I portali con i segnalini non possono essere chiusi o scartati in nessun altro modo che non sia quello legato all' avanzamento del segnalino presagio.
- Quando la linea del fato dovrebbe avanzare, invece il mondo ti crolla addosso. L'investigatore Capo sceglie Sanita o Salute.

Ogni investigatore perde sanita' /salute (a sua scelta) pari al numero di portali aperti.

- Se il fato dovesse arretrare, puoi invece chiudere un portale a scelta. **Puo'** essere un portale con un segnalino Soprannaturale.
- Quando sconfiggi un Mi-go, non ricevi alcun artefatto.

**Cultisti**

1

Se superi la prova **C**, sconfiggi questo mostro.

Se fallisci la prova **C**, pesca una Carta Condizione e termina questo incontro.

### Sussurri nelle Tenebre

Gli indiani Pennacook Indians del Vermont non si fidano degli estranei, ma i loro popoli hanno vissuto nelle stesse colline oscure come i Mi-go per secoli, ed il loro aiuto è indispensabile.

Viaggi attraverso la loro riserva per ingratiarti con l'orgoglioso popolo indiano (👁️ -1).

Lo sciamano avvizzito ti dice ciò che suo padre gli aveva detto, che questi esseri alati provengono dalla costellazione dell'Orsa Maggiore, e cercano posti dove si trova una pietra che non possono ottenere in nessun altro mondo, volando poi di nuovo verso le loro stelle nel nord.

Cerchi di confutare questo con le tue ricerche (👁️ -1). Se hai successo, puoi mettere uno dei tuoi indizi sul mistero.

Quando inizi a chiedere dei Mi-go, gli indiani cominciano a sospettare che tu lavori per loro. Scappi dalla riserva (👁️) con loro che ti inseguono.

Se fallisci, un tomahawk ti colpisce alla spalla. Perdi 2 punti Salute.

1

### Sussurri nelle Tenebre

Ti porti presso la fattoria abbandonata di Akeley ora deserta. Il terreno fangoso e coperto di tracce disumane, i muri crivellati di fori di proiettili, e nell'aria regna la desolazione.

Mentre cammini per la proprietà, senti lo schianto di un bastone che si spezza nei boschi senza strade che circondano la proprietà. Qualcuno ti sta osservando! (👁️)

Scivoli in casa di nascosto. All'interno tutto edeserto, ma nello studio si trova una grande poltrona e su di essa il volto e le mani di Henry Akeley!

La tua mente barcolla nel tentativo di accettare questo (👁️).

Se superi la prova, comprendi il tragico destino di Henry Akeley. Puoi mettere uno dei tuoi indizi sul mistero.

Se fallisci, fuggi dalla casa urlando. Risolvi la condizione fallire qui sotto.

Hai percepito qualcosa nel bosco intorno alla casa di Akeley, qualcosa che ti guarda con sensi alieni, le tenebre non interferiscono con uno stalker che non ti darà pace fino a che non ti avrà trascinato urlante nel bosco scuro.

Pesca una carta Condizione Rapito.

2

### Sussurri nelle Tenebre

L'impiegato postale di Townshend ti dice che Akeley ha ricevuto una grande quantità di posta da un certo Wilmarth della Miskatonic University, ma lui non sa il perché.

Il professore di demologia ha preso un congedo all'università, per stress ed è necessario convincere il personale dell'urgenza della tua missione prima che trasmetta il suo indirizzo (👁️).

Dopo molte richieste, Wilmarth alla fine accetta di incontrarsi con te e raccontare la storia di Henry Akeley, ma un racconto dell'orrore soprannaturale e certamente più di quanto si possa sopportare (👁️ -1).

Se superi la prova, riesci a mantenere la calma e lui ti dice dell'orrore finale che l'ha riacceso fuori dalla solitaria fattoria del Vermont. Puoi mettere uno dei tuoi indizi sul mistero.

Se fallisci, i dettagli chiave sono sopraffatti dal senso di terrore cosmico. Perdi 2 punti salute.

Man mano che le richieste di aiuto si fanno sempre più disperate, il personale universitario diventa sempre più sospettoso.

Prima di sapere che la polizia ti sta cercando per arrestarti, ti fai alcune domande molto acute sulla sorte di uno scomparso Henry Akeley.

Pesca una carta Condizione Detenuto.

3

### Sussurri nelle Tenebre

Le lettere di Akeley parlano di una pietra nera, ricoperta di geroglifici meta dei quali spazzati via dagli eoni del tempo. È stata presa da lui, ma sai come riaverla indietro.

Setacci i boschi di Round Hill, cercando tracce inumane e cercando di seguirle per vedere dove gli alieni si riuniscono (👁️ -1).

Devi trovarle e lasciare il bosco prima che faccia notte, quando i Mi-go faranno ritorno!

In una radura troppo regolare per essere naturale, si trova un anello di pietre erette antiluviane, e parte del premio di Akeley. Tenti di interpretare i glifi incisi che le ricoprono (👁️).

Se superi la prova, leggi della fossa della vita primordiale, e di torrenti che confluiscono in essa. Puoi mettere uno dei tuoi indizi sul mistero.

Se fallisci i simboli entrano in te, e ti ritrovi in bocca sillabe aliene. Prendi una carta Condizione Avvelenato.

Non solo non riesci a trovare la pietra, ma ti perdi irrimediabilmente. Guardi il calare del sole dietro la linea degli alberi, e ti rendi conto di non avere alcuna possibilità di evadere dai Mi-go in un buio che per loro è luminoso come il giorno.

Pesca una carta Condizione Rapito.

4

### Sussurri nelle Tenebre

Mister Noyes sostiene di essere un buon amico di Akeley. Anche se non hai mai sentito parlare di lui, sembra abbastanza affidabile, e guidi fino alla casa di Akeley.

In cucina, Noyes ti serve il tè, ma come sorseggi l'insipida mistura, avverti qualcosa di acre. La tua testa gira lottando per rimanere cosciente (👁️ -1).

Recuperi la tua volontà, ti precipiti attraverso la stanza principale, dove un Noyes spaventato estrae una pistola (👁️).

Se superi la prova, afferra la pistola e la rivolgi verso Noyes. Con un sorriso pazzo, egli tira il grilletto. Su di esso trovi una mappa di Vermont, coperta di croci e con scritto "Venature di T-metal? Controlla Dee edition". Puoi mettere uno dei tuoi indizi sul mistero.

Se fallisci ti pianta una pallottola nel petto prima di precipitarsi fuori. Prendi una carta Condizione Ferita Interna e perdi 1 Salute.

Provi come puoi, ma non puoi lottare contro l'idrato di clorale. Cadi a terra, credendo di nuotare. L'ultima cosa che vedi prima che le tenebre ti prendano, è Noyes che apre la porta, ed una vaga forma alata che entra.

Pesca una carta Condizione Rapito.

5

### Sussurri nelle Tenebre

Akeley dice di essere mortalmente ammalato, e siiede miseramente in un angolo buio, la sua pelle cerata e avvolta da una coperta, guanti e una pesante sciarpa, tu gli credi.

Akeley ti gracchia con voce roca, parlando di meravigliose, cose terribili. Egli parla di strane prospettive al di là del tempo e dello spazio e della natura del caos finale, tentandoti con l'energia della conoscenza che ti trasmette (👁️ -1).

Come Akeley parla di queste pazzie, usando vocaboli alieni, cominci a farti una teoria sul motivo per cui la sua personalità è così cambiata (👁️).

Se superi la prova, ricordi del frammento "A Nyarlathotep, Possente Messaggero, tutte le cose devono essere raccontate. Ed Egli assumerà le sembianze degli uomini, la maschera di cera e il mantello che nasconde..." Puoi mettere un tuo Indizio sul mistero.

Se fallisci, non impari nulla, tranne l'insignificante posizione che occupa l'uomo nell'universo. Prendi una condizione Pazzia.

Le sue parole mielate, ti hanno sopraffatto con il loro ronzio, ora vedi che i visitatori trascendono i piccoli imperativi biologici che chiamano moralità.

Sarebbe per te una ricompensa ed un grande piacere portare a termine il piccolo servizio che ti chiedono per loro conto.

Prendi una Condizione Patto Oscuro, ma incrementi

6

### Sussurri nelle Tenebre

L'avvocato di Akeley ti informa che l'uomo scomparso ha alcuni oggetti personali che sono stati lasciati in una cassetta al deposito di Brattleboro, per essere resi al figlio di Akeley George.

Non puoi aspettare settimane che occorrono a George per arrivare dalla California (👁️ -1), per cercare di trovare un impiegato a corto di denaro e morale, che ti permetterà di dare uno sguardo nella cassetta prima che sia troppo tardi.

Nella tua camera d'albergo ti concentri sul grammofono di cera bianca che era nella cassetta di Akeley. Ascolti con attenzione (👁️ -1) nel ronzio, una voce aliena ed un accento di Boston che parla di uno strano rituale.

Se superi la prova, riconosci l'accento di Boston come quello di Mister Noyes, capo della locale Miniera e Ispettore del Consiglio di Amministrazione. Ora lo schema è più chiaro, e un altro membro dei Mi-go, puoi mettere un tuo Indizio sul mistero.

Scivoli nella banca di primo mattino, l'impiegato addetto, tirne in mano la chiave della cassetta che ti ha venduto. Dopo aver chiuso la porta dietro di te ti giri per vedere l'impiegato ghignante e tre guardie che ti aspettano con un'accusa di corruzione e tentato furto.

Prendi una Carta Condizione Detenuto.

7

### Sussurri nelle Tenebre

Nelle tue indagini attorno a Bellows Falls senti subito il nome di Walter Brown, uno scontroso contadino che Akeley ha segnalato alla polizia per farlo seguire.

Dopo aver discusso un po, trovi un pub frequentato da Brown. Aspetti che sia abbastanza ubriaco da essere sciatto, ma non abbastanza per dimenticare ciò che sa.

Quando esce, tenti di afferrarlo (👁️).

Brown va giù facilmente, e tornato in albergo lo interroghi, cercando conferme su ciò che sai dei suoi maestri (👁️ -1).

Se superi la prova, Brown ti parla dei rituali dei Mi-go a cui ha partecipato, e dei terremoti che da sempre ne sono seguiti due giorni dopo. Puoi mettere un tuo Indizio sul mistero.

Se fallisci, Brown ti racconta una storia di fantasia, senza una parola di verità in essa. Scarta un Indizio a causa della sua disinformazione.

Brown si rivela più veloce del previsto, ed estrae un arma dalla tasca. Non è ne una pistola ne un coltello, ma una piccola asta cristallina. Questo dono dei suoi maestri lancia una scarica elettrica al tuo petto, cadi a terra mentre lui si dilunga.

Pesca due Carte Condizione Ferita.

8

### Sussurri nelle Tenebre

I giornali di Vermont espongono strane osservazioni sulla scia delle inondazioni di Novembre del 1927, ma sono maledettamente scarse nei dettagli.

Setacci i giornali, rotoli di voto e registri parrocchiali (👁️) cercando di trovare persone che possano darti testimonianze di quello che cerchi.

Provi l'indirizzo di un vecchio pescatore sul fiume Passumpsic che ha lasciato intendere strane cose ai giornalisti. Tuttavia la sua baracca è molto all'interno sulle colline, un'escursione di due giorni (👁️ -1) da Lyndonville.

Se superi la prova, ti mostra i suoi disegni della cosa meta fungo che stava nel fiume prima di sparire alcuni istanti dopo. Puoi mettere un Indizio sul Mistero.

Se fallisci ti perdi nella natura selvaggia di Vermont, a casa del malato Lyme. Prendi una Carta Condizione Malattia.

Non sai se a parlare sia stato l'impiegato, il giornalista o il prete con cui hai parlato, ma qualcuno ha fatto la spia agli agenti dei Mi-go.

Quando torni alla tua camera d'albergo, la trovi saccheggiata. Scarta due Oggetti.

9



**Citta**

La rivista Racconti Bizzarri è nuova per te, ma uno dei suoi collaboratori è sulla lista dei Mi-go come obiettivo da interrogare. Sarà un compito arduo per te convincere l'Uomo del problema in cui si trova (👁️). Se superi la prova, egli ti racconta dei sogni che lo ispirano, ottieni questo Indizio. Se fallisci egli chiama la polizia, prendi una carta Condizione Detenuto.

**Zona Selvaggia**

Le mucche si ammassano in un angolo del pascolo, il più lontano possibile dal cadavere mutilato del loro toro. Guardando lo sfacelo tenti di mantenere la calma (👁️). Se superi la prova noti che l'animale è stato sezionato chirurgicamente ed il suo fegato rimosso, prendi questo Indizio. Se fallisci il tuo stomaco si rivolta, perdi 2 Sanità.

**Mare**

Guardando la luna, una forma nera svuolazza davanti ad essa. La vedi solo per un secondo, ma con mappa e bussola pensi di capire dove la creatura ombra si stava dirigendo (👁️). Se superi la prova, prendi questo Indizio.

1

**Citta**

Quando un mattino il paziente è tornato a casa pieno di cicatrici e balbettando di alieni, la polizia lo aveva chiamato schizofrenico paranoico lo aveva fatto ricoverare. Cerchi di farlo rilasciare sotto la tua custodia (👁️). Se superi la prova, guadagni un alleato e questo Indizio per il suo racconto.

**Zona Selvaggia**

I locali Mi-go hanno fatto base su una impervia montagna, lontano dalla civiltà. Mentre ti prepari ad arrampicarti fino al loro campo, si manifesta una grossa tempesta. Dovrai affrontare il freddo, i tuoni ed il forte vento (👁️). Se superi la prova, prendi appunti sulla base Mi-go, guadagni questo Indizio.

**Mare**

Gli scienziati hanno viaggiato fino a queste coordinate per vedere il transito di Venere. Tenti di sbirciare attraverso il loro telescopio (👁️). Se superi la prova, spii il maligno globo di Yuggoth, prendi questo Indizio. Se fallisci, ti arrestano ed il capitano ti mette ai ferri, prendi una Carta Condizione Detenuto.

2

**Citta**

Quelli del dipartimento di sismologia sono rinomati per la loro abilità, ma con l'ondata di terremoti nell'interland, hanno poco tempo per calmare la popolazione. Cerchi di ottenere un appuntamento (👁️). Se superi la prova, il professore ti parla degli epicentri dei terremoti. Egli sospetta una linea di faglia, ma tu sai dell'altro, prendi questo Indizio.

**Zona Selvaggia**

Appena il cacciatore brizzolato comincia a raccontarti delle sue osservazioni, viene interrotto dal tonfo di qualcosa che atterra sul tetto della sua capanna. Un Mi-go ti tende in agguato! (👁️). Se superi la prova, difendi il cacciatore ed ascolti la sua storia. Prendi questo Indizio.

**Mare**

Raggiungi il sito di cui parlavano i giornali, e vedi migliaia di pesci morti che galleggiano sulla superficie dell'acqua. Ispezioni gli animali misteriosamente uccisi (👁️). Se superi la prova, vedi ustioni elettriche sui pesci e pensi che qualche attività sottomarina non naturale abbia interferito con gli sfortunati animali, ottieni questo Indizio. Se fallisci, la puzza ti soprafface, perdi 2 Sanità.

3

**Citta**

Guardi appena l'uomo che entra nel tuo scompartimento sul treno che comincia a canticchiare. Ascoltando il continuo ronzio del suo tono di voce, le tue palpebre si rilassano e la tua testa si appesantisce. Cerchi di combattere questa tecnologia aliena (👁️). Se superi la prova, insegui fuori l'infiltrato, guadagni questo Indizio. Se fallisci arrivi ore dopo a parecchi chilometri di distanza, prendi una Condizione Rapito.

**Zona Selvaggia**

Nella lontana radura si trova un cerchio di pietre erette, erba calpestata da artigiani alieni. Ispezioni il monumento alieno cercando di capire il suo significato (👁️). Se superi la prova, ti racconto che le pietre si allineano con la costellazione del cancro, guadagni questo Indizio. Se fallisci, le strane energie di questo luogo ti corrodono, perdi 1 Sanità e 1 salute.

**Mare**

Ti intrufoli nella cabina di Warren, sicuro che sia un agente dei Mi-go (👁️). Se superi la prova, trovi una carta marina segnata con croci e note, guadagni questo Indizio. Se fallisci, Warren ti sorprende a frugare nelle sue cose, prendi una carta Condizione Rapito.

4

**Citta**

La conferenza dei professori: "Da Migou a Kallikanzari: miti comuni nelle persone dell'entroterra", è di una noia mortale, ma cerchi di mantenere la tua attenzione (👁️). Se superi la prova, cogli alcuni punti chiave sugli "Altri" che prediligono colline e caverne, guadagni questo Indizio.

**Zona Selvaggia**

I cerchi nel grano apparsi durante la notte, disegnano strani motivi geometrici sul grano schiacciato nei campi, e gli agricoltori sono in subbuglio. Ispezioni i cerchi, sperando di trovare un indizio sul loro scopo (👁️). Se superi la prova, capisci i disegni, guadagni questo Indizio. Se fallisci, i contadini si insospettiscono inseguendoti e cacciandoti, prendi una carta Condizione Ferita.

**Mare**

Nella parte più nera della notte, vedi delle deboli luci che si muovono sott'acqua (👁️). Se superi la prova, capisci che le industrie dei Mi-go non sono limitate alla terra ferma, guadagni questo Indizio. Se fallisci, sei così assorto che non ti accorgi della bestia che sale verso di te, prendi una carta Condizione Rapito.

5

**Citta**

Hai sentito che questo banco dei pegni ha raccolto un oggetto molto interessante da un ex agente dei Mi-go, ma devi cercare tra mucchi di cinfrusaglie per trovarlo (👁️). Se superi la prova, trovi una strana sfera scintillante, prendi un artefatto Dispositivo Alieno. Se fallisci, uno degli scaffali in bilico ti cade addosso, perdi 2 punti Salute.

**Zona Selvaggia**

Il cacciatore ti urla incoerentemente brandendo un fucile da caccia. Appena vedi le incisioni chirurgiche sul suo cranio, realizzi che il suo comportamento è giustificato (👁️). Se superi la prova gli parli a bassa voce e l'uomo condivide la tua storia, guadagni questo Indizio. Se fallisci le due canne del fucile fanno fuoco, perdi 2 punti Resistenza e prendi una carta Condizione Ferita.

**Mare**

Il marinaio greco sta raccontando ai suoi compagni una storia circa Kallikanzaros di una leggenda ellenica, mentre casualmente stai origliando (👁️). Se superi la prova, senti di strani folletti che vivono sotto terra segnando l'Albero del Mondo fino a quando crollerà portando la terra con se, guadagni questo Indizio ed un Indizio supplementare.

6

**Citta**

Gli esoterici sonetti chiamati "I funghi da Yuggoth", hanno attirato l'attenzione tra i Bohemians di questa città, ma pensi che ci possa essere un significato più profondo (👁️). Se superi la prova, ti rendi conto che lo scrittore ha in qualche modo una profonda conoscenza di Yuggoth ed estrapoli un gran numero di dettagli dalle sue poesie, guadagni questo Indizio. Se fallisci, l'inquietante poesia ti confonde, prendi una carta Condizione Pazzia.

**Zona Selvaggia**

Le linee telefoniche che collegano il paese sono state tagliate così tante volte che alla fine la compagnia dei telefoni ha rinunciato a ripararle. Ispezioni il sito del sabotaggio (👁️). Se superi la prova, noti strani segni di artigiani e ti chiedi perché i Mi-go vogliono isolare questo posto, guadagni questo Indizio. Se fallisci i sabotatori alieni interromponi il tuo sopralluogo, prendi una carta Condizione Rapito.

**Mare**

Proprio dove il loro ultimo rapporto l'ha posta, trovi la perduta chiazza mineraria Celestine, vuota e silenziosa come una tomba (👁️). Se superi la prova, trovi il giornale di bordo bidoni minerali vuoti, e capisci cosa i Mi-go hanno preso dalla nave, guadagni questo Indizio. Se fallisci, impari ciò che è successo sulla tua pelle, guadagni una carta Condizione Rapito.

7

**Citta**

I Mi-go sono fatti di una materia aliena che non interagisce con la pellicola fotografica, ma con un po' di chimica e scienza occulta, pensi di poter fare una emulsione che ti permetterà di immortalarli (👁️). Se hai successo, le foto ti fanno guadagnare questo Indizio, ma se fallisci i vapori chimici ti fanno soccombere, guadagni una carta Condizione Malattia.

**Zona Selvaggia**

I Mi-go fanno le loro basi dove pochi essere umani osano avventurarsi, ma i rangers di questa remota foresta devono avere una quantità enorme di informazioni sui loro files (👁️). Se superi la prova, trovi diverse segnalazioni sullo strano comportamento di "pipistrelli giganti" in questa regione, guadagni questo Indizio. Se fallisci l'infruttuosa ricerca ti Blocca.

**Mare**

Vedi che le voci dei pescatori erano vere, i calamari qui sono enormi ma contorti, come se cresciuti seguendo una geometria aliena. Ispezione una delle bestie (👁️). Se superi la prova, trovi un piccolo dispenser di droga nella mascella della creatura, guadagni questo Indizio. Se fallisci, ti esponi all'icore tossico di questa bestia, guadagni una carta Condizione Avvelenato.

8

**Citta**

I fisici discutono, uno di loro dice che la gravità osservata può essere spiegata solo da un altro corpo astrale oltre l'orbita di Urano (👁️). Se superi la prova, ottieni questo Indizio ricordandoti la frase "...dove Yuggoth è il figlio più giovane, ruotando solo sul nero bordo...".

**Zona Selvaggia**

I Mi-go sono sempre alla ricerca di collaboratori intelligenti, ambiziosi e moralmente flessibili. La voce ronzante promette conoscenza dell'universo se farai loro questo favore... Puoi ottenere una condizione Partito Oscuro per prendere questo Indizio. Se non vuoi, prendi una condizione Rapito.

**Mare**

Il grande tsunami ha avuto origine qui, mistificano i geologi anicomprensivi delle faglie. Esegui la scansione delle onde come meglio puoi mentre la nave veleggia (👁️). Se superi la prova, vedi un cadavere alieno galleggiare tra le onde e ne riconosci un Mi-go vittima dei risultati del proprio eccesso, guadagni questo Indizio.

9

**Citta**

La citta' e' in fermento per le voci di medici vivisezionisti che avrebbero sezionato da vivi dei vagabondi e poi gettato i corpi nelle fognie (👁️). Se superi la prova, noti che i tagli sono molto piu' precisi di quelli che potrebbero fare i migliori medici umani, guadagni questo Indizio. Se fallisci, le carcasse umane ti neuscano, prendi una carta Condizione Pazzia.

**Zona Selvaggia**

In una rustica osteria bevi ascoltando le conversazioni della gente del luogo (👁️). Se superi la prova, senti un uomo parlare del Picco Nero dove piccoli diavoli ne fanno la loro dimora, guadagni questo Indizio. Se fallisci sei venuto a conoscenza del Brick Pig e sei Bloccato nella sua inutile ricerca.

**Mare**

Sai che qualcuno su questa nave sta' collaborando con i Mi-go, e tenti di trovarlo prima che lui trovi te (👁️). Se superi la prova vedi una filigrana di cicatrici chirurgiche sul collo del furiere, guadagni questo Indizio. Se fallisci, il tuo cibo viene drogato, prendi una carta Condizione Rapito.

10

**Citta**

La pietra nera sta' in questo museo da decenni, tenuta per il suo strano colore ed innaturali angolazioni. Come la esami, credi di vedere qualcosa scolpito su entrambi i lati, scolpito in modo da essere quasi illeggibile (👁️-1). Se superi la prova, guadagni questo Indizio ed un Indizio extra per aver letto le terribili scritte. Se fallisci l'oscurita' della pietra ti attira a se, prendi una carta Condizione Pazzia.

**Zona Selvaggia**

Sotto le pietre verticali, si svolge un incontro tra le voci ronzanti dei Mi-go ed i loro collaboratori umani. Tenti di ascoltare (👁️-1). Se superi la prova, li senti parlare dell'intenzione di abbandonare il nostro pianeta esausto, ottieni questo Indizio. Se fallisci vieni individuato, prendi una carta Condizione Rapito.

**Mare**

Lo sciamano aveva ragione, qui sotto la strana congiunzione astrale con Yuggoth che sta sopra, la strada e' lì per coloro che conoscono le giuste parole. Hai un incontro con Yuggoth Altro Mondo. Se risolvi l'incontro, guadagni questo Indizio.

11

**Citta**

Il rumore di qualcosa che raschia contro le tegole attira la tua attenzione, scruti fuori dal vicolo in direzione della sorgente (👁️-1). Se superi la prova, vedi una zampa artigliata che si affretta per allontanarsi, guadagni questo Indizio. Se fallisci, il buio e' impenetrabile e non vedi il Mi-go fino a quando non e' proprio dietro di te, prendi una carta Condizione Rapito.

**Zona Selvaggia**

Gli indigeni hanno una conoscenza dei Mi-go, i visitatori che vivono nel bosco, che devono essere lasciati in pace e che custodiscono le loro case con toni e sangue. Se resti ad ascoltare l'intero racconto, sei Bloccato ma guadagni questo Indizio.

**Mare**

Il tuo contatto ha voluto parlarti a prua, a mezzanotte, ma quando vai all'appuntamento, un Mi-go sta cercando di trascinarlo via! Un Mi-go ti sorprende! Se lo sconfiggi, salvi il tuo contatto, pesca un Alleato a caso e guadagni questo Indizio.

12

**Citta**

Il poliziotto ti annisce ed indica la sua auto. Lo segui, ma una volta all'interno, la maschera cade rivelando l'orrore che cela sotto. Un Mi-go ti sorprende! Se fallisci la prova 🚫, prendi una carta Condizione Rapito. Se sconfiggi il Mi-go strappi l'Artefatto Maschera Pallida dal suo corpo.

**Zona Selvaggia**

Un'ombra ti oltrepassa, e tu guardi fino a vedere un Mi-go che vola sopra la tua testa. Ti adoperi per nasconderti (👁️). Se superi la prova, segui il Mi-go fino ad uno stretto tunnel sulla collina, guadagni questo Indizio. Se fallisci, il Mi-go ti scopre, prendi una carta Condizione Rapito.

**Mare**

Non potevi vedere in citta', ma lontano dalle luci e dallo smog, l'allineamento celeste e' chiaro, se solo potessi capire (👁️). Se superi la prova, sai cosa l'ascendente Yuggoth significhi per la terra, ottieni questo Indizio. Se fallisci, le fredde stelle ti fanno impazzire, prendi una carta Condizione Allucinazione.

13

**Citta**

Devi sapere perche' il Dtt. Engels si e' tolto la vita, nonostante debba scavare fino a notte fonda (🚫-1). Se superi la prova, trovi un piccolo oggetto di metallo nell'orecchio del cadavere, guadagni questo Indizio. Se fallisci, stai ancora scavando quando sorge il sole e vieni arrestato, prendi una carta Condizione Detenuto.

**Zona Selvaggia**

La strada per la base dei Mi-go e' chiusa da un enorme frana. Forse i Mi-go stanno approfittando di questo, o forse l'hanno provocata loro? Cerchi di trovare un modo per aggirare il blocco (👁️). Se superi la prova, riesci a vedere le operazioni dei Mi-go nella valle, ottieni questo Indizio. Se fallisci, scegli un percorso impervio, tortuoso in cui ti ferisci e rimani contuso, perdi il punto.

**Mare**

Gli agenti Mi-go are stanno comprando ogni sorta di libro per i loro padroni, ed una loro spedizione si trova in questa barca. I Mi-go sembrano collezionare quasi tutto: fiabe, storia, occultismo, religione e geologia. Cerchi nell'intricata collezione (👁️-1). Se superi la prova, trovi un libro molto raro, guadagni un Artefatto TOMO.

14

**Citta**

Sali a bordo del treno in una vuota carrozza, contento di come e' andato il colloquio, guadagni questo Indizio. Come ti siedi al tuo posto, quattro uomini in trench con il colletto alzato si avvicinano silenziosamente dietro di te. Ti rendi conto che le tue ricerche non sono passate inosservate (🚫-2). Se fallisci, guadagni una carta Condizione Rapito.

**Zona Selvaggia**

Lo sperduto coltivatore sembra abbastanza servizievole, cosi gli chiedi se abbia mai sentito parlare di cose tipo i Mi-go (👁️). Se superi la prova, per una frazione di secondo noti sul suo volto una nota di compiacimento, capisci cosi che e' una spia, guadagni questo Indizio. Se fallisci, ti fide dell'uomo e lui ti consegna ai suoi padroni, prendi una carta Condizione Rapito.

**Mare**

Un malinconico marinaio irlandese recita una poesia circa il piccolo popolo delle colline, e ti innesca un ricordo che ti tormenta (👁️). Se superi la prova, realizzi che i Mi-go hanno dei territori dove gli uomini hanno paura di andare, guadagni questo Indizio.

15

**Citta**

Il dipartimento di archeologia piange due dei suoi membri scomparsi in una spedizione di due settimane fa. Tu dai un'occhiata ai loro rapporti (👁️-1). Se superi la prova, in una delle foto della coppia, sullo sfondo sono visibili strane stampe, guadagni questo Indizio e la missione Esplorando le Rovine, mentre cerchi di seguire la loro ricerca.

**Zona Selvaggia**

Districandoti attraverso i boschi segui i Mi-go, cercando di osservare il loro lavoro (👁️). Se superi la prova, trovi enormi pezzi d'oro, intrecciati in strane forme dalle macchine Mi-go e scartati come oggetti inutili dai criptici alieni. Guadagni questo Indizio e migliori 🚫. Se fallisci, ti sloghi la gamba inciampando in uno dei loro pozzi, prendi una carta Condizione Ferita alla Gamba.

**Mare**

Quando Hansen, l'incompetente agente dei Mi-go ha perso il loro favore, per evitare il proprio destino il disgraziato e' fuggito per mare. Egli ti parla, ma solo se prometti di proteggerlo. Puoi prendere una condizione Patto Oscuro e guadagnare questo Indizio ed un altro.

16

**Citta**

Lo scienziato e' morto, e la sua blasfema combinazione di tecnologia aliena ed antica magia si trova davanti a te. Per averlo esso ti trascinerà' con se attraverso le dimensioni, ma lasciarlo potrebbe significare condannare la terra. Puoi prendere una carta Condizione Perso nel Tempo e nello Spazio per ottenere l'Artefatto Dispositivo Alieno.

**Zona Selvaggia**

Devi aver fatto da qualche parte una svolta sbagliata, per gli alberi neri e logori, cose aliene e quando hai un assaggio delle stelle, e' come mai nulla si e' visto prima (👁️). Se superi la prova trovi la via del ritorno, guadagni questo Indizio. Se fallisci, ottieni una Condizione Perso nel Tempo e nello Spazio.

**Mare**

Hai scelto questa nave perche' passa a poche miglia dalle coordinate di Aldridge, ma il capitano ha fretta e non vuole fare la deviazione (🚫). Se superi la prova, egli ti porta in un'isola devastata, enormi colonne di pietra strappate dalla terra ed impronte aliene ovunque, guadagni questo Indizio.

17

**Citta**

Lo scienziato che ti hanno consigliato e' un esperto dell'etere, ma ha anche dei problemi di respirazione e' difficile da comprendere. Puoi diventare Bloccato per consultarti con lui. Se accetti, egli ti spiega come un materiale della giusta composizione potrebbe consentire ad un essere di volare sulle correnti di etere che pervadono tutto lo spazio, guadagni questo Indizio ed un Indizio aggiuntivo.

**Zona Selvaggia**

Uno di quegli strani terremoti cosi frequenti in questa parte del mondo. Come la terra trema, cerchi di individuare la provenienza del terremoto (👁️). Se superi la prova, i tuoi occhi si posano su una lontana montagna all'orizzonte, guadagni questo Indizio. Se fallisci non ti accorgi della frattura che si apre sotto di te, prendi una Condizione Ferita.

**Mare**

Uno dei marinai reca strane cicatrici chirurgiche sul collo, troppo sofisticate per essere opera umana. Tenti di farti raccontare la sua storia (👁️). Se superi la prova, lui ti dice quello che gli e' accaduto, guadagni questo Indizio. Se fallisci ti aggredisce, prendi una Condizione Ferita.

18

**Citta**

Sei sicuro che l'uomo con il trench ti stia seguendo (👁️). Se hai successo, riesci a portarti dietro di lui. In poco tempo cammini verso la sua macchina e noti la targa. Guadagni questo Indizio. Se fallisci non riesci a seminarlo, prendi una Condizione BRACCATO.

**Zona Selvaggia**

Hai rubato la scatola cranica, ma ora devi capire le parole aliene che sta pronunciando (👂-!). Se superi la prova, ti rendi conto che c'è il cervello conservato di una cosa antica. Essa ti dice come combattere gli odiati Mi-go, ottieni l'incarico Sigillare il Grande Antico. Se fallisci, le parole aliene ti riempiono solo di disgusto, perdi 2 Sanità.

**Mare**

Come guardi fuore dalla ringhiera, qualcosa di alieno emerge dalle onde cercando di trascinarci dentro! (👁️-!). Se superi la prova, riesci a respingere la creatura e vedere le sue suture chirurgiche di potenziamenti alieni, guadagni questo Indizio. Se fallisci prendi una Condizione Rapito.

19

**Citta**

Il Dott. Keynes è ostracizzato dagli altri fisici per la sua ricerca radicale e l'amore per gli antichi rovinati testi, ma se riesci a convincere la commissione (👁️) a fornire l'energia sufficiente per la sua macchina portale, essa ti darà le risposte che cerchi. Se superi la prova, guadagni questo Indizio e risolvi un incontro Altri Mondi di Yuggoth. Invece di "Chiedere questo portale" guadagni un Indizio aggiuntivo.

**Zona Selvaggia**

Rappresentanti dell'Anaconda Copper stanno ispezionando questa zona, tenti di conoscere ciò che sanno (👂). Se superi la prova, il capo squadra confuso ti racconta del labirinto di tunnel che i suoi uomini hanno trovato sotto terra e dello strano metello di cui sono rivestiti, guadagni questo Indizio. Se fallisci, gli scontristi minatori ti inseguono fino fuori, perdi 1 Salute.

**Mare**

La cassa spedita sicuramente da un agente umano dei Mi-go c'è chiusa molto saldamente, così tu provi ad aprirla (🔑-!). Se superi la prova, la apri e trovi un dispositivo alieno, se fallisci, metti in allerta l'agente, prendi una Condizione Rapito.

20

**Citta**

Il Professor Wilson è morto in strane circostanze, ma non puoi sapere quanto strane se non puoi ispezionare il suo corpo all'obitorio. (👁️). Se superi la prova, trovi il suo cervello sapientemente scavato, guadagni questo Indizio. Se fallisci il personale ti sorprende e ti blocca, prendi una Condizione Rapito.

**Zona Selvaggia**

I locali conoscono decine di leggende sul loro paese, ma sono persone quiete ed introversi (👂). Se superi la prova, ti parlano del piccolo popolo che vive sulle alte colline, e perché non c'è saggio andare nel loro territorio, guadagni questo Indizio, se fallisci, i loro guerrieri ti cacciano malamente fuori dalla città, perdi 1 Salute.

**Mare**

Forse a causa del rollio o dell'aria salmastra, ma in mare hai fatto sempre strani sogni. Questa notte hai visto una città di pietra nera, neri fiumi come la pece, ed il sole che splende solo senza nessuna altra stella in cielo. Guadagni una Condizione Allucinazione e questo Indizio.

21

**Citta**

È stata recentemente installata una macchina a raggi-X, così l'eccitato sindaco sfoggia un'immagine del proprio busto, osservi la scena (👁️-!). Se superi la prova, vedi un oggetto metallico nel suo petto, e ti chiedi quali siano i piani dei Mi-go per lui, guadagni questo Indizio.

**Zona Selvaggia**

Il feroce animale si agita vicino a te, mostra i suoi artigli e si lamenta (👂). Se superi la prova, uccidi la bestia e trovi uno strano dispositivo installato nel suo cranio, guadagni questo Indizio. Se fallisci, ti ferisce con gli artigli, prendi una Condizione FERITA.

**Mare**

L'aria di mare porta ancora il lontano suono, e dalla nebbia che circonda la tua imbarcazione senti una ronzante voce aliena (👂). Se superi la prova, capisci un paio di frasi chiave, guadagni questo Indizio. Se fallisci, i suoni così terrificanti che cerchi di dimenticarli, guadagni una Condizione AMNESIA.

22

**Citta**

Gli agenti Mi-go sono ovunque, servono i loro padroni alieni, questi possono dedicarsi alle loro industrie senza interruzioni. Un Cultista ti sorprende! Se sconfiggi il Cultista, trovi qualcosa di interessante sul suo corpo, guadagni la carta Risorsra Speciale Vecchio Diario.

**Zona Selvaggia**

I Mi-go fanno i loro nascondigli nei boschi più profondi, luoghi dove gli esseri umani non hanno alcuna voglia di andare. Tu, però, hai un motivo per spiare gli alieni e ti prepari per un'escursione di tre giorni (👂-!). Se superi la prova, trovi il campo dei Mi-go, guadagni questo Indizio ed un Indizio addizionale. Se fallisci, ti perdi nei boschi e rischi di morire di fame, guadagni una Condizione FAME.

**Mare**

Appena la tua nave passa vicino all'isola vituperata, si sviluppa una grande tempesta. Tenti di resistere al freddo, al vento, e alle onde in coperta abbastanza a lungo da studiare la loro attività (👂-!). Se superi la prova, guadagni questo Indizio, se fallisci, il vento ti congela, guadagni una Condizione IPOTERMIA.

23

**Citta**

L'agente Mi-go giace morto, e nella mano ha una tecnologia aliena di potere indicibile, se solo riuscissi a capire come funziona (👂-!). Se superi la prova, guadagni l'Artefatto Fucile Sparafulmini. Se fallisci, il dispositivo esplose in una corona di energia elettrica, guadagni una Condizione FERITA e perdi 1 Salute.

**Zona Selvaggia**

Dal tuo nascondiglio vedi un Mi-go sgattaiolare oltre, tra gli artigli stringeva qualche prezioso carico, qualcosa che ti piacerebbe prendere! Un Mi-go ti sorprende! Se lo sconfiggi, puoi prendere l'Artefatto Contenitore di Cervelli dei Mi-go.

**Mare**

Hai bisogno di dare un sguardo nei raccapriccianti laboratori dei Mi-go, e l'unico modo per farlo era di venire qui, dove nell'ultimo anno sono andate perdute una mezza dozzina di navi, nella bocca dell'inferno stesso! Guadagni una Condizione Rapito, ma anche questo Indizio ed un altro Indizio aggiuntivo.

24





### Infiltrati Alieni

*"E' vero, terribilmente vero, che tutto il tempo ci sono creature non umane che ci osservano; con spie tra di noi che raccolgono informazioni. E' da un disgraziato che, se era sano di mente (come penso che fosse), era uno di loro, che hanno avuto molti dei miei indizi per la questione..."*

Quando questa carta entra in gioco, piazza casualmente un numero di segnalini Soprannaturale pari a .

Come un incontro, qualsiasi investigatore che si trova su un segnalino Soprannaturale puo' dare la caccia ad un infiltrato. Questo viene sorpreso da un Cultista! Se il Cultista viene sconfitto, l'investigatore puo' spendere un Indizio per mettere il segnalino Soprannaturale su questa carta.

Alla fine della fase Miti, se su questa carta c'e' un numero di segnalini pari a , risolvetevi il mistero.





### Sussurri nelle Tenebre

*"Poi vennero le stimolanti lettere di Henry Akeley, che mi colpirono così profondamente, e che mi hanno portato per la prima ed ultima volta in quell'affascinante regno di verdi precipizi con foreste affollate di borbottanti ruscelli..."*

Quando questa carta entra in gioco, metti un segnalino Mistero su Arkham.

Come un incontro, un investigatore ad Arkham che abbia un Indizio puo' metterlo su questa carta per pescare una carta dal mazzo speciale **Sussurri nelle Tenebre**.

Alla fine della fase Miti, se su questa carta ci sono Indizi pari a , risolvetevi il mistero.




### Il Messaggero

*"...uscire tra gli uomini e trovare tra essi la via, che Egli nell'Abisso possa conoscere. Per Nyarlathotep, Possente Messaggero, tutto debba essere riferito. E prendera' le sembianze di uomini, la maschera di cera e la veste che nasconde, e scendera' dal mondo dei Sette Soli per schermirci..."*

Quando questo mistero viene rivelato, posizionare il mostro epico **Il Messaggero** su questa carta. Questo viene trattato come un normale Mostro Epico, ma non si trova su nessuno spazio, e gli effetti che hanno come bersaglio un mostro "su un qualche spazio" o "sul tabellone" non hanno effetto su di esso.

Ogni volta che un investigatore guadagnerebbe un Indizio in qualunque modo, egli puo' scartarlo per incontrare **Il Messaggero** (come se venisse sorpreso dal mostro, tutti i danni inflitti restano sul **Messaggero**).

Quando **Il Messaggero** viene sconfitto, risolvetevi questo mistero.



### Oscure Industrie

*"Vengono qui per prendere metalli dalle miniere in profondita' sotto le colline, e credo di sapere da dove vengono. Non ci faranno del male se li lasciamo stare, ma nessuno puo' dire cosa accadrà se saremo troppo curiosi di sapere cosa stanno facendo..."*

Quando questa carta entra in gioco, piazza i mostri epici **Mi-go Estrattore** e **Laboratorio Mi-go** in due differenti Zone Selvagge a caso, poiche' i **Mi-go** intensificano la loro estrazione delle risorse minerali e biologiche.

Alla fine della Fase Miti, se il **Mi-go Estrattore** ed il **Laboratorio Mi-go** sono stati entrambi sconfitti, risolvetevi questo mistero.




### I Pozzi della Notte

*"... così dai pozzi della notte ai golfi dello spazio, e dai golfi dello spazio ai pozzi della notte, sempre le lodi del Grande Cthulhu, di Tsathoggua, e di colui che non puo' essere nominato. Sempre le lodi, e l'abbondanza per il Capro Nero dei Boschi. Iai Shub-Niggurath!"*

Quando questo mistero viene rivelato, piazza un numero di Segnalini Soprannaturale pari a  in zone a caso. Questi sono i Pozzi della Notte.

Alla fine della Fase Miti, se in **ogni** Segnalino Soprannaturale c'e' un investigatore, gli investigatori devono scartare complessivamente qualsiasi combinazione di Indizi e/o Incantesimi pari al doppio dei  per chiudere i pozzi e risolvere questo mistero.



### Colpire alla Fonte

*"Le blasfemie che sono apparse sulla terra, si sono insinuate, vengono dall'oscuro pianeta Yuggoth, ai confini del sistema solare; ma questa era solo l'avanguardia di una razza interstellare spaventosa..."*

Quando un investigatore ottiene un artefatto, egli puo' invece prendere il **Sacchetto del Vuoto** e un Indizio.

Come un incontro, chiunque si trovi sullo spazio con l'investigatore che ha il **Sacchetto del Vuoto** puo' usarlo per esplorare Yuggoth. Pescando una carta **Yuggoth Altri Mondi**. Invece di "Chiudere questo portale", questi puo' spendere due Indizi per mettere un segnalino Soprannaturale su questa carta.

Alla fine della fase Miti, se su questa carta ci sono segnalini Soprannaturale pari alla meta'  questo mistero e' risolto.



### Interrogatori

*"Nell'avamposto principale nelle Round Hill ora e dopo troverai piu' cilindri e macchine cilindro di intelligenze extra cosmiche con sensi diversi da quelli che noi conosciamo, alleati ed esploratori da lontane estremita'..."*

Quando questa carta entra in gioco, posiziona il **Mi-go Mietitore** sull'Himalaia.

Alla fine di ogni fase Miti, se il **Mi-go Mietitore** non si trova sul tabellone, l'investigatore capo puo' scegliere di piazzarlo sull'Himalaia.

Se il **Mi-go Mietitore** viene ucciso, l'investigatore attivo guadagna l'Artefatto **Contenitore Mi-go per Cervelli**.

Alla fine della fase Miti, qualsiasi investigatore puo' scartare Indizi pari a  ed il **Contenitore Mi-go per Cervelli** per risolvere questo Mistero.





## Coloro che ascoltano la storia...

CAVITA' NEL MONDO - Fase I


*Leggende Algonquin sussurrano di uno spirito-buono. Il diario di bordo di Vasco De Gama parla di uno strano negoziato, brillanti metalli sulla costa africana. Sculture aborigene mostrano il Serpente Arcobaleno sorgere da una crepa nel muro. Aless-andro Magno dopo essere scomparso nel deserto vicino Hormuz per tre giorni e' tornato cambiato per sempre.*

*Un centinaio di culture hanno mille storie, raccontate in oltre diecimila anni. Un compito apparentemente impossibile, ma qualcuno deve sapere dove e' custodito il segreto dei Mi-go.*

Quando questa avventura e' completata, hai trovato la base dei Mi-go. Piazza un segnalino Mistero su una zona selvaggia a caso.

Poi rivela una carta avventura  
**Cavità nel mondo II.**

Ogni volta che un investigatore svolge un incontro Indagine, puo' cercare indizi utili a capire la posizione dei Mi-go. Se si guadagnano segnalini Indizio, se ne puo' spendere uno per mettere un segnalino Soprannaturale sopra questa carta.

Quando su questa carta ci sono segnalini Soprannaturale pari alla meta' , hai trovato un luogo leggendario. Questa avventura e' completata.



## L'ago nel pagliaio

CAVITA' NEL MONDO - FASE I

*Hai bisogno di un geologo per farti dire dove si trovano i metalli alieni che stanno cercando. Hai bisogno di un investigatore privato per far seguire il Dtt. Walsh.*

*Hai bisogno di un operatore radio per tracciare la strana radiazione emessa dalle industrie Mi-go. Hai bisogno di un agente federale per accedere ai fascicoli delle numerose mutilazioni e rapimenti di bestiame, e avrai bisogno di molte altre persone.*

*Sfruttando abilita', contatti o addirittura corrompendo, dovrai trovare tutte le persone di cui hai bisogno prima che sia troppo tardi...*


Quando questa avventura e' completata, hai trovato la base dei Mi-go. Piazza un segnalino Mistero su una zona selvaggia a caso.

Poi rivela una carta avventura  
**Cavità nel mondo II.**



Quando un investigatore acquisisce risorse, egli puo' spendere due successi ed un indizio per chiamare i propri contatti ed avere informazioni sui Mi-go.

Se si fa questo, mette un segnalino Soprannaturale su questa carta.

Quando su questa carta ci sono segnalini Soprannaturale pari alla meta' , i tuoi contatti hanno rintracciato la base Mi-go. Questa avventura e' completata.

## Cercando il Fuggiasco

CAVITA' NEL MONDO - FASE I


*Hai sentito voci di qualcuno che non solo ha visto la fortezza dei Mi-go, ma ne e' scappato vivo. Una vittima dei loro crudeli esperimenti, questo individuo sfortunato sara' per sempre segnato dalla chirurgia aliena.*

*Sanno dov' si trova la base, ma per anni hanno tenuto nascosti i Mi-go ed i loro agenti, per ridurre le probabilita' di essere scoperti. Tuttavia, per il bene del mondo devi provare.*

Quando questa avventura e' completata, hai trovato la base Mi-go. Piazza un segnalino Mistero su una zona selvaggia a caso.

Poi rivela una carta avventura  
**Cavità nel mondo II.**

Come un incontro, un investigatore in uno spazio con un Indizio potrebbe cercare di rintracciare il fuggiasco prima dei Mi-go. Viene sorpreso da un Cultista!

Se si sconfigge il Cultista, egli puo' spendere Indizi pari alla meta' dei  per guadagnare una Risorsa come fosse un Alleato.

Una volta preso l'Alleato, questo ti racconta la sua straziante esperienza, inclusa la posizione esatta dell'alveare Mi-go. Questa avventura e' completata.



## Sorgente dei Flussi-Maligni

CAVITA' NEL MONDO - FASE I

*I tuoi ricercatori specificano che i Mi-go non possono mettere le loro terribili industrie ovunque. Queste oscure tecnologie richiedono una fonte di energia, un luogo di congiunzioni maligne, un luogo contagiato da atti immondi e magia del male.*


*Ci sono sensitivi a queste forze maligne, coloro che possono percepire flussi di magia e minaccia che attraversano il mondo. Forse essi possono contribuire a guidarti alla fonte della magia, ed alla fonte dei Mi-go.*

Quando questa avventura e' completata, hai trovato la base Mi-go. Piazza un segnalino Mistero su una zona selvaggia a caso.

Poi rivela una carta avventura  
**Cavità nel mondo II.**



Quando un investigatore guadagna un incantesimo, egli puo' prendere l'incantesimo Conoscenza Arcana.

Alla fine della fase Miti, gli investigatori possono scartare come gruppo un numero di Indizi di incantesimi Conoscenza Arcana pari a  per individuare la base dei Mi-go.

## Abitatori delle Tenebre

CAVITA' NEL MONDO - FASE II

*I Mi-go hanno bisogno di luce, basandosi su altri sensi alieni all'esperienza umana. Sapendo questo, ti aspetti che il vuoto sotto sia illuminato, ma vedendo buio pesto, entrare diventa ancora piu' agghiacciante.*

*Nel buio senti un leggero ronzio, e sai che da qualche parte i Mi-go ti aspettano. Aspettano che entri nel buio della loro casa dove avranno ogni vantaggio per trucidare questo ospite indesiderato.*

*In una mano hai la torcia che getta la sua debole luce in avanti, nell'altra hai la tua arma. Devi essere fiducioso che puoi farcela.*


Quando questa avventura e' completata, hai trovato la strada per il cuore delle operazioni dei Mi-go.

Poi rivela una carta avventura  
**Cavità nel mondo III**

Come un incontro, un investigatore che si trova sullo spazio del segnalino Mistero puo' tentare di aprirsi la strada attraverso i tunnel. Egli e' sorpreso da un Mi-go.

Per lo svantaggio che ha nel buio, l'investigatore automaticamente prima di lanciare i dadi perde 1 Resistenza e prende una carta condizione Rapito.

Per ogni danno inflitto al Mi-go in questo incontro, piazza un segnalino Soprannaturale su questa carta.

Quando su questa carta ci sono segnalini Soprannaturale pari a , hai rimosso un sentiero, completando questa avventura.



## Claustrofobia

CAVITA' NEL MONDO - FASE II

*Un freddo terrore ti prende lo stomaco appena vedi il tunnel che devi affrontare, largo appena a far strisciare un uomo sulle mani e sulle ginocchia, nero come la pece e pieno di rocce frastagliate.*

*Sai a quanto sia in profondita' la base Mi-go, e conosci questi tunnel, sai che possono farti scendere per ore o per giorni. Giorni per mangiare, dormire, combattere in ginocchio. Giorni in cui non ti puoi alzare, allungare le braccia o solo girarti indietro, perche' la via e' bloccata.*

*Solo il corpo e la volonta' piu' forti possono affrontare questi tunnel da incubo, ma e' necessario farlo per il bene del mondo.*


Quando questa avventura e' completata, hai trovato la strada per il cuore delle operazioni dei Mi-go.

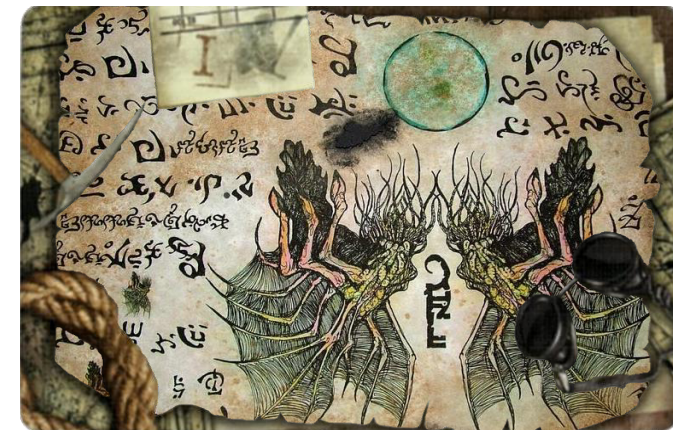
Poi rivela una carta avventura  
**Cavità nel mondo III**



Come un incontro, un investigatore sul Segnalino Mistero puo' scartare un segnalino di Miglioramento per attraversare i tunnel, piazza un Segnalino Soprannaturale su questa carta.

Mentre strisci sotto terra, cerchi di mantenere il controllo sulla mente (M- I) e sul corpo (M- II). Se fallisci la prova guadagni una condizione FOLLIA, se fallisci la prova guadagni una condizione FERITA.

Quando su questa carta ci sono Segnalini Soprannaturale pari alla meta' , avete percorso le piccole vie, completando questo mistero.



## Sempre le sue Lodi e Ricchezze

CAVITA NEL MONDO - FASE III

*Nelle caverne sotto il mondo, noti che i muri sono ricoperti di una spessa fibra nera, che tesse l'intero complesso. Seguendo l'fill in profondita' nell'insano alveare, ti rendi conto che i neri cavi sono vivi, appendici di qualche immensa bestia!*

Quando raggiungi il centro, il padrone di questi villicci trae un funebre lamento di orribile approvazione. Nug, il messaggero di Shub-Niggurath, il cuore pulsante che pompa icore in quest'alveare.

I Mi-go hanno recentemente alimentato il loro ospite d'onore con prigionieri umani, ma come sua madre, le mille fauci di Nug sono sempre affamate.

Quando questa carta entra in gioco, posizione il mostro epico Nug ed un Cultista in uno spazio con un segnalino Mistero.

Quando questa avventura e' completata **gli investigatori vincono la partita.**



L'effetto di Nug e' di generare un Cultista anziche' un Ghoul.

Quando un investigatore incontra Nug, deve scartare un Indizio. Se non puo' farlo, egli fallisce automaticamente la prova.

Quando Nug viene sconfitto, la bestia moreste si contorce agonizzando, facendo crollare l'intero agghiacciante complesso alieno.

## Il Cuore di Tenebre

CAVITA NEL MONDO - FASE III

*Nelle viscere della terra, i Mi-go sono impegnati. Essi stanno estraendo non solo materiale grezzo, ma anche il tessuto stesso dello spazio che giaceva li, per ragioni ad essi imperscrutabili.*

Il cuore di questa malefica impresa si trova davanti a te, un motore demoniaco delle dimensioni di una cattedrale, scintillante dentro e fuori dallo spazio angolato, ora vedi come trivellano in profondita' nella realta'.

Chiaramente l'energia di quella terribile tecnologia potrebbe essere rigirata contro i Mi-go, ma penetrarne le fluttuanti dimensioni potrebbe essere quasi impossibile.

Quando questa avventura e' completata **gli investigatori vincono la partita.**



Come un incontro, un investigatore sul segnalino Mistero puo' tentare di perforare le enormi turbine del motore.

Egli pesca una carta Incontro Altri Mondi. Durante l'incontro non puo' utilizzare gli effetti di **nessuno** dei suoi beni (Risorse, Incantesimi, Indizi, o Artefatti).

Invece di chiudere il portale, egli puo' spendere due Indizi per mettere un segnalino Soprannaturale su questa carta.

Se su questa carta si trova un numero di segnalini Soprannaturale pari alla meta'  $\frac{1}{2}$ , il motore esplose in uno scoppio di energia cosmica, annientando la base MI-go ed i loro piani oscuri.

## Nudo Oblio

CAVITA NEL MONDO - FASE III

*Nel cuore del mondo, scopri un anteprima del destino che le rapaci industrie dei Mi-go strarrebbero preparando maledicendo la terra.*

Un vuoto nel nulla, il nero totale che rimane quando tutta la materia, tutta la luce, tutta l'energia ed anche la realta' e' stata rimossa, un cancro che scava e consumera' il mondo se i Mi-go continueranno in questa maniera incontrollata.

Così pericoloso questo vuoto e' per la terra, altrettanto lo e' per i Mi-go, che continuano a contenerlo con una oscura miscela di scienza e magia. Se riuscirai a trovare la conoscenza arcaica che controlla la spaccatura e scatenare la sua inerzia su di loro, questa potrebbe essere la salvezza della terra.

Quando questa avventura e' completata **gli investigatori vincono la partita.**



Ogni volta che un investigatore guadagna un Artefatto, questi puo' prendere un Artefatto TOMO.

Quando un investigatore pesca un incontro Spedizione, egli puo' spendere un segnalino Concentrazione per pescare un altro incontro nello stesso luogo. Questo si puo' fare una sola volta per turno.

Come un incontro, un investigatore sul segnalino Mistero puo' provare un rituale per controllare la spaccatura (1-1). Se ha successo, gli investigatori come gruppo possono scartare Artefatti Tomo pari alla meta'  $\frac{1}{2}$  e qualsiasi combinazione di Incantesimi ed Indizi pari al doppio  $\times 2$  per padroneggiare la spaccatura.

Se fanno questo, la spaccatura spasma per un secondo prima di trascinare nell'oblio con essa i Mi-go e la loro base.

## Il suo Volto Finale

CAVITA NEL MONDO - FASE III

*I tunnel sotterranei svoltano su una scala di ebano, e nonostante tu stia scendendo nelle viscere del mondo, in qualche modo ti portano verso l'alto. Sapendo, i gradini diventano sempre piu' ornati, costringendo la tua attenzione alle folli scene aliene incise con sangue luccicante.*

Le scale portano ad una camera sempre in ebano, al centro su un trono di frastagliati angoli, urlando di paura siede l'architetto dei Mi-go, il Chaos Strisciante, Nyarlathotep, con il volto di un angelo e la voce pesante come la morte.

"Benvenuto, amico mio. Hai ragione sul tempo..."

Quando questa carta e' in gioco, la condizione Patto Oscuro si attiva con un risultato di 1-4, invece che solo 1.

Quando questa avventura e' completata **gli investigatori vincono la partita.**



Come un incontro, un investigatore che si trova sul segnalino Mistero puo' tentare di resistere a Nyarlathotep ed al suo labirinto di menzogne (1-1).

Se ha successo, egli puo' spendere un Indizio per mettere un segnalino Soprannaturale su questa carta. Se fallisce, Nyarlathotep lo incastra nella sua rete di inganni, guadagnando una Condizione Patto Oscuro.

Quando su questa carta ci sono segnalini Soprannaturale pari a  $\frac{1}{2}$  l'architetto di questo folle abisso viene bandito. Se ne va con la sua energia, le normali leggi della realta' cominciano a riaffermarsi, sgretolando gli impossibili tunnel e sigillando i Mi-go per sempre sotto terra.

## Discesa Infinita

CAVITA NEL MONDO - FASE II

*Il tuo stomaco vortica, per l'angusto tunnel che si proietta verso il basso dove l'occhio non riesce a vedere. Per quanti Km scendera'? Centinata? Fino al centro del mondo o nella stessa follia? Non puoi immaginare come siascato scavato l'impossibile buco, ma la roccia e' stata fusa in vetro ed il tuo contatore geiger sem-bra im-pazzire.*

E' questa discesa senza fine che dovrai affrontare per raggiungere le operazioni dei Mi-go, ma questo richiedera' luci, chiodi d'arrampicata, chilometri di corda robusta, bombole d'ossigeno e molto altro ancora.

Dovrai elemosinare, prendere in prestito e rubare per ottenere le attrezzature in un tale remoto luogo, ma a questo punto non hai scelta.

Quando questa avventura e' completata, hai trovato la strada per il cuore delle operazioni dei

Poi rivela una carta avventura **Cavita nel mondo III**



Come un azione, un investigatore in uno spazio Citta' puo' comprare l'equipaggiamento da scalata (1-1). Egli puo' mettere segnalini Soprannaturale (equipaggiamento) sulla sua scheda fino al numero di successi ottenuto, e prendere lo stesso numero di carte condizione Debito.

Come un incontro, che si trova sul segnalino Mistero puo' usare il suo equipaggiamento da discesa, spostando un qualsiasi numero di segnalini soprannaturale dalla propria scheda a questa carta.

Quando su questa carta ci sono segnalini Soprannaturale pari a  $\frac{1}{2}$ , il fondo del buco viene raggiunto, risolvetevi questo mistero.

## Geometria non Euclidea

CAVITA NEL MONDO - FASE II

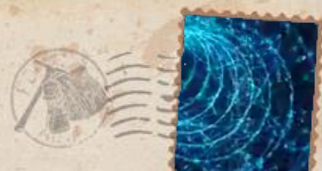
*Avrebbero dovuto mandare un poeta.*

Un labirinto pazzesco di tunnel che tessono la loro strada sotto il mondo, secondo una bizzarra simmetria che solo gli alieni comprendono. I tuoi occhi si spengono ed il cervello barcolla appena tenti di capire questo posto, l'acqua gocciola dai muri, gli oggetti piu' lontani sembrano piu' grandi, e puoi giurare di vedere scorci di te stesso in fuga al prossimo angolo.

Solo un genio o un pazzo potrebbero destreggiarsi in questo posto, e appena il labirinto prende il sopravvento, inizi a chiederti se tra i due c'e' una dil-ferenza.

Quando questa avventura e' completata, hai trovato la strada per il cuore delle operazioni dei Mi-go.

Poi rivela una carta avventura **Cavita nel mondo III**

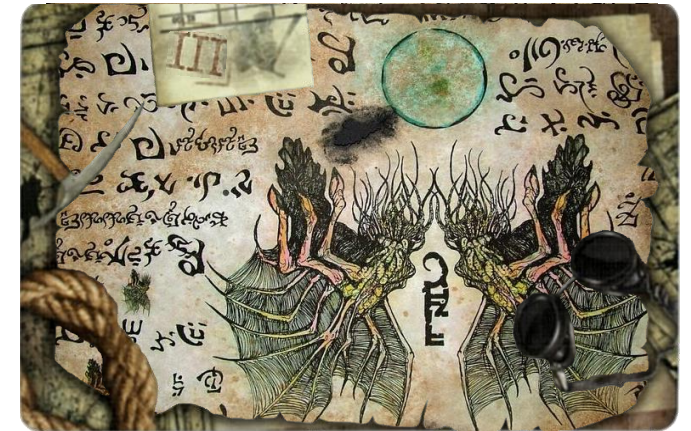
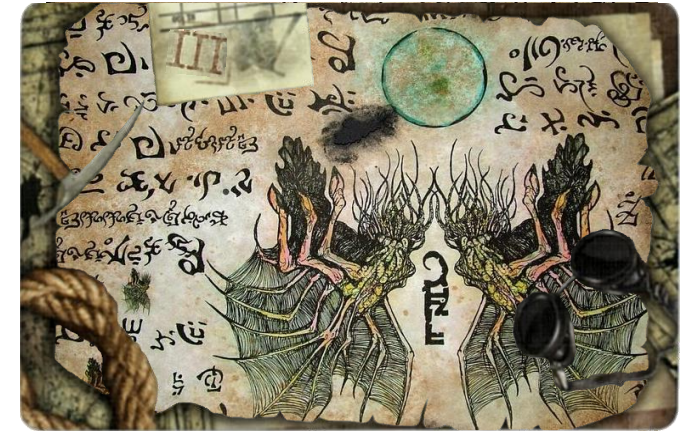


Come un incontro, un investigatore sul segnalino Mistero puo' tentare di trovare la vera via. Egli lancia un dado, e se il risultato e' pari o superiore alla sua corrente sanita', egli supera la prova.

Se ha successo, egli puo' prendere una condizione FOLLIA per capire il labirinto, mette un segnalino Soprannaturale su questa carta.

Se fallisce, le pareti cominciano a muoversi, egli perde meta' della sanita' mentale (arrotondata per difetto).

Quando su questa carta ci sono segnalini Paranormale pari alla meta'  $\frac{1}{2}$ , hai trovato la via attraverso i tunnel alieni, completate questo mistero.





### TRASFUSIONE ALIENA

La parte peggiore non è quando gli alieni eseguono un foro nella tua arteria. Non è quando senti il ronzio della pompa, né quando senti lo strano, esilarante flusso freddo attraverso di te.

La parte peggiore è quando riesci ad allungare il collo abbastanza da vedere da dove arriva il tubo, e vedere l'amebico, orrore con molteplici occhi dall'altro capo.

Perdi tutti i punti Sanità tranne uno, ma guadagni un Artefatto Ellisir.



### IMITAZIONE

Il Mi-go e su di te, effettua misurazioni della tua faccia e delle mani con ciglia tremolanti. Raschia via un pezzo di pelle dal pollice, ma per il resto ti lascia illeso.

Prima di liberarti, gli alieni si assicurano di avere avuto successo, cinguettando di gioia in quanto con la loro oscura scienza sono riusciti a dare la tua faccia alla terrificante replica ancora in vita.

Metti il Mostro Epico Doppelganger in uno spazio a caso.

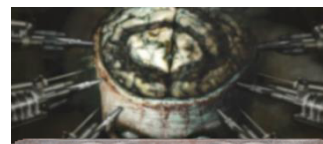


### DENTRO L'ETERE

Enormi artigiani alieni ti tirano su a spirale verso i viticci, cavalcando le correnti dell'etere piuttosto che l'aria.

Come la terra si restringe vertiginosamente sotto di te, l'atmosfera si assottiglia e si raffredda. Girando la testa, vedi che il Mi-go sta volando dritto verso una stella che non ricordi di aver mai visto nel cielo notturno prima...


Prendi una carta Condizione Perso nel Tempo e nello Spazio.



### CONDIZIONAMENTO

Dopo che la strana sostanza chimica ti è stata iniettata nel braccio, la stanza di freddo metallo svanisce e vedi tua madre che ti sorride, dicendoti quello che devi fare.

Ti perdi nelle sue dolci parole, e quando il loro eco si dissolve, ti ritrovi in un vicolo, con le mani insanguinate.

Spostati su uno spazio a caso, ed effettua una prova , o prendi una Condizione Detenuto.



### INIEZIONE MUTOGENA

Ci vogliono solo pochi secondi per gli alieni ad iniettare il liquido luminoso, ma per manifestare i suoi effetti ci vogliono giorni.

Quella notte ti svegli decine di volte, urlando mentre le tue ossa si deformano dentro di te, come le tue pupille e gli organi si torcono, diventano qualcosa di piu' grande e piu' piccolo allo stesso tempo.

Aumenta una statistica di tua scelta, e ottieni una Condizione Malattia.



### PRENDI E RILASCIA

Ti svegli disteso nel fango, con un dolore lancinante al foro perfettamente circolare sotto la mascella.

Come ti controlli la ferita, senti qualcosa di duro e metallico sotto la pelle, fuso nell'osso che vibra leggermente, proprio come il Mi-go che lo ha impiantato, e che starà di nuovo con te.

Perdi 1 resistenza per la ferita e prendi una Condizione INSEGUITO a causa del dispositivo di tracciamento.

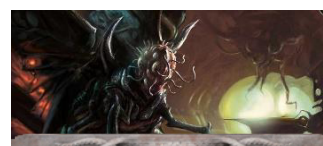


### PARASSITA

La creatura sfiora il tuo petto, ma non puoi dire se sia per meta' crostaceo come i suoi padroni o una macchina vivente.

La paura diventa agonia quando il Mi-go chirurgo comincia ad aprirti attentamente l'addome, usando scintille di energia elettrica ed indirizzando il parassita strillante all'interno.

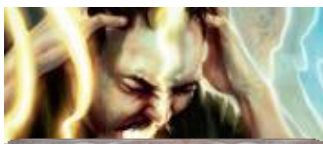
Perdi 1 resistenza e prendi una Condizione FAME per il parassita che ti rode dentro.



### CONVERSAZIONE

Gli alieni non sono come credevi. Essi sono... educati. L'alieno parla in un approssimativo inglese ronzato, esaminando il tuo folklore l'occulto, l'agricoltura e la tua genealogia, con tutto il veleno di un minaccioso invecchiato professore di filosofia.

Quando ti trascina fuori, non puoi fare a meno di chiedere il perché di tutta questa curiosità. L'essere risponde che non c'è piu' molto tempo prima che la coscienza umana sia perduta.

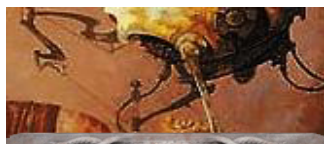


### ESTRAZIONE MEMORIALE

Gli alieni non hanno né tempo né voglia di essere delicati. Una volta che gli elettrodi sono attaccati al cranio, essi estraggono ogni ricordo che tu abbia mai avuto in meno di un minuto.

Urli come gli orrori e le gioie, le paure e i dolori della tua vita trascorsa ti attraversano, lasciandoti un fremito, barcolli come un relitto usando gli alieni ti lasciano, un relitto usato e rotto.

Perdi 3 Sanità'.

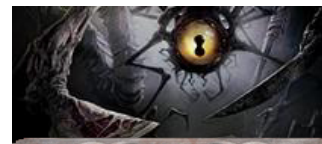


### VIVISEZIONE

Gli alieni sembrano spinti piu' dalla curiosità che dalla cattiveria, esplorando la meraviglia del corpo umano con una lama.

Attraverso la nebbia del dolore, ne vedi diversi conferire sopra il muscolo spogliato dalla pelle. Per quanto ne puoi dire sembrano litigare, ma alla fine uno, sembra voler dimostrare un punto, inizia a strapparti la pelle da un braccio mentre gli altri osservano attentamente.

Perdi 3 punti Salute.



### INTERROGATORIO

Le conoscenze mediche degli alieni sono formidabili, sanno dove tagliare e cauterizzare, dove tranciare e dove abradere per causare il massimo dolore.

Sai che se riveli loro il nascondiglio causerai la morte di molte persone, ma sai anche che il tuo corpo non sopporterà il costo del diniego.

Se cedi, la Tabella Fato avanza. Se resisti, perdi 2 punti Salute e 2 Sanità' per i loro tormenti.

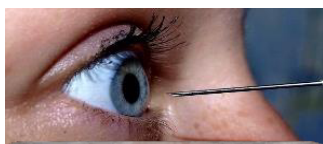


### INNESTO ALIENO

Ti ricordi che nulla è accaduto dopo avere preso gli alieni. Ti sei svegliato con la testa dolorante e la bocca secca, il petto segnato e la pelle pallida, ma non hai idea di cosa sia accaduto.

Potresti quasi convincerti che l'intera esperienza sia stata un incubo... se non fosse per il contorcersi, dell'oggetto metallico che ti hanno lasciato sotto le costole.

Perdi 1 sanità' e guadagni una Condizione Ferita Interna.



### TRAUMA

I Mi-go non hanno bisogno di legarti, i loro puzzolenti gas verdi ti paralizzano completamente.

Sei disteso sul tavolo di fronte a loro, impossibilitato a muoverti, ad urlare, persino a muovere le palpebre, ma ogni nervo del tuo corpo si tende all'avvicinarsi degli alieni che hanno in mano aghi e lame.

Guadagni una Condizione FERITA e una Condizione PAZZIA.



### IMPIANTO MNEMONICO

Una volta che i farmaci fanno effetto, ti perdi in una nebbia. Le voci ronzano attraversandoti la mente, tessendo arazzi di pensieri e ricordi, di tessuto cicatriziale e neuroni mozzati.

Quando torni in te, cautamente tocchi i puntini circolari intorno alla tua testa, e ti chiedi cos'altro hai perso nelle loro manipolazioni.

Perdi 1 Resistenza per la ferita e guadagni una Condizione Amnesia.

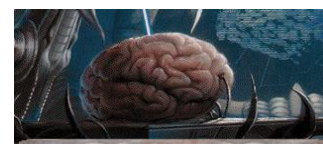


### COLLEGAMENTO SPINALE

Le creature ti legano sul tavolo al tuo fianco, lotti invano contro le bande di metallo. Non puoi vedere ciò che è dietro di te, ma ascolti disperatamente qualsiasi cenno che può farti capire ciò che sta arrivando.

Quando il gemito del trapano inizia, cominci a dibatterti invano, incapace di liberarti, neanche quando la punta affonda nelle tue vertebre per carpire il campione.

Perdi 1 Sanità' per il dolore ed ottieni una Condizione Ferita alla Schiena.



### ESTRAZIONE DEL CERVELLO

Cominci a rimpiangere di non aver letto quanto gli alieni potessero essere insidiosi, soprattutto quando vedi i cilindri che riempiono la stanza e gli strumenti taglienti nei viticci del Mi-go, non hai nemmeno il conforto dell'ignoranza.

Tutto quello che puoi fare è sperare che si concentrino su qualcun altro. Devi scartare un Alleato, o essere divorato!







-1   1     \*

-3   3  

: Un investigatore in questo o in uno spazio adiacente pesca una Carta Condizione Ferita.

\* La Resistenza e' uguale a + 2

-1   3     \*

-3   1  

: Un investigatore in questo o in uno spazio adiacente pesca una Carta Condizione Rapito.

\* La Resistenza e' uguale a + 2

-1   3     \*

-X   3  

X e' il totale della sanita' che l' investigatore ha perso nella prova di .

\* La Resistenza e' uguale a + 2

-1   2     \*

-2   2  

: Il Mi-go Mietitore muove sullo spazio dell'investigatore capo, e quell'investigatore pesca una Carta Condizione Rapito.

\* La Resistenza e' uguale a + 2