

Turno di Gioco

I. Mantenimento

1. Riattivare le carte usate.
2. Effetti di "Mantenimento", sono obbligatori ma ordine a scelta.
3. Regolare le abilità, scatti massimi pari a *Concentrazione*.

II. Movimento

• Arkham

Movimento massimo pari a *Velocità*, lungo linee gialle, 1 punto per area comprese le strade.

Mostri: combattere o evadere ogni mostro presente nelle aree da cui ci si sposta o in cui finisce il movimento. Il combattimento termina sempre il movimento.

Indizio: raccogliermene (uno o più) termina il movimento.

• Mond Esterni

Area 1: muovere nella seconda area.

Area 2: tornare a un Portale aperto su quel mondo in Arkham, prendere indicatore Esplorazione.

III. Incontri ad Arkham

• Locazioni senza un Portale

Mescolare il mazzo, pescare e risolvere una carta di quella locazione (eventuali mostri evasi non restano in mappa), OPPURE effettuare l'azione speciale della locazione, se c'è.

• Locazioni con un Portale

Senza indicatore Esplorazione: risucchiato, va nella prima area del Mondo Esterno relativo.

Con indicatore Esplorazione: non risucchiato, può tentare chiusura, se si allontana perde l'indicatore Esplorazione.

IV. Incontri nei Mond Esterni

Pescare fino a trovare una carta Portale di uno dei colori riportati per quel Mondo Esterno, e risolverla. Eventuali mostri evasi non restano in mappa.

V. Miti (Pescare Carta Miti e risolverla in ordine)

1. Nuovo Portale e mostri (locazione in basso a sinistra)

Se non c'è un Portale né Segno degli Antichi: aggiungere un Portale ed un mostro, eventuali investigatori sono risucchiati, aggiungere un segnalino sul Grande Antico.

Se c'è già un portale: nessun nuovo Portale, aggiungere solo un mostro su ogni portale aperto in gioco.

Se c'è un Segno degli Antichi: non succede nulla.

2. Aggiungere Indizio (locazione al centro in basso)

Eventuali investigatori presenti possono raccogliermene subito.

3. Movimento mostri (modalità in basso a destra)

Muovono solo i mostri con i simboli riportati, lungo le frecce bianche o nere come indicato (vedi anche abilità speciali dei mostri). Se presenti investigatori si fermano o non muovono, combattimento solo nel turno dei giocatori.

4. Effetti speciali (tipo e descrizione in alto al centro)

Notizia: risolvere e scartare.

Ambiente: resta in gioco, ma ce ne può essere uno solo per volta, ognuno sostituisce il precedente.

Diceria: resta in gioco fino ai verificarsi o al fallimento delle condizioni riportate, possono essere più d'uno.

5. Passare a sinistra il Primo Giocatore, nuovo turno.

Simboli delle locazioni

Indicano cosa è probabile trovare. Simboli in negativo indicano che esiste il un modo garantito per avere la cosa indicata.

- | | | |
|------------------|---------------------|---------------|
| ♣ Alleati | ♣ Sanità Mentale | ♣ Benedizione |
| ♣ Abilità | ♣ Segnalini indizio | ♣ Incantesimo |
| ♣ Oggetti Comuni | ♣ Resistenza | ♣ Denaro |
| ♣ Oggetti unici | | |

Movimenti speciali dei mostri

Bordo nero: Normali. Nessuna abilità, movimento singolo.

Bordo giallo: Stazionari. Non muovono mai, restano dove sono.

Bordo rosso: Veloci. Muovono due volte secondo i simboli e le frecce, ma si fermano se incontrano un investigatore.

Bordo verde: Unici. Hanno regole speciali sul retro della pedina.

Bordo blu: Volanti. Se in strada con investigatori non muovono, altrimenti vanno in una strada connessa con investigatori, o in mancanza nella casella *Cielo*. Se in *Cielo* vanno in qualsiasi strada con investigatori. Fra più investigatori scelgono chi ha *Furtività* minore.

Abilità speciali dei mostri

Imboscata. Una volta iniziato il combattimento non si può più evadere nei round seguenti, si continua per forza a combattere.

Infinito. Questi mostri, una volta sconfitti, non possono essere presi come trofeo, ma vanno rimessi nel contenitore.

Resistenza Fisica/Magica. Il bonus fisico/magico dato da armi e/o incantesimi è dimezzato (per eccesso).

Immunità Fisica/Magica. Il bonus di tipo fisico/magico dato da armi e/o incantesimi viene annullato.

Abominevole X. Se l'investigatore effettua con successo il Tiro di Terrore perde comunque X Sanità Mentale.

Travolgere X. Se l'investigatore sconfigge il mostro in combattimento perde comunque X Resistenza.

Sorpresa (da La Maledizione del Faraone Nero). Non si può evadere nel primo round, va per forza combattuto. Dopo il primo round, si può normalmente evadere o proseguire il combattimento.

Limite di mostri e Livello di Terrore

Max #giocatori+3 mostri in mappa, eccessi in Sobborghi.

Max 8 - #giocatori in Sobborghi, oltre si svuota e +1 Livello di Terrore.

Aumento Livello di Terrore: rimuovere dal gioco 1 Alleato (2 con *La Maledizione del Faraone Nero*), a certi valori chiudere le locazioni indicate. Se arriva a 10, fine limite di mostri e +1 segnalino al Grande Antico.

Fine del gioco e vittoria

Se il Grande Antico si sveglia e sconfigge gli investigatori, tutti perdono. I giocatori vincono se si verifica una delle seguenti:

- non vi sono più Portali aperti in mappa e il totale dei trofei di portali non spesi è maggiore o uguale al numero dei giocatori;
- vi sono 6 o più Segno dei Antichi in mappa;
- il Grande Antico viene sconfitto in combattimento.

Se vincono gli investigatori, il giocatore con più trofei di portali è il vincitore, in caso di parità vince fra essi chi ha più trofei di mostri.

Abilità

Lotta: azioni fisiche, di resistenza, base per il Tiro di Combattimento, necessario per chiudere i Portali (come *Arcano*).

Arcano: abilità mistiche e culturali, base per il Tiro di Incantesimo, necessario per chiudere i Portali (come *Lotta*).

Fortuna: fato, eventi casuali, usato spesso negli incontri

Furtività: sotterfugi e astuzie, base per il Tiro di Fuga

Velocità: rapidità e agilità, determina il movimento

Volontà: personalità e volontà, base per il tiro di Terrore

Tiri Normali

Dadi da lanciare: valore base dell' Abilità modificata come indicato (fra parentesi tonde o bonus/malus degli oggetti, incantesimi etc...). tutti i modificatori si applicano sempre al numero di dadi da usare.

Numero di successi: pari alla difficoltà, normalmente 1 se non indicata (fra parentesi quadre).

Successo: normalmente con 5 o 6 (vedi *Benedizione* e *Maledizione*).

Tiri Speciali

Funzionano come quelli normali, cambiano le difficoltà e vi sono dei modificatori aggiuntivi a secondo dei casi.

Tiro di Fuga

Necessario per evadere dai mostri, se vi sono più mostri bisogna evadere ciascuno. Se riesce si può restare sul posto e interagire con altro, altrimenti il mostro infligge danno e inizia il combattimento.

Base: **Furtività**

Modificatore: **Consapevolezza** mostro (numero sul fronte della pedina)

Difficoltà: 1

Tiro di Terrore

Necessario solo all'inizio di un combattimento, se riesce non accade nulla (a meno di abilità speciali del mostro), altrimenti l'investigatore perde la Sanità indicata dai simboli sul retro.

Base: **Volontà**

Modificatore: **Grado di Terrore** mostro (numero celeste retro pedina)

Difficoltà: 1 o più (se esplicitamente indicato)

Tiro di Combattimento

Necessario in ogni round di combattimento se non si scappa. Se riesce, il mostro è eliminato e preso come trofeo, altrimenti infligge il danno riportato (simboli Resistenza sul retro) e nuovo round.

Base: **Lotta**

Modificatore: **Capacità di Combattimento** mostro (numero rosso retro pedina)

Difficoltà: **Robustezza** mostro (numero gocce rosse retro pedina)

Tiro di Incantesimo

Necessario per lanciare incantesimi, ma si effettua solo dopo aver pagato la Sanità Mentale richiesta. Se riesce l'incantesimo è lanciato, altrimenti non ha effetto ma la Sanità Mentale è comunque spesa.

Base: **Arcano**

Modificatore: **Modificatore al Lancio** (riportato sulla carta Incantesimo)

Difficoltà: 1

Spendere Segnalini Indizio per i Tiri di Abilità

In ogni controllo di abilità prima o dopo il lancio, anche più volte, ogni Segnalino Indizio dà diritto a lanciare 1 dado aggiuntivo. Si ha diritto a questi dadi aggiuntivi anche se il totale modificato era zero o meno.

Nota: i Segnalini Indizio possono anche essere spesi per sigillare un Portale (vedi "Chiudere o Sigillare i Portali").

Sequenza di combattimento

1. Tiro di Terrore (solo primo round)

2. Combattere o fuggire (ogni round)

Combattere: se Tiro di Combattimento ok, fine combattimento o trofeo, altrimenti il mostro infligge danni e nuovo round

Fuggire: se Tiro di Fuga ok fine combattimento, altrimenti il mostro infligge danni e nuovo round

Chiudere o Sigillare i Portali

Bisogna comunque avere Segnalino Esplorazione (a meno di effetti o carte speciali che lo indicano) e ci sono tre modi:

- **Tiro di Combattimento o Tiro di Arcano** a scelta, con modificatore del Portale. Si può tentare in più turni senza allontanarsi (o perde Segnalino Esplorazione)
- sigillare il Portale spendendo 5 Segnalini Indizio, sigillo preso dalla pila
- sigillare il Portale con **Segno degli antichi** (Oggetto Unico) pagando 1 Sanità Mentale e 1 Resistenza, sigillo che viene rimosso dal Grande Antico

Investigatori: pazzia, coma, bloccato, etc...

Zero Sanità Mentale: Pazzia. Se in Arkham, scartare metà oggetti (Unico, Comune e Incantesimo) e metà Segnalini Indizio (per difetto), quindi *Manicomio di Arkham* e +1 Sanità Mentale. Se Mondo Esterno, è *Perso nel Tempo e nello Spazio* (vedi).

Zero Resistenza: Coma. Se in Arkham, scarta metà oggetti (Unico, Comune e Incantesimo) e metà Segnalini Indizio (per difetto), poi *Ospedale di St. Mary* e +1 Resistenza. Se Mondo Esterno, è *Perso nel Tempo e nello Spazio* (vedi).

Benedetto. Nei Tiri di Abilità ha successo con 4, 5 o 6.

Maledetto. Nei Tiri di Abilità ha successo solo con 6.

Bloccato. L'investigatore viene ritardato, perde il prossimo turno.

Arrestato. L'investigatore è arrestato e va in *Prigione*, quindi si considera Bloccato (perde il turno seguente).

Perso nel Tempo e nello Spazio. L'investigatore scarta la metà per difetto degli oggetti (Unico, Comune e Incantesimo) e dei Segnalini Indizio che ha, scarta tutte le *Rendite*, se serve viene riportato a 1 Resistenza e/o Sanità Mentale, e perde il turno successivo (rientrerà dove vuole ad Arkham).

Divorato. L'investigatore è divorato, scarta tutto tranne i trofei e riparte con nuovo personaggio dal turno seguente.

Il Grande Antico: il risveglio

Si risveglia e divora tutti quelli in *Perso nel Tempo e nello Spazio*, se:

- 1) la **Tabella del Fato è piena**, oppure
- 2) ci sono **troppi Portali aperti**: 8 con 1-2 giocatori, 7 con 3-4, 6 con 5-6, 5 con 7-8 (riempire la Tabella del Fato), oppure
- 3) sono **finiti i Segnalini Portale** (riempire la Tabella del Fato).

Il Grande Antico: battaglia finale

Vari round fino alla sua morte o investigatori tutti divorati:

1. **Modifica abilità** (Mantenimento), **scambi**, passaggio Primo Giocatore;
2. Ogni investigatore vivo a turno fa il **Tiro di Combattimento con il malus del Grande Antico**, per ogni successo si leva un Segnalino Fato.
3. **Attacco speciale del Grande Antico su ogni investigatore**, chi va a zero Sanità o Sanità Mentale è divorato, poi nuovo round.

