

Preparazione

Preparazione Generale

I giocatori scelgono quale delle 5 **storie** giocare. Un giocatore è il **Custode**; tutti gli altri sono **investigatori**. Gli investigatori prendono le carte **Personaggio**, **Tratto** e **Oggetto Iniziale**.

Il Custode prende le carte **Miti**, **Esplorazione**, **Serratura**, **Ostacolo**, **Obiettivo**, e **Azione del Custode**. Riceve le 5 carte **Evento** della storia scelta e forma il mazzo Eventi in ordine (evento V in fondo, evento I in cima). Nessun giocatore può guardare queste carte durante la preparazione. Piazza i 3 mazzi **Combattimento** e il mazzo delle carte **Trauma** vicino al Custode e i 4 mazzi **Incantesimo** vicino agli investigatori.

Gli investigatori eseguono la **Preparazione degli Investigatori**, mentre contemporaneamente il Custode esegue la **Preparazione del Custode**.

Preparazione degli Investigatori

Gli investigatori eseguono le fasi indicate nella storia scelta nel **Manuale degli Investigatori**. Leggono la storia, preparano la mappa e poi ogni giocatore prende la sua carta **Personaggio**, **Tratto** e i **segnalini Punto Abilità**.

Ogni giocatore sceglie 2 delle sue carte **Tratto** (le sue abilità durante il gioco). Poi prende le carte **Oggetto Iniziale** o **Incantesimo** indicate sulle carte **Tratto** scelte e rimette le altre nella scatola. Ogni giocatore piazza il suo investigatore nello Spazio Iniziale della storia.

Preparazione del Custode

Il Custode esegue le fasi indicate nella storia scelta nel **Manuale del Custode**: sceglie il suo obiettivo, prepara le carte **Azione del Custode** e il mazzo **Miti**, e distribuisce sul tabellone le carte **Esplorazione**, **Ostacolo** e **Serratura**.

Vincere il Gioco

All'inizio del gioco, il Custode riceve 1 delle 3 carte **Obiettivo** della storia scelta, che spiega le condizioni di vittoria necessarie per il Custode e per gli Investigatori.

Il Custode può guardare questa carta in qualsiasi momento, ma non la mostra o legge agli investigatori finché non viene *rivelata*. Il Custode vince anche se tutti i giocatori vengono eliminati.

Lo scopo degli investigatori è trovare tutte le carte **Esplorazione** di tipo **Indizio**, nascoste da qualche parte sul tabellone. La storia all'inizio del gioco e ogni indizio scoperto dà suggerimenti agli investigatori su dove cercare il prossimo indizio. Dopo che gli investigatori scoprono l'indizio finale (**Indizio I**), o se i giocatori risolvono la carta "**Evento IV**", il Custode *rivela* la carta **Obiettivo** (se non è ancora stata rivelata), e legge le condizioni di vittoria. Se sia gli investigatori che il Custode non riuscissero a completare i loro obiettivi prima che l'ultima **carta Evento** venga rivelata, *tutti* i giocatori perdono la partita.

Svolgimento del Gioco

In ogni round di gioco, ogni giocatore esegue il suo turno (iniziando dagli investigatori).

Gli investigatori decidono in gruppo in che ordine giocare; se non riescono ad accordarsi, inizia il giocatore alla sinistra del Custode e si prosegue in senso orario. Ogni investigatore completa il suo turno prima che inizi l'investigatore successivo.

Turno degli Investigatori

Nel suo turno, ogni investigatore può fare 2 fasi **Movimento** e 1 fase **Azione**, eseguite in qualsiasi ordine.

Fase Movimento

Muovi il tuo investigatore in uno spazio adiacente, ortogonale o diagonale (separato da una linea bianca o da una porta). Gli spazi separati dai muri senza porte *non* sono adiacenti. Le **Porte** con **Serratura** ti richiedono di risolvere la **carta Serratura** prima di continuare il tuo movimento. Una porta bloccata con un segnalino **Porta Bloccata** non può *mai* essere attraversata.

Fase Azione

- “Correre”

Muoviti in uno spazio adiacente, secondo le normali regole di movimento.

- “Abilità di una Carta”

Alcune carte hanno delle abilità che richiedono un' *Azione*: usa un'abilità su una carta che possiedi.

- “Attaccare”

Scegli una delle tue carte “Arma” o un tuo Incantesimo di “Attacco” e scegli un mostro come richiesto dalla carta. Oppure attacca a mani nude un mostro nel tuo spazio.

Se attacchi con un Incantesimo risolvi la carta.

Se non stai attaccando con un Incantesimo, il Custode determina la **classe** del mostro (data dal colore del segnalino mostro), e pesca la prima carta dal mazzo Combattimento appropriato e la risolve.

Attaccare un mostro è l' *unica azione* che puoi fare quando un mostro è nel tuo stesso spazio (a meno che tenti di fuggire con una Prova di Fuga).

- “Esplorare”

Riveli le carte **Ostacolo** ed Esplorazione che sono nella tua stanza. Puoi esplorare una **stanza** da qualsiasi **spazio** della stanza stessa.

Iniziando dalla carta in cima alla pila, il Custode le scopre una alla volta, la legge e te la passa. Devi prendere ogni carta e metterla scoperta vicino alla tua carta personaggio. Non c'è un limite alle carte Esplorazione che puoi trasportare.

- “Abbandonare Oggetti”

Abbandona le carte Oggetto Iniziale e/o Esplorazione a faccia in su (in qualsiasi ordine) in cima alle carte Ostacolo e/o Esplorazione della stanza in cui sei.

Un giocatore che successivamente esplora questa stanza può raccogliere le carte abbandonate in precedenza (secondo le normali regole per l' esplorazione).

Quando tutti gli investigatori hanno svolto il loro turno, tocca al Custode fare il suo turno.

Turno del Custode

I giocatori svolgono le seguenti fasi in ordine:

1. Fase Scambio tra Investigatori

Gli Investigatori nello stesso spazio possono scambiarsi un qualsiasi numero di carte Esplorazione e/o Oggetto Iniziale (carte *Chiave*, *Equipaggiamento*, *Arma*, *Artefatto*, *Alleanza* e/o *Tomo*).

Dopo aver scambiato gli oggetti, ogni investigatore “stordito” può **scartare 1 segnalino status “Stordito”**.

2. Guadagnare Punti Minaccia

Il Custode guadagna tanti **segnalini Minaccia** pari al numero di investigatori in gioco **all' inizio** della partita. Può conservare i segnalini Minaccia non utilizzati alla fine del suo turno.

3. Azioni del Custode

Il Custode scarta segnalini Minaccia per fare azioni, una alla volta, da un qualunque numero delle sue carte Azione del Custode.

Non può usare la carta Azione “*Pulsioni Incontrollabili*” per usare un incantesimo o un oggetto che non ha un bersaglio valido.

Pescare carte Miti e Truma (in mano max 4 per tipo):

Se supera questo limite, sceglie quali scartare. **Se un investigatore ha 0 sanità mentale**, il Custode può giocare 1 carta **Trauma Pazzia** su di lui, come un' Azione del Custode (1 carta per turno per ogni investigatore impazzito).

Muovere i Mostri:

Le carte Azione “*Comandare un Segnace*” e “*Creature della Notte*” permettono al Custode di muovere i mostri, 1 spazio alla volta (gli investigatori potrebbero dover fare delle Prove Terrore). Come gli investigatori, i mostri possono muoversi solo in spazi adiacenti, anche diagonalmente e non possono muoversi attraverso i muri o le porte bloccate. I mostri però **ignorano** le carte **Serratura**.

Piazzare i Mostri:

Prendi a caso una miniatura del mostro richiesto (senza guardare il retro della base) e piazzalo nello spazio specificato. Se è indicata solo la stanza, scegli tu lo spazio.

4. Attacco dei Mostri

Il Custode *può* fare un attacco con ogni mostro nello spazio di un investigatore. Se ci sono + investigatori nello stesso spazio, sceglie uno da attaccare. Se un mostro è “stordito” non può attaccare, invece rimuovi 1 segnalino “Stordito” dal mostro.

5. Evento

Il Custode piazza 1 **segnalino Tempo** sul mazzo Evento. Quando il numero di segnalini Tempo è uguale al valore Tempo stampato sul dorso della carta Evento, il Custode scarta i segnalini Tempo e legge e risolve l' Evento. Nessuno può guardare una carta Evento non ancora risolta. Se ci sono effetti multipli, usa solo quello che corrisponde alla lettera sul segnalino storia che hai scelto.

Prova di Terrore



Fai subito una **Prova Terrore** ogni volta che un mostro entra (o viene collocato) nella tua stanza (o tu entri nella sua stanza):

VOLONTA' modificata dal **Terrore del mostro (il numero BLU in basso)**.

Se fallisci, ricevi 1 Terrore.

Se ci sono + investigatori nella stanza, ognuno deve fare una Prova Terrore (il Custode sceglie in che ordine).

Non fai la Prova Terrore se:

- all' inizio del tuo turno, un mostro è già nella tua stessa stanza.
- se un mostro se ne va dalla tua stanza e poi vi rientra *nello stesso turno*.

Un investigatore fa **massimo 1 Prova Terrore per mostro ogni turno**. Le Prove Terrore interrompono sempre la fase corrente del turno del giocatore.

Prova di Fuga



devi fare subito una **Prova di Fuga** contro ogni mostro nel tuo spazio *prima* di muoverti o di fare un' azione diversa dall' attacco.

DESTREZZA modificata dalla **Consapevolezza del mostro (il numero BIANCO in alto)**.

Se fallisci, il Custode *decide* se il mostro ti infligge danni (= al valore di danno del mostro).

Indipendentemente dal fatto che superi o meno la prova, puoi muoverti o fare l'azione scelta.

Dopo aver fatto la Prova di Fuga, **in questo turno** puoi muoverti liberamente e fare azioni senza dover tentare di fuggire ancora **dallo stesso mostro**.

Se nel tuo spazio ci sono + mostri, devi tentare di fuggire da *ognuno* di loro (scegli tu in che ordine) prima di muoverti o fare l'azione scelta.

Non fai la Prova di Fuga se:

- un mostro se ne va dal tuo spazio (i mostri possono uscire liberamente dallo spazio di un investigatore).
- se il Custode ti muove (ma potresti dover fare una Prova Terrore).
- te ne vai dallo spazio di un mostro “stordito”
- attacchi un mostro (con un' arma, senza armi o con un Incantesimo di tipo “attacco”). Questo attacco può bersagliare anche un mostro diverso da quello nel tuo spazio).

Segnalini Status

Sono effetti in corso rappresentati dai segnalini.



Stordito: Un investigatore “stordito” piazza il segnalino sulla sua carta Personaggio: riceve solo 1 **Fase Movimento** e 1 **Fase Azione**, e ha **penalità -2 a ogni prova di caratteristica** (es. tira il dado e comparalo a un attributo). Nella Fase di “Scambio tra Investigatori”, ogni investigatore stordito può scartare 1 segnalino “Stordito”. Un mostro “stordito” piazza il segnalino vicino alla sua miniatura: **non può muoversi o attaccare** ma può ancora causare Prove di Terrore (non di Fuga) e prelevare dei campioni. Nella Fase “Attacco dei Mostri”, ogni mostro stordito che non attacca, può scartare 1 segnalino “Stordito”.



Fuoco: è piazzato sul nome della stanza, e affligge ogni investigatore e mostro in quella stanza. Un **investigatore o mostro** che si trova lì alla fine del turno del suo giocatore, **riceve 2 danni**.

Un investigatore deve fare una **Prova Volontà per entrare** nella stanza incendiata. **Se fallisce, riceve 1 Terrore**. In qualsiasi caso, dopo può comunque entrare nella stanza (e non deve rifare la Prova Volontà per muoversi in un altro spazio all' interno della stessa stanza).



Buio: è piazzato su una stanza e affligge ogni investigatore al suo interno. Un investigatore che desidera **Esplorare** la stanza deve spendere **una Fase Azione più una Fase Movimento; nei combattimenti ha penalità -2 a tutte le Prove caratteristica** (si aggiunge ad altre penalità).

Quando ignora questi effetti (es. con una *Lanterna*), un investigatore non può essere bersaglio di carte che richiedono come requisito che egli sia in una stanza con un segnalino “Buio”.

Mostri

Ci sono 3 **classi** di mostri: *umanoidi* (blu), *bestie* (marrone), e *sopranaturali* (verde). Ogni classe ha il suo **mazzo Combattimento** del suo stesso colore.

Un mostro con un nome specifico è un **mostro con nome** e segue tutte le regole normali, ma deve essere contrassegnato da un **segnalino Terrore** per essere riconosciuto.

I mostri con nome sono **immuni** da tutti quegli effetti che uccidono automaticamente un mostro senza causargli ferite. Se una carta **Obiettivo** richiede che gli investigatori uccidano un mostro a cui non è stato un nome specifico, questi segue comunque le regole per i mostri con nome.

I mostri “**Capi del Culto**” non sono considerati “**Cultisti**” ai fini degli effetti di carte e abilità.

Segnalini Campione

Le carte **Obiettivo** possono richiedere al Custode di accumulare **segnalini Campione**. Egli può usare la carta Azione del Custode “*Preleva un Campione*” contro un investigatore per far guadagnare un segnalino Campione a un mostro. I mostri non possono passarsi i segnalini Campione o lasciarli in uno spazio che non sia un *altare*. Quando un mostro è ucciso, tutti i suoi segnalini Campione sono scartati.

Prove di Caratteristica

Per fare una prova, **tira il D10** e se il risultato è uguale o inferiore alla **caratteristica**, la prova è superata. Se il risultato è maggiore, l' investigatore fallisce la prova.

Se il risultato è “**1**”, la prova è **automaticamente superata**. Se il risultato è “**10**”, la prova è **automaticamente fallita**.

Ogni modificatore è sempre aggiunto alla caratteristica prima di tirare il dado.

Punti Abilità

- *Prima* di fare una prova di caratteristica, puoi scartare un segnalino **Punto Abilità** per aggiungere la tua caratteristica di **Fortuna** alla caratteristica che stai provando. Puoi farlo solo **1 volta per ogni prova** di caratteristica, e non puoi mai farlo per aggiungere la tua Fortuna alla tua Fortuna.

- puoi usare i Punti Abilità per aggiungere la tua **Fortuna** alla tua Intelligenza quando cerchi di risolvere un puzzle.

Lanciare Incantesimi

Quando guadagni una **carta Incantesimo**, prendi la 1° carta dal mazzo appropriato. *Non puoi mai guardare il retro* di una carta Incantesimo finché non ti viene richiesto di farlo.

Dopo averne risolto l' effetto, la carta solitamente è scartata in fondo al mazzo e se ne pesca una nuova. Gli investigatori *possano* bersagliare se stessi con incantesimi che richiedono di scegliere un investigatore nella loro stanza.

Carte Trauma (max 4)

Le **carte Trauma** vengono tenute in mano dal Custode finché non le gioca, e sono pescate usando specifiche carte Azione del Custode. Il Custode può giocarle solo immediatamente dopo che un investigatore subisce Danno o Terrore.

Se un investigatore ha 0 sanità mentale, il Custode può giocare 1 carta Trauma Pazzia su di lui, come un' Azione del Custode (1 carta per turno per ogni investigatore impazzito).

Le **Ferite** (**bordo rosso**) possono essere giocate solo dopo che un investigatore subisce almeno un **danno**. Le **Pazzie** (**bordo blu**) dopo che un giocatore subisce almeno un **terrore**. Quelle con un numero possono essere giocate solo su un investigatore la cui corrente Salute o Sanità sia *uguale o inferiore* al numero sulla carta.

In qualsiasi momento del gioco, ogni investigatore può avere al massimo 1 Trauma Ferita e 1 Trauma Pazzia. Se riceve una seconda carta dello stesso tipo, la vecchia carta è scartata.

Se il Custode pesca una carta Trauma contrassegnata dall' icona **multi-investigatore** quando c'è in gioco 1 solo investigatore, la scarta e ne pesca un' altra. Se vengono eliminati tutti gli investigatori tranne 1, il Custode scarta tutte le carte Trauma multi-investigatore che ha in mano e ne pesca un uguale numero di nuove.

Carte Miti (max 4)

Le **carte Miti** possono essere ricevute dal Custode durante la preparazione, e può guadagnarne altre usando specifiche carte Azione del Custode.

Il Custode può giocare un **massimo 1 carta Miti per investigatore per turno** e *mai* durante il suo turno.

I momenti in cui il Custode può giocare una carta Miti sono:

- all' inizio del un turno di un investigatore
- subito dopo la prima Fase Movimento di un investigatore
- subito dopo la seconda Fase Movimento di un investigatore
- subito dopo la Fase Azione di un investigatore

Paga il costo Minaccia. Alcune carte hanno dei requisiti; esse possono essere giocate solo su investigatori che si trovano in una delle stanze richieste o che soddisfano comunque il requisito. Scarta le carte Miti in un mazzo scoperto vicino al mazzo Miti. Se il mazzo Miti finisce, rimescola gli scarti e crea un nuovo mazzo Miti.

Fuggire dalla Casa

Dopo aver trovato l' Indizio finale (*Indizio 1*), gli investigatori *potrebbero* aver bisogno di **fuggire** con le informazioni scoperte, per vincere. Solamente in questo caso, e se l' obiettivo è stato rivelato, gli investigatori possono fuggire dal tabellone di gioco.

Se l' obiettivo richiede che *tutti* gli investigatori fuggano dalla casa per vincere, è necessario che fugga 1 solo investigatore per giocatore: gli investigatori uccisi *prima* del finale non possono ovviamente fuggire.

La carta Obiettivo specifica sempre da quale stanza gli investigatori possono fuggire. Un investigatore deve muovere attraverso una porta senza ostacoli/serrature/blocchi nella stanza, che non comunichi con un' altra stanza. La miniatura di quell' investigatore è rimossa dal tabellone, e il giocatore non fa più alcun turno fino alla fine del gioco.

Danno e Terrore

Morte e **pazzia** possono bsopraggiungere se accumulati rispettivamente troppi **danni** o **terrore**.

Ogni **Danno** riduce di 1 la Salute dell' investigatore (segnalino Danno). Se la Salute arriva a 0 o meno, l' vestigatore è **ucciso**.

Ogni **Terrore** riduce di 1 la Sanità mentale dell' investigatore (segnalino Terrore). Se la Sanità mentale arriva a 0 o meno, l' investigatore è **impazzito**. Il Custode, durante il suo turno, può giocare **carte Trauma** su un investigatore impazzito come un' Azione del Custode.

Un investigatore impazzito non può ricevere altri segnalini Terrore, ma il Custode può giocare carte Trauma su di lui, come se li avesse ricevuti normalmente. Un investigatore la cui Sanità mentale aumenta di nuovo da 0 in su, è ritornato sano di mente.

Quando i Danni o il Terrore vengono curati, rimuovi il numero appropriato di segnalini dalla tua carta Personaggio.

Investigatori Uccisi

Un investigatore ucciso:

- rimuove la sua miniatura dal tabellone
- abbandona tutte le sue carte Esplorazione e Oggetto
- Iniziale nella stanza in cui è morto
- scarta (non *abbandona*) ogni carta Incantesimo
- scarta ogni segnalino Punti Abilità, Danno, Terrore e rimette nella scatola le sue carte Personaggio e Tratto.

Investigatori Eliminati

Se un investigatore è ucciso **dopo che la carta Obiettivo è stata rivelata**, il giocatore è **eliminato** dal gioco e, dopo aver risolto i passi sopra descritti degli *Investigatori Uccisi*, non vi partecipa più. Comunque se gli investigatori vincono, vince anche lui.

Scegliere un Nuovo Investigatore

Se il tuo investigatore è stato **ucciso**, nel tuo prossimo turno non ricevi Fasi Movimento nè Azione. Invece, **scegli un investigatore** che non ha partecipato al gioco. (Se tutti gli investigatori sono stati usati, sei eliminato).

Quando hai scelto il tuo nuovo investigatore, prendi la sua carta Personaggio e le 4 carte Tratto. Scegli 2, come descritto nella preparazione, e prendi le carte Oggetto Iniziale (o Incantesimo) indicate sulle carte Tratto scelte.

Poi ricevi i segnalini Punti Abilità indicati sulla carta Personaggio. Per finire, piazza la miniatura del tuo nuovo investigatore nello spazio iniziale; il tuo turno è finito.

Puzzles

Incontrare un **puzzle** interrompe qualsiasi movimento o azione stavi facendo; se risolvi il puzzle, continua il movimento o l'azione interrotti. Se non lo risolvi, il movimento o l'azione termina.

Preparazione del Puzzle

Quando incontri un puzzle per la prima volta, fai queste cose:

- 1. Piazza il Pezzo di Partenza:** per i puzzle *Circuito Elettrico* o *Serratura*, piazza il pezzo di partenza sul tavolo (come indicato sulla carta).
- 2. Mischia i pezzi del Puzzle:** forma una pila coperta.
- 3. Posiziona i pezzi del Puzzle:** pesca i pezzi del puzzle dalla pila, uno alla volta, secondo le istruzioni sulla carta. I pezzi vengono piazzati in righe, iniziando dall' angolo in alto a sinistra, secondo l' immagine sulla carta e **sempre con la freccia (o punta) verso l'alto**.

Affrontare un Puzzle

Ricevi un numero di **azioni puzzle** uguale all' **intelligenza** del tuo investigatore. Con ogni azione puzzle puoi:

- **Scambiare un pezzo del puzzle con uno adiacente.** I pezzi non possono essere ruotati. Questa è l' unica azione puzzle che puoi fare quando affronti un puzzle *Runa*.
- **Ruotare un pezzo del puzzle di 90°.** Puoi ruotarlo in senso orario o antiorario. Se affronti un puzzle *Serratura*, puoi ruotare il pezzo di Partenza di 180° per il "puzzle 4" (rettangolo), di 120° per il "puzzle 5" (triangolo), o di 90° per il "puzzle 6" (croce).
- **Al costo di 2 azioni puzzle, pesca un pezzo nuovo** dalla pila dei pezzi inutilizzati. Devi poi sostituirlo con uno di quelli in gioco, piazzandolo con l'orientamento di partenza (la freccia/punta in alto). Il pezzo sostituito è messo in fondo alla pila.

Puoi continuare a fare azioni puzzle finché le esaurisci.

Punti Abilità durante un Puzzle

Puoi usare un Punto Abilità in qualsiasi momento per **aggiungere** la tua *Fortuna* alla tua *Intelligenza*, quando affronti un puzzle.

Segnalini adiacenti

Un pezzo del puzzle è **adiacente** ad ogni pezzo o tessera di partenza che tocca; in diagonale non sono mai adiacenti.

Resettare un Puzzle

Se ti viene chiesto di **resettare** un puzzle, rimescola tutti i pezzi del puzzle nella pila dei pezzi del puzzle. Il puzzle viene poi ripreparato, secondo le normali istruzioni.

Risolvere un Puzzle

Hai *risolto* un puzzle quando completi questi obiettivi:

Puzzle Runa: tutti i pezzi sono nella giusta posizione come nella figura sulla carta che ha iniziato il puzzle.

Puzzle Circuito Elettrico: puoi tracciare un percorso continuo di fili rossi e blu dall' inizio del puzzle fino alla sua fine.

Puzzle Serratura: i simboli su ogni pezzo combaciano con ogni simbolo sui pezzi adiacenti (inclusi i simboli sulla tessera di partenza).

Gli effetti della risoluzione del puzzle sono indicati sulla carta che l' ha iniziato. Risolvere un puzzle solitamente fa scartare la carta dal gioco, permettendo al giocatore di continuare a muoversi o esplorare. Dopo aver completato il puzzle, tutti i pezzi sono rimessi via.

Se non hai completato il puzzle ma hai esaurito le tue azioni puzzle (o non vuoi più farne), il puzzle rimane sul tavolo così com'è. Tu o un altro investigatore potrete completarlo in futuro (quando incontrerete la carta Ostacolo o Serratura che l'ha generato). **Ogni investigatore può affrontare lo stesso puzzle solo 1 volta per turno** (ma investigatori diversi possono affrontare lo stesso puzzle nello stesso turno).

Barare o aiutare in un Puzzle

Quando stai affrontando un puzzle, gli altri giocatori non ti possono aiutare. Non puoi usare pezzi di carta o altri strumenti. Una volta che hai speso un' azione puzzle non puoi più tornare indietro.

Limiti ai componenti

Mazzi di carte: quando finisce rimescola gli scarti e forma un nuovo mazzo. Unica eccezione è il mazzo **Eventi**.

Segnalini Cadavere: limitati a quelli forniti.

Tessere puzzle: limitate a quelle fornite.

Altri segnalini: tutti gli altri segnalini si considerano illimitati.

Miniature dei Mostri: il custode non può avere più miniature di quelle fornite. Se potesse piazzare un mostro non disponibile, può ucciderne uno dello stesso tipo che è in gioco e piazzarlo in un altro luogo.

Segretezza

Carte Combattimento: visibili a tutti. Si possono leggere prima di scegliere se spendere un Punto Abilità.

Segnalini Mostro: gli investigatori possono guardarli solo quando il mostro è danneggiato, infligge dei danni o usa l' attacco speciale. Il Custode può guardarli quando vuole.

Carte Miti e Trauma: in mano al Custode sono segrete. Quando sono giocate sono visibili a tutti.

FAQ versione 2.0

carta Azione del Custode "Pulsioni Incontrollabili": può essere giocata sullo stesso investigatore solo 1 volta per turno.

Non si può usare per far attaccare a un investigatore un altro investigatore con un' Arma. Permette di usare un Incantesimo, Equipaggiamento, Artefatto o Tomo. Se usi qualcosa che richiede un bersaglio, **devi avere un bersaglio legale** (es: se un Incantesimo dice "scegli un mostro", non puoi usarlo contro un investigatore, nemmeno giocando la Storia 5).

carta Azione del Custode: il testo in grassetto è sempre attivo, anche se la carta non è stata usata in questo turno.

carta Oggetto Iniziale "the Duke": le porte devono essere normalmente attraversabili (es: no carte serratura).

segnalini Status: "Buio" e "Fuoco" possono coesistere in una stanza.

"**investigatore solo**": nella sua stanza non ci sono altri investigatori.

Segnalini Elemento Stanza



Altare: vengono usati dal Custode nel modo descritto sulle carte Azione del Custode appropriate. Alcune carte Obiettivo ed Evento possono interagire con stanze stanze che contengono un Altare.



Barriera: Un investigatore può **spendere la sua Fase Azione per muovere una Barriera** nel suo spazio su una porta in quello spazio, *oppure* per rimuoverla dalla porta e riportarla nello spazio. Le Barriere non possono essere spostate fuori dai loro spazi di partenza.

Quando una Barriera è su una porta, nè gli investigatori nè i mostri possono attraversarla. Un mostro che tenti di **attraversare** questa porta ha la possibilità di rimuovere o distruggere la Barriera (risolve subito una carta combattimento "**Mostro vs Barriera**").



Fuoco da Campo: può essere usato per:

Appicare il Fuoco: il Custode può piazzare dei segnalini Status "Fuoco" in questa stanza usando la carta Azione del Custode "Piomane".

Distruggere Segnalini Cadavere: quando è nello stesso spazio di un Fuoco da Campo, un investigatore può spendere la sua **Fase Azione** per scartare un qualunque numero di Segnalini Cadavere in quello spazio.



Segnalini Cadavere: sono piazzati sul tabellone dalla carta Azione del Custode "Resuscita i Morti". Quando un investigatore esce da uno spazio contenente un Cadavere, può **trascinarne uno** con sè, senza spendere ulteriori Fasi Movimento o Azione.

Un Segnalino Cadavere viene scartato se si trova in una stanza incendiata, o se gli investigatori lo trascinano in un Fuoco da Campo.



Nascondiglio: è un luogo in cui gli investigatori possono evitare gli attacchi dei mostri. Un investigatore può **spendere una Fase Movimento o Azione per entrare** in un Nascondiglio che sia nel suo spazio.

Per i mostri è più difficile danneggiare un investigatore che è in un Nascondiglio: **un mostro che attacca** un investigatore nascosto deve risolvere una carta "**Mostro vs Nascondiglio**". Mentre è nascosto, un investigatore non può muoversi, attaccare, o lanciare Incantesimi di "attacco". In un turno seguente, l' investigatore può **spendere una Fase Movimento o Azione per uscire** dal Nascondiglio.

Un investigatore in un nascondiglio è comunque affetto da tutti i Segnalini Status di quella stanza (come Fuoco e Buio).



Scala a Pioli: può essere usata dagli **investigatori** e dai **mostri umanoidi** (blu) per muoversi tra spazi contenenti segnalini Scala a Pioli, come se fossero adiacenti (ai soli fini del movimento).



Bocca d' Aerazione: può essere usata dai **mostri bestie** (marroni) per muoversi tra spazi contenenti segnalini Bocca d' Aerazione, come se fossero adiacenti (ai soli fini del movimento dei mostri bestie).

Gli investigatori e gli altri tipi di mostri non possono muoversi attraverso le Bocche d' Aerazione.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



LE CASE DELLA FOLLIA – QUICKREF CUSTODE - v 1.0

Versione Inglese: Universal Head www.headleshollow.com

Versione Italiana modificata: Fabio "Kery" Perini