

Traduzione del regolamento di Kingsport Horror, versione 1.0

(espansione del gioco Arkham Horror)

traduzione a cura di [erikthedark](#)

Salve ragazzi, ho realizzato questa traduzione facendo attenzione nell'utilizzo di parole che non creino confusione con altre presenti nelle regole base e nelle espansioni, se trovate qualche errore non esitate a contattarmi. E' necessario avere il regolamento originale per comprendere meglio questa traduzione. Saluti, erikthedark.

Integrazione dell'espansione nel Gioco Base

La preparazione avviene in 3 fasi:

- 1) **Preparazione dei mazzi di gioco:** Mischiare le nuove carte nei relativi mazzi degli Oggetti Comuni, Oggetti Unici, Incantesimi, Abilità, Alleati, Luoghi e Miti.
- 1) **Preparazione dei segnalini Portale:** Mischiare i nuovi segnalini portale con quelli del gioco base.
- 2) **Preparazione dei segnalini Mostro:** Separare i segnalini Maschera e Progenie dagli altri segnalini mostro e riporli da parte insieme a quelli di Arkham Horror.

Usare alcune parti di Kingsport Horror

Anche se l'espansione Kingsport Horror è pensata per essere utilizzata nel suo insieme, i giocatori possono utilizzare solo alcuni degli elementi di questa espansione nel gioco base di Arkham Horror.

Nello specifico, i nuovi Investigatori, i nuovi Grandi Antichi, gli Araldi (Heralds) e i Guardiani (Guardians) sono facili da usare senza includere il tabellone di Kingsport o le nuove carte degli Antichi. Allo stesso modo, non necessitano del tabellone di Kingsport Horror le carte delle Battaglie Epiche (Epic Battle).

Preparazione dell'espansione

Quando giocate con l'espansione Kingsport Horror, procedete con la normale preparazione del gioco, come spiegato nelle regole di Arkham Horror, con i seguenti cambiamenti e aggiunte:

- 1) **Preparare l'area di gioco:** piazzate il tabellone di Kingsport adiacente alle locazioni del centro e alla stazione di Arkham Horror, in modo che i mondi esterni siano dallo stesso lato del tabellone (come illustrato nello schema a pag. 6 delle regole originali).

Mescolare i tre Segnalini Spaccatura (Rift marker) e piazzarli a faccia in giù nei rispettivi spazi sul tabellone di Kingsport.

Per finire, piazzate i due segnalini Acquatici (Aquatic marker) sul tabellone di Arkham, uno sui Moli (River Docks) e il secondo sull'Isola Inesplorata (Unvisited Isle).

Corrisponde alla Fase 6 di preparazione della partita:

Separare i mazzi: osservate la tabella a pagina 6 delle regole originali per il piazzamento delle nuove carte di Kingsport Horror. Le nuove carte speciali, in particolare, devono essere piazzate vicino alle altre carte speciali.

Undici nuovi Alleati sono inclusi in questa espansione, ma soltanto undici Alleati sono disponibili in ogni partita, quindi mischiateli a quelli del gioco base e pescatene undici all'inizio della partita. Riponete gli altri nella scatola.

I giocatori possono esaminare gli Alleati pescati per vedere quali di loro potranno comparire; se decidete di far ciò, coprite poi le carte e mescolatele di nuovo.

Gli Alleati scelti come equipaggiamento iniziale nella fase 9 della preparazione del gioco devono provenire da questo mazzo di carte.

Se un Alleato fa parte delle proprietà fisse di un investigatore, rimuovete quell'Alleato dal mazzo degli Alleati prima di pescare quelli che potranno capitare durante la partita, e quindi pescate le undici carte Alleato, come già detto.

- 2) **Creare la riserva dei Mostri** : Come per i mostri “Maschera” (Mask) di Arkham Horror, non piazzate i nuovi mostri “Maschera” di questa espansione, nella riserva dei Mostri (a meno che la scheda del Grande Antico non dica diversamente).

Corrisponde alla fase 14 di preparazione della partita:

Pesca e risolvi le Carte Miti: Se pescate una carta **Diceria** (Rumors) durante la preparazione del gioco, scartatela e pescate ancora, finché non ottenete una carta che non sia una **Diceria**.

Se a giocare sono 5 o più giocatori, piazzate 2 Mostri per **Portale** (Gate), invece di uno, nella locazione indicata dalla carta Mito.

In aggiunta, se uno dei simboli di movimento dei mostri, che appare nella carta Mito, corrisponde ad uno dei simboli presenti nei Percorsi Spaccatura (Rift Tracks) sul tabellone di Kingsport, pescate un segnalino Progresso Spaccatura (Rift Progress Marker) e piazzatelo nel corrispondente percorso Spaccatura, che verrà spiegato di seguito.

Combinare più espansioni

Se usate più di un'espansione in una sola volta (per esempio Dunwich e Kingsport), piazzate di seguito a quella di Arkham le altre parti di tabellone, allineate come nelle istruzioni.

Le regole non cambiano anche se si usano più città, ad eccezione del numero dei giocatori: ne viene conteggiato uno in meno per ogni espansione in gioco dopo la prima.

Quindi, se per esempio, 6 giocatori giocano una partita con Dunwich e Kingsport (per un totale di 2 espansioni) questi contano come se fossero uno in meno, per un totale di 5 giocatori.

Questo modifica del numero dei giocatori è tenuta in conto per determinare il limite dei mostri in gioco e il numero di portali che possono essere aperti contemporaneamente, riducendo il livello di difficoltà per i giocatori dovuto alle maggiori distanze da percorrere sul tabellone.

Questo svantaggio non può abbassare il numero di giocatori sotto quello di 1; vi raccomandiamo di giocare con molti investigatori, e siamo sicuri che lo farete.

Nessuna regola speciale è richiesta per le altre piccole espansioni (La maledizione del Faraone Nero e Il Re in Giallo) unitamente a quelle per le espansioni sulle città.

Regole dell'espansione Kingsport Horror

Queste regole si usano unitamente a quelle di Arkham Horror e devono essere giocate con l'espansione Kingsport Horror.

Il tabellone di Kingsport

Le seguenti regole sono utilizzate in aggiunta a quelle di Arkham Horror quando si gioca con l'espansione Kingsport Horror.

La frase “ad Arkham” sulle carte

Le carte che si riferiscono ad Arkham vengono applicate anche alle aree e alle locazioni di Kingsport.

Esempio: una carta ambiente che aggiunge +1 ai tiri di combattimento e sottrae -1 ai tiri di volontà in Arkham ha effetto anche sugli investigatori che si trovano nelle aree e nelle locazioni di Kingsport.

Il limite dei Mostri e i Sobborghi

I mostri presenti sul tabellone di Kingsport non contano ai fini del limite dei mostri e non vanno nei Sobborghi.

Il Cielo

I mostri volanti a Kingsport possono spostarsi normalmente nel Cielo. Inoltre, anche le strade di Kingsport sono considerate adiacenti al Cielo. Quindi, i Mostri volanti che si trovano nel Cielo possono spostarsi nelle strade di Kingsport, così come in quelle di Arkham.

Ritornare da “Perso nel Tempo e nello Spazio”

Gli investigatori persi nel tempo e nello spazio possono scegliere di tornare in una strada o in un luogo di Kingsport, così come in un luogo o in una strada di Arkham.

Eccezione: Come descritto di seguito, gli investigatori non possono tornare nelle locazioni di Kingsport Head quando sono “persi nel tempo e nello spazio”.

Locazioni principali di Kingsport (The Kingsport Head)

“The Causeway”, “Wireless Station” e “Strange High House in the Mist” sono le locazioni principali di Kingsport. In queste aree è veramente difficile entrare.

Gli investigatori possono entrare in “The Causeway” o in “Wireless Station” ma terminano immediatamente il loro movimento. In aggiunta, gli investigatori non possono muovere direttamente in queste locazioni utilizzando incantesimi, equipaggiamento, o altri metodi inusuali, come per esempio di ritorno da “persi nel tempo e nello spazio”. Devono invece passare per la “Harborside Street” ed entrare dalla “The Causeway” normalmente.

Viaggiare fra le città

Per spostarsi fra Arkham e le altre città (come Kingsport), un investigatore deve trovarsi, nel corso del suo movimento, o alla **Stazione di Arkham** o in un luogo con una **fermata** (indicata dall'icona di un treno) di un'altra città. Egli deve poi spendere 1 \$ e un punto di movimento per spostarsi dal luogo in cui si trova attualmente verso la stazione o un qualunque luogo con una fermata di una qualsiasi altra città. Questo movimento non interrompe il normale movimento dell'investigatore.

Esempio: Joe Diamond inizia il proprio movimento dalle strade del quartiere nord; questi ha 4 punti di movimento e 1\$ e vuole entrare a Kingsport. Prima di tutto si muove alla Stazione, usando un punto di movimento. Poi prende il treno per Kingsport, spendendo 1\$ e 1 punto di movimento per arrivare alla fermata di Kingsport che si trova nella strada di “Centrall Hill. Gli rimangono altri due punti di movimento, con i quali spostarsi in qualche altra zona di Kingsport. Tuttavia non può tornare ad Arkham, perché non ha più soldi con cui pagare il treno.

Ondate di Mostri (Monster Surge)

All'inizio della fase Miti, se il primo giocatore pesca una carta Mito e rivela una locazione nella quale è già aperto un Portale (piazzare un mostro su ogni locazione dove è aperto un portale), si verifica una Ondata di Mostri. Molte carte nella espansione Kingsport Horror fanno riferimento ad Ondate di Mostri.

Movimento Acquatico (aquatic movement)

Kingsport Horror introduce un nuovo tipo di movimento: il movimento acquatico.

I mostri con il bordo arancione usano il movimento acquatico e muovono verso locazioni acquatiche.

Le locazioni acquatiche sono segnate con l'icona di una **Onda** (wave icon).

In aggiunta, 2 segnalini Acquatici (Aquatic Marker) sono inclusi in Kingsport Horror.

Questi vanno piazzati uno sui Moli (River Docks) e il secondo sull'Isola Inesplorata (Unvisited Isle) per indicare che queste due locazioni sono Acquatiche.

Se un mostro si trova in una locazione non acquatica e si deve muovere, segue le frecce normalmente come se fosse un mostro dal bordo nero.

Altrimenti, se un mostro acquatico si muove in una locazione acquatica, si muove direttamente in una locazione acquatica contenente un investigatore; se ci sono più locazioni acquatiche contenenti investigatori, il mostro muove verso l'investigatore con la furtività più bassa.

Se ci sono più investigatori con la stessa furtività il primo giocatore decide dove muove il mostro.

Se non ci sono locazioni contenenti investigatori, il mostro muove normalmente come se fosse un mostro con bordo nero.

Inafferrabile (Elusive)

Kingsport Horror introduce un nuovo tipo di abilità speciale per i mostri: Inafferrabile.

I mostri con l'abilità Inafferrabile cercano di evitare il combattimento con gli investigatori prima che inizi.

I mostri inafferrabili hanno il numero della Consapevolezza di colore verde, sul lato movimento del loro segnalino, e la scritta Inafferrabile (Elusive) sul lato di combattimento.

Gli investigatori possono lasciare o terminare il loro movimento in una area contenente un mostro Inafferrabile senza doverlo combattere o sfuggire.

Prima di iniziare un combattimento con un mostro Inafferrabile l'investigatore deve trovarsi nella stessa area del mostro durante la sua fase di movimento e superare un tiro di fuga contro il mostro.

Se il tiro di fuga ha successo, si può combattere normalmente.

Se il tiro fallisce, il movimento dell'investigatore termina immediatamente.

Cedimento dei portali (Gate Bursts)

Alcune carte miti hanno il rispettivo luogo del portale indicato in rosso.

Ciò sta ad indicare un cedimento del portale.

Il cedimento di un portale funziona come una comune carta Miti a meno che nel luogo del portale indicato non sia presente un "segno degli antichi"; in questo caso il portale cede e si apre, causando la rimozione dal tabellone del segno degli antichi.

In quel luogo si apre un portale e, come di norma, vi appare un mostro.

Tuttavia non si aggiunge un segnalino fatto sulla Tabella del Fato del Grande Antico, quando un sigillo è spezzato dal cedimento di un portale. Inoltre, ciò non causa una ondata di mostri.

Inoltre, quando si pesca un cedimento del portale, tutti i mostri volanti si muovono, a prescindere dalla loro dimensione di provenienza.

Alleati Esauriti (Exhausted Allies)

Un Alleato esaurito fornisce ugualmente i suoi bonus (abilità o altro) all'investigatore che lo controlla. Tuttavia, non è possibile utilizzare abilità che richiedono l'esaurimento dell'alleato, finché questo è già esaurito. Gli alleati esauriti si recuperano nella Fase di Mantenimento, come le altre carte.

Spaccature (Rifts)

Le barriere dimensionali sono molto sottili a Kingsport, l'area è infestata da spaccature dimensionali.

Queste sono fessure mobili nel tessuto dell'universo dalle quali emergono mostri inaspettatamente.

All'inizio del gioco, le tre spaccature sono chiuse, e i corrispondenti segnalini spaccatura sono posizionati casualmente sul percorso della spaccatura all'interno degli appositi spazi nel tabellone di Kingsport.

Ogni percorso della spaccatura è diviso in 2 gruppi, ed ogni gruppo ha differenti simboli di movimento dei mostri (così come indicato sulle carte miti) associati ad essi.

Ogni volta che una carta Miti è scoperta, verifica se il simbolo di movimento dei mostri corrisponde ad uno di quelli presenti nelle spaccature chiuse.

Se corrisponde, pesca un segnalino progresso spaccatura a caso, giralo a faccia in su, e piazzalo in uno dei due spazi corrispondenti al simbolo di movimento del mostro che è uscito.

Se gli spazi della spaccatura corrispondenti al simbolo di movimento dei mostri sono pieni, non pescare il segnalino progresso spaccatura.

Se, dopo il piazzamento di un nuovo segnalino progresso spaccatura, tutti e 4 gli spazi di un percorso di spaccatura si riempiono, la spaccatura si apre nella locazione indicata nella carta miti appena giocata (anche se c'è un segno degli antichi sopra la locazione).

Spaccature Aperte (Open Rifts)

Per comprendere meglio queste regole osservate i disegni a pagina 9 del regolamento originale.

L'apertura di una spaccatura avvenuta durante una fase Miti è attiva a partire dal turno successivo.

Ogni spaccatura è indicata da un simbolo dimensionale bianco o nero (per esempio una luna nera), se una carta miti indica che quel simbolo dimensionale muove, **la spaccatura si muove come se fosse un mostro dal bordo nero nella direzione indicata dalla freccia, e un mostro deve essere pescato dalla riserva e piazzato nella locazione nella quale si è spostata la spaccatura.**

Quindi, per esempio, se la carta Miti indica che questo mostro, con un simbolo dimensionale a forma di luna, muove nella direzione della freccia bianca fino alla prossima locazione, il mostro viene piazzato in questa nuova locazione.

I Mostri che entrano in gioco dalla spaccatura contano nel numero limite di mostri in gioco.

In aggiunta, se la spaccatura muove nella direzione di una freccia del suo stesso colore, un Segnalino Fato (Doom Token) viene aggiunto sulla Tabella del Fato del Grande Antico.

Per esempio, prendiamo il simbolo con la luna nera: se una carta Miti indica che un mostro con un simbolo dimensionale di una luna nera muove nella direzione di una freccia nera, la spaccatura con la luna nera muove seguendo la freccia nera nella stessa locazione. Mettete un mostro in questa nuova locazione, e aggiungete un segnalino fato sulla Tabella del Fato.

Chiaramente una spaccatura aperta è un grave pericolo per Arkham.

Esplorare e chiudere le Spaccature

Ogni segnalino progresso spaccatura raffigura una locazione di Kingsport dove è possibile reperire informazioni sulle spaccature.

Se un investigatore ha un incontro in una di queste locazioni, egli ha esplorato questo segnalino progresso spaccatura.

Una spaccatura, associata ad un segnalino progresso spaccatura, è **chiusa** se un investigatore esplora la locazione corrispondente: il segnalino progresso spaccatura viene scartato e rimescolato nella pila dei segnalini progresso spaccatura, per essere usato in seguito.

Una spaccatura, associata ad un segnalino progresso spaccatura, è **aperta** se un investigatore esplora la locazione corrispondente: il segnalino spaccatura viene girato a faccia in giù.

Quando tutti e 4 i segnalini progresso spaccatura sono stati girati a faccia in giù, la spaccatura si chiude; il segnalino spaccatura ritorna nel percorso di spaccatura e i quattro segnalini progresso spaccatura vengono scartati nella pila dei segnalini progresso spaccatura.

Un investigatore può esplorare un segnalino spaccatura per ogni incontro che ha in quella locazione, anche se molti segnalini spaccatura mostrano questa locazione.

Nuovi Grandi Antichi

I seguenti chiarimenti si applicano ai nuovi quattro Grandi Antichi inclusi in questa espansione.

Atlach-Nacha il “Tessitore di Mondi”

L’abilità “Ragnatela attraverso i Mondi” di Atlach-Nacha comporta che tutte le carte Mito vanno trattate come se il colore del riquadro del portale fosse rosso. Conseguentemente, ogni volta che viene pescata una carta Mito con un portale già sigillato, il Segno degli Antichi nella locazione viene rimosso. Gli investigatori più capaci cercheranno di vincere sigillando insieme i portali sul tabellone.

Eihort

Eihort corrompe gli investigatori con i suoi segnalini della prole ogni volta che uno dei personaggi chiude un portale o sconfigge cultisti. Ogni volta che un investigatore pesca un Segnalino della Prole di Eihort, vi è una possibilità di **essere divorato**. Deve tirare un dado, e se il risultato è minore del numero accumulato di tali segnalini, **viene divorato**. Tutti i Segnalini della Prole di Eihort dell’investigatore **divorato** sono messi nella Tabella del Fato di Eihort (anche nel caso in cui ciò avvenga nella Battaglia Finale).

Y’Golonac

I tomi ottenuti dagli investigatori come equipaggiamento a inizio partita non influiscono sulla Tabella del Fato di Y’Golonac. Invece, i tomi pescati ed eventualmente scartati (come potrebbe accadere al General Store o al Curiosità Shoppe) **contano** e fanno aggiungere Segnalini Fato alla Tabella del Fato di Y’Golonac. Quando invece si cerca nel mazzo per un oggetto particolare, si aggiunge un Segnalino Fato solo se l’oggetto cercato è un tomo; non contano quelli eventualmente visti durante la ricerca.

Yibb-Tstll

Aumentare la difficoltà dei tiri di **Evasione** di 1 significa che sono richiesti **due successi** per ottenere un’Evasione mentre Yibb-Tstll si rotola nel suo sonno. Se Yibb-Tstll si sveglia, contate il numero di Segnalini Indizio che si trovano ancora sul tabellone, e fissate la X su quel numero. Se gli investigatori non fanno molta attenzione, quel numero potrebbe essere esageratamente alto.

Variante “Araldi e Guardiani” (Herald/Guardian Variant)

In questa variante, potenti e soprannaturali esseri conosciuti come Araldi e Guardiani ostacoleranno ed aiuteranno gli investigatori.

Gli Araldi renderanno il gioco più difficile aggiungendo al gioco elementi che ostacoleranno i giocatori, mentre i Guardiani renderanno il gioco più facile aggiungendo al gioco elementi di aiuto.

I giocatori possono decidere di usare gli Araldi, i Guardiani, oppure entrambi ma in genere ci si limita ad usarne una carta di un tipo al massimo.

Preparazione

Per usare questa variante, dopo aver scelto il Grande Antico, i giocatori scelgono un Araldo, un Guardiano o entrambi. Le carte possono essere pescate a caso o semplicemente scelte dai giocatori.

Le tabelle dell’Araldo e del Guardiano indicano come usare le loro carte e i loro segnalini.

Svolgimento del gioco

Le regole scritte sulle schede degli Araldi e dei Guardiani sono usate insieme alle regole base nello stesso modo di quelle scritte nelle schede dei Grandi Antichi.

Semplicemente segui le istruzioni sulle schede per usarle.

Variante “Battaglie Epiche” (Epic Battle Variant)

Alcuni giocatori ritengono più eccitante e stimolante la battaglia quando il Grande Antico si risveglia. La variante Battaglie Epiche provvede a questo, e può essere usata con ogni Grande Antico tranne Azathoth, che non consente la battaglia al suo risveglio.

Preparazione

Per usare questa variante mescolate le 8 carte verdi Battaglia Epica in un mazzo, poi fai lo stesso con le 8 carte rosse Battaglia Epica. Quindi piazzate il mazzo di carte verdi Battaglia Epica sopra il mazzo rosso di carte Battaglia Epica. Per finire, cercate le 3 carte Grande Antico che si riferiscono al Grande Antico scelto per questa partita, mischiale, e mettetele da parte.

Svolgimento del gioco

Quando il Grande Antico si risveglia, ai giocatori è concessa una fase di mantenimento per prepararsi secondo le normali regole di quando un Grande Antico si risveglia. Tuttavia, quando la fase di mantenimento è finita, pescate la prima carta del mazzo Battaglie Epiche (quello composto da dalle carte verdi Battaglia Epica poste sopra alle carte rosse Battaglia Epica) e seguite le istruzioni sulla carta.

Spesso, per primi attaccano gli investigatori, e poi il Grande Antico, ma questo non è garantito.

Talvolta il Grande Antico attacca per primo, e raramente, solo una parte degli altri potrà attaccare in questo round.

Appena la Battaglia Epica si è conclusa, gli investigatori possono effettuare un'altra fase di mantenimento, segui di nuovo le regole per la battaglia finale. Successivamente ripeti la procedura pesca una nuova carta Battaglia Epica, risolvila, esegui una fase di mantenimento. Continua così finché una delle due parti vince.

Utilizza ogni Complotto (Sinister Plot), insieme alle carte Battaglia Epica, descritto sulla carta del Grande Antico. La carta del Grande Antico aggiunge alcune sorprese particolari per la battaglia che stanno per affrontare gli investigatori. Infine, ci sono carte rosse Battaglia Epica intitolate “The end of Everything” (la fine di tutto) termina il gioco immediatamente, gli investigatori perdono.