

## Turno di Gioco

### I. Upkeep

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

### II. Movimento

- **Arkham**  
Movimento massimo pari a *Speed*, 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.  
**Clue:** raccoglierne (uno o più) termina il movimento.
- **Mondi 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

- **Localioni senza un Portale**  
Mescolare il mazzo, pescare e risolvere una carta di quella localione (eventuali mostri evasi non restano in mappa), OPPURE effettuare l'azione speciale della localione, se c'è.
- **Localioni 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 Mondi 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. Mythos (Pescare Carta Mythos e risolverla in ordine)

1. **Nuovo Portale e mostri** (localione in basso a sinistra)  
**Se non c'è un Portale né Elder Sign:** 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 Elder Sign:** non succede nulla.
2. **Aggiungere Clue** (localione al centro in basso)  
Eventuali investigatori presenti possono raccoglierci 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)  
**Headlines:** risolvere e scartare.  
**Environment:** resta in gioco, ma ce ne può essere uno solo per volta, ognuno sostituisce il precedente.  
**Rumours:** resta in gioco fino al verificarsi o al fallimento delle condizioni riportate, possono essere più d'uno.
5. **Passare a sinistra il Primo Giocatore, nuovo turno.**

## Simboli delle localioni

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



## 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 Sky. Se in Sky vanno in qualsiasi strada con investigatori. Fra più investigatori scelgono chi ha *Sneak* minore.

## Abilità speciali dei mostri

**Ambush** (Agguato). Una volta iniziato il combattimento non si può più evadere nei round seguenti, si continua per forza a combattere.

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

**Physical/Magical Resistance** (Resistenza fisica/magica). Il bonus fisico/magico dato da armi e/o incantesimi è dimezzato (per eccesso).

**Physical/Magical Immunity** (Immunità fisica/magica). Il bonus di tipo fisico/magico dato da armi e/o incantesimi viene annullato.

**Nightmarish X** (Terrificante X). Se l'investigatore effettua con successo l'Horror Check perde comunque X Sanity.

**Overwhelming X** (Soverchiante X). Se l'investigatore sconfigge il mostro in combattimento perde comunque X Stamina.

**Surprise** (Sorpresa, da *Curse of the Dark Pharaoh*). 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 Terror Level

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

Max 8 - #giocatori in Outskirts, oltre si svuota e +1 Terror Level.

**Aumento Terror Level:** rimuovendo dal gioco 1 Ally (2 con *Curse of the Dark Pharaoh*), a certi valori chiudere le localioni 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 Elder Sign 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.

## Skill

**Fight** (Lotta): azioni fisiche, di resistenza, base per Combat Check, necessario per chiudere i Gate (come *Lore*).

**Lore** (Conoscenza): abilità mistiche e culturali, base per Spell Check, necessario per chiudere i Gate (come *Fight*).

**Luck** (Fortuna): fato, eventi casuali, usato spesso negli incontri

**Sneak** (Fuga): sotterfugi e astuzie, base per Evade Check

**Speed** (Velocità): rapidità e agilità, determina il movimento

**Will** (Volontà): personalità e volontà, base per Horror Check

## Check Normali

**Dadi da lanciare:** valore base dello Skill modificato 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 *Blessed* e *Cursed*).

## Check Speciali

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

### Evade Check

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: **Sneak Check**

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

Difficoltà: 1

### Horror Check

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

Base: **Will Check**

Modificatore: **Horror Rating** mostro (numero celeste retro pedina)

Difficoltà: **1 o più** (se esplicitamente indicato)

### Combat Check

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 Stamina sul retro) e nuovo round.

Base: **Fight Check**

Modificatore: **Combat Rating** mostro (numero rosso retro pedina)

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

### Spell Check

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

Base: **Lore Check**

Modificatore: **Casting Modifier** (riportato sulla carta Spell)

Difficoltà: 1

## Spendere Clue Token per i Check

In ogni Check prima o dopo il lancio, anche più volte, **ogni Clue 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 Clue Token possono anche essere spesi per sigillare un Gate (vedi "Chiudere o Sigillare i Gate").

## Sequenza di combattimento

1. **Horror Check** (solo primo round)
2. **Combattere o fuggire** (ogni round)  
**Combattere:** se Combat Check ok fine combattimento e trofeo, altrimenti il mostro infligge danni e nuovo round.  
**Fuggire:** se Evade Check ok fine combattimento, altrimenti il mostro infligge danni e nuovo round.

## Chiudere o Sigillare i Gate

Bisogna comunque avere l'indicatore Explored (a meno di effetti o carte speciali che lo indicano) e ci sono tre modi:

- **Fight Check o Lore Check** a scelta, con modificatore del Gate. Si può tentare in più turni senza allontanarsi (o perde Explored);
- sigillare il Gate spendendo **5 Clue Token**, sigillo preso dalla pila;
- sigillare il Gate con **Elder Sign** (Unique Item) pagando 1 Sanity e 1 Stamina, sigillo che viene rimosso dal Grande Antico.

## Investigatori: pazzia, coma, etc...

**Zero Sanity: Pazzia.** Se in Arkham, scartare metà oggetti (Unique, Common e Spell) e metà Clue (per difetto), quindi *Arkham Asylum* e +1 Sanity. Se Mondo Esterno, è *Lost in Time and Space* (vedi).

**Zero Stamina: Coma.** Se in Arkham, scarta metà oggetti (Unique, Common e Spell) e metà Clue (per difetto), poi *St. Mary's Hospital* e +1 Stamina. Se Mondo Esterno, è *Lost in Time and Space* (vedi).

**Blessed.** Benedetto, nel check ha successo con 4, 5 o 6.

**Cursed.** Maledetto, nel check ha successo solo con 6.

**Delayed.** L'investigatore viene ritardato, perde il prossimo turno.

**Arrested.** L'investigatore è arrestato e va in cella (Jail), quindi si considera Delayed (perde il turno seguente).

**Lost in Time and Space.** L'investigatore scarta la metà per difetto degli oggetti (Unique e Common Items e Spell) e dei Clue che ha, scarta tutti i Retainers, se serve viene riportato a 1 Stamina e/o Sanity, e perde il turno successivo (rientrerà dove vuole a Arkham).

**Devoured.** 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 *Lost in Time and Space*, se:

- 1) la **Doom Track è piena**, oppure
- 2) ci sono **troppi Gate aperti**: 8 con 1-2 giocatori, 7 con 3-4, 6 con 5-6, 5 con 7-8 (riempire la Doom Track), oppure
- 3) sono **finiti i Gate Markers** (riempire la Doom Track).

## Il Grande Antico: battaglia finale

Vari round fino alla sua morte o investigatori tutti divorati:

1. **Modifica abilità** (Upkeep), **scambi**, passaggio Primo Giocatore;
2. Ogni investigatore vivo a turno fa **Combat check con il malus del Grande Antico**, per ogni successo si leva un Doom Token.
3. **Attacco speciale del Grande Antico su ogni investigatore**, chi va a zero Stamina o Sanity è divorato, poi nuovo round.

