

## Qualche House Rules per Arkham Horror di Richard Launius

**Arkham Horror** è un gioco di avventure che nasce dalle storie di H. P. Lovecraft così come dall'immaginazione dei giocatori. Questo aspetto del gioco è più in linea con i giochi di ruolo, ed è stato uno degli obiettivi principali dei design di **Arkham Horror** creare un feeling con quelle storie, prendendo diversi aspetti del gioco di ruolo e cercando di portarli al formato di un gioco da tavola. Perciò, **Arkham Horror** è molto differente dalla maggior parte dei giochi da tavola, ed è più centrato sull'avventura e sul gusto per l'avventura, piuttosto che sulla vittoria o la sconfitta. Infatti, un buon giocatore che ha perso può spesso divertirsi di più di un giocatore che ha vinto. In questo caso è la storia che è importante, ed i giocatori si divertiranno se riusciranno ad immergersi in essa.

Il divertimento in **Arkham Horror** è maggiore grazie alla creatività ed all'immaginazione dei giocatori ed alla varietà degli incontri ed alle battaglie durante la partita. Perciò, come in molti giochi di ruolo, i giocatori possono sentire il bisogno di cambiare le regole per rendere le partite più divertenti per il proprio gruppo di gioco. Questo non vuol dire che le regole siano incomplete, ma che sono facilmente modificabili per migliorare lo stile e le esperienze di gioco per un gruppo di giocatori. Le House Rules qua sotto sono solo alcune di quelle che io uso spesso per rendere le partite più difficili per i giocatori esperti, più facili per i novizi, o per aggiungere qualche novità e divertimento. Siete liberi di usare alcune, nessuna o tutte queste regole nelle vostre partite, in base alla personalità ed all'esperienza dei vostri giocatori.

### **Preparazione del Gioco:**

Regola 1 – Due Mostri nel Primo Portale (Gate): Durante la preparazione del gioco, quando si posiziona il primo Portale aperto, si mettono sul Portale 2 mostri invece di 1. In aggiunta, se si sta giocando con 4 o più giocatori, 2 mostri appariranno ogni volta dal nuovo Portale pescato.

*Motivazioni della regola: Per dare una maggior prospettiva dell'avventura e delle brutte cose che stanno accadendo ad Arkham, soprattutto ai giocatori alle prime armi. I mostri hanno più possibilità di muovere e gli Investigatori combatteranno più in fretta qualche nemico. Se si usa la regola dei 2 mostri ad ogni nuovo Portale, si aumenterà la pressione nelle partite con 4 o più giocatori, che dovranno combattere i mostri o vedranno crescere in fretta il Livello del Terrore (Terror Track), ma fermandosi a combattere i mostri raccoglieranno meno Segnalini Indizio (Clue Token) per Sigillare i Portali.*

Regola 2 – Scegliere gli Investigatori: All'inizio della partita, distribuisce casualmente 2 o 3 Schede Investigatore ad ogni giocatore. I giocatori sceglieranno il loro Investigatore tra uno di quelli pescati.

*Motivazioni della regola: Proibire di usare sempre lo stesso Investigatore, ma permettere di avere una scelta. Questo processo di assegnamento forza i giocatori ad usare Investigatori differenti da partita a partita, e quindi ad usare diverse strategie. Questo ovviamente aumenta la rigiocabilità ed il divertimento.*

### **Durante la partita:**

Regola 3 – Destinazione sconosciuta dei Portali: Tutti i Portali sono posizionati a faccia in giù sul tabellone, invece che a faccia in su. Con questa regola, il Portale è rivelato solo quando un Investigatore va sulla locazione e ci passa attraverso. Nel momento in cui un Investigatore entra in una locazione ed annuncia di passare attraverso il Portale, volta il Portale e muovi

immediatamente l'Investigatore nella relativa dimensione. (Questa regola funziona al meglio con la regola 4, vedere sotto)

*Motivazioni della regola: Creare mistero e rendere il gioco più interessante. Di solito i giocatori si gettano tranquillamente in un Portale perché sanno che li condurrà alle Dreamland ed il viaggio sarà più facile che nell'Abisso. Questa regola rende il gioco solo un po' più difficile, ma crea più dialoghi e confusione.*

Regola 4 – Scegliere di attraversare un Portale: Le locazioni con un Portale non risucchiano automaticamente gli Investigatori. Muovere attraverso il Portale è una scelta del giocatore, a meno che il Portale non si apra nella locazione in cui si trova già l'Investigatore, in quel caso viene risucchiato, proprio come spiegano le regole.

*Motivazioni della regola: Permette ai giocatori di avere più scelte e opportunità di avere Incontri nelle locazioni di Arkham. La mia spiegazione della regola è che il Portale non è enorme, probabilmente circa 4 metri per 4 e di solito si trova nella cantina dell'edificio. L'area della locazione è più grande (edifici con più piani e stanze, o acri di bosco fitto ecc...), questo permette di avere normali incontri nella locazione, anche se orribili creature possono attraversare il Portale in cantina...*

Regola 5 – La Pazzia comporta una Perdita Permanente di Memoria: Diventare pazzo causa all'Investigatore la perdita di 1 Incantesimo (Spell) o 1 Abilità (Skill). Questo al posto di scartare metà degli oggetti (Items). La perdita di Segnalini Indizio è applicata lo stesso, sono ricordi che ha dimenticato a causa del trauma.

*Motivazioni della regola: è un logico effetto della pazzia, ma fa anche in modo che forti combattenti temano i mostri che infliggono grande perdita di Sanità, perché si rendono conto che potrebbero perdere nello scontro importanti Incantesimi o Abilità.*

Regola 6 – Mostri Guardiani risucchiati dalla Chiusura di un Portale: I mostri a guardia di un portale (nello stesso spazio di un Portale) sono risucchiati all'interno di esso, quando viene chiuso. I giocatori non guadagnano questi mostri come trofei, ma solo il Portale.

*Motivazioni della regola: Le creature non vedono (o capiscono) le azioni dell'Investigatore, così sono colti di sorpresa e vengono risucchiati dal portale come ogni mostro con lo stesso simbolo riportato sul Segnalino Portale. Questo aiuta molto i novizi o se ci sono molti mostri in giro per il tabellone, specialmente se vengono risucchiati mostri forti. Spesso si usa questa regola quando si gioca con 2 mostri che appaiono da ogni nuovo Portale.*

Regola 7 – Perdita di Sanità per aver intrappolato un altro Investigatore in un Portale: Gli Investigatori sono responsabili delle proprie azioni, quindi sigillare un Portale in cui si trova intrappolato un altro giocatore senza via di ritorno per Arkham, è qualcosa che non dovrebbe fare. Se questo accade (ed è accaduto a Origin 2005, dove una madre nonostante le suppliche della figlia in un'altra dimensione ha sigillato un Portale senza attendere un turno per farla ritornare), l'Investigatore dovrebbe perdere 1d3 Sanità (Tira un dado e dividi il risultato per due, arrotondando per eccesso). Questo è un esempio, ma i giocatori potrebbero espandere questa regola per includere ogni situazione in cui un giocatore infligge danni ad un altro giocatore, volontariamente.

*Motivazioni della regola: Aggiunge gioco di ruolo e divertimento alla partita. Questa regola esisteva nell'originale Arkham Horror, ma la penalità per essere intrappolati in un Gate era*

*la morte. Abbiamo voluto alleggerire questa regola nella nuova edizione solo penalizzando gli Investigatori mandandoli Persi nel Tempo e nello Spazio (Lost in Time and Space), nel qual caso perderanno metà dei loro Oggetti e metà dei Segnalini Indizio. Quindi i giocatori che causano questa sofferenza (anche se c'è una buona ragione, come far sì che nessun nuovo mostro compaia) devono essere puniti per le loro azioni.*

Regola 8 – Un Round di Combattimento, Fuga Libera: Con giocatori novizi si può dare l'opportunità di continuare a combattere dopo un round oppure di riuscire automaticamente nel tiro di Fuga (Evade), dopo aver terminato il turno gli è permesso di fuggire liberamente nella seguente fase di movimento. Non possono avere incontri nella locazione, come se si fossero nascosti dal mostro che vi si trova. La regola non fa fuggire automaticamente dai nuovi mostri che si devono combattere come risultato della Fase di Movimento dei Mostri, nella Fase Mythos.

*Motivazioni della regola: Questa regola permette ai giocatori principianti di fuggire dopo un round di combattimento, senza dover essere ridotti a zero di Stamina nel round seguente. In questo modo possono decidere di recarsi all'ospedale e curarsi nei turni successivi, piuttosto che essere caricati dall'ambulanza e dover scartare metà degli Oggetti, Incantesimi e Soldi. Questa regola velocizza il gioco non solo riducendo la mortalità dei combattimenti, ma anche riducendo i turni richiesti ad un Investigatore ferito per tornare ad armarsi ritrovando le cose che ha perso.*

Regola 9 – Non si vince sigillando i Portali: Quando voglio una partita più difficile, specialmente con giocatori veterani, uso la regola "Non si vince sigillando i portali". Questa non ha effetti sul gioco tranne che togliendo uno dei modi per vincere. I Portali Sigillati però continuano a proibire l'apertura di nuovi Portali nella locazione, fattore molto importante nella partita.

*Motivazioni della regola: Rende il gioco più difficile e forza I giocatori ad usare nuove strategie. Deve essere presa in considerazione dai giocatori esperti, soprattutto se hanno vinto più del 50% delle partite.*

Regola 10 – Compaiono doppi Portali: Con cinque o più giocatori, si incominceranno ad aprire 2 Portali alla volta, quando il Tracciato del Fato del Grande Antico (Doom Track) raggiunge il 6. Questa regola apporta un cambiamento alla Fase Mythos, prima si pesca una Carta dei Miti e si svolgono tutte le azioni, poi si pesca una seconda Carta Mythos e si svolge solo l'azione relativa all'apertura del Portale. Se la locazione della seconda carta non ha un Portale e non è stata sigillata, un Portale verrà piazzato nella locazione. Se nella locazione c'è già un Portale, 1 mostro uscirà da questo, ma non negli altri Portali come accadrebbe normalmente. Se la locazione è Sigillata con un Segno degli Antichi, questo è rotto e viene scartato. Il Portale non comparirà, ma il sigillo di guardia verrà spezzato dalla volontà del Grande Antico.

*Motivazioni della regola: Rende il gioco più difficile per i gruppi di giocatori numerosi, inoltre rallenta ed aggiunge pressione alla partita. Può portare ad una fine del gioco inaspettata, quando mancano solo due spazi nel Tracciato del Fato del Grande Antico, che potrebbero essere riempiti in ogni turno.*

Regola 11 – Grande Antico veramente Grande: Per giocatori a cui piace avere una difficile fine del gioco, raccomando di seguire queste House Rules:

1. I Tiri di Santità per il Grande Antico usano il suo Modificatore di Combattimento come Modificatore alla Sanità. Se fallisci scarta metà dei tuoi Oggetti, metà degli Incantesimi e metà dei tuoi Alleati (per eccesso). Quindi inizia il combattimento con il Grande Antico usando le regole normali.
2. Se ci sono meno di 4 Investigatori in gioco, utilizza 4 come numero necessario per colpire ogni round di combattimento. Questo significa che bisogna ottenere 4 colpi per rimuovere un Segnalino Fato (Doom Token) dal Tracciato del Fato del Grande Antico. I colpi non sono accumulati da round a round se sono minori di 4, saranno persi dopo che gli Investigatori ed il Grande Antico hanno completato i loro attacchi.
3. Le abilità speciali non di combattimento non possono essere usate, sempre che non si decida di rinunciare all'attacco, e possono essere usate solo una volta per battaglia. In altre parole, quelle abilità o Incantesimi per riprendere Stamina o Sanità possono essere usati solo una volta durante il combattimento con il Grande Antico.

*Motivazioni della regola: In pratica queste regole rendono più difficile lo scontro con il Grande Antico per qualsiasi gruppo di Investigatori, più o meno numeroso che sia. La battaglia finale è intesa come un ultimo disperato tentativo di salvare Arkham, non il piano principale di vittoria per ogni gruppo. Impediscono ai giocatori esperti di acquistare armi e potenziarsi, per poi aspettare l'arrivo del Grande Antico.*

**Regola 12 – Custode del Grande Antico:** questa regola permette ad un giocatore di essere il game master della partita e controllare lo scorrere del gioco. Funziona meglio con un numeroso gruppo di giocatori (soprattutto se sono novizi del gioco). Il Custode controlla tutte le Carte Mythos pescate, il movimento dei mostri, e la risoluzione delle Carte Incontro. Durante la Fase Mythos, pesca 2 carte Mythos e ne gioca 1 ogni turno, scartando l'altra. Muove i mostri come descritto nella carta scelta, aggiusta il Tracciato del Fato ed il Tracciato del Terrore se richiesto, inoltre legge la Carta Incontro dopo che un giocatore ha scelto di pescarla. Infine pesca ogni Carta Portale delle altre dimensioni e legge l'incontro ai giocatori. In pratica il Custode controlla lo svolgimento del gioco per il piacere dei giocatori, come ogni game master in un gioco di ruolo.

*Motivazioni della regola: Velocizza il gioco per i gruppi numerosi e quelli alle prime partite. Rappresenta l'esperto di ogni regola, e rende l'atmosfera leggendo gli incontri e forzando i giocatori a fare scelte veloci. Spesso, un giocatore esperto grazie a questa regola può accrescere o decrescere la giocabilità della partita con le Carte Mythos, aggiungendo ogni turno avventure per i giocatori.*

### **Gioco in Solitario:**

**Regola 13 – Squadra d'Investigatori:** In solitario (e con 2 giocatori) distribuisce 6 Schede Investigatore e prendine 4 per giocare. La partita sarà giocata usando 4 giocatori come base delle condizioni di vittoria, del numero massimo di mostri, del combattimento con il Grande Antico, ecc...

*Motivazioni della regola: è più divertente e competitivo giocare con una squadra di Investigatori. In questo modo, se un giocatore non ha fortuna, gli altri possono mantenerlo in partita. La squadra crea più opportunità strategiche per il giocatore, ed alla fine gli farà avere un'avventura più bella ed una migliore esperienza di gioco.*

Questo è tutto per ora. Sentitevi liberi di usare queste regole o crearne di vostre per aumentare le possibilità del gioco. Mi sono divertito a leggere alcune delle vostre idee nei messaggi e v'incoraggio a continuare a crearne seguendo la vostra immaginazione, trasportando così voi ed i vostri amici nelle avventure del mondo di H. P. Lovecraft. Giocate, libratevi sulle ali della fantasia, uccidete qualche mostro, diventate un po' pazzi, e divertitevi visitando Arkham.