

ARKHAM HORROR



A
**CALL OF
CTHULHU**
BOARDGAME

BENVENUTI AD ARKHAM!

L'anno è il 1926, ed è il culmine dei ruggenti anni venti. Le Flipper (ragazze anticonformiste degli anni '20) ballano fino all'alba in locali pieni di fumo, bevendo alcol rifornito dai contrabbandieri di rum e dalla mafia. E' una celebrazione della fine di tutte le celebrazioni che sfocia nella guerra che mette fine a tutte le guerre.

*Tuttavia un'ombra scura minaccia la città di Arkham. Entità aliene conosciute come **Grandi Antichi** si nascondono nel vuoto oltre lo spazio ed il tempo, contorcendosi nei cancelli tra i mondi. Questi cancelli si stanno aprendo e devono essere richiusi, prima che i **Grandi Antichi** facciano del nostro mondo il loro dominio in rovina.*

Soltanto una manciata di investigatori resiste contro l'orrore di Arkham. Ce la faranno?

Arkham Horror è un gioco adatto da 1 a 8 giocatori (3 - 5 raccomandati), giocabile in 2 - 4 ore. Il gioco è ambientato nella immaginaria città di Arkham, Massachusetts, resa famosa da H.P. Lovecraft nei suoi racconti sui miti di Cthulhu.

OBIETTIVO DEL GIOCO

In **Arkham Horror**, una terribile creatura da oltre lo spazio ed il tempo si sta svegliando, e vuole entrare dalle porte dimensionali che si stanno aprendo su tutta la città. I giocatori devono unire le proprie forze per chiudere tutte le porte, prima che questo Grande Antico si svegli. Se il Grande Antico sconfigge i giocatori, tutta Arkham sarà dannata.

I giocatori devono lavorare insieme in un team d'investigatori per chiudere tutti i portali dimensionali, sigillarli per sempre, o, se si fallisce, sconfiggere il Grande Antico quando si sveglierà dal suo sonno.

VEDUTA D'INSIEME DI GIOCO

In **Arkham Horror**, gli investigatori esplorano la città, incontrano luoghi, gente, e creature sia normali che mondane. Attraverso queste avventure, gli investigatori sperano di guadagnare gli indizi e le risorse necessarie per confrontare ed infine contrastare la minaccia mitologica.

Presto nel gioco, gli investigatori cercheranno di evitare mostri più potenti mentre si muovono per la città cercando di guadagnare armi, incantesimi, indizi, ed altri oggetti di cui loro avranno bisogno.

Più tardi, gli investigatori tenteranno di chiudere alcuni portali e sigillarne altri più attivi.

Infine, una volta che molti cancelli sono stati sigillati, e gli investigatori hanno acquisito armi preziose, incantesimi, indizi, ed alleati, effettuano un ultimo, disperato assalto alle creature mitologiche, tentando di chiudere o sigillare i cancelli finali. O loro hanno successo ed il mondo sopravvive, oppure falliscono ed il Grande Antico si sveglia per la battaglia decisiva.

State attenti: Se il Grande Antico si sveglia, gli investigatori lotteranno per la loro stessa vita!

COMPONENTI DI GIOCO E PREPARAZIONE

All'interno della tua scatola di **Arkham Horror**, troverai i seguenti componenti di gioco:

- 1 Regolamento (questo che stai leggendo)
- 1 Tabellone di gioco
- 1 Marker primo giocatore
- 5 Dadi
- 16 Schede degli Investigatori
- 16 Marker Investigatori
- 16 Figure di Investigatori in Plastica c/basette
- 196 Gettoni di Status degli Investigatori
- 56 Gettoni di Denaro
- 34 Gettoni Sanità mentale (10 "tre" e 24 "uno")
- 34 Gettoni di "Stamina" (10 "tre" e 24 "uno")
- 48 Gettoni Indizi
- 24 Cursori Abilità
- 189 Carte Investigatore
- 44 Oggetti comuni
- 39 Oggetti unici
- 40 Incantesimi
- 20 Abilità speciali
- 11 Alleati
- 35 Carte Speciali
- 8 Seguaci
- 8 Affiliati alla "Silver Lodge"
- 8 Prestiti bancari
- 8 Carte Benedizione/Maledizione
- 3 Carte Deputato
- 8 Schede Grande Antico
- 20 Gettoni Fato "Doom"
- 179 Carte Grande Antico
- 63 Carte Locazione
- 67 Carte Mythos
- 49 Carte Portale
- 60 Marker Mostri
- 16 Marker Porte
- 3 Marker Attività
- 3 Marker Esplorazioni
- 1 Marker Tracciato del Terrore
- 6 Marker Chiuso

Prima di giocare la vostra prima partita ad **Arkham Horror**, staccate accuratamente i pezzi dalle fustelle in modo che non si lacerino. Poi, inserire le 16 figure in

plastica sulle basette dei 16 marker investigatori. Assicuratevi di tenere tutti i componenti fuori della portata di bambini ed animali.

VEDUTA D'INSIEME DEI COMPONENTI

Quella che segue è una introduzione sommaria ai vari componenti inclusi in **Arkham Horror**. Questo sommario dovrebbe aiutarvi ad identificare i vari componenti ed a capire come vengano utilizzati mentre leggete questo regolamento.

TABELLONE DI GIOCO



Il tabellone descrive la città di Arkham e gli "Altri Mondi" ai quali gli investigatori possono viaggiare durante il gioco. Vedere "Analisi del tabellone di gioco" a pagina 21 per una completa informazione sul tabellone.

MARKER PRIMO GIOCATORE

Questo marker è dato al giocatore che gioca per primo nel turno. Il marker viene passato a sinistra, ogni volta che inizia un nuovo turno.



DADI

I giocatori tirano i dadi per controllare l'Abilità, combattere battaglie, e determinare altri risultati casuali.



SCHEDE E MARKER INVESTIGATORE

Ogni giocatore riceve una scheda investigatore che descrive le abilità, abilità speciali, e l'equipaggiamento iniziale dell'investigatore che si controlla. Ogni giocatore riceve anche un marker investigatore usato per indicare la posizione attuale dell'investigatore sul tabellone di gioco. Vedere "Analisi della scheda Investigatore" a pagina 21 per una completa descrizione delle schede Investigatori.



GETTONI STATUS INVESTIGATORI

Questi gettoni sono usati per tenere traccia dei valori di Abilità speciali, Sanità mentale, Stamina (resistenza), Denaro ed Indizi dell'investigatore.



- I cursori di abilità speciali, tracciano l'attuale livello di abilità dell'Investigatore. Gli Investigatori controllano la loro abilità per tutto il gioco, nel corso delle loro avventure.



- I gettoni di Sanità mentale, indicano l'attuale livello appunto di Sanità mentale dell'Investigatore.



- I gettoni di Stamina rappresentano l'attuale livello di salute dell'Investigatore.



- I gettoni Indizio rappresentano per l'Investigatore la perspicacia necessaria e l'informazioni accumulate o prima oppure durante il gioco. Gli Investigatori possono spendere Indicatori Indizio per guadagnare bonus sui tiri abilità o per sigillare per sempre i portali.



- I gettoni di Denaro rappresentano l'attuale ricchezza dell'Investigatore. Il denaro viene speso per comprare equipaggiamento, pagare multe, etc.

CARTE INVESTIGATORE

Le piccole carte incluse in **Arkham Horror** sono chiamate carte investigatore. Rappresentano utili alleati che l'investigatore può incontrare ed oggetti che può acquisire durante il gioco. Ci sono sei tipi di carte Investigatore:



Gli **oggetti Unici** sono insoliti, qualche volta bizzarri, e possibilmente oggetti magici che possono essere di grande aiuto all'Investigatore. Gli "Elder signs", i quali possono sigillare per sempre i portali, si trovano in questo mazzo.

Le **Carte Abilità Speciali** rappresentano le abilità dell'Investigatore. Le carte Abilità normalmente o danno un bonus ad una certa abilità oppure ti consentono di ritirare i dadi quando fallisci un certo tipo di tiro di dadi. Le carte abilità speciali sono rare e costose da acquisire.

Gli **Alleati** sono persone che possono offrire assistenza agli investigatori nelle loro avventure. Gli Alleati sono le carte più potenti e possono trovarsi a "Ma's Boarding House" (un luogo situato sul tabellone) o attraverso incontri in alcuni dei luoghi più pericolosi ed instabili di Arkham.

Le carte **Speciali** rappresentano privilegi unici o obbligazioni. Ed includono i Seguaci, Affiliato alla Silver Twilight, Prestito Bancario, Benedizioni, Maledizioni, e carte Deputato di Arkham. Le carte Speciali hanno un'ampia gamma di effetti.



SCHEDA DEI GRANDI ANTICHI

All'inizio di ogni partita di **Arkham Horror**, i giocatori pescano a caso un Grande Antico che minaccerà la città. Una scheda Grande Antico elenca i poteri, le statistiche di combattimento, ed i cultisti associati con ognuna di queste entità aliene. Vedere "Analisi scheda Grande Antico" a pag. 19 per tutti i dettagli.



I gettoni Fato "Doom" sono messi sul tracciato del Fato "Doom" sulla scheda del Grande Antico ad indicare nuovi portali aperti su Arkham. Quando questo tracciato si è riempito con gettoni Fato "Doom", il Grande Antico si risveglia!

Sul retro di ogni gettone Fato "doom" c'è un'icona "elder sign". Quando un Investigatore gioca con successo un "elder sign" per sigillare per sempre un portale, un gettone Fato "doom" viene rimosso dal tracciato del Fato "doom" sulla scheda del Grande Antico, girandolo dal lato "elder sign", e piazzandolo sul luogo sigillato. Se per sigillare una portale si usano dei gettoni **Indizio**, in questa maniera non si riducono i gettoni Fato "doom" sulla scheda del Grande Antico. Per maggiori informazioni su come sigillare i portali, sia con gli "elder signs" che con i gettoni Indizio, vedere pag. 16.



Gettone Elder Sign



Gettone "Fato Doom"

CARTE GRANDE ANTICO

Le grandi carte incluse in **Arkham Horror** sono le carte Grande Antico. Queste rappresentano eventi che possono succedere in Arkham oppure negli Altri Mondi. Questi eventi possono includere scontri con mostri, incontri utili, etc. Ci sono tre tipi di carte Grande Antico: Carte Locazione, Carte Portale, e Carte Mythos.



Le carte **Locazione** rappresentano gli incontri che si possono fare nei vari luoghi di Arkham. Ognuno dei nove quartieri del tabellone, ha un mazzo di sette carte dedicate ad esso, ed ogni carta prevede un incontro per ognuno dei luoghi in quel quartiere. Per maggiori informazioni su Luoghi e Quartieri, vedere pagina 21.

Le carte **Portale** rappresentano gli incontri che si possono fare negli Altri Mondi. Diversamente dalle carte locazione, che sono separate in mazzi per ogni quartiere, le carte Portale sono mescolate tutte insieme in un unico mazzo. Per maggiori informazioni sugli Altri Mondi, vedere pagina 8-9, 21.

Le carte **Mythos** descrivono i maggiori eventi di Arkham. Durante la fase Mythos se ne pesca sempre una. Quando viene pescata una carta Mythos, si verificano più effetti. Essa identifica un luogo dove un portale si aprirà, determina il movimento di mostri ad Arkham, e rivela un evento che può colpire gli Investigatori. La maggior parte delle carte Mythos elencano anche un luogo dove appaiono dei gettoni Indizio.

MARKER MOSTRI

I marker Mostri rappresentano i mostri che girano per le strade di Arkham. Ogni mostro ha due lati: un lato movimento ed un lato per il combattimento. Lasciare che si veda il lato movimento del mostro mentre vaga per il tabellone. Quando un Investigatore combatte con un mostro, gira il marker mostro dal lato combattimento. I giocatori possono sempre vedere entrambe i lati di qualunque mostro. Vedere "Analisi dei Marker Mostri" a pagina 21 per una completa informazione.



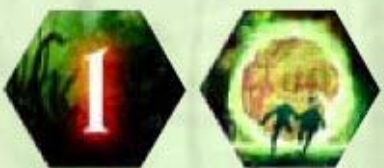
Lato Movimento Lato Combattimento

MARKER PORTALI



Questi marker sono piazzati sul tabellone ad indicare dove i Portali sugli Altri Mondi sono aperti. Ogni marker Portale indica l'Altro Mondo verso il quale conduce, ed include un modificatore del tiro di dadi per gli investigatori che tentano di chiudere il Portale.

MARKER ATTIVITÀ ED ESPLORAZIONE



Marker Attività

Marker Esplorazione

I marker Attività, indicano aree sul tabellone dove stanno succedendo eventi insoliti. Un marker Esplorazione viene messo sotto il marker Investigatore che ha affrontato coraggiosamente l'Altro Mondo oltre il Portale ed è ritornato.

MARKER TERRORE

Questo marker è piazzato sul tracciato del Terrore ad indicare lo stato mentale e morale degli abitanti di Arkham.

Appena sale il livello di Terrore, i negozi chiudono e la gente inizia a lasciare la città, consentendo infine ai mostri di infestare la città completamente.



MARKER CHIUSURA

Questi marker sono piazzati sui luoghi che sono stati chiusi, o per il livello di Terrore o per specifici eventi che sono accaduti nel gioco. Né gli Investigatori, né i mostri possono entrare in luoghi chiusi.



SETUP DEL GIOCO

Seguire i passi sottostanti per preparare una partita ad **Arkham Horror**.

1. PREPARARE L'AREA DI GIOCO

Aprire il tabellone di gioco e piazzarlo al centro dell'area di gioco. Assicurarsi che ci sia un ampio spazio intorno ai bordi del tabellone, per piazzare le schede degli Investigatori ed

i mazzi delle carte di gioco. Piazzare i vari gettoni ed i dadi vicino al tabellone, come mostrato nella foto di setup su questa pagina. Assicurarsi di aver messo il marker sul tracciato del Terrore allo spazio "0".

2. PIAZZARE GLI INDIZI INIZIALI

Piazzare un gettone Indizio su ogni luogo del tabellone che ha un diamante rosso sopra. Questi luoghi sono instabili e rappresentano i luoghi dove i Portali dimensionali possono aprirsi, e dove possono apparire i mostri. I luoghi sono rappresentati da immagini circolari che coprono porzioni di Arkham sul tabellone di gioco (come per es. la Silver Twilight Lodge, e la Ma's Boarding House).

3. SCELTA DEL PRIMO GIOCATORE

Scegliere a caso un giocatore che dovrà iniziare. Dare a questo giocatore il marker di Primo Giocatore.

4. DETERMINARE GLI INVESTIGATORI

Il primo giocatore mescola le schede dei 16 Investigatori. Poi senza guardarle, coperte, ne dà una ad ogni giocatore, compreso se stesso.

In alternativa, i giocatori possono accordarsi per scegliere i loro Investigatori, partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, finché tutti non hanno scelto un Investigatore.

SETUP DEL GIOCO

Piazzare gli oggetti relativi al Mythos, in un lato del tabellone.

Questi dovrebbero includere:

- 9 Mazzi Locazione *
- Mazzo Portale *
- Mazzo Mythos *
- Gettoni Fato "doom" e foglio del Grande Antico *
- Markers Portali *
- Markers Mostri (in un contenitore opaco) *
- Gettoni Indizio *
- Marker: Attività, Esplorazione e Chiusura

Piazzare un gettone Indizio su ognuno degli 11 luoghi instabili del tabellone (segnati con un diamante rosso sopra ogni luogo).

Piazzare gli oggetti relativi agli Investigatori in un lato del tabellone.

Questi dovrebbero includere:

- Alleati, oggetti Comuni, oggetti Unici, Incantesimi e mazzi Abilità *
- Mazzi delle carte Speciali Investigatore *
- Banca dei gettoni di Sanità e Stamina *
- Banca dei gettoni di denaro

Dare al primo giocatore scelto, il marker Primo giocatore. Il marker viene passato in senso orario tra i giocatori, alla fine di ogni turno.

Ogni giocatore prende la scheda ed il marker del suo Investigatore, poi ottiene gettoni Stamina e Sanità mentale in modo uguale al massimo del suo personaggio riferito alla sua Stamina e Sanità mentale. Inoltre, ogni giocatore ottiene i beni del suo personaggio. Infine ogni giocatore piazza il marker del suo Investigatore nel suo luogo di partenza sul tabellone.

5. RIVELARE IL GRANDE ANTICO

Il primo giocatore mescola le otto schede Grande Antico. Poi, senza guardarle, ne sceglie una e la piazza scoperta vicino al tabellone.

Questo è il Grande Antico che minaccerà Arkham per questa partita. Se nella tabella delle abilità del Grande Antico c'è una qualunque azione che accade all'inizio della partita, come per la Thousand Masks (le mille maschere) di NYARLATHOTEP, questa va risolta adesso.

In alternativa, i giocatori possono scegliere quale Grande Antico affrontare. Questo spesso è d'aiuto se ci sono restrizioni di tempo od altre considerazioni coinvolte (YIG per esempio è per un gioco corto, mentre CTHULHU è adatto ad un gioco particolarmente impegnativo).

6. SEPARARE I MAZZI DI GIOCO

Separare le varie carte Investigatore e Grande Antico nei rispettivi mazzi, e piazzarli vicino alla mappa come mostrato nel Setup del gioco a pagina 4.

7. RICEVERE I BENI DI PROPRIETÀ

Su ogni foglio Investigatore, certi oggetti possono essere indicati come beni di proprietà. Ogni giocatore, iniziando dal primo e proseguendo in senso orario, riceve gli oggetti indicati sul foglio Investigatore nell'area "Beni di proprietà". Il primo giocatore dovrebbe trovare le carte appropriate nei mazzi Investigatore, e passarle ai giocatori, come indicato sulle loro schede Investigatore.

8. MESCOLARE I MAZZI INVESTIGATORE

I giocatori mescolano i mazzi degli oggetti Comuni, oggetti Unici, degli incantesimi ed Abilità Speciali, e li mettono coperti vicino al tabellone. Se i giocatori devono pescare delle carte, le pescano a caso da questi mazzi.

9. RICEVERE BENI DI PROPRIETÀ A CASO

Ogni foglio Investigatore può indicare che l'Investigatore riceve uno o più beni di proprietà a caso. Ogni giocatore, iniziando dal primo e proseguendo in senso orario, pesca il numero di carte indicato dai mazzi appropriati, come indicato sul foglio Investigatore nell'area "Random Possessions" (Beni di proprietà casuali).

Nota: Le Abilità che colpiscono la pesca delle carte dal mazzo delle carte, come l'abilità: *Monterey Jack's Archeology*, hanno effetto quando si pescano i beni a caso, all'inizio del gioco.

10. FINE DEL SETUP DELL'INVESTIGATORE

Ogni giocatore riceve ora un numero di gettoni di Sanità Mentale (Sanity) uguale al valore della Sanità mentale del suo Investigatore, ed un numero di gettoni Stamina uguale al valore di Stamina del suo Investigatore. Questi valori sono elencati su ogni scheda Investigatore. Ogni giocatore dovrebbe piazzare questi gettoni vicino all'area appropriata su questa scheda.

Ogni giocatore inoltre riceve tre cursori per le Abilità Speciali (Skill) e ne piazza uno per tracciato di abilità speciale presente sul foglio.

Ogni cursore può essere piazzato su uno qualunque dei quattro "stop" di ogni tracciato dell'abilità speciale. Vedere "regolazione abilità speciali" (Adjusting Skill) a pagina 6 per maggiori informazioni sui cursori ed i tracciati delle Abilità Speciali (Skill).

11. CREARE UN CONTENITORE PER I MOSTRI

Mettere i marker Mostri in un contenitore opaco e mescolarli. Una tazza di caffè, un contenitore di plastica od un sacchetto di stoffa vanno benissimo per questo scopo. Per tutte queste regole, noi ci riferiremo a questo contenitore come Contenitore Mostri. Quando appare un mostro, oppure entra in gioco, il primo giocatore pesca a caso un marker mostro dal Contenitore Mostri, e lo piazza sul tabellone come indicato in queste regole, oppure come descritto nel testo di carte specifiche.

Eccezione: Non piazzare le cinque "mask" (maschere) mostri nel contenitore, a meno che il Grande Antico non sia NYARLATHOTEP. Se è stata rivelata una qualunque altro Grande Antico, rimuovere le maschere dal gioco (rimettetele nella scatola).

Le maschere mostri, sono identificate dalla parola "Mask" stampata sul lato di combattimento dei loro marker.

12. MESCOLARE I MAZZI GRANDE ANTICO ED I MARKER PORTALE

I giocatori ora mescolano i mazzi dei Mythos e Portale, e poi li rimettono coperti al loro posto vicino al tabellone. Poi, mescolano i 16 marker Portale e li mettono coperti in una pila vicino al tabellone.

13. PIAZZAMENTO MARKER INVESTIGATORE

Ogni giocatore ora prende il marker Investigatore descritto nella sua scheda Investigatore e lo piazza sul tabellone nel luogo indicato sulla scheda del suo Investigatore nell'area "Home" (casa/base). Le altre schede e marker Investigatore, ed anche le schede Grande Antico non utilizzate, possono essere rimosse dal gioco.

14. PESCA E RISOLUZIONE DELLA CARTA MYTHOS

Infine, il primo giocatore pesca la carta in cima al mazzo delle carte Mythos e la risolve come descritto nella sezione Fase Mythos di queste regole. La carta Mythos indicherà un luogo instabile dove appariranno un Portale ed un Mostro. Ricordate che i luoghi instabili sono identificati da un diamante rosso sul tabellone. Per maggiori informazioni su come risolvere la fase Mythos, vedere pagina. 9.

Importante: Ricordarsi di piazzare un gettone Fato "doom" sul tracciato del Fato del Grande Antico, dopo che la prima Porta si è aperta. Dopo che la carta Mythos è stata completamente risolta, il primo turno inizia, partendo dal primo giocatore.

IL TURNO DI GIOCO

Il turno in **Arkham Horror** è diviso in cinque fasi. Durante ogni fase, ogni giocatore, partendo dal primo e proseguendo in senso orario, effettua le azioni che si verificano durante quella fase. Una volta che tutti i giocatori hanno completato una fase, inizia la fase successiva. Alla fine dell'ultima fase in ogni turno, il marker del primo giocatore viene passato al giocatore alla sinistra, ed un nuovo turno inizia.

Le fasi di ogni turno sono:

- Fase I: Mantenimento
- Fase II: Movimento
- Fase III: Incontri ad Arkham
- Fase IV: Incontri in Altri Mondi
- Fase V: Mythos

Durante ogni fase, ogni giocatore, partendo dal primo e proseguendo in senso orario, effettua le azioni che si verificano durante quella fase.

Fase I: Mantenimento

Durante la fase di mantenimento, ogni giocatore fa le seguenti azioni, in ordine.

1. Rianimare le carte Esaurite

Alcune carte si esauriscono quando vengono usate, ciò vuol dire che vengono girate a faccia in giù per il resto del turno. All'inizio della fase di mantenimento, ogni giocatore rianima queste carte girandole a faccia in su. Ricordarsi semplicemente che si possono usare le carte a faccia in su e non si possono usare quelle coperte, fino a che non vengono girate nella prossima fase di rianimazione.

Esempio: Richard (giocando con Harvey Waters) lancia l'incantesimo *Wither* nell'ultimo turno, forzandolo ad esaurirsi e quindi a girarlo a faccia in giù. Durante la fase di mantenimento, Richard gira a faccia in su ancora una volta l'incantesimo *Whiter*. L'incantesimo è ora pronto per essere lanciato di nuovo.



2. Effettuare Azioni di mantenimento

Dopo la rianimazione delle proprie carte esaurite, ogni giocatore deve riesaminare le sue carte Investigatore per vedere se qualcuna di esse ha un'azione di mantenimento. Ogni giocatore *deve* effettuare tutte le azioni di mantenimento elencate nelle proprie carte, ogni turno. Le azioni di mantenimento possono essere eseguite in qualsiasi ordine il giocatore desideri.

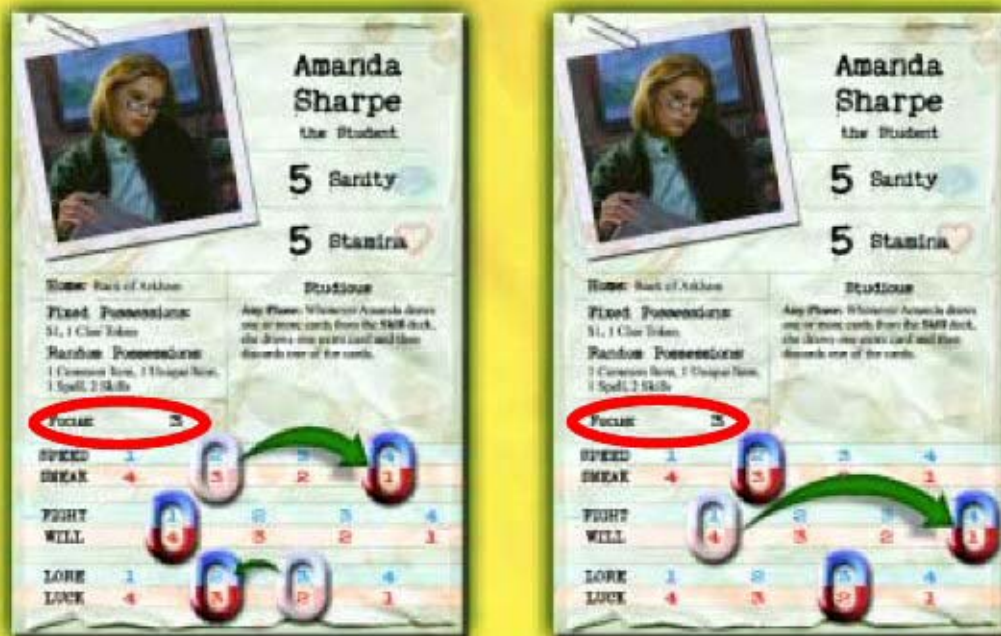
Esempio: Guardando le sue carte, Richard trova che ha una carta Seguace (Retainer), che richiede un'azione di mantenimento. Per prima cosa, Richard riceve \$2. Per il Seguace, prende due gettoni di denaro dalla pila di gettoni denaro nell'area di gioco. Richard deve poi tirare un dado per vedere se può tenere o perdere il Seguace. Richard è fortunato e tiene il Seguace per un altro turno.

3. Regolare le Abilità Speciali

Infine, ogni giocatore può regolare le Abilità dell'Investigatore usando i tre cursori Abilità, che sono stati piazzati sul foglio Investigatore nel *setup* iniziale. Questo processo, così come la descrizione generale di come funzionano i cursori abilità, è spiegato nel riquadro di sotto in questa pagina.

Eccezione: Durante il setup del gioco, i giocatori possono settare i loro tre cursori abilità, su uno qualunque dei quattro stop sui loro tre tracciati abilità. Questo iniziale setup non aderisce alle normali regole che restringono il numero di stop di cui un cursore può essere mosso durante ogni turno.

REGOLAZIONE DELLE ABILITÀ SPECIALI



Durante il **mantenimento**, puoi regolare le abilità del tuo personaggio per reagire adeguatamente alla situazione dell'Investigatore. Il **Focus** rappresenta la capacità del personaggio di suddividere la sua attenzione per manovrare le sue capacità. Questo determina il totale di numeri di "stop" che devi osservare per regolare le abilità speciali del personaggio, ogni turno.

Esempio 1: Sopra, Amanda ha un Focus di 3. Questo le consente di muovere i suoi cursori sul foglio per un totale di 3 stop ogni turno. Per questo turno sceglie di muovere di 2 verso destra la sua Speed/Sneak. Poi, avendo 1 punto movimento inutilizzato, muove il suo cursore della Lore/Luck verso sinistra.

Esempio 2: Per questo turno, Amanda decide di usare tutti i suoi punti movimento per il suo cursore Fight/Will di tre stop verso destra. Non avendo più punti movimento per questo turno non può muovere nessun altro cursore, gli altri restano nella posizione dell'ultimo turno.

Fate attenzione a come regolate le vostre abilità speciali, in particolare se il vostro personaggio ha un Focus basso.

Se regoli le abilità troppo da una parte, sbilanciandole, puoi essere preso alla sprovvista in un momento cruciale senza l'abilità per reagire.

Fase II: Movimento

Durante la fase di movimento, ogni giocatore fa *una* delle seguenti due azioni di movimento, questo dipende dal fatto che il suo Investigatore si trovi ad Arkham oppure in un Altro Mondo (vedere "analisi del tabellone", pagina 21).

Movimento ad Arkham

Oppure

Movimento nell'Altro Mondo

I due tipi di movimento dell'Investigatore, sono descritti di seguito.

Movimento ad Arkham

Se l'Investigatore si trova localizzato ad Arkham (es. il suo marker dell'investigatore si trova nell'area cittadina del tabellone), egli riceve punti movimento uguali al valore di **Speed** (velocità) indicato sul foglio dell'investigatore. Un giocatore può spendere un punto movimento per muovere il suo marker Investigatore da un'area del tabellone ad un'altra, a patto che le due aree siano collegate da una linea gialla sul tabellone. Un punto movimento consente ad un Investigatore di muovere da un luogo ad un'area di strada, da un'area di strada ad un'altra oppure da una strada ad un luogo.

I luoghi sono indicati da immagini circolari sulle zone di Arkham del tabellone di gioco. Le strade sono rappresentate da box rettangolari sul tabellone, uno per ogni quartiere di Arkham (per es., Miskatonic U. e Rivertown)

Scappare dai Mostri

I luoghi e le strade che contengono marker di mostri, possono influenzare il movimento dell'Investigatore. Ogni volta che un Investigatore *tenta di lasciare* un luogo o un'area di strada occupata da uno o più marker di mostri, l'Investigatore deve o combattere oppure scappare da **ognuno** dei mostri presenti (vedere "Scappare dai Mostri" a pag. 13 e "Combattimento" a pag. 14 per maggiori informazioni). Allo stesso modo, se un Investigatore *finisce* il suo movimento in un luogo od un'area di strada occupata da uno o più mostri, egli deve combattere oppure scappare da **ogni** mostro.

Se l'Investigatore fallisce la fuga da un mostro, il mostro immediatamente gli infligge il suo danno di combattimento (vedere "Combattimento" a pag. 14), ed entra subito in combattimento con lui.

Una volta che l'Investigatore inizia a combattere con un mostro per qualsiasi ragione, il suo movimento termina. Senza tener conto se lui vince o perde la battaglia, l'Investigatore perde il resto dei suoi punti movimento e deve rimanere dov'è.

MOVIMENTO AD ARKHAM



Amanda Sharpe inizia il suo turno in Graveyard (cimitero), in Rivertown. La sua velocità attuale è di 4, che le consente di muoversi con 4 punti movimento per questo turno. Lei decide di recarsi ad Administration, ed esegue i seguenti passi:

1. 1 punto movimento per muoversi da Graveyard all'area di strada di Rivertown.
2. 1 punto movimento per andare dalla strada di Rivertown alla strada di French Hill.
3. 1 Punto movimento per andare dalla strada di French Hill alla strada di Miskatonic U.
4. 1 punto movimento per andare dalla strada di Miskatonic U. alla Administration.



MOVIMENTO NELL'ALTRO MONDO



Esempio: Amanda Sharpe è nella prima area di Dreamlands. Durante il suo movimento, si muove nella seconda area di Dreamlands. Durante il movimento del turno successivo, ritorna ad Arkham, muovendosi in una qualunque locazione con una portale aperto su Dreamlands, ora il giocatore piazza un marker Esplorazione sotto il marker del suo Investigatore.

RITORNO AD ARKHAM



Esempio: Amanda Sharpe sta ritornando ad Arkham da Dreamlands. Lei può scegliere di muovere in una qualunque locazione che contenga un portale aperto su Dreamlands. Dopo aver fatto ciò, un marker Esplorazione viene piazzato sotto il marker del suo Investigatore.

Prendere Indizi

In qualsiasi momento, quando un investigatore *finisce* il suo movimento in un luogo che contiene gettoni Indizi, può prenderne immediatamente o qualcuno oppure tutti. L'Investigatore non può prendere niente se il suo movimento non termina nel luogo dove si trovano i gettoni Indizio e prosegue il suo movimento: Egli *deve* finire il suo movimento nel luogo dove si trovano i gettoni per poterli prendere.

Movimento nell'Altro Mondo

Gli Altri Mondi sono rappresentati da grandi spazi circolari lungo un lato del tabellone. Questi spazi rappresentano luoghi bizzarri, strane dimensioni, e mondi alternativi che figurano bene in vista nel Mythos.

Di norma i giocatori entrano in questi Mondi esplorando i Portali dimensionali (vedere pag. 8).

Da notare che ogni area circolare che rappresenta un Altro Mondo è divisa in due da una linea ben visibile: Le aree a sinistra ed a destra di questa linea, sono le due aree dell'Altro Mondo.

Se un Investigatore è in un Altro Mondo all'inizio della fase di movimento, non riceve punti movimento. Invece, il suo movimento dipende se egli si trova nella prima (sinistra) o seconda (destra) area dell'Altro Mondo.

- Se l'Investigatore è nella prima area dell'Altro Mondo, si muove alla seconda area.

- Se l'Investigatore è nella seconda area dell'Altro Mondo, ritorna ad Arkham. Il giocatore deve scegliere un luogo che contenga un Portale in relazione con l'Altro Mondo che sta lasciando. Poi piazza un marker "esplorazione" sotto il suo Investigatore ad indicare che ha esplorato il Portale. Questo marker rimane in gioco a lungo tanto quanto un Investigatore resta nel luogo. Se non c'è un Portale aperto che da sull'Altro Mondo dove si trova l'Investigatore, allora l'Investigatore è perso nello spazio e nel tempo.

Investigatori in Ritardo

Durante il gioco, certi effetti possono causare ad un Investigatore un **Ritardo**. Quando succede questo, piazzare il marker Investigatore su un fianco, ad indicarne il ritardo.

Gli Investigatori in ritardo non ricevono punti movimento e non muovono durante la fase di movimento. Invece, nella fase di movimento dell'Investigatore, il giocatore rimette il marker Investigatore in piedi, ad indicare che non è più in ritardo. Nel turno seguente, l'Investigatore sarà in grado di muovere di nuovo normalmente.

Fase III: Incontri ad Arkham

Durante la fase Incontri ad Arkham, ogni giocatore che ha l'Investigatore in una locazione (no strade o aree di Altri Mondi) *deve* fare una delle seguenti azioni. L'azione che dovrà intraprendere l'Investigatore dipende dal fatto che la locazione contenga o meno un Portale aperto.

1. Nessun Portale

Se la locazione non contiene alcun Portale, l'Investigatore fa un incontro in quel luogo. Il giocatore mescola il mazzo locazione corrispondente al quartiere in cui l'Investigatore si trova, e pesca una carta dal mazzo. Il giocatore trova la voce per il luogo del suo Investigatore, legge ad alta voce, ed esegue la/le azioni indicate dal testo della carta. Da notare che la carta può indicare che "appare un mostro", nel qual caso l'Investigatore deve o scappare dal mostro (vedere "Scappare dai Mostri", pag. 13) oppure combatterlo (vedere "Combattimento", a pag. 14). Una volta che il giocatore ha risolto ciascuna delle indicazioni della carta, rimette la carta nel mazzo del locazione.

I Mostri e le Porte non possono apparire in locazioni sigillate, anche se questo è ordinato dal testo della carta.

I Mostri che appaiono come risultato di un incontro in un luogo o un Portale, non rimangono sul tabellone dopo che l'incontro è risolto. Se un Investigatore sfugge ad un mostro, rimettere il mostro nel contenitore mostri (vedere "Incontri con i Mostri" pag. 20).

2. Portale

Se il luogo ha una Portale, l'Investigatore viene risucchiato. Egli muove alla prima area (l'area a sinistra) dell'Altro Mondo indicato dal marker Portale.

Eccezione: quando un Investigatore è entrato in una Portale ed è ritornato ad Arkham,

LOCAZIONE D'INCONTRO (NESSUN PORTALE)



Esempio: Amanda Sharpe è alla Historical Society a Southside, così lei pesca una carta a caso dal mazzo di Southside e guarda alla voce Historical Society. Secondo la carta, un custode gli offre un passaggio alla Woods (foresta): Se accetta, si muove alla Woods e fa un altro incontro là.

LOCAZIONE D'INCONTRO (CON PORTALE)



Esempio: Amanda Sharpe è alla Black Cave (caverna nera), ma là c'è una Porta che conduce a Dreamlands. Dato che non ha sotto l'Investigatore un marker Esplorazione, lei viene risucchiata nel Portale fino alla prima area di Dreamlands.

INCONTRI NEGLI ALTRI MONDI



Esempio: Amanda Sharpe è nella City della Great Race (la città della Grande Razza), nella quale ci sono un simbolo d'Incontro giallo e verde. Lei inizia a pescare carte dal mazzo Portale. La prima carta ha un simbolo rosso, e così non può fare incontri nella City della Great Race. Il giocatore scarta la carta e ne pesca un'altra, questa volta è una carta con il simbolo blue e la scarta di nuovo. Pesca di nuovo ed infine trova il simbolo verde, esamina la carta per vedere se ha uno specifico incontro nella City della Great Race. Non ne fa, così lei guarda all'incontro nell'Altro Mondo e ne segue le sue istruzioni.

il giocatore piazza un marker Esplorazione sotto il marker del suo Investigatore. Mentre rimane nel luogo del Portale, non ne viene più risucchiato, può invece provare a **chiudere o sigillare il Portale** (vedere “chiudere e sigillare Portali”, pag. 16). Se l'Investigatore lascia il luogo prima che il Portale venga chiuso o sigillato, scarta il marker esplorazione. Se l'Investigatore ritorna più tardi nel gioco in quel luogo, verrà ancora risucchiato nel Portale. Egli deve risolvere ancora la fase di Incontri nell'Altro Mondo, prima che possa ritornare in quel luogo e tentare di chiudere o sigillare il Portale.

Fase IV: Incontri nell'Altro Mondo

Durante la fase di Incontri nell'Altro Mondo, gli Investigatori che si trovano sugli spazi dell'Altro Mondo fanno degli incontri. Gli spazi dell'Altro Mondo sul tabellone sono segnati con icone circolari di differenti colori. Questi tondi colorati sono chiamati **simboli degli incontri (encounter symbols)**. Quando un Investigatore fa un incontro nell'Altro Mondo, il giocatore pesca carte dal mazzo Portale, una alla volta, fino a che non pesca una carta che corrisponde ad uno di questi simboli degli incontri. Le carte Portale che non corrispondono al colore dei simboli degli incontri, vengono messe a faccia in giù in basso al mazzo Porte.

Una volta che il giocatore ha pescato una carta Portale che corrisponde al colore del simbolo incontro, la esamina per vedere se farà uno specifico incontro per l'Altro Mondo nel quale è attualmente il suo Investigatore. Se c'è indicato sulla carta uno specifico incontro, il giocatore legge ad alta voce ed esegue una qualsiasi azione elencata nella carta. Se non c'è uno specifico incontro indicato, il giocatore legge la sezione “Altro” (“Other”) ad alta voce ed esegue una qualunque azione indicata dal testo della carta.

Il testo di una carta di incontro dell'Altro Mondo, può essere l'apparizione di un mostro, nel qual caso l'Investigatore deve o scappare dal mostro (vedere “Scappare dai Mostri”, pag. 13), o combatterlo (vedere “Combattimento”, pag. 14). Una volta che l'incontro è risolto, poi il giocatore scarta la carta a faccia in giù, alla base del mazzo Portale.

I mostri che appaiono come risultato di un incontro in un luogo o Portale, non rimangono mai sul tabellone, dopo che l'incontro è stato risolto. Se un Investigatore scappa da un tale mostro, esso ritorna al Contenitore Mostri (vedere “Mostri negli Incontri”, pag. 20).

Fase V: Mythos

Durante la fase Mythos, il *primo giocatore* pesca una carta Mythos ed esegue le azioni indicate:

1. **Apertura Portale e Generazione Mostro**
2. **Piazzare Gettoni Indizio**
3. **Muovere i Mostri**
4. **Attivare l'Abilità Mythos**

Ognuna di queste azioni è descritta in dettaglio come segue.

1. Apertura Portale e Generazione Mostro

Il primo giocatore inizia guardando l'angolo in basso a sinistra della carta Mythos che ha pescato, per vedere dove le forze dimensionali stanno assaltando Arkham in questo turno. Possono succedere una di queste tre cose, questo dipende dal fatto che ci sia un Portale aperto, un marker Elder sign, o nulla in questa locazione.

A. La locazione ha un Elder sign

Se è stato piazzato nella locazione un gettone Elder Sign, non succede niente. Niente Portale aperto e nessuna apparizione di mostri. L'Elder Sign ha per sempre sigillato quel luogo, e non possono essere aperti nuovi Portali.

B. La locazione ha una Portale aperto

Se c'è già una Portale aperto in quel luogo, un mostro emerge da *ogni Portale aperto* attualmente sul tabellone. Il primo giocatore pesca marker mostri a caso dal Contenitore Mostri, e li piazza su ogni luogo con un Portale aperto. Se ci sono più mostri che devono essere piazzati rispetto al limite dei mostri (vedere “Limite dei Mostri e la Periferia”, pag. 17), i giocatori dovranno decidere dove i mostri saranno piazzati. I giocatori devono prendere questa decisione prima che i mostri siano pescati dal Contenitore Mostri. Se i giocatori non si accordano su dove mettere i mostri, allora deciderà per loro il primo giocatore.

C. Nessun Elder Sign o Portale

Se non ci sono né Portali aperti, né marker Elder sign in quel luogo, un nuovo Portale si apre ed un mostro emerge da esso. Questo vuol dire che succederanno le seguenti cose, in ordine:



1. Il Tracciato del Fato “doom” Avanza

Il primo giocatore piazza un gettone Fato con il simbolo dell'occhio visibile nel primo spazio disponibile sul tracciato del Fato del Grande Antico. Se il gettone è piazzato nell'ultimo spazio disponibile sul tracciato del fato, il Grande Antico si sveglia, e la fine del gioco è iniziata (vedere “Il Grande Antico si sveglia!”, pag. 18). Se il Grande Antico si è svegliato, non avete bisogno di completare il resto della fase Mythos: Procedete immediatamente alla battaglia finale!

Da notare che è possibile che il Grande Antico si risvegli anche perché ci sono troppi Portali aperti ad Arkham tutti insieme (vedere “Il Grande Antico si sveglia!”, pag. 18).

2. Una Portale si Apre

Il primo giocatore pesca un marker Portale dalla pila dei marker Portale vicino al tabellone, e lo piazza a faccia in su sopra la locazione. Scarta qualsiasi gettone indizio che si trovava in loco: Gli Investigatori hanno perso la loro opportunità di perseguire quegli indizi.

3. Un Mostro Appare

Il primo giocatore pesca a caso un marker mostro dal Contenitore Mostri e lo piazza sul luogo. Se questo portasse il numero dei mostri oltre il limite di mostri, allora il primo giocatore mette il mostro nella Periferia (vedere “Limite dei Mostri e la Periferia”, pag. 17).

Importante: Diversamente dagli Investigatori, i mostri non vengono mai risucchiati attraverso i Portali dimensionali.

Esempio: Wade è il primo giocatore e pesca la carta Mythos mostrata nell'esempio di prima. L'angolo in basso a sinistra della carta mostra la Black Cave (la caverna nera), la quale non ha nè una Porta aperta, nè un marker Elder sign. Per prima cosa, Wade aggiunge un gettone Fato al tracciato del Fato del Grande Antico. Ci sono ancora spazi liberi sul tracciato, così Waldo pesca il marker Portale in cima alla pila e lo piazza sulla Black Cave. Il Portale rivelato conduce a Yuggoth. Infine, Wade pesca un mostro dal Contenitore Mostri (Dark Young), ed anche questo lo piazza sulla Black Cave.

RISOLVERE UNA CARTA MYTHOS



1. **Apertura Portale e Generazione Mostri**
2. **Piazzare gettoni Indizio**
3. **Muovere i Mostri**
4. **Attivare le Abilità Speciali della carta.**

A. Ogni carta Mythos ha una caratteristica appena sotto il suo titolo, che dice a quale sottotipo appartiene. Le carte Mythos sono o **Headlines** (titoli), **Environments** (ambienti) oppure **Rumors** (voci). Ogni sottotipo si comporta in maniera leggermente differente, e sono tutti spiegati in queste regole.

Portali che si aprono sugli Investigatori

Se un Portale si apre in un luogo che contiene un Investigatore, egli è immediatamente risucchiato dal Portale alla prima area del corrispondente Altro Mondo. Come risultato dell'improvviso disorientamento causato dal risucchiamento del Portale, l'Investigatore subisce un ritardo. Mettere il marker Investigatore su un fianco. L'Investigatore non si muoverà durante la prossima fase di movimento (vedere "Investigatori in Ritardo", pag. 16).

2. Piazzamento Gettoni Indizio

Molte carte Mythos indicano una locazione dove un gettone Indizio appare. Piazzare un gettone Indizio sulla locazione indicata a meno che non ci sia un Portale aperto. Se uno o più Investigatori sono in quel luogo, uno di loro (i giocatori dovrebbero decidere tra di loro) può immediatamente prendere quel gettone Indizio. Se i giocatori non possono accordarsi su chi dovrà prendere l'indizio, allora deciderà il primo giocatore.

3. Muovere i Mostri

Anche se i mostri iniziano in luoghi dove emergono dai Portali, presto lasciano queste locazioni e vagano per le strade di Arkham. Per determinare il movimento dei mostri, il primo giocatore guarda l'angolo in basso a destra della carta Mythos che ha pescato per il turno. Questa area descrive quali mostri muovono durante il turno, ed anche la direzione nella quale muovere sul tabellone.

Ogni carta Mythos ha due aree di movimento su di essa, rappresentate da riquadri neri e bianchi. Ogni locazione ed area di strada sul tabellone allo stesso modo riporta delle frecce di colore bianco e nero (talvolta insieme, vedere sotto).

Ogni riquadro di movimento sulla carta Mythos riporta uno o più simboli dimensionali su di essa. Ogni marker mostro allo stesso modo riporta un simile simbolo dimensionale sul suo lato di movimento.

I Mostri attualmente sul tabellone i quali simboli dimensionali sono indicati anche nel riquadro di movimento sulla carta Mythos, muovono fino ad un luogo od area di strada connessa, come descritto di seguito:

- Se il mostro è indicato nel riquadro di movimento bianco, segue la freccia bianca che lo conduce fuori dalla sua area attuale.
- Se il mostro è indicato nel riquadro di movimento nero, segue la freccia nera che lo conduce fuori dalla sua area attuale.

Importante: Le frecce che conducono fuori da alcuni luoghi sono nere da una parte e bianche dall'altra. Queste frecce funzionano come se fossero di entrambe i colori, così i mostri indicati sia nel riquadro nero che in quello bianco possono seguire quelle frecce.

Movimento del Mostro e degli Investigatori

Un mostro che già divide un luogo o area di strada con uno o più Investigatori, non muove e rimane sul posto.

MOVIMENTO MOSTRI



Esempio 1: E' stata pescata la carta Mythos a sinistra. I Mostri indicanti i simboli nell'area bianca (barretta, triangolo e stella) muovono, seguendo le frecce bianche. Muovono anche i Mostri che indicano i simboli nell'area nera (esagono), seguendo le frecce nere.

Ecco un esempio specifico:

1. Il Gug, con il suo simbolo barretta, segue la freccia nera e bianca che lo conduce fuori dal luogo attuale.

B. Il Dark Young non muove. Sebbene abbia un simbolo esagono, il suo bordo è giallo, e sta ad indicare che è un mostro stazionario che non può mai muovere.



Esempio 2: Viene pescata la carta Mythos qui sopra. I Mostri che riportano i simboli nell'area bianca (quadrato e diamante) muovono, seguendo le frecce bianche. I Mostri che indicano invece dei simboli nell'area nera (cerchio), muovono seguendo le frecce nere. Ecco un esempio specifico:

1. Il Dimensional Shambler, con il suo simbolo quadrato, segue la freccia nera che lo conduce fuori dal suo luogo attuale. Poi, poiché egli ha un bordo rosso che significa che è veloce, muove ancora una volta (2), seguendo la freccia bianca.

A. Il Dhole non muove. Sebbene abbia un simbolo cerchio, condivide il luogo dov'è con Amanda Sharpe, così rimane là invece di allontanarsi da lei.

Certi mostri muovono più volte (vedere la descrizione di mostro “veloce” qui sotto); quando un simile mostro entra in un'area che contiene uno o più Investigatori, si deve fermare. Non c'è un Incontro con il mostro durante questa fase, ma l'Investigatore sarà forzato a scappare o combattere durante la fase di movimento.

Esempio: Una Star Spawn muove in Uptown, dove Joe Diamond ed Aschan Pete si trovano attualmente. Durante la loro prossima fase di movimento, uno o possibilmente entrambe gli Investigatori avranno bisogno di occuparsi di Star Spawn.

SPECIALITÀ DI MOVIMENTO DEI MOSTRI

La maggioranza dei mostri si muove come descritto sopra, ma alcuni mostri hanno speciali abilità di movimento che seguono regole speciali. Ci sono cinque tipi di movimento differenti per i mostri in **Arkham Horror**. Queste sono indicate dal colore dei bordi sul lato movimento dei marker mostri:

Normale (bordo nero): I mostri muovono normalmente come descritto sopra.

Stazionario (bordo giallo): I mostri stazionari **non muovono mai**. Loro rimangono nel luogo dove entrano in gioco.

Veloce (bordo rosso): I mostri veloci muovono due volte, seguendo le frecce appropriate per entrambe i passi del loro movimento. I mostri veloci fermano il loro movimento se incontrano un Investigatore.

Unico (bordo verde): I mostri con movimento unico (come l'Hound of Tindalos), hanno speciali abilità di movimento elencate sul lato combattimento del loro marker mostro. Girare tale marker mostro e seguire le istruzioni indicate.

Volante (bordo blu): I mostri volanti generalmente muovono direttamente verso l'Investigatore più vicino in un'area di strada, o muovono nell'area di “Cielo” se non può raggiungere un Investigatore in questo turno. I mostri volanti sono spiegati con maggior dettaglio nell'immagine qui a destra.

4. Attivare le Abilità Mythos

Infine, il primo giocatore guarda il testo speciale sulla carta Mythos, esaminando le caratteristiche indicate in cima alla carta. Le varie caratteristiche indicano differenti tipi di carte Mythos, e possono essere risolte in diversi modi come descritto qui sotto.

Titolo: Il primo giocatore, risolve immediatamente il testo speciale del Titolo della carta Mythos. Egli scarta la carta Mythos coperta in basso nel mazzo delle carte Mythos.

MOSTRI VOLANTI



A) Se il mostro volante è in una locazione o area di strada con uno o più Investigatori, rimane dove si trova.



B) Se il mostro volante è in una locazione o area di strada senza alcun Investigatore e ci sono uno o più Investigatori in una area di strada connessa, si muove in quella area di strada. Se ci sono più aree di strada connesse contenenti Investigatori, allora muove verso quell'area di strada con l'investigatore che abbia il più **basso** valore attuale di Abilità speciale *Sneak* (incluso ogni relativo equipaggiamento e abilità speciale; se c'è un pareggio, il primo giocatore decide verso quale Investigatore dovrà muoversi).



C) Se il mostro volante è in un'area di strada senza Investigatori e non ci sono Investigatori in un'area di strada connessa, allora si muove verso il **Cielo** (vedere **Il Cielo**, qua sotto).

IL CIELO

Il Cielo è un'area circoscritta che è considerata essere connessa ad un'area di strada che è **connessa a tutte le aree di strada di Arkham**. I mostri volanti possono piombare sugli Investigatori dovunque nelle strade di Arkham. Da notare che **i mostri volanti nel Cielo, contano per il limite dei mostri** (vedere “Limite Mostri e Periferia”, pag. 17).

Ambiente: Lo speciale testo Ambiente di una carta Mythos, rimane in gioco per più turni, può darsi anche fino alla fine del gioco. Il primo giocatore piazza la carta scoperta vicino al tabellone, scartando qualunque carta Mythos Ambiente precedente, coperta, in basso nel mazzo delle carte Mythos. Questo vuol dire che soltanto una carta Mythos Ambiente alla volta può essere in gioco.

Voci: Il testo speciale di una Voce di una carta Mythos, rimane valido fino a che le condizioni sulla carta: o *Passare* o *Fallire*, non si sono verificate; a quel punto la carta è risolta e scartata coperta in basso nel mazzo delle carte Mythos.

Può esserci in gioco soltanto una Voce per volta. Se c'è già una carta Mythos Voce in gioco, ignorare il testo speciale della carta Voce appena pescata, e scartarla coperta in basso al mazzo delle carte Mythos dopo aver risolto i suoi altri effetti per il turno (come il portale aperto ed il movimento dei mostri).

Altri Effetti: Inoltre, le carte Mythos possono richiamare uno o più marker "attività" o "chiusura", per essere piazzati su luoghi specifici. Piazzare semplicemente i rispettivi marker sui luoghi indicati dalla carta. Se la carta lascia il gioco, rimuovere anche i marker dai luoghi.

Fine del Turno

Una volta che il primo giocatore ha risolto tutti i passi della Fase Mythos, il turno è finito ed uno nuovo ne inizia con la Fase di Mantenimento. I giocatori continuano in questo modo fino alla fine della partita.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco finisce in uno di questi due modi: o gli Investigatori respingono la minaccia del Mythos, oppure loro sono sconfitti da esso.

VITTORIA

Gli Investigatori vincono la partita in uno qualunque dei seguenti tre modi:

A. Chiudere i Portali

Per soddisfare questa condizione di vittoria, i giocatori devono portare a termine due obiettivi:

- Un Investigatore deve chiudere l'ultimo Portale sul tabellone, in modo tale che non ci siano attualmente più Portali aperti.
- Quando l'ultima Portale è chiuso, i giocatori devono avere un numero di Trofei Portale uguali o maggiore del numero di giocatori. Questi Trofei Portale *includono* quello dato per la chiusura dell'ultimo Portale, ma *non includono* qualsiasi altro Trofeo speso dai giocatori.

Se queste due condizioni sono raggiunte, i giocatori vincono immediatamente. La stabilità è stata ripristinata ad Arkham e il Grande Antico è tornato a dormire in un sonno profondo per qualche altro millennio.

B. Sigillare i Portali

Se, in qualsiasi momento ci sono sei o più gettoni Elder Sign sul tabellone, i giocatori vincono immediatamente. Il Grande Antico è scacciato e la pace ritorna a regnare su Arkham.

C. Bandire il Grande Antico

Se il Grande Antico si sveglia (vedere pag. 18), ma gli Investigatori riescono a sconfiggerlo, i giocatori vincono immediatamente. Il Grande Antico è bandito oltre il tempo e lo spazio.

CONTEGGIO PER LA VITTORIA

Se i giocatori raggiungono una delle precedenti condizioni di vittoria, gli Investigatori hanno sconfitto la minaccia del Mythos e salvato Arkham. Il giocatore con la maggioranza di Trofei Portale, è ricompensato con il titolo onorifico di Primo Cittadino di Arkham. In caso di pareggio, il titolo va al giocatore con la maggioranza di Trofei Mostro.

Potete calcolare la vittoria usando il seguente sistema di punteggio.

Iniziando con il numero più alto stampato sul tracciato del fato del Grande Antico.

Sottrarre a questo numero il livello di terrore alla fine del gioco.

Ora applicate i seguenti modificatori:

- 1 per Prestiti Bancari non pagati/mancati;
- 1 per ogni Elder Sign giocati durante la partita;
- +1 per ogni Trofeo Portale non speso a fine partita;
- +1 per ogni tre Trofei mostri mantenuti alla fine della partita;
- +1 per l'Investigatore sopravvissuto sano di mente alla fine della partita.

Esempio: I coraggiosi Investigatori chiudono l'ultimo Portale, rispedendo a dormire Azathoth al suo sonno discontinuo, nel momento in cui il livello del terrore sale a 6. Sottrarre il

livello (6) dal numero più alto stampato sul tracciato del fato di Azathoth (14), è si ha un punteggio base di 8. Il gruppo ha due mancati pagamenti Bancari (-2), tre Elder Sign giocati durante la partita(-3), ha otto Trofei Portale non spesi (+8), ha 17 Trofei mostro non spesi (+5) ed ha 5 Investigatori sopravvissuti, sani di mente alla fine della partita (+5), per un totale di 21 punti.

SCONFITTA

Se il Grande Antico si sveglia e sconfigge tutti gli Investigatori in battaglia, il Grande Antico è scatenato, e tutta l'umanità soffrirà per il fallimento degli Investigatori. In questo sfortunato evento, tutti i giocatori perdono.

ALTRE REGOLE

Dopo aver letto le regole fino a questo punto, tu dovresti aver familiarizzato con lo svolgimento generale del gioco, incluso cosa devi fare per raggiungere la vittoria. La sezione che rimane di questo libretto di regole, ti offre tutto quello di cui avrai bisogno per soddisfare quegli obiettivi: come fare il controllo delle abilità speciali per i vostri Investigatori, come scappare e combattere i mostri, come lanciare incantesimi, come chiudere o sigillare i portali dimensionali, e molto altro.

Abilità Speciali

Queste sono abilità di base che gli Investigatori usano per adempiere compiti nel corso del gioco. Ogni Investigatore ha sei abilità speciali, elencate qui sotto. Gli Investigatori hanno anche un valore per ognuna di queste abilità, che dipende dal modo in cui loro hanno posizionato i loro cursori abilità (vedere pag. 6). **Un valore di abilità rappresenta il numero di dadi che l'Investigatore lancia per un controllo basato su quella abilità.**

Combattimento: Usata per atti fisici di forza e resistenza. Usata anche in combattimento.

Conoscenza: Usata per testare la conoscenza mistica ed abilità. Usata anche per lanciare incantesimi.

Fortuna: Usata per determinare i capricci degli eventi. E' l'abilità usata comunemente negli incontri.

Furtività: Usata per atti di scaltrezza e furto. Anche usata quando si scappa dai mostri.

Velocità: Usata per testare la rapidità e l'agilità. Anche usata per determinare il movimento dell'Investigatore.

Volontà: Usata per testare la forza della personalità e la forza di volontà dell'Investigatore. Anche usata per il controllo dell'Orrore all'inizio del combattimento.

CONTROLLI DELLE ABILITÀ SPECIALI

Gli Investigatori sono spesso chiamati ad effettuare dei controlli delle abilità per evitare danni o compiere qualcosa nel gioco. Quando il gioco ordina un controllo abilità, esso si presenta in modo preciso che fornisce le seguenti informazioni:

- L'abilità che devi usare per effettuare il controllo;
- Il modificatore (bonus o malus) per il controllo, se c'è;
- La difficoltà del controllo (se è non indicato la difficoltà è 1).

Esempio 1: Si fa un controllo Furtività (-1). In questo esempio, la Furtività è l'abilità che l'Investigatore deve usare per il controllo. Il modificatore è -1, una penalità in questo caso. Dato che non è specificato, la difficoltà è 1.

Esempio 2: Si fa un controllo sulla Fortuna (+2) [2]. In questo esempio, la Fortuna è l'abilità che l'investigatore deve usare per il controllo. Il modificatore è +2, quindi un bonus. La difficoltà è 2.

Quando si effettua un controllo abilità, un giocatore deve sempre lanciare un numero di dadi uguale al valore dell'abilità del suo investigatore.

I modificatori e la difficoltà sono spiegati in maggiore dettaglio di seguito.

MODIFICATORI

Questo numero è aggiunto o sottratto al valore di abilità dell'Investigatore prima che il giocatore faccia il controllo. Il risultato è il numero di dadi che il giocatore lancia per fare il controllo. Da notare che i modificatori si applicano sempre al numero di dadi che un giocatore lancia per un controllo, non al risultato dei dadi individualmente.

Esempio: Michael McGlean è invitato ad effettuare i due controlli abilità indicati nell'esempio sopra. La sua Furtività attuale è 3, e la sua Fortuna è 2. Nel primo esempio, sottrae uno dalla sua Furtività di 3 (per il modificatore -1), e poi lancia due dadi. Nel secondo, aggiunge due alla sua Fortuna di 2 (per il modificatore di +2) e poi lancia quattro dadi.

Importante: Se il modificatore riduce a 0 o meno i dadi, egli fallisce automaticamente il controllo. Il giocatore può spendere ancora gettoni Indizio per effettuare il controllo (vedere "Spendere Gettoni Indizio per i Controlli Abilità", di seguito).

DIFFICOLTÀ

Questo è il numero di **successi** che un Investigatore deve lanciare durante un controllo abilità per passare il controllo. Ogni risultato di dado con 5 o 6 conta come un successo. Da ricordare che se un controllo abilità non indica la difficoltà, è sottinteso che sia 1.

Esempio 1: Michael McGlen tira due dadi per il controllo Furtività descritto sopra. Tira un 2 ed un 5, il 5 è un successo, dandogli un totale di un successo. Dato che il controllo Furtività non ha indicata la difficoltà, è sottinteso che sia 1. Michael ha abbastanza successi per passare il controllo.

Esempio 2: Michael poi lancia i dadi per il controllo Fortuna descritto sopra. Ed ottiene 2, 5, 3 e 6, per un totale di due successi (il 5 ed il 6 sono entrambe dei successi). Dato che la difficoltà del controllo era 2, Michael passa il controllo Fortuna.

Ci sono quattro tipi di **controlli speciali abilità** che i giocatori dovrebbero essere consapevoli: **Controlli Fuga, Controlli Orrore, Controlli Combattimento, e Controlli Incantesimi**. Tutti questi controlli di abilità speciali, sono basati su una delle sei abilità indicate sopra e sono descritte più avanti in questo manuale. Se un Investigatore riceve un bonus ad una abilità, qualunque controllo speciale di base su quella abilità anche riceve questo bonus. Comunque, se un Investigatore riceve un bonus soltanto ad un controllo speciale, quel bonus *non si applica* a qualunque altro controllo basato sulla stessa abilità.

Per esempio, i controlli di Fuga sono un tipo speciale del controllo Furtività. Una carta abilità speciale che da un +1 di Furtività è usato entrambe sia per il controllo Furtività che Fuga. Comunque, un oggetto che da un +2 per il controllo di Fuga è usato soltanto quando si fa il controllo di Fuga. Questo bonus non può essere usato su un normale controllo Furtività.

SPENDERE GETTONI INDIZIO SUI CONTROLLI ABILITÀ SPECIALI

I gettoni Indizio rappresentano informazioni riguardo la minaccia del Mythos che un Investigatore può acquisire. Un giocatore può spendere gettoni Indizio, uno alla volta, dopo ogni controllo abilità (fallito o meno). Ogni gettone Indizio speso, consente al giocatore di tirare un dado in più; se il risultato è un successo, viene sommato al totale raggiunto dall'inizio.

Esempio: Joe Diamond fallisce un controllo della Conoscenza (-1, [3], ma ottiene due successi. Decidendo che ha bisogno veramente di passare questo controllo, scarta un gettone Indizio e tira un'altro dado, ottenendo un 3. Ancora nessun successo, così Joe spende un secondo gettone Indizio e tira un secondo dado, questa volta ottiene un 6. Questo successo extra incrementa il suo totale di successi per il controllo fino a 3, abbastanza per passare il controllo.

Importante: Spendere un gettone Indizio da sempre almeno un dado da tirare, anche se il modificatore ha abbassato il numero di dadi che puoi tirare sotto lo 0.

Scappare dai Mostri

Quando un Investigatore tenta di muovere fuori da un'area contenente un mostro o finisce il movimento in quella area, egli deve o combattere il mostro oppure scappare.

Un Investigatore può tentare di scappare da un mostro effettuando un **controllo di Fuga**. Un controllo di Fuga è un controllo dell'abilità speciale che usa il valore di furtività dell'Investigatore. Il controllo è modificato dal valore di Consapevolezza che è stampato nell'angolo in alto a destra del lato movimento del marker mostro. La difficoltà del controllo di Fuga è sempre di 1, a meno che il mostro non abbia una abilità speciale che affermi altrimenti.

Se l'investigatore passa il controllo di Fuga, egli scappa dal mostro ed il giocatore può continuare il suo turno normalmente, che sia continuare il movimento o interagire con l'area.

SCAPPARE DAI MOSTRI



Esempio 1: Qui, Amanda muove dalla Wood alla Uptown Streets, dove il Dhole la sta aspettando. Amanda desidera continuare il movimento a Southside Streets, così lei dovrà fare un controllo di Fuga. La sua Furtività attualmente è di 2, e la Consapevolezza del Dhole è -1, così Amanda tirerà 1 dado, sperando in un successo.



Esempio 1A: Se Amanda dovesse fallire il controllo di Fuga, il Dhole le infligge immediatamente il suo danno di combattimento, e lei perde 4 di Stamina. Se è ancora cosciente, deve fare un controllo dell'Orrore, e se sopravvive, dovrà decidere ancora se combattere il Dhole oppure tentare di fuggire di nuovo da lui. Anche se Amanda sconfigge in qualche modo il Dhole, il suo movimento finisce qua.

Esempio 1B: Se Amanda dovesse passare il controllo di Fuga, lei scivola via oltre il Dhole, ed il suo movimento continua normalmente. Nell'immagine sopra, lei continua sulla sua strada per Southside Streets.

Se l'Investigatore fallisce il controllo, il mostro gli dà immediatamente il suo danno di combattimento, ed inizia il combattimento con il mostro (vedere "Combattimento", più avanti in queste regole).

Esempio: Ashcan Pete si muove dal Merchant District a Northside, dove un Star Pawn lo sta aspettando. Pete vuole continuare il suo movimento al Curiosity Shoppe, così deve sfuggire allo Star Spawn. La Furtività attuale di Pete è 4, e la Consapevolezza dello Star Spawn è -1, così tira tre dadi, sperando in un almeno un successo. Se passa il controllo, allora sfugge allo Star Spawn e può continuare il movimento. Se lo fallisce, lo Star Spawn danneggia la sua Stamina di 3 e entra in combattimento con lui.

Un Investigatore può rimanere nella stessa area del mostro dopo che gli è sfuggito. Egli rimane semplicemente dov'è, e non deve entrare in combattimento col mostro in questa fase. Questo consente ad un Investigatore di entrare in un Porta nello stesso luogo dove è sfuggito ai mostri. Tale Investigatore potrebbe (se in grado) sfuggire i mostri durante la Fase Movimento, ed entrare nella Porta durante la Fase degli Incontri ad Arkham.

Esempio: Nell'esempio precedente, se Pete sfugge con successo lo Star Spawn, egli potrebbe scegliere di rimanere nell'area Northside senza combatterlo per adesso. Comunque, la prossima Fase di Movimento, se la dovrebbe vedere di nuovo con lo Star Spawn (sfuggendogli di nuovo, oppure affrontandolo).

Se ci sono più mostri nell'area, l'Investigatore deve sfuggire ad ogni mostro a turno, in qualunque ordine lo desideri. Se fallisce la fuga dal mostro, il mostro infligge il suo danno al combattimento, e la battaglia con il mostro ha inizio. Se sconfigge il mostro, egli deve ancora lottare o sfuggire ogni altro mostro nell'area, che non ha ancora combattuto o fuggito. Senza tener conto se abbia o meno avuto successo in ulteriori tentativi di fuga, il movimento dell'Investigatore termina non appena fallisce anche un solo controllo di fuga.

Esempio: Se lo Star Spawn dell'esempio precedente fosse stato accompagnato da un Shoggoth, Pete avrebbe dovuto sfuggire entrambi i mostri, per continuare il movimento al Curiosity Shoppe. Se Pete decide di sfuggire dallo Star Spawn per primo e fallisce il controllo, allora non può più muovere. Ipotizzando che egli vinca il conseguente combattimento con lo Star Spawn, egli deve ancora o sfuggire oppure combattere lo Shoggoth.

Alcune volte i mostri appaiono come risultato di un incontro Localizzazione o Portale. Un Investigatore può sfuggire questi mostri come gli altri. Comunque, questi mostri non rimangono mai sul tabellone dopo che l'incontro è risolto. Se un Investigatore sfugge ad un simile mostro, immediatamente il marker ritorna nel Contenitore Mostri.

Combattimento

Alla fine, tutti gli Investigatori devono affrontare le loro paure e combattere contro il Mythos. Se un Investigatore entra in combattimento con un mostro, risolve in ordine i seguenti passi:

1. Controllo Orrore

Prima di tutto, la natura aliena del mythos minaccia di sopraffare la mente dell'investigatore. Questo è rappresentato da un Controllo dell'Orrore.

Un controllo dell'Orrore è un controllo che usa il valore dell'abilità "Volontà". Questo valore è modificato dalla classe d'orrore del mostro (si trova nell'angolo in basso a sinistra del suo lato di combattimento). La difficoltà di questo controllo è sempre 1, a meno che il mostro non abbia una abilità speciale che indichi il contrario.

Se l'Investigatore passa il controllo, non succede niente. Se lo fallisce, l'Investigatore perde l'ammontare di Sanità mentale indicata sotto la classe d'orrore del mostro. Il giocatore scarta l'appropriato numero di gettoni Sanità mentale dalla sua scheda Investigatore. Un Investigatore che riduce a zero i gettoni Sanità mentale, diventa pazzo (vedere pag. 16).

Esempio: Ashcan Pete fallisce il controllo di fuga dallo Star Spawn, così ora deve fare un controllo dell'Orrore. La Volontà di Pete è attualmente di 3, ma la classe d'Orrore dello Star Spawn è di -3, così Pete non può tirare dadi per il controllo ed automaticamente fallisce. Pete perde 3 di Sanità mentale, come indicato sotto la classe d'Orrore dello Star Spawn. Pete rimuove tre gettoni di Sanità mentale dalla sua scheda. Se lui avesse avuto successo in qualche maniera, non gli sarebbe successo niente.

Che passi il controllo o meno, un Investigatore ha bisogno di fare un solo controllo dell'Orrore ogni volta che egli combatte con un mostro. Se da principio un Investigatore fugge con successo il mostro, egli non avrà mai bisogno di fare un controllo dell'Orrore.

2. Lottare o Fuggire

Poi, l'Investigatore deve scegliere: Egli può o tentare di fuggire o lottare con il mostro.

A. Fuggire

L'Investigatore prova a sfuggire il mostro, usando un controllo della Fuga come descritto in "Sfuggire dai Mostri", precedentemente in queste regole. Se passa il controllo, elude il mostro e la battaglia finisce immediatamente. Se fallisce il controllo, il mostro infligge il suo danno di combattimento e la battaglia continua (vedere "Danno dai Mostri", di seguito).

COMBATTIMENTO



Esempio: Qui, Amanda ha deciso di lottare con un Elder Thing. La prima cosa che lei deve fare è un **controllo dell'Orrore**. La sua Volontà è di 2, ma guardando la classe d'Orrore (A) dell'Elder Thing, vede che il modificatore è -3, che porterebbe il suo totale giù fino a -1, il quale automaticamente la fa fallire. Come risultato, egli perde 2 di Sanità mentale, come indicato sotto la classe d'Orrore dell'Elder Thing.

Ipotizzando che Amanda non sia diventata pazza dopo la perdita della sua Sanità mentale, lei ora può fare un controllo di Combattimento per provare a sconfiggere l'Elder Thing. La sua abilità di Lotta è 3, e guardando alla classe di combattimento (B) dell'Elder thing, lei vede che ha un modificatore di +0, che le dà un totale di tre dadi per il controllo. Il mostro ha una Durezza di 2, così lei ha bisogno di due successi per sconfiggerlo. Tira i dadi ed ottiene questo risultato:



Il 5 ed il 6 sono entrambe dei successi, che le danno i due successi di cui aveva bisogno per sconfiggere l'Elder Thing! Lei reclama il suo Trofeo Mostro.

Se Amanda avesse fallito, l'Elder Thing le avrebbe inflitto il suo danno di combattimento, causandole la perdita di 1 Stamina ed 1 **Arma o Incantesimo** a sua scelta. Lei avrebbe dovuto decidere se combatterlo di nuovo o fuggire. Comunque, lei **non** ha bisogno di fare un altro **controllo dell'Orrore**, dato che ne ha già fatto uno in questo combattimento.

B. Combattimento

Se l'Investigatore combatte contro il mostro, deve fare un **controllo di Combattimento**. Un controllo di Combattimento è un controllo di abilità speciale che usa il valore di combattimento dell'Investigatore. Questo valore è modificato dalla **classe di combattimento** del mostro (stampato nell'angolo in basso a destra del suo lato di combattimento). La difficoltà di questo controllo è uguale alla **resistenza** del mostro, che è rappresentata dal numero di icone "goccia di sangue" (blood drop) che appaiono in basso al centro del lato di combattimento del mostro.

Se l'Investigatore passa il controllo di Combattimento, sconfigge il mostro. Il giocatore dell'Investigatore rimuove il marker dal tabellone e lo piazza di fronte a se come un Trofeo Mostro. Se l'investigatore fallisce il controllo, il mostro infligge il suo danno di combattimento (vedere "Danni dal Mostro", di sotto).

Esempio: Dopo aver fallito il suo controllo dell'Orrore, Ashcan Pete decide di combattere lo Star Spawn piuttosto che tentare di fuggire. Il Combattimento di Pete è 6 e il modificatore di combattimento dello Star Spawn è -3, così Pete tira tre dadi. La Resistenza dello Star Spawn è 3 (la difficoltà per il controllo), così Pete deve avere successo su tutti e tre i dadi per sconfiggere il mostro. Se Pete ha successo, prende il marker dello Star Spawn e lo piazza davanti a se come Trofeo Mostro. Se fallisce, lo Star Spawn infligge il suo danno di combattimento a Pete.

Importante: Se la resistenza di un mostro è più grande di 1, il successo parziale non ha effetto su di esso. Un mostro deve essere completamente sconfitto in un controllo di Combattimento o esso ignora tutti i successi che l'investigatore tira.

3. Danni dal Mostro

Ogni volta che un Investigatore fallisce nel fuggire o nello sconfiggere un mostro, questo infligge il suo danno di combattimento all'Investigatore. L'ammontare del danno di combattimento che un mostro infligge, è stampato sotto la sua classe di combattimento. L'Investigatore perde tanta Stamina quanto è questo numero. Il giocatore scarta l'appropriato numero di gettoni Stamina dalla scheda del suo Investigatore. Un Investigatore che riduce a zero i gettoni di Stamina sviene (vedere pag. 16).

Da notare che alcuni mostri hanno abilità che aggiungono alcuni effetti speciali al loro danno di combattimento. Per esempio, il Nightgaunt scaraventa l'Investigatore attraverso il Portale più vicino, invece di causargli la perdita di gettoni Stamina.

Se l'Investigatore rimane cosciente, sano, e nello stesso spazio del mostro dopo che questo passo è risolto, il combattimento continua. Ritornare al passo 2, Lottare o Fuggire, e continuare il combattimento fino a che non sia risolto.

Esempio: Pete fallisce il controllo di Combattimento, così lo Star Spawn gli infligge il suo danno di combattimento. Il danno di combattimento dello Star Spawn è 3, così Pete perde tre Stamina. Danneggiato, contuso, e più che folle, Pete si prepara per un altro round di combattimento.

USARE ARMI E INCANTESIMI IN COMBATTIMENTO

Gli Investigatori possono guadagnare un prezioso vantaggio nel combattimento usando armi e incantesimi. Il maggiore vantaggio delle armi è che loro concedono automaticamente bonus sui controlli di Combattimento, nessun controllo di abilità speciali aggiuntivo è richiesto per usarle. Comunque, molte armi concedono dei bonus di **Combattimento Fisico**, che non hanno effetto contro molti mostri Mythos.

Gli Incantesimi, di contro, danno bonus di **Combattimento Magico**. Questi hanno effetto contro quasi tutti i mostri di **Arkham Horror**. Un Investigatore deve lanciare con successo un incantesimo per acquisire i suoi benefici (vedere "Lanciare Incantesimi", di seguito). Se un Investigatore fallisce nel lancio di un incantesimo, questo non darà bonus per il combattimento. In altre parole, gli incantesimi sono più potenti e versatili delle armi, ma non sempre sono una cosa sicura.

Limiti delle Armi e degli Incantesimi

C'è un limite al numero di armi ed incantesimi che un Investigatore può usare in una volta. Questa limitazione è rappresentata da una icona "mano" stampata nell'angolo in basso a sinistra di ogni carta Arma e Incantesimo. Ogni Investigatore può usare qualsiasi combinazione di armi ed incantesimi ed aggiungere il bonus delle sue abilità speciali insieme, finché il loro numero combinato di icone mano non è superiore a due. Da notare che un incantesimo richiede il numero di mani stampato sulla carta, anche se l'Investigatore fallisce il suo lancio.

Esempio: Ashcan Pete ha acquistato alcuni equipaggiamenti ed un incantesimo prima di affrontare uno Star Spawn. Egli decide di usare la sua 45 automatica (un'arma che gli dà un +4 di bonus Combattimento Fisico, ed usa una mano), e il Disseccatore (Shrivelling) (una magia che gli dà un bonus di +6 di Combattimento Magico se lancia con successo l'incantesimo, ed usa una mano). Pete lancia con successo il Disseccatore. Con la 45 automatica e l'incantesimo lanciato con successo, egli guadagna un bonus totale di +10 (+4 dall'arma, +6 dall'incantesimo). Aggiungendo il suo valore di Combattimento di 6, Pete ha un totale di abilità speciale per il controllo di Combattimento di 16. Egli poi considera il valore di combattimento (-3) dello Star Spawn, lasciandolo con 13 dadi con i quali dovrà tirare 3 successi (3, quanto la resistenza dello Star Spawn).

Lanciare Incantesimi

Un Investigatore deve lanciare con successo un incantesimo per guadagnare i suoi benefici. Ogni incantesimo ha un **modificatore di lancio**, e la maggior parte hanno un **costo di Sanità**. Per lanciare un incantesimo, un Investigatore deve pagare il suo costo di Sanità e poi passare un **controllo Incantesimo**.

Per pagare il costo di Sanità di un incantesimo, il giocatore toglie semplicemente un numero di gettoni Sanità dal suo totale, uguale al costo dell'incantesimo. I giocatori devono sempre pagare il costo di Sanità di un incantesimo, che l'Investigatore in seguito passi il controllo Incantesimo o meno.

Un controllo Incantesimo è un controllo di abilità speciale che usa il valore di Conoscenza dell'Investigatore, regolato dal modificatore di lancio dell'incantesimo. Se il controllo di Incantesimo fallisce, l'incantesimo non ha effetto. Se il controllo ha successo, l'incantesimo ha effetto.





Esempio: Harvey Walters tenta di lanciare il Guaritore (Heal), un Incantesimo con un modificatore di lancio di +1 ed un costo di Sanità di 1. Per prima cosa, Harvey paga il costo di Sanità, poi fa un controllo della Conoscenza (+1). La sua Conoscenza è di 4 al momento, così egli tira 5 dadi ed ottiene 2 successi. L'incantesimo Guaritore ha avuto successo. L'effetto dell'incantesimo consente ad Harvey di recuperare Stamina in maniera uguale al numero di successi che egli tira nel controllo Incantesimo, così Harvey recupera due di Stamina.

STATUS DELL'INVESTIGATORE

Questa sezione delle regole descrive le varie condizioni che possono colpire un Investigatore durante il corso del gioco.

SANITÀ E STAMINA

Un Investigatore inizia il gioco con un numero di gettoni di Sanità mentale e Stamina uguale al valore elencato sulla scheda dell'Investigatore. Questi due valori indicano il massimo possibile di Sanità e Stamina. Mentre l'Investigatore può guadagnare e perdere Sanità e Stamina nel corso del gioco, l'attuale Sanità e Stamina dell'Investigatore non può mai eccedere il massimo.

Pazzia ad Arkham

Se un Investigatore riduce la Sanità a 0 mentre si trova ad Arkham, l'Investigatore è temporaneamente portato alla **pazzia**. Egli deve immediatamente scegliere e scartare metà dei suoi oggetti e metà dei suoi gettoni Indizio (arrotondati per difetto), e tutti i suoi seguaci (se ci sono). Il giocatore poi muove immediatamente il suo Investigatore al manicomio di Arkham. L'Investigatore è reintegrato con 1 Sanità, ritornando 1 gettone Sanità alla sua scheda Investigatore, e non ha ulteriori incontri in questa fase. L'Investigatore può fare il suo prossimo turno normalmente.

Inconscio ad Arkham

Se un Investigatore riduce la Stamina a 0 mentre si trova ad Arkham, l'Investigatore è stordito e reso **incosciente**. Egli deve immediatamente scegliere e scartare metà dei suoi oggetti e metà dei suoi gettoni Indizio (arrotondati per difetto), e tutti i suoi seguaci (se ci sono). Il giocatore muove immediatamente il suo Investigatore all'Ospedale St. Mary's.

L'Investigatore è reintegrato con 1 Stamina, e non ha ulteriori incontri in questa fase. L'Investigatore può fare il prossimo turno normalmente.

Pazzia ed Incoscienza in un Altro Mondo

Se un Investigatore riduce la Stamina o la Sanità a 0 mentre è in un Altro Mondo, l'Investigatore è **perso nello spazio-tempo**. Egli deve immediatamente scegliere e scartare metà dei suoi oggetti e metà dei suoi gettoni Indizio (arrotondati per difetto), e tutti i seguaci (se ci sono). La sua Stamina e la Sanità sono reintegrate ad un minimo di 1. Il giocatore muove immediatamente il suo Investigatore nell'area del tabellone "Perso nello Spazio-Tempo", e piazza il marker Investigatore su un fianco ad indicare che l'Investigatore è ritardato (vedere "Perso nello Spazio-Tempo", più avanti in queste regole).

Importante: Quando si sommano gli oggetti prima di scartarli, contare tutti gli Oggetti Comuni, Oggetti Unici e gli Incantesimi. Inoltre, la Deputy's Revolver e la Patrol Wagon contano entrambe come oggetti. Alleati, Abilità Speciali ed altre carte non contano per questo totale.

INVESTIGATORI IN RITARDO

Un Investigatore il cui marker è piazzato su un fianco è stato trattenuto. Gli Investigatori in ritardo non muovono durante la Fase di Movimento, e non ricevono punti movimento. Invece, quando il giocatore dell'Investigatore in ritardo prende il suo turno nella Fase di Movimento, egli dovrebbe rimettere in piedi il marker Investigatore ad indicare che l'Investigatore non è più in ritardo.

INVESTIGATORI ARRESTATI

In alcuni incontri può risultare che un Investigatore sia arrestato e portato alla Stazione di Polizia. Quando questo succede, il giocatore dovrebbe piazzare l'Investigatore nella Cella della Prigione (Jail Cell) (piuttosto che nell'area principale della Stazione di Polizia). Gli Investigatori arrestati perdono metà del loro denaro (arrotondato per difetto) e subiscono un ritardo. Il giocatore salta completamente il prossimo turno, semplicemente posizionando il marker del suo Investigatore nell'area principale della Stazione di Polizia durante la Fase di Movimento. Il giocatore potrà agire nel turno seguente normalmente.

PERSONE NEL TEMPO E NELLO SPAZIO

Ogni Investigatore che è perso nel tempo e nello spazio è immediatamente messo nell'area Perso nello Spazio e nel Tempo del tabellone. L'Investigatore è ora in ritardo, ed il giocatore dovrebbe piazzare il marker Investigatore su un fianco. L'Investigatore perde il suo prossimo turno, rimanendo nell'area Perso nel Tempo e nello Spazio. Il giocatore può soltanto riposizionare in piedi il suo marker Investigatore durante la Fase di Movimento. Nel turno seguente, all'inizio della Fase di Mantenimento, il giocatore può muovere il suo Investigatore in qualsiasi locazione o area di strada di sua scelta ad Arkham.

INVESTIGATORI DIVORATI

In rari casi, gli Investigatori possono essere **divorati**. Il giocatore scarta immediatamente tutte le sue carte (tranne i trofei non spesi), e mescola la scheda del suo Investigatore con le schede degli Investigatori inutilizzati. Il giocatore poi pesca un nuovo Investigatore a caso, e lo prepara come se iniziasse adesso una nuova partita (come descritto in "Preparazione della Partita", precedentemente in queste regole).

INVESTIGATORI BENEDETTI E MALEDETTI

Benedizioni e Maledizioni rappresentano un aiuto o interferenza di grande potenza, e gli Investigatori possono guadagnare queste carte attraverso gli Incontri o le Voci.

- Finché un Investigatore è Benedetto, ogni risultato dei dadi di 4 o più, conta come un successo.
- Finché un Investigatore è Maledetto, solo risultati di dadi con 6 contano come successi.

Un Investigatore non può mai essere Benedetto e Maledetto nello stesso momento. Se un Investigatore Benedetto è Maledetto, scarta semplicemente la Benedizione. Se un Investigatore Maledetto è Benedetto, scarta semplicemente la Maledizione. Analogamente, un giocatore non può mai avere più di una carta Benedetta o Maledetta allo stesso tempo.

Chiudere e Sigillare Portali

Dato che ci sono Portali dimensionali aperti in locazioni per tutta Arkham, gli Investigatori devono lavorare per chiuderli o sigillarli.

CHIUDERE PORTALI

Prima che egli possa chiudere un Portale, un Investigatore deve entrare nella Porta, esplorare l'Altro Mondo al quale conduce, e poi deve ritornare ad Arkham.

Quando un Investigatore ritorna da un Altro Mondo, come descritto in precedenza, il giocatore dovrebbe piazzare un marker esplorazione sotto al suo marker Investigatore. Questo dà all'Investigatore un'opportunità per distruggere e chiudere la Porta durante la prossima Fase d'Incontri ad Arkham. Se l'Investigatore lascia il luogo del Portale per qualsiasi ragione, il giocatore deve scartare il marker esplorazione - l'Investigatore ha perso la sua opportunità e deve esplorare ancora il Portale se desidera chiuderlo.

Se, durante la Fase d'Incontri ad Arkham, un Investigatore è sul luogo che contiene un Portale aperto **E** quell'Investigatore ha acquisito il marker esplorazione, egli può ora tentare di chiudere il Portale. Per farlo, l'Investigatore deve scegliere se fare un controllo della Conoscenza o un controllo del Combattimento, usando il numero stampato sul marker Portale come modificatore. Se l'Investigatore ha successo in questo controllo, chiude il Portale e prende il marker Portale come trofeo. Se l'Investigatore fallisce, il Portale rimane aperto.

SIGILLARE I PORTALI

A: USO DEI GETTONI INDIZIO



Per sigillare un Portale usando gettoni Indizio, un giocatore deve:

1. Riuscire nel suo lancio di dadi per chiudere il Portale.
2. Spendere 5 gettoni Indizio.
3. Reclamare il marker Portale come trofeo Portale.
4. Prendere 1 gettone Elder Sign dalla pila di gettoni non usati, e piazzarlo sul luogo dove il Portale è stato sigillato.

B: USO DELL'ELDER SIGN



Per sigillare un Portale usando gettoni Elder Sign, un giocatore deve:

1. Rimettere la carta Elder Sign nella scatola (nessun tiro di dadi è necessario per chiudere il Portale)
2. Reclamare il marker Portale come trofeo Portale.
3. Prendere un gettone fato dal tracciato del terrore del Grande Antico, girarlo dal lato Elder Sign e piazzarlo sul luogo dove è stato sigillato il Portale. Questo effetto, diminuisce l'attuale livello del tracciato del fato di 1.

Questo effettivamente fa scendere l'attuale livello di fato del gioco di 1, e questo è il solo modo per farlo.

- Il giocatore poi ripone la carta Elder Sign nella scatola. Questa specifica carta non può più essere pescata o usata nel gioco.

Una volta fatte queste azioni, il Portale è sigillato: Nessun ulteriore Portale può essere aperto e nessun mostro può accedere dal luogo del Portale sigillato per il resto della partita.

MOSTRIA GUARDIA DI PORTALI

Nel turno in cui ritorna ad Arkham dall'Altro Mondo, un Investigatore non deve né fuggire né lottare contro alcun mostro nel luogo del Portale. Questa regola si applica solamente durante il turno in cui lui ritorna ad Arkham; nei turni seguenti, se l'Investigatore rimane in quel luogo, egli deve o fuggire o lottare contro ogni mostro come al solito.

Limite dei Mostri e la Periferia

C'è un limite al numero di mostri che possono trovarsi ad Arkham tutti in una volta. Il limite è uguale al numero dei giocatori nel gioco, più tre.

Questo limite dei mostri si applica soltanto a quei mostri che attualmente si muovono nell'area "Cielo" o nella porzione della città di Arkham tutta intorno sul tabellone. Mostri che appaiono in un luogo e poi sono rimossi dal tabellone, non contano, neppure i mostri localizzati in Periferia.

Importante: Se il livello del terrore raggiunge 10, Arkham è infestata ed il limite dei mostri è rimosso per il resto della partita. Vedere "Il Livello del Terrore", di seguito.

L'Investigatore può tentare di chiuderlo durante la Fase degli Incontri ad Arkham il prossimo turno (e nei seguenti turni, purché lui non lasci il luogo del Portale).

SIGILLARE PORTALI

Se un Investigatore chiude con successo un Portale, egli può spendere immediatamente cinque gettoni Indizio per sigillarlo per sempre. Il giocatore prende un gettone fato dalla pila di quelli **inutilizzati**, lo gira dal suo lato Elder Sign, e piazza il gettone sul luogo del Portale chiuso. Il giocatore reclama il marker Portale come Trofeo. Il Portale ora è sigillato: nessun ulteriore Portale può essere aperto e nessun mostro può accedere dal luogo del Portale sigillato per il resto della partita.

MOSTRI E PORTALI CHIUSI

Quando un Portale viene chiuso, tutti i mostri in Arkham, il Cielo, e la Periferia che hanno lo stesso simbolo dimensionale (vedere "Movimento dei Mostri", a pag. 10) del Porta chiuso o sigillato, sono rimossi dal tabellone e ritornano al Contenitore Mostri. Un simbolo dimensionale del mostro è stampato nell'angolo in basso a destra del lato di movimento del mostro.

ELDER SIGN

Gli Elder Sign sono un tipo specifico di Oggetti Unici che gli Investigatori possono usare per sigillare i Portali. Ci sono molte carte Elder Sign nel mazzo degli Oggetti Unici. Per poter usare un Elder Sign, l'Investigatore deve trovarsi nel luogo del Portale e deve avere acquisito un marker esplorazione, come se stesse tentando di chiuderlo. L'Investigatore non ha bisogno di fare un controllo della Conoscenza o del Combattimento oppure spendere qualsiasi gettone Indizio per usare l'Elder Sign.

Per usare un Elder Sign, fare ciò che segue:

- Il giocatore rimuove 1 Sanità ed 1 una Stamina dalla scheda del suo Investigatore. Questo può colpire l'Investigatore portandolo all'incoscienza o guidarlo alla pazzia, ma l'Elder Sign ha ancora effetto.
- Il giocatore prende un gettone fato dal tracciato del fato del Grande Antico (non dalla pila dei gettoni fatto inutilizzati), lo gira dal suo lato Elder Sign, e lo piazza nel luogo che è stato sigillato.



Se aggiungere un mostro al tabellone, significa portare il numero di mostri ad Arkham sopra il limite dei mostri, tale mostro va piazzato nella **Periferia**. I mostri nella Periferia rimangono là finché la Periferia non diventa troppo piena.

Nr. di giocatori	Max Mostri in Periferia
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

Quando il numero di mostri in Periferia eccede questo limite, rimettere tutti i mostri dalla Periferia al Contenitore Mostri, ed incrementare il livello di terrore di 1. Il livello di terrore è descritto di seguito.

Il Tracciato del Terrore

Il tracciato del terrore indica l'attuale livello di terrore ad Arkham – l'attuale stato mentale degli abitanti della città. L'aumento del livello del terrore può dipendere da varie cose, come il soprannumero di mostri in Periferia o gli effetti di alcune carte Mythos. Il livello di terrore non può mai scendere, così i giocatori dovrebbero stare molto attenti a non fare salire tale livello.

Quando il livello di terrore aumenta, muovere il marker del tracciato del terrore in su come indicato. Il marker del tracciato del terrore non può lasciare il tracciato, così il livello del terrore non può andare sopra il 10.

“Margie, fai le valigie!”

Gli effetti più ovvi del livello di terrore, è che la gente faccia le valigie e lasci la città. **Per ogni punto di terrore che si lascia salire, selezionare una carta Alleato a caso dal mazzo degli Alleati e riporla nella scatola.** Questo Alleato non è più disponibile per il resto della partita. Una volta riposti nella scatola tutti gli Alleati, oppure presi dagli Investigatori, questo specifico risultato non ha effetto per il resto del gioco.

“E’ finita. Sposto il mio negozio a Boston.”

Se il livello del terrore raggiunge un livello sufficientemente alto, il Curiosity Shoppe, il General Store, e lo Ye Olde Magick Shoppe chiudono per il resto della partita.

Se il livello del terrore raggiunge livello 3, piazzare un marker chiusura sul General Store. Rimane chiuso per il resto della partita e nessuno può più entrare in quel luogo. Muovere immediatamente ogni Investigatore e mostri attualmente dal General Store alla Rivertown Street.

Se il livello del terrore raggiunge livello 6, piazzare un marker chiusura sul Curiosity Shoppe. Rimane chiuso per il resto della partita e nessuno può più entrare in quel luogo. Muovere immediatamente ogni Investigatore e mostri attualmente dal Curiosity Shoppe alla Northside Street.

Se il livello del terrore raggiunge livello 9, piazzare un marker chiusura sul Ye Olde Magick Shoppe. Rimane chiuso per il resto della partita e nessuno può più entrare in quel luogo. Muovere immediatamente ogni Investigatore e mostri attualmente dal Ye Olde Magick Shoppe alla Uptown Street.

“Guarda quanti Mostri!”

Se il livello del terrore raggiunge livello 10, la città di Arkham diviene infestata dai mostri ed il limite mostri viene completamente rimosso dal gioco. Non c'è più nessun limite al numero di mostri che possono attraversare la città devastandola.

In aggiunta, se il livello del terrore raggiunge 10, un gettone del fato viene piazzato sul tracciato del fato del Grande Antico.

Il Grande Antico si Sveglia!

Non importa quanto intrepidamente gli Investigatori combattano, loro stanno affrontando una potenza incredibile. Nonostante i loro migliori sforzi, il Grande Antico può svegliarsi ed entrare ad Arkham. Se questo accade, la sola cosa che gli Investigatori possono fare, è quella di tentare di rimandarlo indietro usando le armi e la magia che hanno accumulato durante il gioco.

Ci sono tre condizioni per le quali il Grande Antico si può svegliare.



ANALISI DELLA SCHEDA DEL GRANDE ANTICO



- 1. Nome:** Il nome del Grande Antico.
- 2. Classe di Combattimento:** Questa è la classe di combattimento del Grande Antico. Viene usata soltanto se si risveglia ed i giocatori devono affrontarlo.
- 3. Difese:** Questa sezione elenca ogni abilità di difesa che ha il Grande Antico. Vedere **Abilità Speciali dei Mostri** a pag. 24 per la descrizione di questa abilità.
- 4. Adoratori:** Questa sezione concede certe abilità ad uno o più tipi di mostri. Queste abilità sono attivate lungo tutto il gioco.
- 5. Potenza:** Questo è un effetto unico che ha il Grande Antico sul gioco. La maggior parte degli effetti sono attivi lungo tutto il gioco.
- 6. Attacco:** Questo è l'attacco del Grande Antico, che è usato solo se si combatte con esso. Alcuni Grandi Antichi hanno anche un'abilità di Inizio Battaglia che accade solo una volta, quando gli Investigatori iniziano ad affrontarlo.
- 7. Tracciato del Fato:** Questo traccia quanto il Grande Antico si avvicini al risveglio.

LOTTARE CONTRO IL GRANDE ANTICO



All'inizio di ogni battaglia, assicurarsi che il tracciato del Fato del Grande Antico sia completamente pieno di gettoni Fato. Attivate immediatamente ogni abilità d'**Inizio Battaglia** che il Grande Antico può avere.



Dopo che ogni giocatore ha fatto un attacco, attacca il Grande Antico. Spesso i giocatori, dovranno fare i controlli delle abilità o soffrire delle disavventure, come descritto sulla scheda del Grande Antico.



Ogni round, i giocatori fanno prima una **Fase di Mantenimento**, poi effettuano i turni di attacco contro il Grande Antico, tenendo traccia del numero totale di successi che andranno a conteggiare come gruppo. Ogni volta che loro accumulano un numero di successi uguale o maggiore al numero di giocatori (per esempio, 4+ successi in una partita a 4 giocatori), loro rimuovono 1 gettone fato dal tracciato del fato dell'Antica Creatura e riportano il numero di successi a 0.

FINE DELLA BATTAGLIA

Se i giocatori dovessero rimuovere l'ultimo gettone fato dal tracciato del fato del Grande Antico, il Grande Antico è sconfitto e loro vincono!

Per quanto, se tutti gli Investigatori sono **divorati**, falliscono nel tentativo di arrestare l'arrivo del Grande Antico, e perdono la partita.

1. Il Tracciato del Fato è Pieno

Se ci sono abbastanza Portali aperti, infine il tracciato del fato del Grande Antico si riempirà con i gettoni fato, anche se gli Investigatori usano tutti gli Elder Sign. Quando un gettone fato è piazzato sull'ultimo spazio libero del tracciato del fato, il Grande Antico si sveglia immediatamente.

2. Troppi Portali Aperti

Se gli Investigatori permettono a troppi Portali di rimanere aperti nello stesso momento, questo può risvegliare il Grande Antico. Il numero di Portali aperti che sveglierà **immediatamente** il Grande Antico, dipenderà dal numero di giocatori.

Nr. di giocatori

1-2
3-4
5-6
7-8

Nr. di Portali aperti

8
7
6
5

3. Niente Marker Portali

Infine, il Grande Antico si sveglia immediatamente quando una nuovo Portale si apre e non ci sono marker Portale inutilizzati nella pila. Così, se i marker Portale scarseggiano, i giocatori dovrebbero spendere uno o più trofei Portale per rimpinguare la scorta.

Molto importante: Se il Grande Antico si sveglia in questo modo, riempire il suo tracciato del fato con i gettoni fato, prima di procedere alla battaglia finale.

LA BATTAGLIA FINALE

Quando l'Antica Creatura si sveglia, ogni Investigatore che è perso nello Spazio-Tempo, è immediatamente divorato ed eliminato dal gioco. Gli Investigatori sopravvissuti dovranno affrontare il Grande Antico nella battaglia finale!

Il Combattimento contro il Grande Antico è diviso in round. Durante il round, per prima cosa i giocatori hanno l'opportunità di settare i loro Investigatori. Poi, ogni giocatore attacca il Grande Antico. Infine, il Grande Antico attacca gli Investigatori. Una volta risolti questi passi, inizia un nuovo round. La struttura di ogni round in una battaglia con il Grande Antico è la seguente:

1. Ricarica Investigatori

All'inizio di un round di combattimento con un Grande Antico, gli Investigatori possono ricaricare le loro carte, usando ogni abilità caratteristica, e settando i loro cursori delle abilità speciali, come se fosse la Fase di Mantenimento. Poi, il Marker Primo Giocatore viene passato a sinistra. Possono anche scambiarsi oggetti tra di loro, come se fossero nello stesso luogo (vedere "Scambio/Commercio Equipaggiamento" più avanti in queste regole).

2. Gli Investigatori Attaccano

Poi, partendo dal primo giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore il cui Investigatore sta ancora in battaglia, può fare un controllo di Combattimento contro l'Antica Creatura, usando il suo valore di combattimento come modificatore.

Diversamente dalla battaglia normale, il Grande Antico non può essere sconfitto con un singolo attacco. Invece, bisogna tenere traccia di ogni successo che un Investigatore segna contro il Grande Antico (vedere "Controlli Abilità Speciali" a pag. 12). Questi successi sono cumulativi, ed ogni giocatore successivo aggiunge a questi i suoi, con l'attacco portato.

Quando i giocatori accumulano un numero totale di successi uguale al numero di giocatori (incluso ogni giocatore che è stato eliminato dal gioco), rimuovere un gettone Fato dal tracciato del Fato del Grande Antico e riportare i loro successi accumulati a zero.

Se viene rimosso l'ultimo gettone Fato dal Grande Antico, gli Investigatori lo sconfiggono! Vedere "Fine del Gioco" a pag. 12.

3. Il Grande Antico Attacca

Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato (eccetto i giocatori eliminati), un controllo di Combattimento contro il Grande Antico, il Grande Antico scaglia il suo attacco su ognuno degli investigatori. Questo attacco varia a seconda del Grande Antico, ma sono tutti estremamente micidiali. Per esempio, Hastur forza tutti gli Investigatori a fare un difficile controllo di Volontà che aumenta ogni volta o perdono la Sanità mentale.

Ogni Investigatore che riduce a 0 la sua Sanità o Stamina, a causa dell'attacco del Grande Antico viene divorato. Se un Investigatore viene divorato durante la battaglia finale con il Grande Antico, questo giocatore è eliminato dal gioco (cioè, il giocatore non pesca un nuovo personaggio). Se tutti gli Investigatori sono divorati, il Grande Antico si scatena contro mondo ed i giocatori perdono il gioco.

Dopo che l'attacco del Grande Antico è risolto **per ogni Investigatore**, inizia un nuovo round. Si procede così, fino a quando o gli Investigatori sconfiggono il Grande Antico o tutti sono stati divorati.

MISCELLANEA

Quelle che seguono, sono alcune regole che dovrebbero essere di aiuto a giocare ad **Arkham Horror**.

SCARTARE LE CARTE

Quando scarti una carta, essa ritorna coperta alla base del mazzo appropriato. I giocatori mescolano la maggior parte dei mazzi quando pescano una carta che gli dice di farlo. I mazzi Locazione, comunque, sono mescolati prima che il giocatore peschi la carta da tale mazzo. Un giocatore che pesca molte carte da un mazzo Locazione le pesca tutte, una alla volta, senza mescolare tra una pescata e l'altra.

LOCAZIONI CON ABILITÀ SPECIALI

Alcune Locazioni sul tabellone hanno abilità speciali. Quando un Investigatore entra in una tale locazione, il giocatore può risolvere l'abilità speciale della locazione, invece di avere un Incontro. Se nella locazione c'è un Portale, gli Investigatori non possono usare l'abilità speciale della locazione.

Esempio: *Lo Science Building ha l'abilità Dissezione (dividere). Questa abilità consente all'Investigatore di spendere Trofei Mostro o Trofei Portale in cambio di Gettoni Indizio. Un Investigatore nello Science Building usa questa abilità invece di avere un incontro, e gli Investigatori non possono usare l'abilità se c'è un Portale aperto in quel Luogo.*

INCONTRI CON I MOSTRI

Molti incontri nelle Locazioni e nell'Altro Mondo indicano che appare un Mostro. Per risolvere un tale incontro, il giocatore deve pescare un mostro dal Contenitore Mostri, e risolvere l'incontro come al solito (cioè, l'Investigatore può tentare di sfuggire al mostro o combatterlo). Non importa come l'incontro sia risolto, il mostro non viene mai lasciato sul tabellone. Il mostro ritorna nel Contenitore Mostri, senza tener conto se l'Investigatore sia riuscito a scappare o sconfiggere il mostro, o se il mostro l'abbia stordito o portato alla pazzia.

LIMITAZIONI CARTA SPECIALE

Nella maggior parte dei casi, un giocatore non può mai avere più di una copia di ogni carta speciale per volta. Questa regola si applica alle carte: Seguaci, Prestiti Bancari, Affiliati alla Silver Twilight, e Benedizione/Maledizione.

SPENDERE DENARO

Spesso, agli Investigatori gli sarà detto che possono acquistare oggetti "a catalogo" (for list price) o per "\$1 oltre catalogo" (for \$1 over list price). Il prezzo di un oggetto si può sempre trovare nell'angolo in basso a destra della carta. Gli oggetti si acquistano semplicemente scartando tanti gettoni denaro quanto il prezzo indicato.

ANALISI DEL TABELLONE



Il tabellone è diviso in molte sezioni, **Arkham** (A), **l'Altro Mondo** (C), il **Tracciato del Terrore** (D), ed i **Limiti della Città** (E-G).

La sezione della **Città di Arkham** del tabellone, mostra la città divisa in 9 **quartieri**, ognuno dei quali ha tra 2 e 3 **locazioni** importanti in esso, ed anche un'area di **strada** (B). Gli Investigatori si muovono su questa sezione del tabellone, passando attraverso le strade per visitare le varie locazioni. Ogni locazione è segnata con un numero di icone che mostrano i comuni tipi d'incontri che si fanno in quella locazione.

La sezione del tabellone degli **Altri Mondi** (C), mostra molte dimensioni alternative in cui gli Investigatori possono entrare attraverso i Portali aperti su una sezione del tabellone di **Arkham**. Gli Investigatori entrano nei Portali per esplorarli e trovare qualche punto debole che li metta in grado di chiudere il Portale una volta ritornati ad Arkham.

Il **Tracciato del Terrore** (D) sul tabellone, indica l'attuale **livello di terrore** della popolazione di Arkham. Se gli Investigatori consentono al livello di terrore di Arkham di salire troppo in alto, la gente inizierà a lasciare la città, rendendo difficoltoso il reclutamento di **Alleti**. In fine i tre negozi in città (*The General Store*, *The Curiosity Shoppe*, e *Ye Olde Magick Shoppe*) chiuderanno, rendendo più difficile ai giocatori vincere la partita.

La sezione **Limiti Cittadini** sul tabellone, contiene tre aree speciali: *Periferia* (E), *il Cielo* (F), e *Persi nello Spazio - Tempo* (G). Gli Investigatori che soffrono per un terribile destino di qualche genere, muovono nell'area *Persi nello Spazio - Tempo*, per un breve periodo. I Mostri in eccedenza del limite, sul tabellone, si spostano in *Periferia* dove terrorizzano gli abitanti. Infine, i mostri volanti si muovono nella sezione *Cielo* prima di piombare sul prossimo Investigatore che vedono muoversi attraverso le strade di Arkham.

ANALISI DELLA SCHEDA INVESTIGATORE



1: Nome ed Occupazione: Il nome ed il lavoro del tuo personaggio.

2: Max di Sanità Mentale: Questo indica con quanta Sanità mentale inizia il tuo personaggio. Non puoi aumentare la Sanità più in alto di questo valore (sebbene tu **possa** incrementare questo numero).

3: Max di Stamina: Questo indica con quanta Stamina inizia il tuo personaggio. Non puoi aumentare la Stamina più in alto di questo valore (sebbene tu **possa** incrementare questo numero).

4: Casa: Questo è il luogo sul tabellone da dove parte il tuo Investigatore.

5: Beni di proprietà: Questo è l'equipaggiamento con il quale parte il tuo personaggio all'inizio del gioco.

6: Abilità Unica: Questa è una speciale abilità che solo il tuo personaggio può usare.

7: Focus: Questa l'abilità del tuo personaggio a modificare le sue abilità speciali ogni turno. Vedere *Modificare Abilità Speciali* a pag. 6 per maggiori informazioni.

8: Abilità Accoppiate: Queste sono le abilità speciali del tuo personaggio. Esse sono accoppiate, così se tu incrementi un'abilità, l'altra decresce di conseguenza.



ANALISI DEL AMRKR MOSTRO LATO MOVIMENTO



1: Nome: Il nome del mostro.

2: Consapevolezza: Questo è il modificatore per **Sfuggire** questo mostro.

3: Bordi Movimento: Il colore del bordo, indica il tipo di movimento del mostro (Nero - normale, Rosso - veloce, Giallo - stazionario, Blue - volante, Verde - Speciale).

4: Dimensione di provenienza: Questa è la Dimensione di provenienza del mostro. Quando un Portale viene chiuso o sigillato, tutti i mostri che condividono la sua Dimensione di provenienza, ritornano nel Contenitore Mostri.

LATO COMBATTIMENTO



1: Abilità: Ogni tratto speciale o abilità che ha il mostro. Vedere *Abilità del Mostro* a pag. 24 per una completa spiegazione dei tratti in neretto.

2: Testo di Atmosfera: Questo testo non ha effetto alcuno sul gioco, serve soltanto per creare l'atmosfera.

3: Valore Orrore: Questo è il modificatore usato nel **controllo Orrore** contro questo mostro.

4: Danni Orrore: Questo indica quanti gettoni Sanità mentale l'Investigatore perde in caso non riuscisse a passare un **controllo Orrore** contro questo mostro.

5: Durezza: Questo è la difficoltà di ogni **controllo di Combattimento** fatto contro questo mostro.

6: Danno di Combattimento: Questo indica quanti gettoni di Stamina perde un Investigatore se fallisce un **controllo di Combattimento** contro questo mostro.

7: Valore di Combattimento: Questo è il modificatore usato nel **controllo di Combattimento** contro questo mostro.

SPENDERE TROFEI

Ci sono molti luoghi sul tabellone dove i giocatori possono spendere i Trofei mostri e Portali che loro hanno collezionato. Per esempio, un giocatore può spendere Trofei mostri o Portali al River Docks per guadagnare \$5. Tutti i Trofei mostri spesi in questa maniera ritornano al Contenitore Mostri, mentre tutti i Trofei Portali sono piazzati coperti alla base della pila dei marker Portali.

CONFLITTI SIMULTANEI

Se due o più effetti di gioco accadono simultaneamente, i giocatori scelgono l'ordine nel quale accadono. Se non c'è accordo, allora decide il primo giocatore.

SCAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO

Un Investigatore è nella stessa area di strada, area dell'Altro Mondo oppure locazione di un altro Investigatore può scambiare o commerciare denaro, Oggetti Comuni, Oggetti Unici ed Incantesimi. Questo può essere fatto prima, durante, o dopo il movimento, ma non durante il combattimento.

CREDITI

Concetto di gioco: Richard Launius

Design di gioco della seconda edizione: Richard Launius & Kevin Wilson

Sviluppo supplementare: Kevin Wilson, Shannon Appelcline, Greg Benage, and Christian T. Petersen

Regolamento: Shannon Appelcline, Kevin Wilson, Christian T. Petersen, and Greg Benage

Revisione: Greg Benage & Christian T. Petersen

Idee supplementari e supporto: Christopher Allen

Design supplementare e Sviluppo, Prima Edizione: Charlie Krank, Sandy Petersen, Lynn Willis

Design grafico: Scott Nicely, Brian Schomburg

Playtesting e Commenti per questa edizione:

FFG Staff, Christopher Allen, Shannon Appelcline, Michael Arick, Michael Blum, Jacob Butcher, Charles Engan, Claire Engan, Steve Hill, David K., Evan Kinnie, Pete Lane, Richard Launius, Thyme Ludwig, Tess O'Riva, Eric Rowe, DT Strain, Julie Strain, Nate Tepe, Thor Wright, Mike Zebrowski, and Team XYZZY

Sviluppatore esecutivo: Greg Benage

Editore: Christian T. Petersen

Ringraziamenti speciali a: Howard Philips Lovecraft

Per seguire la comunità online, le FAQ, il servizio clienti e maggiori informazioni su

Arkham Horror, visitate:

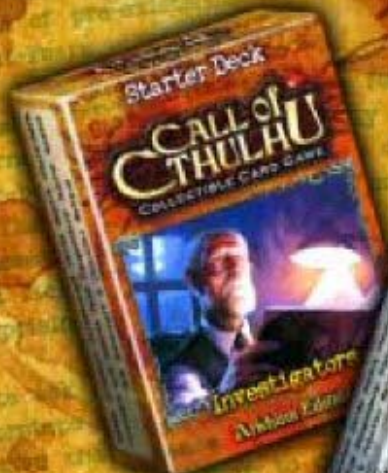
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Tutti i diritti appartengono al legittimo proprietario, Fantasy Flight Games.



CALL of THULHU[®]

COLLECTIBLE CARD GAME



UNA VOLTA ESPLORATO ARKHAM, DAI UN'OCCHIATA AL RESTO DEL MONDO DI LOVECRAFT.

In "Call of Cthulhu CCG", puoi esplorare il Mythos di Cthulhu di H.P. Lovecraft, fatto di strani mondi pieni di orrore oltre l'immaginazione e di duri Investigatori che gli affrontano.

Potete giocare una orribile organizzazione che prova a covare i suoi terribili piani, eroici Investigatori che combattono per fermare le creature del Mythos, o anche creare un improbabile alleanza combinando le due cose!



ICONE DELLA LOCAZIONE

Sopra ogni locazione sul tabellone c'è o un diamante verde oppure rosso. Questo diamante indica la pericolosità del luogo.

Le locazioni con i diamanti verdi sono **stabili**. Mostri e Portali non appariranno mai in questi luoghi, anche se è possibile che in alcune circostanze i mostri possano muovere verso questi.

Locazioni con i diamanti rossi sono **instabili**. Mostri e Portali possono apparire in questi luoghi, qualche volta anche come risultato di incontri. Queste locazioni dovrebbero essere avvicinate con cautela.

Ogni locazione del tabellone ha anche altre icone associate. Queste icone indicano ai giocatori le conseguenze più probabili che possono aspettarsi quando vanno in quel luogo. Quella che segue è la legenda delle icone che troverete nelle differenti locazioni del tabellone:

Sanità (sanità mentale)

Clue Tokens (gettoni indizio)

Money (denaro)

Unique Items (oggetti unici)

Skills (abilità speciali)

Inoltre, ogni locazione **instabile** dà ai giocatori la possibilità di incontrare un alleato, e gettoni indizio spesso appariranno in queste locazioni come risultato di risoluzione delle carte Mythos.

Alcuni luoghi hanno delle **icone di locazione speciale** (special location icons), che hanno i colori invertiti, come l'icona di Sanità su Arkham Asylum. Queste icone indicano che c'è un metodo **garantito** per acquisire l'oggetto descritto in quella locazione.

ABILITÀ SPECIALI DEL MOSTRO

Le abilità speciali del mostro sono descritte di seguito in dettaglio.

Imboscata (Ambush): Una volta che il combattimento ha avuto inizio, l'Investigatore non ha più l'opzione di scappare da lui, ma deve combatterlo fino a che uno dei due non è sconfitto.

Immortale (Endless): Un mostro con questa abilità, non può essere collezionato come un trofeo mostro. Invece, ogni volta che lo si sconfigge, ritorna nel Contenitore Mostri.

Resistenza Magica/Fisica (Physical/Magical Resistance): Un'arma o Incantesimo che aggiunge un bonus del tipo indicato, può solo erogare metà del suo normale bonus (arrotondato per eccesso).

Esempio: Usando una Tommy Gun (che normalmente dà un bonus Fisico di +6) contro un mostro con **Resistenza Fisica**, questa dà soltanto un bonus di +3.

Immunità Magica/Fisica (Physical/Magical Immunity): Un'arma o Incantesimo che aggiunge un bonus del tipo indicato, non può dare il suo normale bonus.

Esempio: Usando una Tommy Gun (che normalmente dà un bonus Fisico di +6) contro un mostro con **Immunità Fisica**, dà un bonus di +0.

Incubo X (Nightmarish X): Qualsiasi Investigatore che passa l'Horror Check quando sta affrontando questo mostro, perde comunque X di Sanità mentale (Sanità). Questa abilità non si applica all'Investigatore che ha fallito il Controllo dell'Orrore.

Esempio: Un Dark Young (**Incubo 1 "Nightmarish 1"**) causa all'Investigatore la perdita di 3 punti Sanità mentale (sanità) se l'Investigatore fallisce l'Horror Check, mentre se lo passa ne perde soltanto 1. La Sanità che si perde dall'**Incubo 1** non si applica se l'Investigatore ha già fallito il Controllo dell'Orrore.

Sopraffare X (Overwhelming X): Qualunque Investigatore che sconfigge questo mostro in combattimento perde comunque X Stamina. Questa abilità non si applica quando l'Investigatore fallisce il Controllo di Combattimento contro il mostro.

SOMMARIO DELLE FASI

Le fasi del turno sono:

Fase I: Mantenimento

Fase II: Movimento

Fase III: Incontri ad Arkham

Fase IV: Incontri in Altri Mondi

Fase V: Mythos

Durante il **Mantenimento**, i giocatori effettuano qualsiasi azione di mantenimento richiesta turno per turno. Questo può includere il raccogliere i pagamenti, pagare i prestiti, riorganizzare il loro equipaggiamento e muovere i cursori delle abilità speciali.

Durante il **Movimento**, gli Investigatori si muovono secondo il loro attuale valore di Velocità. Gli Investigatori negli Altri Mondi, avanzano nella prossima area dell'Altro Mondo, ritornano ad Arkham se sono già nella seconda area dell'Altro Mondo.

Durante gli **Incontri ad Arkham**, qualsiasi Investigatore in una locazione senza un Portale, pesca una carta locazione dal mazzo delle carte Locazione per quel quartiere e ne segue le istruzioni indicate. Di solito, gli incontri ad Arkham comprendono un controllo delle abilità speciali.

Durante gli **Incontri nell'Altro Mondo**, qualsiasi Investigatore nell'Altro Mondo pesca carte dal mazzo Portale fino a che non ottiene una carta che corrisponda al simbolo incontro dell'Altro Mondo nel quale si trova, poi ne segue le istruzioni indicate. Come gli Incontri ad Arkham, anche gli incontri nell'Altro Mondo spesso comprendono il controllo delle abilità speciali.

Durante il **Mythos**, il primo giocatore pesca una carta Mythos e la risolve. Prima, uno o più nuovi Mostri appaiono ad Arkham, qualche volta con una nuovo Portale, ed anche un gettone Indizio sarà piazzato come al solito. Poi, alcuni dei mostri sul tabellone possono muoversi per la città. Infine, si verificano gli effetti speciali della carta Mythos, i quali possono causare cambiamenti alle regole, o momentaneamente oppure per più turni.

CONTROLLO ABILITÀ (SKILL CHECK)

Gli Investigatori sono chiamati spesso ad effettuare **controlli delle abilità** per evitare danni oppure ottenere dei vantaggi. Questi controlli delle abilità elencano le abilità che si useranno, le quali determineranno il numero di dadi che il giocatore tira per il controllo; il modificatore del controllo, che può dare un bonus oppure una penalità al numero dei dadi che il giocatore tira; e la difficoltà che determina il numero di tiri di dadi favorevoli che il giocatore deve fare per passare il controllo (risultati di dadi con 5 o 6 sono successi).

CONTROLLO ABILITÀ SPECIALI (SPECIAL SKILL CHECK)

Ci sono quattro tipi di controlli di abilità speciali che i giocatori dovrebbero conoscere: **Controlli di fuga (Evade checks)**, **Controlli dell'Orrore (Horror checks)**, **Controlli di Combattimento (Combat checks)**, e **Controlli Incantesimi (Spell checks)**. Ognuno di questi controlli di abilità speciali usano il valore di una delle sei abilità base. Bonus all'abilità base legata ad un controllo su una abilità speciale, si applica anche al controllo speciale. Tuttavia, bonus a controlli speciali, non possono essere usati quando si fanno i controlli sull'abilità base.

SOPRANNUMERO PORTALI

Se troppi Portali sono aperti tutti in una volta, il Grande Antico può immediatamente svegliarsi.

Numero di giocatori	Il Grande Antico si sveglia a:
1-2	8 Portali aperti
3-4	7 Portali aperti
5-6	6 Portali aperti
7-8	5 Portali aperti

Molto importante: Se il Grande Antico si sveglia in questo modo, riempire il tracciato del fato con gettoni fato prima di procedere alla battaglia finale!

LIMITE DEI MOSTRI

Il numero di mostri tutti insieme consentito sul tabellone, è limitato dal numero di giocatori. Qualsiasi mostro che dovrebbe essere piazzato sul tabellone oltre questo limite, sarà invece piazzato in *Periferia*.

Limite Mostri = (numero di giocatori) + 3

Importante: Se il livello di terrore raggiunge 10, Arkham è **infestata**, il che vuol dire che il limite mostri è rimosso per il resto della partita.

MOSTRI IN PERIFERIA

Se aggiungendo un mostro sul tabellone si porta il **totale di mostri ad Arkham sopra il limite mostri**, allora il mostro viene piazzato in *Periferia*. I mostri in Periferia rimangono là fino a che la Periferia non diventi troppo piena, come mostrato di seguito:

Numero di giocatori	Max mostri in Periferia
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

Quando il numero di mostri nella Periferia di Arkham eccede questo limite, rimettere tutti questi mostri in nel Contenitore Mostri, ed aumentare il livello di terrore di 1.

SOMMARIO DEL LIVELLO DI TERRORE

Per ricapitolare gli effetti del livello di terrore:

Per ogni passo incrementato dal livello di terrore, togliere dal gioco un Alleato a caso dal mazzo degli Alleati.

Inoltre, accadono i seguenti eventi quando un certo livello di terrore viene raggiunto:

Livello di terrore	Evento
3	Il General Store chiude
6	Il Curiositie Shoppe chiude
9	Il Ye Olde Magick Shoppe chiude
10	Arkham è infestata (nessun limite dei mostri ed aggiungere un gettone fato).



Traduzione curata da Morpheus
Revisione curata da Racca
Impaginazione curata da Dominex
Ver. 1.0 - agosto 2005