



PREPARAZIONE

- 1) Mescolare coperti i **segnalini Portale** e disporli in una pila.
- 2) Mescolare coperti in una zona i **segnalini Indizio** e suddividere in una zona generale gli altri segnalini in base al tipo.
- 3) Scegliere il **Capo Investigatore**, che riceve il segnalino corrispondente.
- 4) Iniziando dal Capo Investigatore ed in senso orario, ogni giocatore sceglie una **Scheda Investigatore** e piazza la pedina sulla Locazione di partenza indicata. Prendere i rispettivi **segnalini Salute, Sanità e Oggetti Iniziali**.
- 5) Scegliere una scheda di un **Grande Antico** e risolvere gli effetti di setup.
- 6) Mettere tutti i **Mostri Normali** in un sacchetto e i **Mostri Epici** a parte.
- 7) Mescolare e disporre separatamente i mazzi delle **Carte Mistero, Ricerca e Incontro Speciale** corrispondenti al Grande Antico scelto.
- 8) Piazzare l'**Indicatore del Fato** come indicato nella scheda del Grande Antico.
- 9) Dividere le **Carte Mito** per colore e mescolare ogni mazzo separatamente. Formare i mazzi I, II e III in base alle indicazioni della scheda Grande Antico. Piazzare il mazzo I sopra, il mazzo II in mezzo e il mazzo III al di sotto.
- 10) Mescolare separatamente le **Carte Magia e Carte Condizione** e piazzare i mazzi a faccia scoperta.
- 11) Mescolare separatamente tutti gli altri mazzi e piazzarli a faccia coperta.
- 12) Scoprire le **prime 4 Carte Oggetto**.
- 13) Posizionare i Portali e gli Indizi indicati sulla **Carta Riassunto** corrispondente al numero di Investigatori e piazzare un Mostro su ogni Portale.
- 14) Piazzare il **segnalino Spedizione Attiva** sulla Locazione corrispondente al dorso della **prima carta Incontro Spedizione**.
- 15) Piazzare il **segnalino Presagio** sulla casella verde (cometa).
- 16) Pescare la **prima Carta Mistero** e risolvere i suoi effetti se presenti.

RIEPILOGO DEL TURNO

Ogni turno è diviso in **3 fasi**: **1. Fase Azione**: ogni Investigatore può svolgere **2 azioni**; **2. Fase Incontro**: ogni Investigatore combatte i Mostri o svolge un incontro nella Locazione in cui si trova; **3. Fase Mito**: il Capo Investigatore risolve la Carta Mito in cima al mazzo. Alla fine del turno, il Capo Investigatore **può consegnare** il segnalino Capo Investigatore ad un altro Investigatore.

1. Fase Azione

Iniziando dal Capo Investigatore ed in senso orario, ogni Investigatore può svolgere **2 azioni differenti** tra:

- ◆ **Viaggiare**: l'Investigatore si muove su una Locazione adiacente. Poi può muoversi di una Locazione supplementare per ogni Biglietto speso a condizione di prendere un percorso corrispondente al tipo di Biglietto speso (Treno o Nave).
- ◆ **Riposare** (se non presente Mostro nella Locazione): l'Investigatore recupera 1 Salute e 1 Sanità.
- ◆ **Scambiare**: l'Investigatore può scambiare le sue Risorse (Oggetti, Artefatti, Magie, Indizi, Biglietti) con un altro Investigatore sulla stessa Locazione.
- ◆ **Preparare un viaggio** (solo in Città): l'Investigatore acquisisce 1 Biglietto Treno o Nave in base alle connessioni disponibili della Città. *Nota: un giocatore può avere al massimo 2 Biglietti.*

◆ **Acquisire Risorse** (solo in Città e se non presente Mostro): l'Investigatore svolge un **Test Influenza** e può prendere Oggetti dalla riserva per un valore totale \leq ai successi ottenuti. Se non guadagna carte, può scartarne una dalla riserva. Al termine, rimpiazzare le carte guadagnate o scartate.

◆ **Azione elemento**: l'Investigatore svolge l'azione scritta su una delle sue carte o sulla sua scheda (riportante la dicitura "Azione") o quella di un Investigatore nella sua stessa Locazione (dicitura "Azione Locale").

2. Fase Incontro

Iniziando dal Capo Investigatore ed in senso orario, ogni Investigatore **deve svolgere un Incontro**:

A. Incontro Combattimento: se l'Investigatore si trova su una Locazione con Mostri **deve combatterli tutti**. Se non ci sono più Mostri dopo i combattimenti **può svolgere un altro Incontro**.

B. Incontro Locazione: l'Investigatore pesca una carta corrispondente alla Locazione in cui si trova, risolve i suoi effetti e poi scarta la carta.

C. Incontro Segnalino: se un segnalino si trova sulla sua Locazione, l'Investigatore può scegliere di svolgere un Incontro Segnalino invece di un Incontro Locazione (**tipo di segnalino** ► **Carta Incontro**: Indizio ► Ricerca; Portale ► Altro Mondo; Spedizione Attiva ► Spedizione; Voci ► Mito Voci; Investigatore Sconfitto ► retro scheda).

3. Fase Mito

Il Capo Investigatore pesca una Carta Mito ed applica i suoi effetti **nell'ordine in cui appaiono** (da sinistra a destra e dall'alto in basso):

◆ **Avanzare il Fato**: muovere il segnalino Presagio in senso orario, poi avanzare il segnalino Fato di tante caselle quanti sono i Portali aperti corrispondenti al simbolo Presagio.

◆ **Risolvere effetti di calcolo**: risolvere gli effetti  nel seguente ordine: Mostri, Grande Antico, Carte Mito in corso, Risorse Investigatori e Condizioni.

◆ **Generare Portali**: aprire tanti Portali quanti indicati sulla Carta Riassunto e piazzare un Mostro su ogni nuovo Portale.

◆ **Ondata di Mostri**: su ogni Portale corrispondente al simbolo Presagio, aggiungere il numero di Mostri indicato sulla Carta Riassunto. Se nessun Portale corrisponde, aggiungere un Portale (e un Mostro) invece dei Mostri.

◆ **Generare Indizi**: aggiungere tanti segnalini Indizio quanti indicati sulla Carta Riassunto.

◆ **Piazzare un segnalino Voci**: piazzare un segnalino Voci sulla Locazione specificata e seguire le istruzioni della carta.

◆ **Piazzare segnalini Eldritch**: piazzare sulla Carta Mito il numero di segnalini Eldritch indicato.

◆ **Risolvere effetti**: se la carta riporta l'indicazione "Evento" applicare i suoi effetti. Se la carta riporta l'indicazione "Continuo" i suoi effetti sono permanenti.

FINE DELLA PARTITA

I giocatori **vincono** immediatamente se **risolvono 3 Misteri**. Se il **tracciato Fato scende a 0** devono inoltre risolvere il **Mistero Finale**.

I giocatori **perdono** se (una delle condizioni): **a.** gli effetti di una carta determinano la sconfitta; **b.** il mazzo delle Carte Mito è terminato e bisogna pescare una Carta Mito; **c.** tutti gli Investigatori sono stati eliminati.

Se il **tracciato Fato scende a 0** il Grande Antico si risveglia (vedere dorso della scheda per applicarne gli effetti). Da questo momento gli Investigatori Sconfitti sono eliminati (un giocatore non pesca più un nuovo Investigatore).

SVOLGERE UN TEST

Per svolgere un test, un Investigatore tira **tanti dadi quanto è il suo livello** nell'Abilità coinvolta (Conoscenza, Influenza, Osservazione, Forza o Volontà):

◆ **solo 1 carta** che determina un **bonus** all'Abilità può essere utilizzata per un test (gli effetti di altre carte non-bonus possono tuttavia essere accumulati);

◆ i modificatori influenzano il numero di dadi lanciati;

◆ spendere **1 segnalino Indizio** consente di **rilanciare 1 dado**;

◆ ogni risultato di **5 o 6** rappresenta un **successo** (Maledizioni e Benedizioni influenzano questi valori). Il risultato del test è il **numero di successi ottenuti**.

Le **Carte Spedizione, Altro Mondo e Incontro Speciale** hanno **3 sezioni**: **a.** sezione superiore (bianco) ► effetto iniziale; **b.** sezione centrale (giallo) ► attiva se il test iniziale è riuscito; **c.** sezione inferiore (rosso) ► test fallito.

COMBATTIMENTI

In caso di un incontro con un Mostro, l'Investigatore svolge nell'ordine:

1. un Test Volontà applicando il modificatore del Mostro. Se il risultato è **inferiore** al valore **Orrore** del Mostro, l'Investigatore perde Sanità pari alla differenza.

2. un Test Forza applicando il modificatore del Mostro. Se il risultato è **inferiore** al valore **Danno** del Mostro, l'Investigatore perde Salute pari alla differenza.

Il Mostro perde Salute uguale al numero di successi del test. Se la Salute persa è \geq alla sua Resistenza (cifra verde), il Mostro è sconfitto e rimesso nella riserva. Altrimenti, resta in gioco con le ferite che ha già subito (usare i segnalini).

INVESTIGATORI SCONFITTI

Un Investigatore che **scende a 0** di Salute o Sanità è **Sconfitto**:

1. avanzare il tracciato Fato di 1 casella;
2. muovere l'Investigatore nella Città più vicina, distendere la pedina e piazzarla sopra un segnalino Salute o Sanità in base alla sconfitta subita;
3. scartare le Carte Condizione e mettere da parte tutti gli altri miglioramenti posseduti (Risorse, Artefatti, Magie, Indizi e Biglietti);
4. il giocatore sceglie un nuovo Investigatore (tranne se il tracciato Fato è a 0). Un altro Investigatore può svolgere un incontro nella Città con l'Investigatore Sconfitto (riferirsi al dorso della scheda dell'Investigatore Sconfitto alla sezione corrispondente alla sconfitta subita – Salute/rosso o Sanità/blu). Se un Investigatore è **Divorato** tutte le sue carte sono **scartate** e la pedina e la scheda sono **rimosse dal gioco**. Il giocatore sceglie un nuovo Investigatore.

ALTRE REGOLE

◆ **Magie/Condizioni**: quando un Investigatore acquisisce una Carta Magia o Condizione **non deve** guardare il dorso della stessa fintanto che non è indicato.

◆ **Piazzare un Mostro**: pescare un Mostro a caso dalla riserva dei Mostri. Se possiede un **icona verde "Effetto"** risolvere l'effetto immediatamente.

◆ **Piazzare un segnalino Indizio**: prendere un segnalino Indizio a caso e piazzarlo sulla Locazione indicata sul dorso del segnalino.

◆ **Investigatore Rallentato**: distendere la pedina dell'Investigatore. Il turno successivo **non svolge azioni** e si rialza soltanto.

◆ **Migliorare le Abilità**: quando un effetto migliora le Abilità di un Investigatore prendere il segnalino Miglioramento corrispondente. *Nota: un'abilità non si può migliorare più di +2.*

◆ **Risolvere un Mistero**: quando le condizioni di risoluzione di un Mistero si verificano, piazzare immediatamente una **nuova Carta Mistero** sulla precedente.

◆ **Determinare uno spazio a caso**: per determinare uno spazio a caso in seguito alla risoluzione di un effetto pescare un segnalino Indizio e riferirsi alla Locazione riportata sul dorso (rimettere poi il segnalino Indizio nella riserva).

◆ **Imboscata**: pescare un Mostro della riserva **senza applicare gli effetti** (icona verde) e combatterlo. Quale sia l'esito del combattimento, rimettere poi il Mostro nella riserva.