

## La Maledizione del Faraone Nero

Con l'espansione **Maledizione del Faraone Nero**, una mostra a tema egiziano arriva ad Arkham. Giustamente chiamata "Lega dei Faraoni", la mostra causa un afflusso di cultisti stranieri, eventi soprannaturali, potenti reliquie e nuovi pericoli e misteri culminanti con il tipico arrivo di un Grande Antico. E naturalmente, gli investigatori sono gli unici che, con coraggio, saggezza e fortuna possono fermarlo.

### COMPONENTI

- 76 Carte Investigatore
  - 22 Oggetti della Mostra
  - 21 Incantesimi
  - 7 Alleati
  - 26 Carte Speciali
    - 18 Carte Escluso dal quartiere
    - 4 Benefici
    - 4 Svantaggi
- 90 Carte Grande Antico
  - 45 Carte Locazione di Arkham
  - 27 Carte Portale
  - 18 Carte dei Miti

Questa espansione può essere giocata in due versioni: VISITANDO LA MOSTRA e MUSEO CITTADINO.

In VISITANDO LA MOSTRA si gioca un'avventura che mette in evidenza le nuove carte.

Nella modalità MUSEO CITTADINO si mischiano le carte nuove con quelle del base, per rappresentare il fatto che la "Lega dei Faraoni" è ormai parte integrante della vita ad Arkham.

Le regole per i due stili di gioco saranno trovate in seguito, dopo la descrizione delle nuove regole e componenti.

### DESCRIZIONE DEI COMPONENTI

La maggior parte delle nuove carte Locazioni di Arkham, Miti, Portali ed Incantesimi seguono le regole del base. Le nuove Carte sono descritte qua sotto.

**Oggetti della Mostra:** Queste carte speciali sono simili agli Oggetti Unici, ma non hanno costo monetario e possono essere trovati solo negli incontri ad Arkham e negli Altri Mondi. Gli Oggetti della Mostra vengono trovati solitamente nelle locazioni di Arkham con il simbolo degli Oggetti Unici. In genere, gli investigatori potranno scegliere se prendere un Oggetto della Mostra o un Oggetto Unico.

**Escluso dal quartiere:** Arkham è una città isolata ed il potere della popolazione non si è ancora perso. Quando un investigatore fa qualcosa che fa arrabbiare qualcuno di potente o diventa odiato da parte degli abitanti in uno specifico quartiere viene *Escluso*. Un investigatore può entrare nella strada di un quartiere da cui è stato *Escluso*, ma non può entrare nelle locazioni di quel quartiere durante la sua Fase di Movimento.

Ci sono due eccezioni a questa regola. Primo, un investigatore può entrare in una locazione con un Portale (gate) aperto, anche se questo si trova in un quartiere da cui è stato *Escluso*. Secondo, un investigatore può entrare in un quartiere da cui è stato *Escluso* come risultato di azioni avvenute in altre fasi. Ad esempio, se un Incontro ad Arkham indica che un investigatore può muovere immediatamente in un'altra locazione, questo può muoversi in quella locazione, anche se è stato *Escluso* dal quartiere in cui si trova. Altri esempi di questo tipo di movimento includono il ritorno dopo essere stati *Persi nel tempo e nello spazio* (lost in time and space), l'essere portati all'Arkham Asylum dopo essere impazziti, l'essere portati al St. Mary Hospital dopo essere finiti privi di conoscenza ed anche essere arrestati e portati in prigione.

Tutte le carte *Escluso dal quartiere* sono scartate quando il livello del terrore aumenta; gli abitanti sono troppo impegnati ad occuparsi dei mostri nelle loro strade per notare gli investigatori nella loro

parte di città, e voi siete troppo impegnati a salvare il mondo per lasciare che una fobia o un brutto ricordo possano fermarvi!

Se non ci sono più carte *Escluso* del quartiere da cui il vostro investigatore è stato *Escluso*, dovete prendere la carta appropriata da un altro investigatore.

**Alleati:** Piuttosto che fornire un bonus ad una vostra abilità, come fanno molti Alleati, gli Alleati dell'espansione forniscono bonus per un tiro specifico: tiro di Combattimento (Combat), Orrore (Horror), Fuga (Evade), Magia (Spell). Questo significa che saranno più utili in combattimento e meno utili durante gli incontri. L'unica eccezione è Sarah Danforth, che accresce il Focus di 1.

**Benefici e Svantaggi:** Simili alle Benedizioni e Maledizioni, i Benefici e gli Svantaggi modificano un po' le regole del gioco, forniscono agli investigatori nuove possibilità oppure gli rendono le cose più difficili. Ogni Beneficio o Svantaggio ha una particolare situazione descritta in fondo alla carta. Se il vostro investigatore finisce per trovarsi in quella situazione deve scartare il Beneficio o lo Svantaggio. Ad esempio, un investigatore con il Beneficio *Psychic* perde la carta se finisce *perso nel tempo e nello spazio* (lost in time ad space).

I quattro Benefici hanno sfondo blu simile a quello delle carte Benedizioni, ed includono Anointed, Private Eye, *Psychic* e *Visions*. I quattro Svantaggi hanno sfondo rosso simile a quello delle carte Maledizioni, ed includono *Harried*, *Local guide*, *Tainted* e *Wanted*.

Se un altro investigatore ha il Beneficio che vi è stato detto di prendere, *potete* decidere se prenderlo da lui. Se un altro investigatore ha lo Svantaggio che ti è stato detto di prendere, *dovete* prenderlo da lui.

**Carte Portali a doppio colore:** Queste carte speciali riportano i colori di due simboli incontro, se uno dei due colori della carta riporta il simbolo incontro dell'Altro Mondo (Other World) in cui si trova il vostro investigatore, dovete risolvere la carta. Nella maggior parte dei casi dovrete risolvere gli incontri "Other", ma se siete nello specifico Altro Mondo della carta, potreste dover affrontare il Grande Antico associato a quel particolare Altro Mondo!

## NUOVE REGOLE

Gli incontri nella **Maledizione del Faraone Nero** introducono un nuovo termine: *sorpreso* (*surprise*). Quando un mostro *sorprende* il vostro investigatore, non potete fuggire; dovete combattere il mostro. In aggiunta, il combattimento segue i seguenti punti nel primo round:

1. **Tiro d'Orrore (Horror check)**
2. **Combattimento (Fight):** Non puoi tentare di fuggire durante il primo round di un combattimento in cui sei *sorpreso*. Se sconfiggi il mostro la battaglia è finita.
3. **Danno del Mostro (Monster damage):** Se non sei riuscito a sconfiggere ma rimani conscio, sano e nello stesso spazio del mostro, il combattimento continua seguendo le normali regole. Ritorna al punto 2 della normale progressione di combattimento, Combatti o Fuggi (Flee), e continua il combattimento finché non viene risolto.

## VARIANTE DEL GIOCO "VISITANDO LA MOSTRA"

In questa variante, la Mostra della "Lega dei Faraoni" è appena arrivata ad Arkham, da cui potrà arrivare alla sua prossima tappa. Mentre si trova in città, però, strani eventi avvolgono la Mostra e questo attira l'attenzione degli investigatori. Racconti di strani insetti, vecchie divinità e visioni esotiche riempiono le strade ed le zone di Arkham ed antiche reliquie del tempo delle piramidi finiscono per trovarsi tra le mani degli investigatori. Come effetto di questi avvenimenti, un Grande Antico si risveglia dal suo torpore e portali vengono aperti per nuove e terrificanti avventure in altre dimensioni.

**Attenzione:** Questa variante è per giocatori esperti. Con questa variante i Portali si aprono spesso in locazioni inaspettate ed il Tracciato del Fato (Doom Track) avanza molto rapidamente. Questo è il caos che si viene a creare quando potenti reliquie ed antichi spiriti giungono da una landa lontana in quell'instabile nesso che è Arkham.

## Preparazione

Preparate il gioco di ARKHAM HORROR come al solito, ma variando i seguenti passi durante il **punto 6: Separare i Mazzi (Step 6: Separate Decks)**.

- 6a. Aggiungete le carte **Oggetti della Mostra, Escluso dal quartiere, Benefici e Svantaggi** all'area di gioco, vicino agli altri mazzi di carte degli investigatori.
- 6b. Aggiungete le carte **Incantesimi, Alleato, Miti** della MALEDIZIONE DEL FARAONE NERO all'area di gioco, vicino ai rispettivi mazzi di ARKHAM HORROR.
- 6c. Rimuovete i mazzi **Locazione e Portale** di ARKHAM HORROR e rimetteteli nella scatola del gioco. Rimpiazzateli con le carte **Locazione e Portale** della MALEDIZIONE DEL FARAONE NERO, separate nei rispettivi mazzi.

Poi procedete con il **Punto 7: Ricevere i Beni di Proprietà (Step 7: Receive Fixed Possessions)**.

## Giocare

In questa variante del gioco, tutti gli incontri in Arkham e negli Altri Mondi saranno nuovi. Allo stesso modo diversi eventi Ambiente (Environments), Voci (Rumors) ed Altri Effetti (Headlines) delle carte Miti saranno nuovi. La maggior parte delle regole rimangono invariate, così come le condizioni di vittoria.

I seguenti aspetti di questa variante meritano una particolare spiegazione:

**Alleati:** Gli investigatori possono trovare solo Alleati della MALEDIZIONE DEL FARAONE NERO grazie agli incontri ad Arkham, ma negli incontri degli Altri Mondi può capitare di poter scegliere da che mazzo Alleati pescare. Gli investigatori che partono con un Alleato prestabilito, lo prendono dal mazzo Alleati di ARKHAM HORROR. Quando il livello del terrore sale, un Alleato sarà scartato casualmente da entrambi i mazzi Alleato.

**Oggetti della Mostra:** Queste carte speciali sono simili agli oggetti unici, ma non hanno valore monetario, e possono essere guadagnate solo attraverso le Carte Miti, gli incontri ad Arkham e gli incontri negli Altri Mondi. Gli investigatori troveranno più facilmente gli Oggetti della Mostra nelle locazioni di Arkham con il simbolo degli oggetti unici. Di solito gli investigatori potranno scegliere tra pescare un Oggetto della Mostra o un Oggetto Unico.

**Incantesimi:** Gli incantesimi sono acquisiti normalmente. Ad ogni modo, per fare in modo che i giocatori scoprano e possano giocare più facilmente i nuovi incantesimi, le Carte Incantesimi della MALEDIZIONE DEL FARAONE NERO sono poste in un mazzo separato. Quando un giocatore deve pescare uno o più incantesimi, può decidere da che mazzo pescare.

**Fase dei Miti:** In accordo con lo scopo delle nuove Carte Miti (di aggiungere portali nelle locazioni in cui non apparivano spesso N.d.T.), pescate dal mazzo della MALEDIZIONE DEL FARAONE NERO nella prima fase di Miti, poi dal mazzo di ARKHAM HORROR nella fase seguente, alternando tutti i turni. Mettete un segnalino chiusura vicino ai due mazzi dei Miti; dopo aver pescato la Carta Miti piazzate il segnalino chiusura in cima al mazzo per ricordarvi di pescare dall'altro mazzo il prossimo turno.

## VARIANTE DEL GIOCO “MUSEO CITTADINO”

In questa variante del gioco, la mostra della “Lega dei Faraoni” si è insediata in città, ed è diventata parte della normale (per quanto possibile) vita di Arkham. Il Grande Antico e gli effetti della città hanno maggior importanza dei misteri del museo, ma la sua presenza crea delle interferenze alla società occulta e mondana di Arkham.

## Preparazione

Preparate il gioco di ARKHAM HORROR come al solito, ma variando i seguenti passi durante il **punto 6: Separare i Mazzi (Step 6: Separate Decks)**.

- 6a. Aggiungete le carte **Oggetti della Mostra, Escluso dal quartiere, Benefici e Svantaggi** all'area di gioco, vicino agli altri mazzi di carte degli investigatori.
- 6b. Aggiungete le carte **Incantesimi, Portale, Alleato, Miti e Locazione** della MALEDIZIONE DEL FARAONE NERO ai rispettivi mazzi di ARKHAM HORROR.

Poi procedete con il **Punto 7: Ricevere i Beni di Proprietà (Step 7: Receive Fixed Possessions)**.

## **Giocare**

In questa variante del gioco, molti degli incontri in Arkham e negli Altri Mondi sono i soliti, ma si possono trovare incontri e personaggi che fanno parte del Museo. Anche se è più difficile trovarli o acquistarli, nuovi Alleati ed Incantesimi sono presenti in città ed i rari oggetti del Museo possono capitare tra le mani degli investigatori. Tutte le regole rimangono invariate, così come le condizioni di vittoria del gioco.

I seguenti aspetti di questa variante meritano una particolare spiegazione:

**Oggetti della Mostra:** Vedere VISITANDO LA MOSTRA, sopra.

**Alleati:** Quando il livello del terrore sale, due Alleati saranno scartati casualmente dal mazzo degli Alleati invece di uno.

**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



[www.goblins.net](http://www.goblins.net)

Traduzione di Gabriele "Falcon" Boldreghini