

LA MALEDIZIONE DEL FARAONE NERO (REVISED EDITION)™

Un estratto dal Gazzettino di Arkham:

Dopo numerosi ritardi, l'apertura della mostra "L'Eredità dei Faraoni" al Museo di Storia di Arkham Martedì scorso è stata accolta da una grande folla. La mostra propone alcuni dei manufatti più antichi e misteriosi rinvenuti in Egitto, ed è in mostra per la prima volta fuori dal Cairo.

Il museo aveva programmato il debutto pubblico di questi oggetti tre settimane fa, ma una serie di sfortunati eventi ha minacciato di rimandare la mostra a tempo indeterminato. Il curatore del museo, il dottor Anthony Migliore ha commentato, "Abbiamo avuto quasi una dozzina di dipendenti incapaci di lavorare a causa di malattie o tragedie familiari. Uno dei nostri docenti ha smesso di lavorare senza alcuna spiegazione." Pare che alcuni manufatti destinati all'esposizione siano scomparsi, ma il dr. Migliore lo nega categoricamente.

Nell'espansione **LA MALEDIZIONE DEL FARAONE NERO (REVISED EDITION)**, un'antica maledizione è caduta su Arkham. Si dice che alcuni degli strani artefatti esposti alla mostra "L'Eredità dei Faraoni" siano scomparsi. Chi cerca quei tesori non trova altro che orrori indicibili. Nel frattempo, una figura oscura e misteriosa, vestita di antiche vesti egizie, è stata vista vagare per le strade. Quest'uomo, si dice, è una maledizione vivente per tutto ciò che incontra. La paura attanaglia la città, e spetta a un piccolo gruppo di investigatori fermare il male soprannaturale che si insinua per le strade di Arkham!

Componenti di Gioco

- 76 carte Investigatore
 - 22 Oggetti Mostra
 - 18 Incontri Mostra
 - 21 Incantesimo
 - 7 Alleati
 - 4 Benefici
 - 4 Danni
- 90 carte Grande Antico
 - 45 Carte Luogo di Arkham
 - 27 Carte Portale
 - 18 Carte Miti
- 1 Scheda Araldo (Il Faraone Nero)
- 1 segnalino Sussurri Antichi
- 9 segnalini Pattuglia



Tutte le carte dell'espansione **LA MALEDIZIONE DEL FARAONE NERO (REVISED EDITION)** sono contrassegnate dal simbolo egiziano di un occhio sul davanti. Nella prima edizione dell'espansione, il simbolo non ha lo sfondo nero.

Panoramica dei Componenti

Di seguito sono riportate descrizioni sintetiche dei vari componenti inclusi in **LA MALEDIZIONE DEL FARAONE NERO (REVISED EDITION)**. Vi aiuteranno a identificare i componenti e a comprenderne il loro utilizzo.

Nuove Carte Investigatore

I nuovi Incantesimi e Alleati sono simili a quelli che trovate in **ARKHAM HORROR** e possono essere semplicemente mescolati nei loro rispettivi mazzi.



Le carte **Oggetto Mostra** rappresentano gli antichi manufatti egizi portati ad Arkham come parte della mostra del museo "L'Eredità dei Faraoni". Sono simili agli Oggetti Unici, ma non hanno valore monetario e possono essere ottenuti solo attraverso incontri ad Arkham, nei Mondi Esterni, e alla Mostra.



Le carte **Incontri Mostra** vengono pescate quando un investigatore è nella stessa strada in cui si trova il segnalino Sussurri Antichi durante la sua fase degli Incontri ad Arkham. Questi strani eventi sono ciò che accade agli investigatori come risultato della loro ricerca degli Oggetti Mostra.



Come le Benedizioni e alle Maledizioni, i **Benefici** e i **Danni** rappresentano condizioni speciali che si applicano agli investigatori come risultato di specifici incontri ad Arkham e nei Mondi Esterni. I Benefici forniscono agli investigatori nuove possibilità mentre i Danni rendono loro più difficili le cose.

Nuove Carte Grande Antico

Le nuove carte Luogo, Mito, e Portale sono simili a quelle in **ARKHAM HORROR** e possono essere semplicemente mescolati nei loro rispettivi mazzi.

Nuova Scheda Araldo



Questa scheda rappresenta una potente entità soprannaturale che sta preparando la strada per l'arrivo del Grande Antico. Questa scheda è utilizzata solo con la variante "L'Araldo" descritta più avanti in queste regole.

Segnalino Sussurri Antichi



Questo segnalino rappresenta voci e racconti sugli oggetti della mostra "L'Eredità dei Faraoni" che spuntano in tutta Arkham. Il segnalino si sposta attraverso le strade, e quando gli investigatori lo incontrano, pescano una carta Incontro Mostra.

Segnalini Pattuglia



Sono posti nelle strade per rappresentare la polizia e i cittadini che controllano le strade. Gli investigatori dovranno usare la furtività quando attraversano un'area pattugliata o finiranno per essere *arrestati*.

Preparazione

Prima di giocare per la prima volta con l'espansione **LA MALEDIZIONE DEL FARAONE NERO (REVISED EDITION)**, staccate attentamente i pezzi in cartoncino dal supporto in modo da non strapparli.

Integrare l'Espansione e il Gioco Base

Questa edizione dell'espansione **LA MALEDIZIONE DEL FARAONE NERO** è una revisione dell'originale pubblicata nel 2006. Molte delle regole e dei componenti del gioco dell'edizione originale sono state modificate per questa revisione, e l'edizione rivista **non** dev'essere usata assieme all'edizione originale. Se i giocatori hanno carte dell'edizione originale integrate nel loro gioco base, dovrebbero rimuovere quelle carte e rimetterle nella scatola prima di integrare i componenti dell'edizione rivista.

Prima di giocare per la prima volta ad **ARKHAM HORROR** usando l'espansione **LA MALEDIZIONE DEL FARAONE NERO (REVISED EDITION)**, mescola le carte Alleato, Incantesimo, Luogo di Arkham, Miti, e Portale nei rispettivi mazzi.

Preparazione dell'Espansione

Quando giocate con l'espansione **LA MALEDIZIONE DEL FARAONE NERO (REVISED EDITION)**, seguite la normale preparazione del gioco come indicato nel regolamento di **ARKHAM HORROR**, con le seguenti modifiche e aggiunte:

1. Preparare l'Area di Gioco

Piazzate il segnalino Sussurri Antichi sulla strada della Miskatonic University. Quindi, piazzate i segnalini Pattuglia vicino al tabellone.

6. Separare i Mazzi

Piazzate le quattro carte Beneficio e le quattro carte Danno vicino alle altre carte Speciali. Quindi, mescolate gli Oggetti Mostra in un mazzo e piazzatele vicino agli Oggetti Unici. Infine, mescolate le carte Incontro Mostra in un mazzo e piazzatele vicino alle carte Luogo di Arkham.

Stabilire gli Alleati: Sebbene in questa espansione siano inclusi sette nuovi Alleati, in una partita dovrebbero esserne usati solamente 11 in totale. Quando si prepara il mazzo Alleati, esaminate prima le schede Investigatore e stabilite se degli Alleati fanno parte delle proprietà fisse. Se sì, trovate quegli Alleati e piazzateli scoperti sul tavolo. Quindi, scopritene altri pescando a caso tra i rimanenti fino a quando gli Alleati scoperti non saranno 11 in totale. Quindi, rimettete gli altri nella scatola. I giocatori possono esaminare gli alleati per vedere quali di loro potranno comparire. Poi, coprite queste carte e mescolatele di nuovo creando così il mazzo Alleati.

Nuove Regole

Queste regole si aggiungono a quelle di **ARKHAM HORROR** quando giocate con l'espansione **LA MALEDIZIONE DEL FARAONE NERO (REVISED EDITION)**.

Sussurri Antichi e Incontri Mostra

Il segnalino **Sussurri Antichi** indica una strada dove si dice sia stato visto un Oggetto Mostra. Da quando la mostra "L'Eredità dei Faraoni" è arrivata al museo di Arkham, si sono diffuse storie riguardanti antichi artefatti Egiziani della mostra che compaiono in tutta la città. Durante la preparazione, il segnalino **Sussurri Antichi** è piazzato nella strada della Miskatonic University.

Durante la Fase degli Incontri ad Arkham, un investigatore che si trovi nella strada con il segnalino **Sussurri Antichi** deve avere un Incontro Mostra. Il giocatore mescola il mazzo Incontri Mostra e pesca una carta dal mazzo. Il giocatore quindi legge il testo ad alta voce, ed esegue qualsiasi azione indicata dal testo della carta.

Ogni carta Incontro Mostra include istruzioni per muovere il segnalino Antichi **Sussurri** in una nuova strada. Se un investigatore si trova nella strada in cui il segnalino **Sussurri Antichi** è stato piazzato durante la Fase degli Incontri ad Arkham, non avrà anche un Incontro Mostra. **Non più di un investigatore può avere un Incontro Mostra in un singolo turno.**

Quando il giocatore completa ogni azione indicata dalla carta e ha spostato il segnalino Antichi **Sussurri**, rimette la carta nel mazzo Incontri Mostra.

(Da notare che se un effetto di gioco fa sì che un segnalino Portale si trovi in questa strada, l'investigatore non deve avere un Incontro Mostra, ma viene invece risucchiato dal portale.)

Se il segnalino Antichi **Sussurri** non si è mosso durante la Fase degli Incontri ad Arkham, si muove durante la Fase dei Miti come se fosse un mostro con il simbolo dimensionale della luna secondo le normali regole di movimento dei mostri. (Quando spostati il segnalino **Sussurri Antichi**, ignora la presenza di segnalini investigatore nella sua attuale strada.) Se il segnalino **Sussurri Antichi** si è mosso durante la Fase degli Incontri ad Arkham, non si muove durante la Fase dei Miti. Il segnalino **Sussurri Antichi** non può essere rimosso dal tabellone da nessun effetto del gioco. Da notare che il segnalino **Sussurri Antichi** non influenza né viene influenzato da altri segnalini sul tabellone.

Benefici e Danni

Certi incontri ad Arkham e Mondi Esterni dicono ai giocatori di prendere una delle quattro carte Beneficio (Consacrato, Investigatore Privato, Sensitivo, o Visioni) o una delle quattro carte Danno (Perseguitato, Guida Locale, Corrotto, or Ricercato). Un giocatore può prendere una carta solo se non è già in possesso di un altro giocatore. Se la carta è già posseduta da un altro giocatore, le istruzioni per prendere la carta vengono ignorate.

Ogni carta Beneficio e Danno include una descrizione delle condizioni in base alle quali viene scartata. Quando una carta Beneficio o Danno viene scartata, viene rimessa nel posto vicino al tabellone dove era stata posizionata durante la preparazione ed è nuovamente disponibile per essere presa da qualsiasi investigatore incaricato di farlo.

I giocatori possono avere più carte Beneficio o Danno in ogni combinazione.

Quartieri Sorvegliati

Certi incontri ad Arkham dicono ai giocatori di piazzare un segnalino Pattuglia in una strada specifica. Se c'è già un segnalino Pattuglia in quella strada, non ne va aggiunto un altro. I cittadini di un quartiere con questo segnalino sono diventati sospettosi degli investigatori armati di pistola e ossessionati dall'occulto, e sono ansiosi di vedere questi pazzi spericolati gettati in prigione.

Un segnalino Pattuglia influenza il movimento di un investigatore in un modo simile a un segnalino mostro. Ogni volta in cui un investigatore cerca di lasciare una strada on un segnalino Pattuglia, deve fare una prova di **prova di Furtività (+0)**. Allo stesso modo, se un investigatore finisce il suo movimento in una strada che ha un segnalino Pattuglia, deve fare una **prova di Furtività (+0)**. Se l'investigatore fallisce la prova, viene *arrestato*.

Ogni volta che il livello di terrore aumenta, rimuovete tutti i segnalini Pattuglia sul tabellone: i cittadini impauriti lasciano fare agli investigatori!

Variante "L'Araldo"

In questa variante, il Faraone Nero, un essere potente e malefico, è apparso per preparare la strada al Grande Antico. Questa variante Questo accresce la difficoltà del gioco e richiede l'uso della scheda Araldo "Il Faraone Nero".

Preparazione

Preparate il gioco base **ARKHAM HORROR** come al solito, effettuando i seguenti passi aggiuntivi durante i **punti 5 e 11**.

5a. Piazzate la scheda Araldo "Il Faraone Nero" alla sinistra della scheda del Grande Antico.

11a. Piazzate il segnalino mostro Il Faraone Nero nella Riserva dei Mostri.

Svolgimento

Questa variante utilizza tutte le regole e condizioni di vittoria normali, ma aggiunge le regole indicate sulla scheda Araldo "Il Faraone Nero":

- Ogni volta che un Investigatore guadagna un Oggetto Unico (incluso l'equipaggiamento di base), quell'investigatore perde 1 punto Sanità Mentale.
- Ogni volta che un Investigatore guadagna un Oggetto Mostra tira un dado. Con un fallimento l'Investigatore è *Maledetto*.
- All'inizio della fase di mantenimento, prima di tirare il dado per la Maledizione, ogni Investigatore *Maledetto* perde 1 punto Resistenza.
- I mostri Maschera guadagnano 1 punto Robustezza. Quando un mostro Maschera è sconfitto, piazzate 1 segnalino Fato sulla Tabella del Fato del Grande Antico.
- Se il Grande Antico è Nyarlathotep, e si risveglia, il suo modificatore di combattimento aumenta di 1 (-5, -6, ...) e ha un segnalino Fato extra sulla tabella del Fato (per un totale di 12, 13, ...) per ogni mostro Maschera sul tabellone.

Credits

Original Edition Expansion Design: Rob Vaughn

Revised Edition Expansion Design: Tim Uren

Editing: Mark O'Connor

Graphic Design: WiL Springer

Art Direction: Zoë Robinson

Cover Illustration: Anders Finér

Herald Sheet Illustration: Patrick McEvoy

Other illustrations were created by the artists of the *Call of Cthulhu Collectible Card Game*.

Production Manager: Gabe Laulunen

FFG Lead Game Designer: Corey Konieczka

FFG Lead Game Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Traduzione amatoriale by Miskatonic Student - v1.0.0 - 2020.10.06

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Published under license from Skotos Tech. *Call of Cthulhu* is a trademark of Chaosium, Inc., licensed from Chaosium, Inc. *Arkham Horror*, *The Curse of the Dark Pharaoh* (Revised Edition), *The Lurker at the Threshold*, *Dunwich Horror*, *Kingsport Horror*, *Innsmouth Horror*, *Curse of the Dark Pharaoh*, *The King in Yellow*, *The Black Goat of the Woods*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

