

REGOLAMENTO

ARKHAM HORROR



Il Richiamo di
CTHULHU
GIOCO DA TAVOLO

 **STRATELIBRI**™

Benvenuti ad Arkham!

L'anno è il 1926, ed è il culmine dei ruggenti Anni Venti. Le ragazze ballano fino all'alba in locali pieni di fumo, bevendo alcol rifornito dai contrabbandieri di rum e dalla mafia. È la festa per metter fine a tutte le feste, dopo la guerra che ha messo fine a tutte le guerre.

Tuttavia un'ombra oscura minaccia la città di Arkham. Entità aliene sconosciute come Grandi Antichi stanno in agguato nel vuoto oltre lo spazio e il tempo, contorcendosi nei pressi dei portali tra i mondi. Questi portali hanno cominciato ad aprirsi 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. Riusciranno a prevalere?

Arkham Horror è un gioco adatto da 1 fino a 8 giocatori (l'ideale è da 3 a 5), della durata di 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 entità proveniente da oltre lo spazio e il tempo si sta risvegliando, destata dai portali dimensionali che si stanno aprendo in tutta la città. I giocatori devono unire le proprie forze per chiudere tali passaggi, prima che la mostruosità si risvegli. Se il Grande Antico sconfigge i giocatori, tutta Arkham sarà dannata.

I giocatori devono collaborare formando una squadra d'investigatori per chiudere tutti i portali dimensionali, sigillarli per sempre o, se non vi riuscissero, sconfiggere il Grande Antico appena si risveglierà dal suo sonno.

Panoramica del Gioco

In **Arkham Horror** gli investigatori esplorano la città, visitando luoghi, incontrando persone e creature terrestri e non. Vivendo queste avventure, i protagonisti sperano di guadagnare gli indizi e le risorse necessarie per confrontare e contrastare la minaccia dei Miti.

All'inizio, mentre si aggirano per la città cercando di reperire armi, apprendere incantesimi, guadagnare indizi e altri oggetti che si riveleranno utili, gli investigatori cercheranno di evitare le creature più potenti.

In seguito, tenteranno di chiudere alcuni portali e sigillare quelli più attivi. Infine, quando molti portali saranno stati sigillati e gli investigatori avranno acquisito armi

preziose, incantesimi, indizi e alleati, effettueranno un ultimo, disperato assalto alle creature mostruose, tentando di chiudere o sigillare gli ultimi portali. Se avranno successo, il mondo sopravvivrà; altrimenti, il Grande Antico si risveglierà e combatterà la battaglia decisiva.

State attenti: se il Grande Antico si risveglia, gli investigatori dovranno affrontare il combattimento più duro della loro vita!

Componenti del Gioco

Quello che segue è uno sguardo sommario ai vari componenti inclusi in **Arkham Horror**. Questo elenco dovrebbe aiutarvi a identificare i singoli pezzi e a capire come impiegarli mentre leggete le regole.

TABELLONE DI GIOCO

Il tabellone rappresenta sia la città di Arkham sia i "Mondi Esterni" in cui gli investigatori possono viaggiare durante la partita. Si veda "Analisi del Tabellone di Gioco" a pagina 4 per una completa descrizione della mappa.



SEGNALINO PRIMO GIOCATORE

Questo segnalino è dato al giocatore che gioca per primo nel turno. Il segnalino viene passato a sinistra ogni volta che ha inizio un nuovo turno.



DADI

I giocatori lanciano i dadi per effettuare i tiri di abilità, combattere le battaglie, e determinare altri risultati casuali.



SCHEDE E SEGNALINI INVESTIGATORE

Ciascun giocatore riceve una scheda Investigatore che descrive le caratteristiche, le abilità e l'equipaggiamento iniziale dell'investigatore che controlla. Ogni giocatore prende anche un segnalino Investigatore che userà per indicare la posizione attuale del personaggio.



gio sulla mappa di gioco. Si veda "Analisi della Scheda Investigatore" a pagina 4 per una completa descrizione delle schede Investigatore.

SEGNALINI STATO DELL'INVESTIGATORE

Questi segnalini sono usati per tenere traccia dei valori di Abilità, Sanità Mentale, Resistenza, Denaro e Indizi dell'investigatore.



• I cursori Abilità indicano l'attuale livello delle abilità. Durante il gioco gli investigatori effettuano tiri di abilità.



• I segnalini Sanità Mentale indicano il livello attuale di salute mentale dell'investigatore.



• I segnalini Resistenza rappresentano il livello attuale di salute fisica dell'investigatore.



• I segnalini Indizio rappresentano intuizioni e informazioni vitali accumulate dall'investigatore prima o durante il gioco. Gli investigatori possono spendere segnalini Indizio per guadagnare bonus sui tiri di abilità o per sigillare definitivamente i portali.



• I segnalini Denaro rappresentano la ricchezza dell'investigatore. Il denaro viene speso nell'acquisto di equipaggiamento, nel pagare multe, ecc.

CARTE INVESTIGATORE

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



Oggetti Comuni



Oggetti Unici



Abilità



Incantesimi



Alleati

Oggetti Comuni: Sono oggetti normali, ma utili, che possono aiutare un investigatore.

Oggetti Unici: Sono oggetti insoliti, qualche volta bizzarri e talvolta incantati, che possono essere di grande aiuto all'investigatore che li trova. Anche i segnalini Segno degli Antichi, che sigillano definitivamente i portali, si trovano in questo mazzo.

Carte Abilità: Rappresentano le doti dell'investigatore. Le carte Abilità di norma forniscono un bonus a una data caratteristica, ma possono anche consentire il rilancio di dadi in caso di determinati fallimenti. Le carte Abilità sono rare e costose da acquisire.

Incantesimi: Sono rituali magici che possono essere effettuati da un investigatore tramite l'abilità Arcano.

Alleati: Sono persone che possono offrire assistenza agli investigatori nelle loro peripezie. Gli alleati sono le carte Investigatore più potenti e possono trovarsi nella Pensione Mathison (un luogo del tabellone) o essere incontrati in alcuni dei luoghi più pericolosi e instabili di Arkham.

Carte Speciali: Rappresentano privilegi od obblighi particolari. Esse comprendono le Rendite, l'Affiliazione al Crepuscolo d'Argento, i Prestiti Bancari, le Benedizioni, le Maledizioni, e il Vicesceriffo di Arkham. Le carte Speciali hanno un'ampia gamma di effetti.



SCHEDE GRANDE ANTICO

All'inizio di ogni partita di **Arkham Horror**, i giocatori pescano a caso un Grande Antico che minaccerà la città. La scheda Grande Antico elenca i poteri, le statistiche di combattimento e i cultisti associati a ciascuna di queste entità aliene. Si veda "Analisi della Scheda Grande Antico" a pagina 21 per tutti i dettagli.



SEGNALINI FATO



Segnalino Fato



Segnalino Segno degli Antichi

I segnalini Fato sono posti sulla Tabella del Fato nella scheda Grande Antico mano a mano che nuovi portali si aprono su Arkham. Quando la tabella è piena di segnalini Fato, il Grande Antico si risveglia!

Sul retro di ogni segnalino Fato c'è un'icona Segno degli Antichi. Quando un investigatore gioca con successo un Segno degli Antichi per sigillare per sempre un portale, un segnalino Fato viene rimosso dalla Tabella del Fato sulla scheda Grande Antico, girandolo dal lato Segno degli Antichi, e piazzandolo sul luogo sigillato. L'uso dei **segnalini Indizio** per chiudere un portale *non* riduce in questo modo i segnalini Fato presenti sulla scheda Grande Antico. Per maggiori dettagli su come sigillare i portali, sia con il Sigillo degli Antichi che con i segnalini Indizio, si veda pagina 19.

CARTE GRANDE ANTICO

Le grandi carte incluse in **Arkham Horror** sono le carte Grande Antico. Queste rappresentano eventi che possono succedere sia ad Arkham che nei Mondi Esterni. Tali avvenimenti possono essere scontri con mostri, incontri fruttuosi, ecc. Ci sono tre tipi di carte Grande Antico: carte Luogo, carte Portale e carte Miti.



Luoghi



Portale



Miti

Carte Luogo: Rappresentano gli incontri che si possono fare nelle diverse zone di Arkham. Ognuno dei nove quartieri del tabellone ha un mazzo di sette carte dedicate a esso, e ogni carta riporta un incontro per ciascuna delle zone di quel dato quartiere. Per maggiori informazioni su luoghi e quartieri, si veda pagina 4.

Carte Portale: Rappresentano gli incontri che si possono fare nei Mondi Esterni. Diversamente dalle carte Luogo, che sono separate in mazzi diversi per ogni quartiere, le carte Portale sono mescolate tutte insieme in un unico mazzo. Per maggiori notizie sui Mondi Esterni, si vedano le pagine 9-10 e 4.

Carte Miti: Descrivono importanti eventi ad Arkham. In ogni turno, durante la Fase dei Miti, ne viene pescata una. Quando viene presa una carta Miti si verificano diversi effetti: essa indica un luogo dove si apre un portale, determina il movimento dei mostri ad Arkham, e rivela un evento che potrebbe influenzare gli investigatori. La maggior parte delle carte Miti indica anche un luogo della mappa dove appare un segnalino Indizio.

SEGNALINI MOSTRO



Lato di Movimento



Lato di Combattimento

I segnalini Mostro rappresentano le entità che vagano per le strade di Arkham. Ogni segnalino ha due lati: uno per il movimento e uno per il combattimento. Tenete scoperto il lato di movimento mentre il mostro vaga per il tabellone. Quando un investigatore combatte con un mostro, girate il segnalino Mostro sul lato di combattimento. I giocatori possono guardare entrambi i lati di qualunque creatura in ogni momento. Si veda "Analisi del Segnalino Mostro" a pagina 4 per una descrizione completa.

SEGNALINI PORTALE



Questi segnalini sono piazzati sul tabellone a indicare i luoghi dove si sono aperti i portali sui Mondi Esterni. Ogni segnalino Portale indica il Mondo Esterno verso cui conduce, e include un modificatore al tiro per gli investigatori che cercano di chiudere il portale.

SEGNALINI ATTIVITA ED ESPLORAZIONE



Segnalino Attività



Segnalino Esplorazione

I segnalini Attività indicano le zone del tabellone dove si stanno verificando eventi fuori dal comune. Un segnalino Esplorazione va piazzato sotto al segnalino di un investigatore dopo che egli ha osato attraversare il Mondo Esterno al di là del portale ed è tornato indietro.

SEGNALINO TERRORE

Questo segnalino è piazzato sulla Tabella del Terrore a indicare lo stato mentale e morale degli abitanti di Arkham. Mano a mano che il livello di terrore sale, i negozi chiudono e la gente inizia a lasciare la città, consentendo infine ai mostri di infestarla completamente!



SEGNALINO CHIUSO

Questi segnalini sono piazzati sui luoghi che hanno chiuso, per il livello di terrore o a causa di specifici eventi che sono accaduti nel gioco. Né gli investigatori né i mostri possono entrare in luoghi che sono stati chiusi.



ANALISI DEL TABELLONE DI GIOCO



Il tabellone è diviso in diverse sezioni: **Arkham (A)**, i **Mondi Esterni (C)**, la **Tabella del Terrore (D)**, e i **Limiti della Città (E-G)**.

La sezione della **città di Arkham** mostra la città suddivisa in 9 **quartieri**, ognuno dei quali comprende 2 o 3 **luoghi** importanti, e la zona delle **strade (B)**. Gli investigatori si muovono su questa sezione del tabellone, attraversando le strade per visitare i vari luoghi. Ogni luogo riporta un certo numero di icone che mostrano le tipologie d'incontri più comuni per esso.

La sezione del tabellone dei **Mondi Esterni (C)** mostra le varie dimensioni alternative in cui gli investigatori possono entrare attraversando i portali aperti nella sezione di **Arkham**. Gli investigatori entrano nei portali per esplorarli e trovare qualche punto debole che li metta in grado di chiuderli non appena ritornati ad Arkham.

La sezione della **Tabella del Terrore (D)** tiene traccia del **livello di terrore** attuale della popolazione di Arkham. Se gli investigatori permettono al livello di terrore di salire eccessivamente, la gente comincerà ad abbandonare la città, rendendo arduo il reclutamento di Alleati. Prima o poi, i tre negozi in città (lo *Spaccio Generale*, la *Bottega delle Curiosità* e la *Piccola Bottega della Magia*) chiuderanno, rendendo più difficile ai giocatori vincere la partita.

La sezione **Limiti della Città** comprende tre zone speciali: i *Sobborghi (E)*, il *Cielo (F)*, e *Perso nel Tempo e nello Spazio (G)*. Gli investigatori che subiscono un terribile destino di qualche genere si spostano nell'area *Perso nel Tempo e nello Spazio*, per un breve periodo. I mostri sul tabellone in eccedenza rispetto al proprio limite si spostano nei *Sobborghi* dove ne terrorizzano gli abitanti. Infine, le creature volanti si spostano nel *Cielo* prima di piombare sul prossimo investigatore che scorgano vagare per le strade di Arkham.

ANALISI DELLA SCHEDA INVESTIGATORE



- Nome e Professione:** Il nome e il lavoro del vostro personaggio.
- Sanità Mentale Massima:** La Sanità Mentale con cui inizia il vostro personaggio. Non è possibile aumentare la Sanità Mentale oltre questo valore (sebbene **si possa** incrementarlo).
- Resistenza Massima:** La Resistenza con cui inizia il vostro personaggio. Non è possibile aumentare la Resistenza oltre questo valore (sebbene **si possa** incrementarlo).
- Partenza:** È il luogo sul tabellone da dove parte il vostro personaggio.
- Proprietà:** L'equipaggiamento con cui il vostro personaggio inizia la partita.
- Abilità Unica:** Un'abilità speciale che solo il vostro personaggio può usare.
- Concentrazione:** La capacità del vostro personaggio di regolare le proprie abilità in ogni turno. Si veda "Regolare le Abilità" a pagina 6 per maggiori dettagli.
- Coppie di Abilità:** Le abilità del vostro personaggio. Essendo accoppiate, quando si incrementa una l'altra diminuisce di conseguenza.

ANALISI DEL SEGNALINO MOSTRO LATO DI MOVIMENTO



- Nome:** Il nome del mostro.
- Consapevolezza:** Il modificatore per **sfuggire** a questo mostro.
- Bordo di Movimento:** Il colore del bordo indica il tipo di movimento del mostro (Nero - Normale, Rosso - Veloce, Giallo - Stazionario, Celeste - Volante, Verde - Speciale).
- Dimensione di Provenienza:** Questa è la dimensione di provenienza del mostro. Quando un portale viene chiuso o sigillato, tutti i mostri che ne condividono la dimensione di provenienza ritornano nella riserva dei mostri.

LATO DI COMBATTIMENTO



- Abilità:** Caratteristiche o abilità speciali proprie del mostro. Si veda "Abilità Speciali dei Mostri" a pagina 12 per una completa spiegazione dei termini in grassetto.
- Testo di Ambientazione:** Questo testo non ha effetto alcuno sul gioco, serve soltanto per aumentare l'atmosfera.
- Grado di Terrore:** Il modificatore usato nei **tiri di Terrore** contro questo mostro.
- Danno da Terrore:** Indica quanti segnalini Sanità Mentale perde un investigatore che non riesce a superare un **tiro di Terrore** contro questo mostro.
- Robustezza:** La difficoltà di ogni **tiro di Combattimento** tentato contro questo mostro.
- Danno di Combattimento:** Indica quanti segnalini Resistenza perde un investigatore se fallisce un **tiro di Combattimento** contro questo mostro.
- Capacità di Combattimento:** Il modificatore utilizzato nei **tiri di Combattimento** contro questo mostro.

Preparazione del Gioco

Seguite i passi sottostanti per preparare una partita di **Arkham Horror**.

Importante: Prima di giocare la prima partita ad **Arkham Horror**, staccate accuratamente i pezzi dalle fustelle in modo che non si strappino. Quindi, inserite i 16 segnalini degli investigatori nelle basette in plastica.

1. PREPARARE L'AREA DI GIOCO

Aprirete il tabellone e piazzatelo al centro dell'area di gioco. Assicuratevi che ci sia un ampio spazio intorno ai bordi del tabellone per piazzare le schede Investigatore e i mazzi di carte. Piazzate i vari segnalini e i dadi vicino al tabellone, come mostrato nell'illustrazione. Assicuratevi di porre il segnalino della Tabella del Terrore sulla casella contrassegnata dallo "0".

2. PIAZZARE GLI INDIZI INIZIALI

Piazzate un segnalino Indizio su ogni luogo del tabellone che riporta un diamante rosso. Questi luoghi sono instabili e rappresentano i posti dove i portali dimensionali possono aprirsi, e dove possono apparire i mostri. Tali luoghi sono rappresentati da immagini circolari

che coprono porzioni di Arkham sul tabellone di gioco (come, per esempio, la Loggia del Crepuscolo d'Argento, e la Pensione Mathison).

3. SCELTA DEL PRIMO GIOCATORE

Scegliete a caso un giocatore che sarà il primo giocatore. Date a questo giocatore il segnalino Primo Giocatore.

4. DETERMINARE GLI INVESTIGATORI

Il primo giocatore mescola le 16 schede Investigatore. Quindi, senza guardarle, ne dà una a ciascun 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.

5. RIVELARE IL GRANDE ANTICO

Il primo giocatore mescola le otto schede Grande Antico. Quindi, senza guardarle, ne sceglie una e la piazza scoperta vicino al tabellone. Questo è il Grande Antico che minaccerà Arkham in questa partita. Se l'abilità del Grande Antico indica una qualunque azione che deve accadere all'inizio della partita, come per le "Le Mille Maschere" di Nyarlathotep, essa va risolta in questo momento.

In alternativa, i giocatori possono scegliere quale Grande Antico affrontare. Tale procedura è d'aiuto se ci sono restrizioni di tempo o vengono fatte particolari considerazioni (per esempio, Yig garantisce partite brevi, mentre Cthulhu è adatto a partite particolarmente impegnative).

6. SEPARARE I MAZZI DI GIOCO

Dividete le varie carte Investigatore e Grande Antico nei rispettivi mazzi, e piazzateli vicino alla mappa come mostrato nell'illustrazione.

7. RICEVERE LE PROPRIETÀ FISSE

Su ogni scheda Investigatore, alcuni oggetti possono essere indicati come Proprietà Fisse. Ogni giocatore, iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, riceve gli oggetti indicati sulla scheda Investigatore sotto la voce "Proprietà Fisse". Il primo giocatore deve cercare 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, degli Oggetti Unici, degli Incantesimi e delle Abilità, e li mettono coperti vicino al tabellone. Ogniqualvolta nel corso della partita i giocatori devono pescare delle carte, pescheranno casualmente da questi mazzi.



9. RICEVERE LE PROPRIETÀ CASUALI

Ogni scheda Investigatore può indicare che quel personaggio deve ricevere una o più Proprietà Casuali. Ogni giocatore, iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, pesca il relativo numero di carte dai mazzi appropriati, come scritto sulla scheda Investigatore sotto la voce “Proprietà Casuali”.

Nota: Le abilità che influiscono sulla pesca di carte dai mazzi, come l'abilità Archeologia di Monterey Jackson, hanno effetto quando si pescano le Proprietà Casuali all'inizio della partita.

10. FINE DELLA PREPARAZIONE DELL'INVESTIGATORE

Ogni giocatore riceve un numero di segnalini Sanità Mentale pari al valore di Sanità Mentale del proprio investigatore, e un numero di segnalini Resistenza sempre pari al valore di Resistenza del personaggio. Questi valori sono elencati su ogni scheda Investigatore. Ogni giocatore deve piazzare tali segnalini vicino all'apposito spazio sulla propria scheda.

Ogni giocatore inoltre riceve tre cursori Abilità e ne piazza uno su ciascuna delle tre righe delle abilità presenti sulla scheda. Ogni cursore può essere messo su una qualunque fra le quattro posizioni di ciascuna riga delle abilità. Si veda “Regolare le Abilità” in questa pagina per maggiori informazioni sui cursori e le righe delle abilità.

11. CREARE LA RISERVA DEI MOSTRI

Mettete i segnalini Mostro in un contenitore opaco e mescolateli: una tazza da caffè, un contenitore di plastica o un sacchetto di stoffa vanno benissimo per questo scopo. D'ora in avanti ci si riferirà a questo oggetto come alla riserva dei mostri. Quando appare o entra in gioco in qualche modo un mostro, il primo giocatore pesca a caso un segnalino Mostro dalla riserva dei mostri, e lo piazza sul tabellone come indicato nel regolamento, oppure come descritto nel testo di una carta specifica.

Eccezione: Non piazzate i cinque mostri “Maschera” nel contenitore, a meno che il Grande Antico non sia Nyarlathotep. Se è stato rivelato un qualunque altro Grande Antico, rimuovete i mostri “Maschera” dal gioco (rimetteteli nella scatola). I mostri “Maschera” sono identificati dalla parola “Maschera” stampata sul lato di combattimento del loro segnalino.

12. MESCOLARE I MAZZI GRANDE ANTICO E I SEGNALINI PORTALE

I giocatori ora mescolano i mazzi dei Miti e dei Portali, quindi li rimettono coperti al loro posto vicino al tabellone. Quindi, mescolano i 16 segnalini Portale e li piazzano coperti in una pila vicino al tabellone.

13. PIAZZAMENTO DEI SEGNALINI INVESTIGATORE

Ogni giocatore prende il segnalino che raffigura il proprio investigatore e lo piazza sul tabellone, nel luogo indicato dalla scheda del suo personaggio alla voce “Partenza”. Le altre schede e segnalini Investigatore, così come le schede Grande Antico non utilizzate possono essere ora rimosse dal gioco e riposte nella scatola.

14. PESCA E RISOLUZIONE DELLA CARTA MITI

A questo punto, il primo giocatore pesca la prima carta del mazzo Miti e la risolve come descritto nella sezione “Fase dei Miti” del regolamento (**Nota:** Se viene pescata una carta **Diceria** durante la Preparazione del Gioco, il primo giocatore deve scartarla e pescare ancora, finché non pesca una carta Miti che non sia una **Diceria**). La carta Miti indicherà un luogo instabile dove appariranno un portale e un mostro. Ricordate che i luoghi instabili sono identificati da un diamante rosso sul tabellone. Per maggiori informazioni su come risolvere la Fase dei Miti, si veda pagina 10.

Importante: Ricordatevi di piazzare un segnalino Fato sulla Tabella del Fato del Grande Antico dopo che il primo portale si è aperto.

Quando la carta Miti è stata completamente risolta, inizia il primo turno, partendo dal primo giocatore.

Il Turno di Gioco

Il turno in **Arkham Horror** è diviso in cinque fasi. **In ogni fase ciascun giocatore, partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, effettua le azioni che hanno luogo in quella fase.** Non appena tutti i giocatori hanno completato una fase, ha inizio la successiva. Alla fine dell'ultima fase di ciascun turno, il segnalino Primo Giocatore viene passato al giocatore a sinistra, e inizia un nuovo turno. Le fasi di ciascun turno sono:

Fase I: Mantenimento

Fase II: Movimento

Fase III: Incontri ad Arkham

Fase IV: Incontri nei Mondi Esterni

Fase V: Miti

Fase I: Mantenimento

Durante la Fase di Mantenimento, ogni giocatore esegue le seguenti azioni, in quest'ordine:

1. Recuperare le Carte Esaurite

Alcune carte **si esauriscono** quando vengono usate, ovvero vengono girate a faccia in giù per il resto del turno. All'inizio della Fase di Mantenimento, ogni giocatore recupera queste carte girandole a faccia in su. Ricordatevi semplicemente che si possono usare le carte scoperte, mentre non si possono usare quelle coperte fino a che non vengono girate nella successiva Fase di Mantenimento.

***Esempio:** Marco (giocando con Harvey Walters) ha lanciato l'incantesimo Avvizzimento nello scorso turno, quindi esaurendolo e girandolo a faccia in giù. Durante la Fase di Mantenimento, Marco gira a faccia in su l'incantesimo. L'incantesimo è ora pronto per essere lanciato di nuovo.*

2. Effettuare Azioni di Mantenimento

Dopo aver recuperato le proprie carte esaurite, ogni giocatore deve controllare le proprie carte Investigatore per vedere se qualcuna di esse riporta 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.

Nota: Le carte Benedizione, Maledizione, Prestito Bancario e Rendita non necessitano di un tiro di mantenimento nella prima Fase di Mantenimento successiva al momento in cui un investigatore le ha acquisite.

***Esempio:** Guardando le sue carte, Marco si accorge che la sua carta Rendita richiede un'azione di Mantenimento. Per prima cosa Marco riceve \$2 per la Rendita; prende dunque due segnalini Denaro dalla pila corrispondente nell'area di gioco. Egli deve poi lanciare un dado per vedere se mantiene o perde la Rendita: Marco è fortunato e mantiene la Rendita per un altro turno.*

3. Regolare le Abilità

Infine, ciascun giocatore può regolare le abilità del proprio investigatore usando i tre cursori Abilità, piazzati sulla scheda Investigatore durante la preparazione iniziale. Questo processo, assieme a una descrizione generale di come funzionano i cursori Abilità, è spiegato nel riquadro a pagina 7.

Eccezione: Durante la preparazione del gioco, i giocatori possono disporre i loro tre cursori Abilità su una qualunque delle quattro posizioni presenti nelle tre righe delle abilità. Questa disposizione iniziale ignora le normali regole che restringono il numero di posizioni di cui un cursore può essere mosso in ciascun turno.

Fase II: Movimento

Durante la Fase di Movimento, ogni giocatore esegue una delle seguenti due azioni di movimento, a seconda che il suo investigatore si trovi ad Arkham oppure in un Mondo Esterno (si veda “Analisi del Tabellone di Gioco” a pagina 4):

- **Movimento ad Arkham**

oppure

- **Movimento nei Mondi Esterni**

I due tipi di movimento dell'investigatore sono descritti di seguito.

Movimento ad Arkham

Se l'investigatore si trova ad Arkham (ovvero, se il suo segnalino Investigatore è posizionato nell'area cittadina del tabellone), riceve punti movimento pari al **valore di Velocità** indicato sulla sua scheda. Un giocatore può spendere un punto movimento per muovere il suo segnalino Investigatore da una zona del tabellone a un'altra, a patto che le due zone siano collegate da una linea gialla sul tabellone. Un punto movimento consente a un investigatore di spostarsi da un luogo alla strada, dalla strada a un'altra oppure dalla strada a un luogo.

I luoghi sono indicati da illustrazioni circolari sull'area di Arkham del tabellone di gioco. Le strade sono rappresentate da riquadri rettangolari, uno per ogni quartiere di Arkham (per esempio, la Miskatonic University e il Lungofiume).

Sfuggire ai Mostri

I luoghi e le strade che contengono segnalini Mostro possono influenzare il movimento dell'investigatore. Ogni volta che un investigatore *tenta di lasciare* un luogo o una strada occupata da uno o più segnalini Mostro, deve combattere oppure sfuggire da **ognuno** dei mostri presenti (si veda “Sfuggire ai Mostri” a pagina 16 e “Combattimento” a pagina 17 per maggiori informazioni). Allo stesso modo, se un investigatore *termina il proprio movimento* in un luogo o una strada occupata da uno o più mostri, deve combattere oppure sfuggire a ogni mostro.

Se l'investigatore non riesce a sfuggire a un mostro, la creatura immediatamente gli infligge il suo danno di combattimento (si veda “Combattimento” a pagina 17), ed entra in combattimento con lui.

Una volta che un investigatore inizia a combattere con un mostro per qualsiasi ragione, il suo movimento termina. A prescindere dalla sua vittoria o sconfitta nello scontro, l'investigatore perde il resto dei suoi punti movimento e deve rimanere fermo dove si trova.

Raccogliere gli Indizi

Ogni volta che un investigatore *termina* il proprio movimento in un luogo che contiene segnalini Indizio, può immediatamente prenderne qualcuno oppure tutti. L'investigatore non può prenderne alcuno se si limita ad attraversare il luogo, proseguendo il suo movimento: egli deve *terminare* il movimento esattamente sul luogo dove si trovano i segnalini Indizio.

Movimento nei Mondi Esterni

I Mondi Esterni sono rappresentati dai grandi spazi circolari posti lungo un lato del tabellone. Essi rappresentano luoghi bizzarri, strane dimensioni e mondi alternativi presenti spesso nei Miti. Di norma i giocatori entrano in questi mondi esplorando i portali dimensionali (si veda “Portale” a pagina 9).

Notate che ogni spazio circolare che rappresenta un Mondo Esterno è diviso in due da una linea ben visibile: le aree a sinistra e a destra di questa linea sono le due aree del Mondo Esterno.

Se un investigatore si trova in un Mondo Esterno all'inizio della Fase di Movimento, non riceve punti movimento. Invece, il suo movimento dipende dal fatto che egli si trovi nella prima (a sinistra) o seconda (a destra) area del Mondo Esterno.

- Se l'investigatore si trova nella prima area del Mondo Esterno, si sposta nella seconda.

- Se l'investigatore si trova nella seconda area del Mondo Esterno, ritorna ad Arkham. Il giocatore deve scegliere un luogo che contenga un portale collegato al Mondo Esterno che sta lasciando: dopo aver fatto ciò, piazza lì il suo segnalino Investigatore. Egli pone quindi un segnalino Esplorazione sotto il suo investi-

REGOLARE LE ABILITÀ



Amanda Sharpe
la Studentessa

5 Sanità Mentale

5 Resistenza

Partenza: Banca di Arkham

Proprietà Fisse:
S1, 1 segnalino Indizio

Proprietà Casuali:
1 Oggetto Comune, 1 Oggetto Unico,
1 Incantesimo, 2 Abilità

Studiosa

Qualunque Fase: Ogni volta che Amanda pesca una o più carte dal mazzo Abilità, pesca una carta in più e scarta una delle due.

Concentrazione: 3

VELOCITÀ	1	2	3	4
FURTIVITÀ	4	3	2	1
LOTTA	1	2	3	4
VOLONTÀ	4	3	2	1
ARCANO	1	2	3	4
FORTUNA	4	3	2	1

Durante la Fase di **Mantenimento**, puoi regolare le abilità del tuo personaggio per reagire adeguatamente alla situazione in cui si trova l'investigatore. La **Concentrazione** rappresenta la capacità del personaggio di suddividere la propria attenzione fra diversi compiti: essa determina il totale di posizioni di cui puoi regolare le tue abilità in ciascun turno.

Esempio 1: Qui sopra, Amanda ha una Concentrazione di 3, che le consente di spostare i suoi cursori sul foglio per un totale di 3 posizioni in ogni turno. Per questo turno sceglie di muovere di 2 posizioni verso destra il suo cursore Velocità/Furtività. Quindi, avendo 1 punto di Concentrazione inutilizzato, sposta il suo cursore di Arcano/Fortuna verso sinistra di 1 posizione.



Amanda Sharpe
la Studentessa

5 Sanità Mentale

5 Resistenza

Partenza: Banca di Arkham

Proprietà Fisse:
S1, 1 segnalino Indizio

Proprietà Casuali:
1 Oggetto Comune, 1 Oggetto Unico,
1 Incantesimo, 2 Abilità

Studiosa

Qualunque Fase: Ogni volta che Amanda pesca una o più carte dal mazzo Abilità, pesca una carta in più e scarta una delle due.

Concentrazione: 3

VELOCITÀ	1	2	3	4
FURTIVITÀ	4	3	2	1
LOTTA	1	2	3	4
VOLONTÀ	4	3	2	1
ARCANO	1	2	3	4
FORTUNA	4	3	2	1

Esempio 2: In questo turno, Amanda decide di usare tutti i suoi punti di Concentrazione per spostare il cursore Lotta/Volontà di 3 posizioni verso destra. Non avendo più punti Concentrazione per questo turno, non può muovere nessun altro cursore; gli altri quindi rimangono nella posizione che avevano nell'ultimo turno.

Fate attenzione a come regolate le vostre abilità, in particolare se il vostro personaggio ha una Concentrazione bassa. Se rendete il vostro personaggio troppo specializzato, è possibile che siate presi alla sprovvista in un momento cruciale senza avere l'abilità per reagire.

MOVIMENTO AD ARKHAM



Amanda Sharpe inizia il proprio turno nel Cimitero, sul Lungofiume. La sua Velocità è attualmente 4, il che le dà diritto a 4 punti movimento per questo turno. Decide di volersi muovere all'Amministrazione, per cui effettua le seguenti mosse:

1. 1 punto movimento per muoversi dal Cimitero alla strada del Lungofiume.
2. 1 punto movimento per andare dalla strada del Lungofiume alla strada di French Hill.
3. 1 punto movimento per andare dalla strada di French Hill alla strada della Miskatonic University
4. 1 punto movimento per andare dalla strada della Miskatonic University all'Amministrazione.

MOVIMENTO NEI MONDI ESTERNI



Esempio: Amanda Sharpe si trova nella prima zona dei Reami del Sogno. Durante il suo movimento, si sposta nella seconda zona dei Reami. Durante il movimento del turno seguente, Amanda ritorna ad Arkham, dirigendosi in un qualunque luogo con un portale aperto sui Reami del Sogno; il giocatore piazza un segnalino Esplorazione sotto a quello dell'investigatore.

RITORNARE AD ARKHAM



Esempio: Amanda Sharpe sta ritornando ad Arkham dai Reami del Sogno. Può scegliere di spostarsi in un qualunque luogo che contenga un portale aperto sui Reami. Dopo aver fatto ciò, un segnalino Esplorazione viene posto sotto al segnalino Investigatore.

gatore, per indicare che ha esplorato il portale. Questo segnalino rimane in gioco finché l'investigatore resta in quel luogo. Se non c'è un portale aperto collegato al Mondo Esterno dove si trova l'investigatore, allora egli è perso nel tempo e nello spazio (si veda a pagina 19).

Investigatori Bloccati

Durante il gioco, alcuni effetti possono far sì che un investigatore venga **bloccato**. Quando si verifica ciò, piazzate il segnalino Investigatore su un lato. Gli investigatori bloccati non ricevono punti movimento e non si spostano durante la Fase di Movimento. Invece, nella Fase di Movimento dell'investigatore, il giocatore rimette il segnalino Investigatore in piedi, per indicare che non è più bloccato. Nel turno seguente, l'investigatore sarà nuovamente in grado di spostarsi normalmente.

Fase III: Incontri ad Arkham

Durante la Fase di Incontri ad Arkham, ogni giocatore il cui investigatore si trova in un luogo (che non sia una strada o un'area dei Mondi Esterni) *deve* effettuare una delle azioni seguenti. L'azione che dovrà intraprendere l'investigatore dipende dalla presenza o meno di un portale aperto in quel luogo.

1. Nessun Portale

Se il luogo non contiene alcun portale, l'investigatore ha un incontro in quel luogo. Il giocatore mescola il mazzo Luogo corrispondente al quartiere in cui il personaggio si trova, e pesca una carta dal mazzo. Il giocatore trova sulla carta la voce corrispondente al luogo dove si trova l'investigatore, la legge ad alta voce, ed esegue le eventuali azioni indicate dal testo della carta. Da notare che la carta può riportare "appare un mostro", nel qual caso l'investigatore deve o sfuggire al mostro (si veda "Sfuggire ai Mostri" a pagina 16) oppure combatterlo (si veda "Combattimento" a pagina 17). Una volta che il giocatore ha risolto tutte le azioni indicate dalla carta, la rimette nel mazzo relativo.

I mostri e i portali non possono apparire in luoghi che siano stati sigillati, anche se ciò è indicato dal testo di una carta.

I mostri che appaiono come risultato di un incontro in un luogo o in un portale non rimangono mai sul tabellone dopo che l'incontro è stato risolto. Se un investigatore sfugge a un mostro apparso in questo modo, rimettete il mostro nella riserva dei mostri (si veda "Incontri con i Mostri" a pagina 22).

2. Portale

Se il luogo ha un portale, l'investigatore viene risucchiato in esso. Egli si sposta nella prima area (quella di sinistra) del Mondo Esterno indicato sul segnalino Portale.

Eccezione: Quando un investigatore è entrato in un portale ed è poi ritornato ad Arkham, il giocatore piazza un segnalino Esplorazione sotto il suo segnalino Investigatore. Finché egli rimane nel luogo del portale, non ne viene più risucchiato, e può invece provare a **chiuderlo** oppure a **sigillarlo** (si veda "Chiudere e Sigillare i Portali" a pagina 19). Se l'investigatore abbandona il luogo prima che il portale venga chiuso oppure sigillato, scarta il segnalino Esplorazione. Se l'investigatore ritorna più tardi in quel luogo, verrà ancora una volta risucchiato nel portale. Egli deve nuovamente effettuare la Fase di Incontri nei Mondi Esterni prima di poter ritornare in quel luogo e tentare di chiudere oppure sigillare il portale.

Se un investigatore viene risucchiato in un portale che appare in seguito a un incontro (come per esempio "Appare un portale!" oppure "Appaiono un mostro e un portale!"), egli è **bloccato**, proprio come se fosse stato risucchiato in un portale durante la Fase dei Miti (si veda "Portali che Si Aprono sugli Investigatori" a pagina 11).

INCONTRO IN UN LUOGO (NESSUN PORTALE)



Esempio: Amanda Sharpe si trova presso l'Associazione degli Storici nel Quartiere Sud, e quindi pesca una carta a caso dal mazzo Quartiere Sud e guarda alla voce Associazione degli Storici. Secondo la carta, un custode le offre un passaggio verso i Boschi: se ella accetta, si sposta sui Boschi e avrà lì un altro incontro.

INCONTRO IN UN LUOGO (CON UN PORTALE)



Esempio: Amanda Sharpe si trova alla Caverna Oscura, dove però c'è un portale che conduce ai Reami del Sogno. Dato che non dispone di un segnalino Esplorazione per il suo personaggio, viene risucchiata nel portale finendo nella prima area dei Reami del Sogno.

INCONTRO IN UN MONDO ESTERNO



Esempio: Amanda Sharpe si trova nella Città della Grande Razza, che riporta un simbolo di incontro giallo e uno verde. Inizia a pescare carte dal mazzo Portale: la prima carta ha il bordo rosso, e dunque non può essere incontrata nella Città della Grande Razza. Il giocatore scarta la carta e ne pesca un'altra: questa volta è una carta blu, e la scarta di nuovo. Infine pesca una carta verde, e la esamina per vedere se ha uno specifico incontro nella Città della Grande Razza. Non è così, e dunque legge l'incontro "Altro" e ne segue le istruzioni.

RISOLVERE UNA CARTA MITI

1. Aprire un Portale e Generare i Mostri

2. Piazzare un Segnalino Indizio

3. Muovere i Mostri

4. Attivare le Abilità Miti

A. Ciascuna carta Miti ha un attributo, stampato sotto il titolo, che indica a quale sottotipo essa appartiene. Le carte Miti possono essere *Notizia*, *Ambiente* o *Diceria*. Ciascun sottotipo si comporta in maniera leggermente differente, e sono tutti spiegati in dettaglio nel regolamento.



Fase IV: Incontri nei Mondi Esterni

Durante la Fase di Incontri nei Mondi Esterni, gli investigatori che si trovano sugli spazi dei Mondi Esterni fanno degli incontri. Gli spazi dei Mondi Esterni sul tabellone presentano icone circolari di differenti colori. Questi cerchi colorati sono chiamati **simboli Incontro**. Quando un investigatore ha un incontro nei Mondi Esterni, il giocatore pesca carte dal mazzo Portale, una alla volta, fino a che non pesca una carta il cui colore corrisponde a quello di uno dei simboli Incontro. Le carte Portale che non corrispondono a un colore dei simboli Incontro vengono messe a faccia in giù in fondo al mazzo Portale.

Una volta che il giocatore ha pescato una carta Portale il cui colore corrisponde a quello di uno dei simboli Incontro, la esamina per vedere se farà uno specifico incontro nel Mondo Esterno in cui si trova in quel momento l'investigatore. Se sulla carta è indicato un incontro specifico, il giocatore lo legge ad alta voce ed esegue ogni eventuale azione riportata nella carta. Se non è indicato uno specifico incontro, il giocatore legge la sezione "Altro" ad alta voce ed esegue ogni eventuale azione riportata dal testo della carta.

Il testo di una carta di un incontro nei Mondi Esterni può avere come conseguenza l'apparizione di un mostro, nel qual caso l'investigatore deve o sfuggire al mostro (si veda "Sfuggire ai Mostri" a pagina 16) oppure combatterlo (si veda "Combattimento" a pagina 17). Una volta che l'incontro è stato risolto, il giocatore scarta la carta a faccia in giù, sotto al mazzo Portale.

I mostri che appaiono come risultato di un incontro in un luogo o in un portale non rimangono mai sul tabellone dopo che l'incontro è stato risolto. Se un investigatore sfugge a un mostro apparso in questo modo, rimettete il mostro nella riserva dei mostri (si veda "Incontri con i Mostri" a pagina 22).

Fase V: Miti

Durante la Fase dei Miti, il *primo giocatore* pesca una carta Miti ed esegue le seguenti azioni:

1. Aprire un Portale e Generare i Mostri
2. Piazzare un Segnalino Indizio
3. Muovere i Mostri
4. Attivare le Abilità Miti

Ognuna di queste azioni va effettuata come segue.

1. Aprire un Portale e Generare i Mostri

Il primo giocatore inizia guardando l'angolo in basso a sinistra della carta Miti che ha pescato, per vedere dove le forze dimensionali stanno assaltando Arkham in quel turno. Può succedere una delle tre seguenti cose, a seconda che il luogo abbia un portale aperto, un segnalino Segno degli Antichi, o nulla di tutto questo.

A. Il Luogo Ha un Segno degli Antichi

Se nel luogo è stato piazzato un segnalino Segno degli Antichi, non succede nulla. Non si apre alcun portale e non appare alcun mostro. Il Segno degli Antichi ha sigillato per sempre quel luogo; qui non si potranno più aprire portali.

B. Il Luogo Ha un Portale Aperto

Se nel luogo c'è già un portale aperto, un mostro emerge da *ogni portale aperto* in quel momento sul tabellone. Questo avvenimento si chiama **ondata di mostri**. Quando si verifica un'ondata di mostri, il numero di mostri pescati e piazzati è pari al **maggiore** fra il numero dei **portali aperti** e il numero dei **giocatori**. Quando si piazzano i mostri, essi vanno piazzati in maniera il più equa possibile nei diversi portali aperti; nessun portale dovrebbe avere piazzati su di sé più mostri del portale da cui si è originata l'ondata di mostri di questo turno. Il primo giocatore pesca a caso segnalini Mostro dalla riserva dei mostri, e li piazza su ogni luogo con un portale aperto. Se ci sono più mostri da piazzare di quanto permesso dal limite di mostri (si veda "Limite di Mostri e Sobborghi" a pagina 20), i giocatori dovranno decidere dove questi saranno piazzati. I giocatori devono prendere la decisione prima che i mostri vengano pescati dalla riserva dei mostri. Se i giocatori non si accordano su dove mettere i mostri, deciderà il primo giocatore.

Esempio: Ci sono 3 portali aperti (alla Caverna Oscura, al Dipartimento di Scienze e all'Isola Inesplorata), 7 giocatori e nessun mostro in gioco quando viene pescata una carta Miti che apre un portale alla Caverna Oscura.

Si ha quindi un'ondata di mostri: si pescano 7 mostri dalla riserva e li si piazza sui portali aperti. Essi vanno distribuiti il più equamente possibile, quindi ciascuno dei tre portali riceve 2 mostri e il settimo mostro viene piazzato alla Caverna Oscura, dove è avvenuta l'ondata di mostri. Ora essa ha 3 mostri, mentre gli altri due portali aperti hanno 2 mostri ciascuno.

C. Nessun Segno degli Antichi o Portale

Se nel luogo non ci sono né portali aperti né un segnalino Segno degli Antichi, un nuovo portale si apre e un mostro emerge da esso. Ciò significa che succederanno le seguenti cose, in ordine:

1. La Tabella del Fato Avanza

Il primo giocatore piazza un segnalino Fato, con il simbolo dell'occhio visibile, nel primo spazio disponibile sulla Tabella del Fato del Grande Antico. Se il segnalino è piazzato nell'ultimo spazio disponibile della tabella, il Grande Antico si risveglia, e ha inizio la fine del gioco (si veda "Il Grande Antico Si Risveglia!" a pagina 22). Se il Grande Antico si risveglia, non avete bisogno di completare il resto della Fase dei Miti: procedete immediatamente alla battaglia finale.

Notate che è possibile che il Grande Antico si risvegli anche perché ci sono troppi portali aperti contemporaneamente ad Arkham (si veda "Il Grande Antico si Risveglia!" a pagina 22).

2. Si Apre un Portale

Il primo giocatore pesca un segnalino Portale dalla pila dei segnalini vicina al tabellone, e lo piazza scoperto sul luogo. Scartate ogni eventuale segnalino Indizio che si trovi lì: gli investigatori hanno perso la loro opportunità di perseguire quegli indizi.

3. Appare Un Mostro

Il primo giocatore pesca a caso un segnalino Mostro dalla riserva dei mostri e lo piazza sul luogo (**Nota:** Se gli investigatori sono 5 o più, il primo giocatore deve pescare e piazzare **2 segnalini Mostro** invece di 1). Se ciò porta il numero dei mostri oltre il limite di mostri, allora il primo giocatore mette il mostro nei Sobborghi (si veda "Limite di Mostri e Sobborghi" a pagina 20).

Importante: Diversamente dagli investigatori, i mostri non vengono mai risucchiati attraverso i portali dimensionali.

Esempio: Salvatore è il primo giocatore e pesca la carta Miti mostrata nell'esempio precedente. L'angolo in basso a sinistra della carta mostra la Caverna Oscura, che non ha né un portale aperto né un segnalino Segno degli Antichi. Per prima cosa, Salvatore aggiunge un segnalino Fato alla Tabella del Fato del Grande Antico. Ci sono ancora spazi liberi sulla tabella, e dunque Salvatore pesca il segnalino Portale in cima alla pila e lo piazza sulla Caverna Oscura. Il portale rivelato conduce a Yuggoth. Infine, Salvatore pesca un mostro dalla riserva dei mostri (un Cucciolo Oscuro), e posiziona anche questo sulla Caverna Oscura.

Se un portale si apre in un luogo occupato da un investigatore, egli è immediatamente risucchiato dal portale alla prima area del corrispondente Mondo Esterno. Come risultato dell'improvviso disorientamento causato dalla caduta attraverso il portale, l'investigatore viene bloccato. Mettete il segnalino Investigatore su un lato. L'investigatore non si muoverà durante la prossima Fase di Movimento (si veda "Investigatori Bloccati" a pagina 19).

Molte carte Miti indicano un luogo dove appare un segnalino Indizio. Piazzate uno di questi segnalini sul luogo indicato, a meno che non ci sia un portale aperto. Se uno o più investigatori si trovano in quel luogo, uno di loro (i giocatori dovrebbero decidere tra di loro chi) può immediatamente prendere quel segnalino Indizio. Se non si raggiunge l'accordo su chi dovrà prendere l'indizio, la decisione spetterà al primo giocatore.

Anche se i mostri partono nei luoghi dal cui portale sono emersi, ben presto li lasciano 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 Miti che ha pescato per quel turno: lì è indicato quali mostri si muovono nel turno, e la direzione in cui si spostano sul tabellone.

Ogni carta Miti ha due aree di movimento, rappresentate da un riquadro bianco e uno nero. Ogni luogo e strada del tabellone riporta, allo stesso modo, delle frecce di colore bianco o nero (talvolta entrambi, si veda di seguito).

Ogni riquadro di movimento della carta Miti mostra inoltre uno o più simboli dimensionali. Ogni segnalino Mostro, allo stesso modo, riporta un simile simbolo dimensionale sul suo lato di movimento.

I mostri attualmente presenti sul tabellone, con simboli dimensionali identici a quelli di uno dei due riquadri di movimento riportati sulla carta Miti, si spostano verso un luogo o una strada collegati, come descritto di seguito:

- Se il simbolo dimensionale del mostro è riportato nel riquadro di movimento bianco, il mostro segue la freccia bianca che lo conduce fuori dall'area in cui si trova.
- Se il simbolo dimensionale del mostro è riportato nel riquadro di movimento nero, il mostro segue la freccia nera che lo conduce fuori dall'area in cui si trova.

Importante: Le frecce che conducono fuori da alcuni luoghi sono bianche da una parte e nere dall'altra. Queste frecce contano sia come frecce bianche che come frecce nere: quindi i mostri indicati sia nel riquadro nero che in quello bianco possono seguire quelle frecce.

Esempio 1: È stata pescata la carta Miti a sinistra. I mostri che riportano i simboli nel riquadro bianco (barretta, triangolo e stella) si muovono, seguendo le frecce bianche. Si muovono anche i mostri che riportano i simboli nel riquadro nero (esagono), seguendo le frecce nere. In dettaglio:

A. Il Cucciolo Oscuro non si muove. Sebbene abbia un simbolo esagono, il suo bordo è giallo, e sta a indicare che è un mostro stazionario che non può mai muoversi.



Esempio 2: Viene pescata la carta Miti qui sopra. I mostri che riportano i simboli nel riquadro bianco (quadrato e diamante) si muovono, seguendo le frecce bianche. I mostri che riportano invece i simboli nel riquadro nero (cerchio) si muovono seguendo le frecce nere. In dettaglio:

C. Il Dhole non muove. Sebbene abbia un simbolo cerchio, condivide il luogo con Amanda Sharpe, e dunque rimane là invece di allontanarsi da lei.

Riepilogo di Gioco

ICONE LUOGO

Sopra a ogni luogo del tabellone si trova raffigurato un diamante rosso o verde. Esso indica la pericolosità del luogo stesso.

I luoghi con il diamante verde sono **stabili**. Mostri e portali non compariranno mai in questi luoghi, anche se in alcune circostanze è consentito ai mostri di attraversarli.

I luoghi con il diamante rosso sono **instabili**. Mostri e portali possono apparire in questi luoghi, a volte anche come conseguenza degli incontri. Questi luoghi devono essere avvicinati con cautela.

Ogni luogo della mappa mostra anche altre icone associate a esso. Questi simboli indicano ai giocatori le probabili conseguenze che devono aspettarsi dirigendosi in quei luoghi. Quella che segue è la legenda delle icone presenti sui luoghi del tabellone:



Abilità



Oggetti Comuni



Alleati



Oggetti Unici



Benedizione



Resistenza



Denaro



Sanità Mentale



Incantesimi



Segnalini Indizio

Inoltre, ogni luogo **instabile** dà ai giocatori la possibilità di incontrare un Alleato, e spesso i segnalini Indizio compariranno in questi luoghi a seguito della risoluzione di carte Miti.

Alcuni luoghi hanno **icone luogo speciali** con i colori invertiti, come l'icona della Sanità Mentale presso il Manicomio di Arkham. Questi simboli indicano che in quel luogo c'è un modo **sicuro** per ottenere quanto indicato dall'icona.

ABILITÀ SPECIALI DEI MOSTRI

Le più comuni abilità speciali dei mostri sono descritte in dettaglio qui di seguito.

Abominevole X: Ogni investigatore che supera il tiro di Terrore quando fronteggia questo mostro perderà

comunque X punti di Sanità Mentale. Quest'abilità non si applica in caso di fallimento del tiro di Terrore.

Esempio: Un Cucciolo Oscuro (*Abominevole 1*) fa perdere a un investigatore 3 punti di Sanità Mentale se questi fallisce il tiro di Terrore, oppure 1 punto di Sanità Mentale se lo supera. La perdita di Sanità Mentale dovuta ad *Abominevole X* non si applica se l'investigatore aveva già fallito il suo tiro di Terrore.

Imboscata: Una volta iniziato il combattimento, l'investigatore non può più sfuggire alla creatura, ma deve combattere fino a che uno dei contendenti non viene sconfitto.

Immunità Fisica/Magica: Un'Arma o un *Incantesimo* che fornisce un bonus di quel tipo non fornisce alcun bonus.

Esempio: Usando un Tommy Gun (normalmente +6 bonus Fisico) contro una creatura con **Immunità Fisica** non si ottiene alcun bonus.

Infinito: Un mostro con questa abilità non può essere preso come trofeo. Invece, ogni volta che viene sconfitto, riponetelo nella riserva dei mostri.

Resistenza Fisica/Magica: Un'Arma o un *Incantesimo* che fornisce un bonus di quel tipo fornisce solamente la metà del bonus (arrotondato per eccesso).

Esempio: Usando un Tommy Gun (normalmente +6 bonus Fisico) contro una creatura con **Resistenza Fisica** si ottiene solo un bonus di +3.

Travolgere X: Ogni investigatore che sconfigge questo mostro in combattimento perderà comunque X punti di Resistenza. Quest'abilità non si applica in caso di fallimento del tiro di Combattimento.

SOMMARIO DELLE FASI

Le fasi del turno sono le seguenti:

Fase I: Mantenimento

Fase II: Movimento

Fase III: Incontri ad Arkham

Fase IV: Incontri nei Mondi Esterni

Fase V: Miti

Durante la Fase di **Mantenimento**, i giocatori eseguono tutte le azioni loro richieste turno per turno. Ciò può comprendere il ritirare i crediti, pagare i prestiti, recuperare l'equipaggiamento e regolare i cursori sulle abilità.



Durante la Fase di **Movimento**, i personaggi ad Arkham si spostano in base al proprio valore attuale di Velocità. Quelli che si trovano nei Mondi Esterni avanzano nella successiva area del Mondo Esterno, tornando ad Arkham se già si trovavano nella seconda area del Mondo Esterno.

Durante la Fase di **Incontri ad Arkham**, ogni investigatore che si trova in un luogo privo di un portale pesca una carta Luogo dal mazzo di quel quartiere e segue le istruzioni lì riportate. Di solito, gli Incontri ad Arkham richiedono un tiro di abilità.

Durante la Fase di **Incontri nei Mondi Esterni**, i personaggi che si trovano in un Mondo Esterno pescano una carta dal mazzo Portale fino a che non trovano il simbolo indicato dal Mondo Esterno in cui si trovano, quindi ne seguono le istruzioni. Come per gli Incontri ad Arkham, anche gli Incontri nei Mondi Esterni spesso danno luogo a un tiro di abilità.



Durante la Fase di **Miti**, il primo giocatore pesca una carta Miti e la risolve. Innanzitutto, uno o più nuovi mostri compaiono ad Arkham, a volte assieme a un nuovo portale, e in genere si deve anche posizionare un segnalino Indizio. Quindi, alcuni mostri del tabellone possono spostarsi attraverso la città. Infine, si applicano gli effetti della carta Miti, che possono cambiare le regole del gioco temporaneamente o per più turni.

TIRI DI ABILITÀ

Gli investigatori sono spesso chiamati a tentare dei **tiri di abilità** per evitare danni o ricevere dei vantaggi. Questi tiri indicano: 1) l'abilità da usare, che determina a sua volta il numero di dadi che il giocatore lancerà; 2) il modificatore al tiro, che può fornire un bonus o una penalità al numero di dadi da lanciare; 3) la difficoltà, che rappresenta il numero di successi che il giocatore deve ottenere per superare il tiro (solo i risultati di 5 o 6 contano come successi).

TIRI SPECIALI DI ABILITÀ

Ci sono quattro tipi particolari di tiri di abilità che i giocatori devono conoscere: il **tiro di Fuga**, il **tiro di Terrore**, il **tiro di Combattimento** e il **tiro di Incantesimo**. Ognuno di questi tiri speciali utilizza il valore di una delle sei abilità di base. I bonus alle abilità coinvolte nel tiro di abilità si applicano anche al tiro speciale. Tuttavia, i bonus al tiro speciale non possono essere utilizzati nei tiri di abilità normali.

I **tiri di Fuga** si basano sulla **Furtività** (si veda “Sfuggire ai Mostri” a pagina 16).

I **tiri di Combattimento** si basano sulla **Lotta** (si veda “Combattimento” a pagina 17).

I **tiri di Terrore** si basano sulla **Volontà** (si veda “Tiro di Terrore” a pagina 17).

I **tiri di Incantesimo** si basano sull'**Arcano** (si veda “Lanciare gli Incantesimi” a pagina 18).

TROPPI PORTALI

Se ci sono troppi portali aperti contemporaneamente, il Grande Antico può risvegliarsi immediatamente.

Numero di Giocatori	Il Grande Antico si risveglia con
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 risveglia in questo modo, riempite la Tabella del Fato con i segnalini Fato prima di iniziare la battaglia finale!

LIMITE DI MOSTRI

Il numero di mostri che possono trovarsi contemporaneamente sul tabellone dipende dal numero di giocatori. Ogni mostro che andrebbe piazzato sul tabellone superando tale limite verrà posto invece nei *Sobborghi*.

Limite di Mostri = (Numero di Giocatori) + 3

Importante: Se il livello di terrore raggiunge 10, Arkham è **infestata**, il che significa che il limite di mostri è rimosso fino alla fine della partita.

MOSTRI NEI SOBBORGH

Se l'aggiunta di un nuovo mostro sul tabellone porterebbe il **totale di mostri ad Arkham al di sopra del limite di mostri**, il mostro va piazzato nei *Sobborghi* anziché in città. I mostri nei Sobborghi rimangono lì fino a quando questi si riempiono troppo, come indicato qui sotto:

Numero di giocatori	Numero Massimo di Mostri nei Sobborghi
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

Quando il numero di mostri nei Sobborghi di Arkham supera questo limite, riponete tutti i mostri nella riserva e aumentate il livello di terrore di 1.

SOMMARIO DEL LIVELLO DI TERRORE

Per riassumere gli effetti del livello di terrore:

Per ogni incremento del livello di terrore, prendete un Alleato a caso dal mazzo Alleati e riponetelo nella scatola.

Inoltre, i seguenti eventi accadono quando si raggiunge un certo livello di terrore:

Livello di Terrore	Evento
3	Chiude lo <i>Spaccio Generale</i> .
6	Chiude la <i>Bottega delle Curiosità</i> .
9	Chiude la <i>Piccola Bottega della Magia</i> .
10	Arkham è infestata (nessun limite di mostri, aggiungete un segnalino Fato).

Movimento dei Mostri e degli Investigatori

Un mostro, che già condivide un luogo o una strada con uno o più investigatori, non si muove e rimane sul posto.

Alcuni mostri si muovono più volte (si veda la descrizione di mostro “Veloce” qui di seguito). Quando una simile creatura entra in una zona che contiene uno o più investigatori, si deve fermare. Non avviene un incontro con il mostro durante questa fase, ma gli investigatori saranno costretti a sfuggire o a combattere il mostro durante la Fase di Movimento.

Esempio: Una *Prole Stellare* si muove verso i Quartieri Residenziali, dove si trovano contemporaneamente Joe Diamond e “Ashcan” Pete. Durante la loro successiva Fase di Movimento, uno o preferibilmente entrambi gli investigatori dovranno “occuparsi” della *Prole Stellare*.

Movimenti Speciali dei Mostri

La maggior parte dei mostri si muove come descritto sopra, ma alcuni di loro possiedono particolari abilità di movimento che seguono regole speciali. In **Arkham Horror** ci sono cinque tipi di movimento differenti per i mostri, indicati dal colore dei bordi sul lato di movimento dei segnalini Mostro:

Normale (bordo nero): I mostri si muovono normalmente, come appena descritto.

Stazionario (bordo giallo): I mostri stazionari **non si muovono mai**. Rimangono nel luogo della loro apparizione in gioco.

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

Unico (bordo verde): I mostri con movimento unico (come il Segugio di Tindalos) hanno speciali abilità di movimento elencate sul lato di combattimento del loro segnalino Mostro. Girate il segnalino e seguite le istruzioni riportate.

Volante (bordo celeste): I mostri volanti generalmente si muovono direttamente verso l'investigatore più vicino in una strada, o si spostano nella zona del Cielo se non possono raggiungere un personaggio in quel dato turno. I mostri volanti sono spiegati con maggior dettaglio nel riquadro a destra.

4. Attivare le Abilità Miti

Infine, come ultima azione, il primo giocatore guarda il testo speciale sulla carta Miti, esaminando l'attributo riportato in cima alla carta. Gli attributi differenziano i diversi tipi di carte Miti disponibili e vanno risolti in vari modi, come descritto di seguito.

Notizia: Il primo giocatore risolve immediatamente le indicazioni del testo speciale della carta Miti Notizia. Quindi scarta la carta e la pone coperta in fondo al mazzo delle carte Miti.

MOSTRI VOLANTI



I mostri volanti hanno un bordo celeste. Quando un mostro volante si muove durante la **Fase dei Miti**, si devono osservare le seguenti regole:

A) Se il mostro volante si trova in un luogo o strada assieme a uno o più investigatori, rimane dove si trova.

B) Se il mostro volante si trova in un luogo o strada senza alcun investigatore e ci sono uno o più investigatori in una strada collegata, esso si sposta in quella strada. Se c'è più di una strada collegata con degli investigatori, esso si sposta verso la strada dove si trova l'investigatore con il valore **più basso** di *Furtività* (contando equipaggiamenti e abilità applicabili; se c'è un pareggio, il primo giocatore sceglie verso quale investigatore si muoverà il mostro).

C) Se il mostro volante si trova in una strada senza investigatori e non ci sono investigatori in una strada collegata, esso si muove verso il Cielo (si veda “Cielo”, di seguito).

CIELO

Il Cielo è una zona di permanenza considerata come una strada **collegata a tutte le strade** di Arkham. I mostri volanti che si trovano nel Cielo possono piombare sugli investigatori in qualunque strada di Arkham. Notate che **i mostri nel Cielo contano per il limite di mostri** (si veda “Limite di Mostri e Sobborghi” a pagina 20).

Ambiente: Il testo speciale di una carta Miti Ambiente rimane in gioco per diversi turni, anche fino alla fine della partita. Il primo giocatore piazza la carta scoperta vicino al tabellone, scartando l'eventuale carta Miti Ambiente già presente e ponendola coperta in fondo al mazzo delle carte Miti. Ciò significa che in ogni momento può esserci in gioco solamente una carta Miti Ambiente.

Diceria: Il testo speciale di una carta Miti Diceria rimane in gioco finché non viene soddisfatta una delle due condizioni, *Superare* o *Fallire*, presenti sulla carta; nel qual caso, la carta viene risolta e va scartata coperta in fondo al mazzo delle carte Miti.

Una sola Diceria può trovarsi in gioco in qualunque momento. Se c'è già una carta Miti Diceria in gioco, ignorate il testo speciale di ogni Diceria appena pescata e scartatela coperta in fondo al mazzo di carte Miti, dopo averne risolto gli altri effetti per il turno (come l'apertura dei portali e il movimento dei mostri).

Altri Effetti: Le carte Miti, inoltre, possono richiedere che uno o più segnalini Attività o Chiuso vengano posti su luoghi specifici. Piazzate semplicemente i rispettivi segnalini sui luoghi indicati dalla carta. Se la carta lascia il gioco, rimuovere anche i segnalini da quei luoghi.

Fine del Turno

Una volta che il primo giocatore ha risolto tutte le azioni della Fase dei Miti, **passa il segnalino del primo giocatore alla sua sinistra**. Il turno è finito e ne inizia uno nuovo 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: gli investigatori respingono la minaccia dei Miti, oppure sono da essa sconfitti.

VITTORIA

I giocatori vincono la partita in uno qualunque dei seguenti tre modi:

A. Chiudere i Portali

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

- Un investigatore deve chiudere l'ultimo portale sul tabellone, in modo tale che non ci siano più portali aperti.
- Quando l'ultimo portale è chiuso, i giocatori devono possedere un numero di trofei portale pari o maggiore del numero di giocatori. Questi trofei portale *includono* quello conseguito per la chiusura dell'ultimo portale, ma *non comprendono* qualsiasi altro trofeo speso dai giocatori.

Se queste due condizioni vengono raggiunte, i giocatori vincono immediatamente. La normalità è stata riportata ad Arkham e il Grande Antico è tornato a dormire di un sonno profondo per qualche altro millennio.

B. Sigillare i Portali

Se, in qualunque momento, ci sono sei o più segnalini Segno degli Antichi sul tabellone, i giocatori vincono immediatamente. Il Grande Antico viene scacciato e la pace torna a regnare su Arkham.

C. Bandire il Grande Antico

Se il Grande Antico si risveglia (si veda pagina 22), ma gli investigatori riescono a sconfiggerlo, essi vincono immediatamente. Il Grande Antico viene bandito oltre il tempo e lo spazio.

CALCOLARE LA VITTORIA

Se i giocatori raggiungono una delle precedenti condizioni di vittoria, hanno sconfitto la minaccia dei Miti 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 parità, il titolo va al giocatore con il maggior numero di trofei mostro.

È possibile calcolare la vittoria usando il seguente sistema. Si inizia con il numero più alto stampato sulla Tabella del Fato del Grande Antico, e si sottrae a tale numero il livello di terrore registrato alla fine del gioco. Quindi si applicano i seguenti modificatori:

- -1 per ogni Prestito Bancario non pagato/mancato
- -1 per ogni Segno degli Antichi giocato durante la partita
- +1 per ogni trofeo portale non speso alla fine partita
- +1 per ogni tre trofei mostro non spesi alla fine della partita
- +1 per ogni investigatore sopravvissuto e sano di mente alla fine della partita

Esempio: I coraggiosi investigatori chiudono l'ultimo portale, rispedendo Azathoth a dormire nel suo sonno discontinuo, nel momento in cui il livello di terrore sale a 6. Sottraete il livello di terrore (6) dal numero più alto stampato sulla Tabella del Fato di Azathoth (14), ottenendo un punteggio base di 8. Il gruppo ha 2 mancati Prestiti Bancari (-2), 3 Segni degli Antichi giocati durante la partita (-3), 8 trofei portale non spesi (+8), 17 trofei mostro non spesi (+5) e ha 5 investigatori sopravvissuti e sani di mente alla fine della partita (+5), per un totale di 21 punti.

SCONFITTA

Se il Grande Antico si risveglia e sconfigge tutti gli investigatori in battaglia, il continuum spazio-temporale si lacera, il Grande Antico si scatena 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, dovrete aver familiarizzato con lo svolgimento generale del gioco, compreso ciò che dovete fare per conseguire la vittoria. La sezione che rimane di questo regolamento presenta tutto il necessario per raggiungere i vostri obiettivi: effettuare i tiri di abilità per gli investigatori, sfuggire o combattere i mostri, lanciare incantesimi, chiudere o sigillare i portali dimensionali e molto altro ancora.

Abilità

Esse sono le abilità basilari che gli investigatori usano per adempiere ai vari compiti nel corso del gioco. Ogni investigatore ha sei abilità, elencate di seguito. Gli investigatori possiedono un valore per ognuna di queste abilità, che dipende da come hanno posizionato i loro cursori Abilità (si veda pagina 7). **Un valore di abilità rappresenta il numero di dadi che l'investigatore lancia per un tiro basato su quella particolare abilità.**

Arcano: Usato nelle prove di conoscenza e capacità mistica, e per lanciare incantesimi.

Lotta: Impiegato per prove di forza e resistenza. Usato inoltre nel combattimento.

Fortuna: Utilizzata per determinare i capricci degli eventi. È l'abilità usata più frequentemente negli incontri.

Furtività: Usata per nascondersi e per rubare. Serve quando si sfugge dai mostri.

Velocità: Usata nelle prove di rapidità e agilità. Usata anche per determinare il movimento dell'investigatore.

Volontà: Usata per verificare il carattere e la forza di volontà dell'investigatore. Utilizzata anche per i tiri di Terrore all'inizio del combattimento.

TIRI DI ABILITÀ

Gli investigatori sono spesso chiamati a effettuare dei tiri sulle loro abilità per evitare danni o compiere azioni durante la partita. Quando il gioco richiede un tiro di abilità, è presentato in una maniera specifica che fornisce le seguenti informazioni:

- L'abilità che si deve usare per effettuare il tiro
- Il modificatore (bonus o penalità) per il tiro, se c'è
- La difficoltà del tiro (se è non indicata, la difficoltà è sempre 1)

Esempio 1: Si effettua un tiro di Furtività (-1). In questo esempio, la Furtività è l'abilità che l'investigatore deve usare per tale tiro. Il modificatore è -1, una penalità in questo caso. Dato che non è specificato altrimenti, la difficoltà è 1.

SFUGGIRE AI MOSTRI



Esempio 1: Amanda si muove dai Boschi alle strade dei Quartieri Residenziali, dove il Dhole la sta aspettando. Amanda desidera continuare il movimento verso il Quartiere Sud, quindi dovrà effettuare un tiro di Fuga. La sua Furtività attuale è 2 e la consapevolezza del Dhole è -1, dunque Amanda lancerà 1 dado sperando in un successo.



Esempio 1A: Se Amanda fallisce il tiro di Fuga, il Dhole le infligge immediatamente il suo danno di combattimento, ed ella perde 4 punti di Resistenza. Se è ancora cosciente, deve fare un tiro di Terrore e, se sopravvive, deve decidere ancora se combattere il Dhole oppure tentare di fuggire di nuovo. Anche se Amanda sconfigge in qualche modo il Dhole, il suo movimento finisce comunque qua.

Esempio 1B: Se Amanda invece supera il tiro di Fuga, scivola via oltre il Dhole, e il suo movimento continua normalmente. Nell'illustrazione qui sopra, ella continua sulla sua strada verso il Quartiere Sud.

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

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

I modificatori e la difficoltà sono spiegati con maggiore chiarezza di seguito.

MODIFICATORI

Questa cifra va aggiunta o sottratta al valore di abilità dell'investigatore prima che il giocatore esegua il tiro. Ciò che si ottiene è il numero di dadi che il giocatore lancia per il tiro di abilità. Notate che i modificatori si applicano sempre al numero di dadi, mai al risultato dei singoli dadi.

Esempio: Michael McGlen deve effettuare i due tiri di abilità indicati nell'esempio sopra. La sua Furtività attuale è 3, la sua Fortuna è 2. Nel primo esempio, sottrae 1 dalla Furtività di 3 (per il modificatore -1), e dunque lancia 2 dadi. Nel secondo, aggiunge 2 alla Fortuna di 2 (per il modificatore di +2) e quindi lancia 4 dadi.

Importante: Se il modificatore riduce a 0 o meno il numero di dadi, il tiro è fallito automaticamente. Il giocatore può spendere comunque segnalini Indizio per effettuare il tiro (si veda "Spendere Segnalini Indizio per i Tiri di Abilità" di seguito).

DIFFICOLTÀ

È il numero di successi che un investigatore deve ottenere durante un tiro di abilità per superare la prova. Ogni 5 o 6 sul dado conta come un successo. Ricordate che se un tiro di abilità non indica la difficoltà, è sottinteso che sia 1.

Esempio 1: Michael McGlen lancia due dadi per il tiro di Furtività descritto sopra. Tira un 2 e un 5: il 5 è un successo. Ottiene quindi un totale di 1 successo. Dato che il tiro di Furtività non ha indicata la difficoltà, è sottinteso che sia 1. Michael ha abbastanza successi per superare il tiro.

Esempio 2: Michael lancia quindi i dadi per il tiro di Fortuna descritto sopra. Ottiene 2, 5, 3 e 6, per un totale di 2 successi (il 5 e il 6 sono entrambi dei successi). Dato che la difficoltà del tiro era 2, Michael supera il tiro di Fortuna.

Esistono quattro tiri speciali di abilità che i giocatori devono conoscere: tiro di Fuga, tiro di Terrore, tiro di Combattimento e tiro di Incantesimo. Tutti questi tiri speciali sono basati su una delle sei abilità indicate sopra e sono descritti in dettaglio più avanti. Se un investigatore riceve un bonus a un'abilità, qualunque tiro speciale su quella abilità riceve di conseguenza il bonus. Tuttavia, se un investigatore riceve un bonus solo per un tiro spe-

ciale, quel bonus non si applica a qualunque altro tiro basato sulla stessa abilità.

Per esempio, i tiri di Fuga sono un tipo speciale di tiro di Furtività. Una carta Abilità che dia +1 di Furtività è utile sia per il tiro di Furtività che per quello di Fuga. Invece, un oggetto che dia +2 ai tiri di Fuga è usato soltanto quando si effettuano tiri di Fuga. Questo bonus non può essere usato su un normale tiro di Furtività.

SPENDERE SEGNALINI INDIZIO PER I TIRI DI ABILITÀ

I segnalini Indizio rappresentano informazioni sulla minaccia dei Miti che un investigatore può acquisire. Un giocatore può spendere segnalini Indizio, uno alla volta, dopo un qualsiasi tiro di abilità (fallito o meno). Ogni segnalino Indizio speso consente al giocatore di lanciare un dado in più; se il risultato è un successo, viene sommato al totale del tiro originale.

Esempio: Joe Diamond fallisce un tiro di Arcano (-1) [3], ma ottiene 2 successi. Decide che deve a tutti i costi superare il tiro; scarta quindi un segnalino Indizio e lancia un altro dado, ottenendo un 3. Ancora nessun successo, così Joe spende un secondo segnalino Indizio e lancia un secondo dado: questa volta ottiene un 6. Questo successo aggiuntivo incrementa il suo totale di successi per il tiro a 3, sufficienti per superarlo felicemente.

Importante: Spendere un segnalino Indizio garantisce sempre il dado aggiuntivo da lanciare, anche se eventuali modificatori hanno ridotto il numero di dadi da lanciare a 0 o meno.

Sfuggire ai Mostri

Quando un investigatore tenta di lasciare una zona contenente un mostro, o finisce il proprio movimento in una tale zona, deve obbligatoriamente combattere contro il mostro oppure cercare di sfuggirgli.

Un investigatore può tentare di sfuggire a un mostro effettuando un tiro di Fuga. Un tiro di Fuga è un tiro di abilità che usa il valore di Furtività dell'investigatore. Il tiro è modificato dal valore di consapevolezza del mostro, riportato nell'angolo in alto a destra del lato di movimento del suo segnalino. La difficoltà di un tiro di Fuga è sempre di 1, a meno che il mostro non sia dotato di un'abilità speciale che affermi diversamente.

Se l'investigatore supera il tiro di Fuga, egli sfugge al mostro e il giocatore può continuare il suo turno normalmente, sia continuando il movimento o interagendo con la zona. Se l'investigatore fallisce il tiro, il mostro gli infligge immediatamente il suo danno di combattimento, e ha inizio il combattimento contro il mostro (si veda "Combattimento" più avanti).

Esempio: "Ashcan" Pete si muove dal Mercato al Quartiere Nord, dove una Prole Stellare lo sta aspet-

tando. Pete vuole continuare il suo movimento verso la Bottega delle Curiosità, e deve quindi sfuggire al mostro. La Furtività di Pete è 4, e la consapevolezza della Prole Stellare è -1: tira dunque 3 dadi, sperando in almeno un successo. Se supera il tiro, riesce a sfuggire alla Prole Stellare e può continuare il movimento. Se lo fallisce, la Prole Stellare danneggia la sua Resistenza di 3 punti ed 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 con il mostro in questa fase. Ciò consente a un investigatore di entrare in un portale che si trova nello stesso luogo dove ci sono mostri a cui è sfuggito. Tale investigatore potrebbe (se in grado) sfuggire ai mostri durante la Fase di Movimento, ed entrare nel portale durante la Fase di Incontri ad Arkham.

Esempio: Nell'esempio precedente, se Pete sfugge con successo alla Prole Stellare, potrebbe scegliere di rimanere nel Quartiere Nord senza combattere il mostro per il momento. Tuttavia, non appena inizierà la successiva Fase di Movimento, se la dovrebbe vedere di nuovo con la Prole Stellare (sfuggendole di nuovo, oppure affrontandola).

Se c'è più di un mostro nella zona, l'investigatore deve sfuggire a turno a ogni mostro, in qualunque ordine egli desideri. Se fallisce la fuga da un mostro, questi gli infligge il suo danno di combattimento, e lo scontro con il mostro ha inizio. Se lo sconfigge, deve comunque combattere o sfuggire a tutti gli altri mostri presenti nella zona con cui non ha ancora combattuto o a cui non è ancora sfuggito. A prescindere da eventuali ulteriori tentativi di fuga riusciti, il movimento dell'investigatore termina non appena egli fallisce anche un solo tiro di Fuga.

Esempio: Se la Prole Stellare dell'esempio precedente fosse stata accompagnata da uno Shoggoth, Pete avrebbe dovuto sfuggire a entrambi i mostri per continuare il movimento verso la Bottega delle Curiosità. Se Pete decide di sfuggire prima alla Prole Stellare ma fallisce il tiro, non può più muoversi. Presumendo che vinca il conseguente combattimento con la Prole Stellare, deve comunque sfuggire oppure combattere lo Shoggoth.

A volte i mostri appaiono come risultato di un incontro in un luogo o un portale. Un investigatore può sfuggire a questi mostri come al solito. Tuttavia, questi mostri non rimangono mai sul tabellone dopo che l'incontro è stato risolto. Se un investigatore sfugge a uno di questi mostri, riponete immediatamente il relativo segnalino nella riserva dei mostri.

Combattimento

Prima o poi, tutti gli investigatori devono affrontare le loro paure e combattere contro i Miti. Se un investigatore entra in combattimento con un mostro, risolvete in ordine i seguenti passaggi.

1. Tiro di Terrore

Prima di tutto, la natura aliena dei Miti minaccia di sopraffare la mente dell'investigatore. Questo fatto è rappresentato dalla necessità di eseguire un tiro di Terrore.

Un tiro di Terrore è un tiro che usa il valore di Volontà dell'investigatore. Questo valore è modificato dal grado di terrore del mostro, che si trova nell'angolo in basso a sinistra del suo lato di combattimento. La difficoltà di questo tiro è sempre 1, a meno che il mostro non disponga di un'abilità speciale che specifichi diversamente.

Se l'investigatore supera il tiro, non succede nulla. Se lo fallisce, l'investigatore perde un totale di Sanità Mentale pari al valore indicato sotto al grado di terrore del mostro. Il giocatore scarta l'appropriato numero di segnalini Sanità Mentale dalla sua scheda Investigatore. Un investigatore i cui segnalini Sanità Mentale vengano ridotti a 0 diventa pazzo (si veda pagina 18).

Esempio: "Ashcan" Pete fallisce il tiro di Fuga dalla Prole Stellare, quindi deve effettuare un tiro di Terrore. La Volontà di Pete è pari a 3, ma il grado di terrore della Prole Stellare è di -3; dunque Pete non può tirare dadi per il tiro e lo fallisce automaticamente. Pete perde 2 punti di Sanità Mentale, come indicato sotto al grado di terrore della Prole Stellare. Pete rimuove 2 segnalini Sanità Mentale dalla propria scheda. Se fosse riuscito a superare il tiro, non gli sarebbe successo nulla.

Che superi o meno il tiro, un investigatore ha bisogno di fare un solo tiro di Terrore ogni volta che combatte con un mostro. Se un investigatore sfugge subito con successo al mostro, non ha bisogno di fare un tiro di Terrore.

2. Fuggire o Combattere

L'investigatore deve fare una scelta: può tentare di fuggire, o combattere il mostro.

A. Fuggire

L'investigatore prova a sfuggire al mostro, usando un tiro di Fuga come descritto in "Sfuggire ai Mostri", precedentemente in queste regole. Se supera il tiro, elude il mostro e lo scontro finisce immediatamente. Se fallisce il tiro, il mostro infligge il suo danno di combattimento all'investigatore e lo scontro continua (si veda "Danno dei Mostri" più avanti).

B. Combattere

Se l'investigatore combatte contro il mostro, deve fare un **tiro di Combattimento**. Un tiro di Combattimento è un tiro di abilità sul valore di Lotta dell'investigatore. Questo valore è modificato dalla **capacità di combattimento** del mostro, stampato nell'angolo in basso a destra del suo lato di combattimento. La difficoltà di questo tiro è pari alla **robustezza** del mostro, rappresentata dal numero di icone "goccia di sangue" che appaiono in basso al centro del lato di combattimento del mostro.

COMBATTIMENTO



Esempio: Amanda ha deciso di combattere contro un Antico. La prima cosa che deve fare è un **tiro di Terrore**. La sua Volontà è pari a 2, ma, guardando il grado di terrore (A) dell'Antico, vede che il modificatore è -3, il che comporta l'abbassamento del totale a -1 e al fallimento automatico. Il risultato è che Amanda perde 2 punti di Sanità Mentale, come indicato sotto il grado di terrore dell'Antico.

Ipotizzando che Amanda non sia diventata pazza per la perdita di Sanità Mentale, ora può effettuare un tiro di Combattimento per provare a sconfiggere l'Antico. Il suo valore di Lotta è 3 e, guardando la capacità di combattimento (B) dell'Antico vede che ha un modificatore di +0, che le dà quindi un totale di 3 dadi per il tiro. Il mostro ha una robustezza di 2, quindi le servono 2 successi per sconfiggerlo. Tira i dadi e ottiene questo risultato:



Il 5 e il 6 sono entrambi dei successi, sufficienti per sconfiggere l'Antico! Amanda reclama il mostro come suo trofeo.

Se Amanda avesse fallito, l'Antico le avrebbe inflitto il suo danno di combattimento, causandole la perdita di 1 punto di Resistenza e di 1 Arma o Incantesimo a sua scelta. Lei avrebbe quindi dovuto decidere se combattere di nuovo il mostro o cercare di fuggire. Tuttavia non avrebbe dovuto effettuare un altro **tiro di Terrore**, dato che ne aveva già fatto uno in questo combattimento.

Se l'investigatore supera il tiro di Combattimento, sconfigge il mostro. Il giocatore rimuove il segnalino del mostro dal tabellone e lo piazza di fronte a sé come un trofeo mostro. Se l'investigatore fallisce il tiro, il mostro gli infligge il suo danno di combattimento (si veda "Danni dei Mostri" più avanti).

Esempio: Dopo aver fallito il suo tiro di Terrore, "Ashcan" Pete decide di combattere la Prole Stellare piuttosto che tentare di fuggire. L'attuale valore di Lotta di Pete è 6 e la capacità di combattimento della Prole Stellare è -3, quindi Pete tira 3 dadi. La robustezza della Prole Stellare è 3 (la difficoltà per il tiro), dunque Pete deve avere successo su tutti e tre i dadi per sconfiggere il mostro. Se Pete ha successo, prende il segnalino della Prole Stellare e lo piazza davanti a sé come trofeo mostro. Se fallisce, la Prole Stellare infligge il suo danno di combattimento a Pete.

Importante: Se la robustezza di un mostro è maggiore di 1, un successo parziale non ha effetto su di esso. Un mostro deve essere completamente sconfitto in un unico tiro di Combattimento, altrimenti ignorerà tutti i successi che l'investigatore ha ottenuto.

3. Danni dei Mostri

Ogni volta che un investigatore non riesce a sfuggire o a sconfiggere un mostro, questi gli infligge il suo danno di combattimento. Il totale di danni che un mostro infligge è riportato sotto alla sua capacità di combattimento. L'investigatore perde punti di Resistenza pari a questo numero rappresentato da icone "cuore". Il giocatore scarica l'appropriato numero di segnalini Resistenza dalla propria scheda Investigatore. Un investigatore i cui segnalini Resistenza vengano ridotti a 0 sviene (si veda pagina 19).

Notate che alcuni mostri hanno abilità che aggiungono degli effetti speciali al loro danno di combattimento. Per esempio, i Magri-notturni portano l'investigatore nel portale più vicino, anziché causargli la perdita di segnalini Resistenza.

Se l'investigatore rimane cosciente, sano di mente e nello stesso spazio del mostro dopo che questo passaggio è stato risolto, il combattimento continua. Ritornate al punto 2, "Fuggire o Combattere", e continuate il combattimento fino a che non è stato completamente risolto.

Esempio: Pete fallisce il tiro di Combattimento, e la Prole Stellare gli infligge il suo danno di combattimento. Il danno di combattimento della Prole Stellare è 3, e quindi Pete perde 3 punti di Resistenza. Ferito, contuso e sull'orlo della follia, Pete si prepara per un altro round di combattimento.

USARE ARMI E INCANTESIMI IN COMBATTIMENTO

Gli investigatori possono godere di un prezioso vantaggio nel combattimento usando armi e incantesimi. Il maggior pregio delle armi è che queste concedono automaticamente bonus ai tiri di Combattimento: non è necessario alcun tiro di abilità aggiuntivo per poterle usare. Tuttavia, molte armi concedono bonus al **Combattimento Fisico**, che non ha nessun effetto contro molti mostri dei Miti.

Gli incantesimi, invece, forniscono bonus al **Combattimento Magico**. Questi funzionano contro quasi tutti i mostri di **Arkham Horror**. Un investigatore deve lanciare con successo un incantesimo per acquisirne i benefici (si veda "Lanciare Incantesimi" più avanti). Se un investigatore fallisce nel lanciare un incantesimo, esso non gli darà alcun bonus per il combattimento. In altre parole, gli incantesimi sono più potenti e versatili delle armi, ma non sempre sono affidabili.

Limiti alle Armi e agli Incantesimi

C'è un limite al numero di armi e incantesimi che un investigatore può usare contemporaneamente. Questo limite è rappresentato dalle icone "mano" stampate nell'angolo in basso a sinistra di ogni carta Arma e carta Incantesimo. Ogni investigatore può usare qualunque combinazione di armi e incantesimi e sommarne i bonus alle abilità, a patto che il loro numero combinato di icone "mano" non sia superiore a due. Notate che un incantesimo richiede il numero di mani indicato anche se l'investigatore ne fallisce il lancio.

Esempio: "Ashcan" Pete ha acquistato dell'equipaggiamento e un incantesimo prima di affrontare una Prole Stellare. Egli decide di utilizzare la sua .45 Automatica (un'arma che gli dà un bonus di +4 al Combattimento Fisico e richiede una mano), e Atrofia (una magia che gli dà un bonus di +6 al Combattimento Magico se lanciata con successo e richiede una mano). Pete lancia con successo Atrofia. Con la .45 Automatica e il lancio dell'incantesimo, egli guadagna un bonus totale di +10 (+4 dall'arma, +6 dall'incantesimo). Aggiungendo il suo attuale valore di Lotta di 6, Pete ha un totale di abilità per il tiro di Combattimento di 16. Considerando la capacità di combattimento (-3) della Prole Stellare, rimane con 13 dadi con cui dovrà ottenere 3 successi (dal momento che la robustezza della Prole Stellare è pari a 3).

Un incantesimo o un'arma che fornisce un bonus (anche se questo dura solo fino alla fine del combattimento) continua a fornire tale bonus solamente finché vi si dedica il numero di mani richiesto. Potete scegliere di cambiare armi/incantesimi nei round di combattimento successivi, ma, non appena "lasciate" un incantesimo o un'arma, esso smette di darvi i suoi bonus. Allo stesso modo, gli incantesimi che vengono recuperati (come per esempio all'inizio di ogni round di combattimento nella Battaglia Finale) cessano di funzionare e devono essere lanciati di nuovo.

Lanciare Incantesimi

Un investigatore deve lanciare con successo un incantesimo per guadagnarne i benefici. Ogni incantesimo ha un **modificatore al lancio**, e la maggior parte ha un **costo in Sanità Mentale**. Per lanciare un incantesimo, l'investigatore deve pagarne il costo in Sanità Mentale e quindi superare un tiro di Incantesimo.

Per pagare il costo in Sanità Mentale di un incantesimo, il giocatore rimuove semplicemente dal proprio totale un numero di segnalini Sanità Mentale pari al costo dell'incantesimo. I giocatori devono sempre pagare il costo in Sanità Mentale di un incantesimo, sia che poi si superi il tiro di Incantesimo o meno.

Un tiro di Incantesimo è un tiro di abilità che utilizza il valore di Arcano dell'investigatore, aggiustato secondo il modificatore al lancio dell'incantesimo. Se il tiro di Incantesimo fallisce, l'incantesimo non ha effetto. Se il tiro ha successo, l'incantesimo ha effetto.

Esempio: Harvey Walters tenta di lanciare Guarigione, un incantesimo con un modificatore al lancio di +1 e un costo in Sanità Mentale di 1. Per prima cosa, Harvey paga il costo in Sanità Mentale, quindi effettua un tiro di Arcano (+1). Il suo Arcano è attualmente di 4, quindi egli tira 5 dadi e ottiene 2 successi. L'incantesimo Guarigione ha avuto successo. L'effetto dell'incantesimo consente a Harvey di recuperare un numero di punti Resistenza pari al numero di successi ottenuti nel tiro di Incantesimo; Harvey dunque recupera 2 punti di Resistenza.

Stato dell'Investigatore

Questa sezione delle regole descrive le varie condizioni che possono influenzare un investigatore nel corso del gioco.

SANITÀ MENTALE E RESISTENZA

Un investigatore inizia la partita con un numero di segnalini Sanità Mentale e Resistenza pari ai rispettivi valori riportati sulla scheda Investigatore. Questi due valori indicano la massima Sanità Mentale e la massima Resistenza. Mentre l'investigatore può guadagnare e perdere Sanità Mentale e Resistenza nel corso del gioco, la Sanità Mentale e la Resistenza del personaggio in ogni momento non possono mai eccedere questi valori massimi.

Pazzia ad Arkham

Se la Sanità Mentale di un investigatore è ridotta a 0 mentre si trova ad Arkham, l'investigatore diventa temporaneamente **pazzo**. Egli deve immediatamente scegliere e scartare metà dei suoi oggetti e metà dei suoi segnalini Indizio (arrotondati per difetto), e tutte le sue Rendite (se ne ha). Il giocatore quindi sposta immediatamente il suo investigatore al Manicomio di Arkham.

L'investigatore torna a 1 punto di Sanità Mentale, rimettendo 1 segnalino Sanità Mentale sulla propria scheda, e non ha ulteriori incontri in questo turno. L'investigatore può effettuare il suo prossimo turno normalmente.

Svenire ad Arkham

Se la Resistenza di un investigatore è ridotta a 0 mentre si trova ad Arkham, l'investigatore è stordito e **sviene**. Egli deve immediatamente scegliere e scartare metà dei suoi oggetti e metà dei suoi segnalini Indizio (arrotondati per difetto), e tutte le sue Rendite (se ne ha). Il giocatore quindi sposta immediatamente il suo investigatore all'Ospedale St. Mary. L'investigatore torna a 1 punto di Resistenza, rimettendo 1 segnalino Resistenza sulla propria scheda, e non ha ulteriori incontri in questo turno. L'investigatore può effettuare il suo prossimo turno normalmente.

Pazzia e Svenimento in un Mondo Esterno

Se la Resistenza o la Sanità Mentale di un investigatore vengono ridotte a 0 mentre questi si trova in un Mondo Esterno, l'investigatore è **perso nel tempo e nello spazio**. Egli deve immediatamente scegliere e scartare metà dei suoi oggetti e metà dei suoi segnalini Indizio (arrotondati per difetto), e tutte le sue Rendite (se ne ha). L'investigatore torna a 1 punto di Resistenza e 1 punto di Sanità Mentale. Il giocatore sposta immediatamente il proprio investigatore nell'area del tabellone Perso nel Tempo e nello Spazio, e piazza il segnalino Investigatore su un lato per indicare che il personaggio è bloccato (si veda "Perso nel Tempo e nello Spazio" più avanti).

Importante: Quando si contano gli oggetti prima di scartarli, dovete contare tutti gli Oggetti Comuni, gli Oggetti Unici e gli Incantesimi. Inoltre, il Revolver del Vicesceriffo e l'Auto di Pattuglia sono considerati oggetti. Alleati, Abilità e altre carte non entrano in questo conteggio.

INVESTIGATORI BLOCCATI

Un investigatore il cui segnalino è piazzato su un lato è stato bloccato. Gli investigatori bloccati non si muovono durante la Fase di Movimento, e non ricevono punti movimento. Invece, quando il giocatore del personaggio bloccato effettua il proprio turno nella Fase di Movimento, deve rimettere in piedi il segnalino Investigatore per indicare che l'investigatore non è più bloccato.

INVESTIGATORI ARRESTATI

In alcuni incontri può succedere che un investigatore venga arrestato e portato alla Centrale di Polizia. Quando questo avviene, il giocatore deve piazzare l'investigatore nella Cella della Prigione, invece che nell'area principale della Centrale di Polizia. Gli investigatori arrestati perdono metà del loro denaro (arrotondato per difetto) e diventano bloccati. Il giocatore salta completamente il prossimo turno, semplicemente posizionando il suo segnalino

Investigatore nell'area principale della Centrale di Polizia durante la Fase di Movimento. Il giocatore potrà agire normalmente nel turno seguente.

PERSO NEL TEMPO E NELLO SPAZIO

Ogni investigatore perso nel tempo e nello spazio è immediatamente posto nell'area "Perso nel Tempo e nello Spazio" del tabellone. L'investigatore è ora bloccato, e il giocatore deve piazzare il segnalino Investigatore su un lato. Il personaggio salta il turno seguente, rimanendo nell'area Perso nel Tempo e nello Spazio. Il giocatore può soltanto riposizionare in piedi il segnalino Investigatore durante la Fase di Movimento. Nel turno seguente, all'inizio della Fase di Mantenimento, il giocatore può muovere il proprio investigatore in qualsiasi luogo o strada di Arkham a sua scelta.

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 sua scheda Investigatore con le schede dei personaggi inutilizzati. Il giocatore poi pesca un nuovo investigatore a caso, e lo prepara come se iniziasse una nuova partita (come descritto in "Preparazione del Gioco" nelle pagine precedenti).

Se **sia** la Sanità Mentale **che** la Resistenza di un investigatore vengono ridotte a 0 nello stesso momento, l'investigatore viene **divorato**.

Se la Sanità Mentale o la Resistenza **massima** di un investigatore vengono ridotte a 0, l'investigatore viene **divorato**.

INVESTIGATORI BENEDETTI E MALEDETTI

Benedizioni e Maledizioni rappresentano un aiuto o un ostacolo da parte delle potenze esterne, e gli investigatori possono guadagnare queste carte con gli incontri o le dicerie.

- Finché un investigatore è benedetto, ogni risultato dei dadi di 4 o più conta come un successo.
- Finché un investigatore è maledetto, solo risultati dei dadi di 6 contano come successi.

Un investigatore non può mai essere benedetto e maledetto nello stesso momento. Se un investigatore benedetto viene maledetto, scarta semplicemente la Benedizione. Se un investigatore maledetto viene invece benedetto, scarta semplicemente la Maledizione. Analogamente, un giocatore non può mai avere più di una carta Benedizione o Maledizione contemporaneamente.

Chiudere e Sigillare i Portali

Mentre i portali dimensionali continuano ad aprirsi in luoghi diversi per tutta Arkham, gli investigatori devono fare in modo di chiuderli o sigillarli.

CHIUDERE I PORTALI

Prima di poter chiudere un portale, un investigatore deve entrare in esso, esplorare il Mondo Esterno a cui conduce, e quindi ritornare ad Arkham.

Quando un investigatore ritorna da un Mondo Esterno, come descritto in precedenza, il giocatore deve piazzare un segnalino Esplorazione sotto al suo segnalino Investigatore. Questo dà all'investigatore un'opportunità per distruggere e chiudere il portale durante la prossima Fase degli Incontri ad Arkham. Se l'investigatore lascia il luogo del portale per qualsiasi ragione, il giocatore deve scartare il segnalino Esplorazione: l'investigatore ha perso l'opportunità e deve esplorare nuovamente il portale se desidera chiuderlo.

Se, durante la Fase degli Incontri ad Arkham, un investigatore si trova in un luogo che contiene un portale aperto e quel personaggio ha acquisito il segnalino Esplorazione, può tentare di chiudere il portale. Per farlo, l'investigatore deve scegliere se effettuare un tiro di Arcano o di Lotta, usando il numero stampato sul segnalino Portale come modificatore. Se l'investigatore effettua il tiro con successo, chiude il portale e ne prende il segnalino come trofeo portale. Se l'investigatore fallisce, il portale rimane aperto. L'investigatore può tentare di chiuderlo durante la Fase degli Incontri ad Arkham del turno successivo (e dei turni seguenti, a patto che non lasci il luogo dove si trova il portale).

SIGILLARE I PORTALI

Se un investigatore chiude con successo un portale, può spendere immediatamente 5 segnalini Indizio per sigillarlo per sempre. Il giocatore prende un segnalino Fato dalla pila di quelli **inutilizzati**, lo gira dal suo lato Segno degli Antichi, e lo piazza sul luogo del portale. Il giocatore reclama il segnalino Portale come trofeo. Il portale ora è sigillato: nessun ulteriore portale può essere aperto e nessun mostro può apparire nel luogo del portale sigillato, fino al termine della partita.

MOSTRI E CHIUSURA DEI PORTALI

Quando un portale viene chiuso, tutti i mostri ad Arkham, nel Cielo e nei Sobborghi che hanno lo stesso simbolo dimensionale (si veda "Movimento dei Mostri" a pagina 11) del portale chiuso o sigillato sono rimossi dal tabellone e ritornano alla riserva dei mostri. Il simbolo dimensionale di un mostro è stampato nell'angolo in basso a destra del lato di movimento del relativo segnalino.

IL SEGNO DEGLI ANTICHI

La carte Segno degli Antichi sono uno specifico tipo di Oggetti Unici che può essere utilizzato dagli investigatori per sigillare i portali. Ci sono diverse carte Segno degli Antichi nel mazzo Oggetti Unici. Per utilizzare una carta Segno degli Antichi, l'investigatore deve trovarsi nel luogo del portale e deve aver ottenuto un segnalino Esplorazione, esattamente come se stesse tentando di chiudere il portale. L'investigatore non deve effettuare un tiro di Arcano o di Lotta, né spendere segnalini Indizio per poter utilizzare il Segno degli Antichi.

Per utilizzare un Segno degli Antichi, fate ciò che segue:

- Il giocatore rimuove 1 punto di Sanità Mentale e 1 di Resistenza dalla propria scheda Investigatore. Ciò potrebbe far svenire o impazzire l'investigatore, ma il Segno degli Antichi avrà ugualmente effetto.

- Il giocatore prende un segnalino Fato dalla Tabella del Fato del Grande Antico (non dalla pila di segnalini inutilizzati), lo gira dal lato del Segno degli Antichi, e lo piazza sul luogo da sigillare. Ciò all'atto pratico fa scendere il livello della Tabella del Fato di 1, ed è il solo modo per farlo.
- Il giocatore quindi ripone la carta Segno degli Antichi nella scatola. Questa specifica carta non può più essere pescata o usata nel gioco.

Una volta eseguite queste azioni, il portale è sigillato: nessun ulteriore portale può essere aperto e nessun mostro può apparire nel luogo del portale sigillato fino alla fine della partita.

MOSTRI A GUARDIA DEI PORTALI

Nel turno in cui ritorna ad Arkham dai Mondi Esterni, un investigatore non deve né sfuggire né combattere contro alcun mostro che si trovi nel luogo del portale. Questa regola si applica solamente per il turno in cui ritorna ad Arkham; nei turni seguenti, se l'investigatore rimane in quel luogo, deve fuggire o combattere contro ogni mostro come di consueto.

Limite di Mostri e Sobborghi

C'è un limite al numero di mostri che possono trovarsi ad Arkham contemporaneamente. Tale limite è pari al numero dei giocatori più tre.

Questo limite si applica soltanto ai mostri che in quel momento si trovano negli spazi del tabellone rappresentanti Arkham o nel Cielo. I mostri che appaiono in un luogo e poi sono rimossi dal tabellone non contano, come non contano i mostri che si trovano nei Sobborghi.

Importante: Se il livello di terrore raggiunge 10, Arkham è infestata e il limite di mostri è rimosso per il resto della partita. Si veda "La Tabella del Terrore" più avanti.

Se l'aggiungere un mostro al tabellone porterebbe il numero di mostri ad Arkham sopra il limite di mostri, tale mostro va piazzato invece nei **Sobborghi**. I mostri nella zona dei Sobborghi rimangono là finché questa non diventa troppo piena.

Numero di giocatori	Numero Massimo di Mostri nei Sobborghi
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

Quando il numero di mostri nei Sobborghi supera questo limite, rimettete tutte le creature presenti nei Sobborghi nella riserva dei mostri, e aumentate il livello di terrore di 1. Il livello di terrore è descritto di seguito.

La Tabella del Terrore

La Tabella del Terrore indica il livello di terrore attuale ad Arkham, cioè lo stato mentale degli abitanti della città. L'aumento del livello di terrore può dipendere da vari elementi, come il soprannumero di mostri nei Sobborghi o

SIGILLARE I PORTALI

A: USARE I SEGNALINI INDIZIO



Per sigillare un portale usando i segnalini Indizio, un giocatore deve:

- Riuscire nel lancio di dadi per chiudere il portale.
- Spendere 5 segnalini Indizio.
- Reclamare il segnalino Portale come trofeo portale.
- Prendere un segnalino Segno degli Antichi dalla pila dei segnalini non utilizzati, e piazzarlo sul luogo dove il portale è stato sigillato.

B: USARE IL SEGNO DEGLI ANTICHI



Per sigillare un portale usando il Segno degli Antichi, un giocatore deve:

- Rimettere la carta Segno degli Antichi nella scatola (nessun tiro di dadi è necessario per chiudere il portale).
- Reclamare il segnalino Portale come trofeo portale.
- Prendere un segnalino Fato dalla Tabella del Fato del Grande Antico, girarlo dal lato Segno degli Antichi e piazzarlo sul luogo dove è stato sigillato il portale. In questo modo, il livello attuale della Tabella del Fato diminuisce di 1.

gli effetti di alcune carte Miti. Il livello di terrore non può mai scendere, per cui i giocatori dovrebbero stare molto attenti a non far troppo salire tale valore.

Quando il livello di terrore aumenta, spostate il segnalino della Tabella del Terrore come indicato. Il livello di terrore non può andare sopra il valore 10, il valore massimo riportato sulla tabella.

Inoltre, quando il livello di terrore ha raggiunto il 10, ogni volta che aumenta ulteriormente (per esempio a causa dell'abilità speciale di una carta Miti), invece di spostare il segnalino della Tabella del Terrore, aggiungete un segnalino Fato sulla Tabella del Fato del Grande Antico **per ogni punto** di cui deve aumentare il livello di terrore.

“Margie, Fai le Valigie!”

Uno degli effetti più evidenti del livello di terrore è la gente che fa le valigie e abbandona la città. **Per ogni punto di cui sale il livello di terrore, scegliete a caso una carta Alleato dal mazzo degli Alleati e riponetela nella scatola.** Questo Alleato non è più disponibile per il resto della partita. Una volta che tutti gli Alleati sono stati riposti nella scatola o sono stati presi dagli investigatori, questo specifico evento non ha effetto per il resto del gioco.

“Basta! Sposto il mio Negozio a Boston.”

Se il livello di terrore raggiunge un livello sufficientemente alto, la Bottega delle Curiosità, lo Spaccio Generale e la Piccola Bottega della Magia chiudono per il resto della partita.

- Se il livello di terrore raggiunge il livello 3, piazzate un segnalino Chiuso sullo Spaccio Generale. Esso rimane chiuso per il resto della partita e nessuno può più entrare in quel luogo. Spostate immediatamente ogni investigatore e ogni mostro presente nello Spaccio Generale sul Lungofiume.
- Se il livello di terrore raggiunge il livello 6, piazzate un segnalino Chiuso sulla Bottega delle Curiosità. Essa rimane chiusa per il resto della partita e nessuno può più entrare in quel luogo. Spostate immediatamente ogni investigatore e ogni mostro presente nella Bottega delle Curiosità nel Quartiere Nord.
- Se il livello di terrore raggiunge il livello 9, piazzate un segnalino Chiuso sulla Piccola Bottega della Magia. Essa rimane chiusa per il resto della partita e nessuno può più entrare in quel luogo. Spostate immediatamente ogni investigatore e ogni mostro presente nella Piccola Bottega della Magia nei Quartieri Residenziali.

“Guarda Quanti Mostri!”

Se il livello di terrore raggiunge il livello 10, la città di Arkham è infestata dalle creature e il limite di mostri viene completamente rimosso dal gioco. Non c'è più nessuna restrizione al numero di creature che possono vagare per la città.

ANALISI DELLA SCHEDA GRANDE ANTICO



1. Nome: Il nome del Grande Antico.

2. Capacità di Combattimento: Questa è la capacità di combattimento del Grande Antico. Viene utilizzata solamente se esso si risveglia e i giocatori sono costretti a combatterlo.

3. Difese: Questa sezione elenca ogni abilità difensiva a disposizione del Grande Antico. Si veda “Abilità Speciali dei Mostri” a pagina 12 per la descrizione di queste abilità.

4. Adoratori: Questa sezione fornisce alcune abilità a uno o più tipi di mostri. Queste abilità durano per l'intera partita.

5. Potere: Questo è un effetto unico che il Grande Antico ha sul gioco. La maggior parte degli effetti dura per l'intera partita.

6. Attacco: Questo è l'attacco del Grande Antico, utilizzato solo nel combattimento contro di esso. Alcuni Grandi Antichi hanno anche un'abilità Inizio della Battaglia che ha effetto solamente una volta, quando gli investigatori cominciano a combatterlo.

7. Tabella del Fato: Questa tabella indica quanto manca al risveglio del Grande Antico.

COMBATTERE CONTRO I GRANDI ANTICHI



A. All'inizio della battaglia, assicuratevi che la Tabella del Fato del Grande Antico sia completamente riempita di segnalini Fato. Attivate immediatamente eventuali abilità **Inizio della Battaglia** possedute dal Grande Antico.

B. In ciascun round, i giocatori prima hanno una **Fase di Mantenimento** e quindi, a turno, attaccano il Grande Antico, tenendo conto del totale di successi ottenuti come gruppo. Ogni volta che accumulano un numero di successi pari al numero dei giocatori o più alto (per esempio, 4 o più successi in una partita con 4 giocatori), rimuovono 1 segnalino Fato dalla Tabella del Fato del Grande Antico e riportano a 0 il conteggio dei successi del gruppo.

C. Dopo che ogni giocatore ha effettuato un attacco, il Grande Antico attacca. Spesso i giocatori dovranno superare dei tiri di abilità o subire danni o penalità, come descritto nella scheda Grande Antico.

FINE DELLA BATTAGLIA

Qualora i giocatori riuscissero a rimuovere l'ultimo segnalino Fato dalla Tabella del Fato del Grande Antico, esso sarà stato sconfitto e i giocatori avranno vinto!

Tuttavia, se tutti gli investigatori vengono **divorati**, hanno fallito nel loro tentativo di fermare la venuta del Grande Antico, e perdono la partita.

Il Grande Antico si Risveglia!

A prescindere da quanto coraggiosamente gli investigatori combattano, gli ostacoli che devono affrontare sono incredibili. Nonostante i loro più grandi sforzi, il Grande Antico può risvegliarsi e comparire ad Arkham. Se questo accade, la sola cosa che gli investigatori possono fare è di tentare di ricacciarlo indietro utilizzando le armi e la magia che hanno accumulato durante il gioco.

Ci sono quattro condizioni secondo le quali il Grande Antico si può risvegliare.

1. La Tabella del Fato è Piena

Se si aprono abbastanza portali, prima o poi la Tabella del Fato del Grande Antico si riempirà di segnalini Fato, anche se gli investigatori utilizzano tutti i Segni degli Antichi. Quando un segnalino Fato è piazzato sull'ultimo spazio libero della Tabella del Fato, il Grande Antico si risveglia immediatamente.

2. Troppi Portali Aperti

Se gli investigatori permettono che troppi portali siano aperti contemporaneamente, il Grande Antico può risvegliarsi. Il numero di portali aperti che risveglia **immediatamente** il Grande Antico dipende dal numero di giocatori.

Numero di Giocatori	Numero di Portali Aperti
1-2	8
3-4	7
5-6	6
7-8	5

3. Nessun Segnalino Portale

Il Grande Antico si risveglia immediatamente quando si apre un nuovo portale e non rimangono segnalini Portale inutilizzati nella pila. Quindi, se i segnalini Portale scarseggiano, i giocatori dovrebbero spendere uno o più trofei portale per rimpinguarne la scorta.

4. Nessun Mostro nella Riserva

Il Grande Antico si risveglia non appena bisogna pescare un mostro dalla riserva dei mostri, ma essa non ne ha più.

5. Livello di Terrore pari a 10 e troppi Mostri

Il Grande Antico si risveglia anche quando il livello di terrore ha raggiunto il 10 e **inoltre** c'è in gioco un numero di mostri pari ad **almeno il doppio del normale limite di mostri** (per esempio, 16 mostri in una partita a 5 giocatori).

Molto Importante: Se il Grande Antico si risveglia e la Tabella del Fato non è piena, riempitela con i segnalini Fato prima di iniziare la battaglia finale.

LA BATTAGLIA FINALE

Quando il Grande Antico si risveglia, tutti gli investigatori persi nel tempo e nello spazio vengono immediatamente **divorati** e rimossi dal gioco. Gli investigatori sopravvissuti dovranno affrontare il Grande Antico nella battaglia finale!

Prima che inizi la battaglia finale, scartate tutte le carte Ambiente o Diceria attive. Inoltre, appena inizia la battaglia, gli investigatori non guadagnano più denaro, e non devono più effettuare i tiri per le Rendite e i Prestiti Bancari.

Il combattimento contro il Grande Antico è diviso in round. Durante un round, per prima cosa i giocatori hanno l'opportunità di preparare i loro investigatori. Poi, ciascuno giocatore attacca il Grande Antico. Infine, il Grande Antico attacca gli investigatori. Una volta risolti questi passaggi, ha inizio un nuovo round. La struttura di ogni round in una battaglia con il Grande Antico è la seguente:

1. Preparazione degli Investigatori

All'inizio di un round di combattimento contro un Grande Antico, gli investigatori possono recuperare le proprie carte, utilizzare qualunque abilità, e regolare i cursori Abilità come nella Fase di Mantenimento. Quindi, il segnalino Primo Giocatore viene passato a sinistra. Infine, essi possono anche scambiarsi oggetti tra di loro, come se si trovassero nello stesso luogo (si veda "Scambiare l'Equipaggiamento" più avanti).

2. Attacco degli Investigatori

Partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore il cui investigatore sia ancora in battaglia può fare un tiro di Combattimento contro il Grande Antico, usando la capacità di combattimento di quest'ultimo come modificatore.

Diversamente dai normali scontri, il Grande Antico non può essere sconfitto con un singolo attacco. Invece, bisogna tenere traccia di ogni successo che un investigatore ottiene contro il Grande Antico (si veda "Tiri di Abilità" a pagina 15-16). Questi successi sono cumulativi, e ogni giocatore successivo vi aggiunge quelli derivanti dal proprio attacco. Quando i giocatori accumulano un numero totale di successi pari al numero di giocatori (contando anche quelli eventualmente eliminati dal gioco), rimuovete 1 segnalino Fato dalla Tabella del Fato del Grande Antico, e riportate a 0 i successi accumulati. Se viene rimosso l'ultimo segnalino Fato dal Grande Antico, gli investigatori sono riusciti a sconfiggerlo! Si veda "Fine della Partita" a pagina 15.

3. Attacco del Grande Antico

Dopo che tutti i giocatori (eccetto quelli eliminati) hanno effettuato un tiro di Combattimento contro il Grande Antico, esso scaglia il suo attacco contro ognuno degli

investigatori. Tale attacco varia a seconda del Grande Antico, ma tutti sono estremamente micidiali. Per esempio, Hastur forza tutti gli investigatori a fare un difficile tiro di Volontà per non perdere Sanità Mentale.

Ogni investigatore la cui Sanità Mentale o Resistenza vengano ridotte a 0 a causa dell'attacco del Grande Antico viene divorato. Se un investigatore viene **divorato** durante la battaglia finale con il Grande Antico è eliminato dal gioco (cioè il giocatore non pesca un nuovo personaggio). Se tutti gli investigatori vengono divorati, il Grande Antico si scatena sul mondo e i giocatori perdono la partita.

Dopo che l'attacco del Grande Antico è stato risolto **per ciascun investigatore**, inizia un nuovo round. Si procede così, fino a quando gli investigatori sconfiggono il Grande Antico o vengono tutti quanti divorati.

Miscellanea

Quelle che seguono sono alcune regole che sono di sicuro aiuto per capire bene come giocare ad **Arkham Horror**.

ABILITA SPECIALI DEI LUOGHI

Alcuni luoghi del tabellone hanno delle abilità speciali. Quando un investigatore entra in un tale luogo, il giocatore **può** risolvere l'abilità speciale del luogo invece di avere un incontro. Se nel luogo c'è un portale aperto, gli investigatori non possono usare l'abilità speciale del luogo.

***Esempio:** Il Dipartimento di Scienze ha l'abilità Sezionare. Questa abilità consente a un investigatore di spendere trofei mostro o trofei portale in cambio di segnalini Indizio. Un investigatore che si trovi al Dipartimento di Scienze può utilizzare quest'abilità invece di avere lì un incontro. Non può usare l'abilità se c'è un portale dimensionale aperto in quel luogo.*

INCONTRI CON I MOSTRI

- Molti incontri nei luoghi e nei Mondi Esterni indicano che appare un mostro. Per risolvere tali tipi di incontro, il giocatore deve pescare un mostro dalla Riserva e risolvere l'incontro come al solito (ovvero, l'investigatore può tentare di sfuggire al mostro o combatterlo). Qualunque sia il risultato finale, il mostro non rimane mai sul tabellone: esso fa ritorno alla riserva, a prescindere dal fatto che l'investigatore l'abbia sconfitto, gli sia sfuggito, sia svenuto oppure impazzito.
- Molti incontri riportano "Appaiono un mostro e un portale!". In questo tipo di incontri, sia il mostro che il portale rimangono sul tabellone. Tuttavia, molti altri incontri indicano che appare solamente un mostro. Per esempio, uno degli incontri nella Caverna Oscura riporta "Appare un mostro!", e uno degli incontri della Trattoria da Hibb afferma "Appare un mostro

orribile!”. Per risolvere tali tipi di incontro, il giocatore deve pescare un mostro dalla Riserva e risolvere l’incontro come al solito (ovvero, l’investigatore può tentare di sfuggire al mostro o combatterlo). Quando durante un incontro appare un mostro ma non un portale, il mostro non rimane mai sul tabellone. Se viene sconfitto tale mostro, i giocatori possono reclamarlo come trofeo (a meno che eventuali abilità speciali non lo impediscano). Altrimenti esso torna nella riserva dei mostri, a prescindere dal fatto che l’investigatore gli sia sfuggito, sia svenuto oppure impazzito.

LIMITI ALLE CARTE SPECIALI

Nella maggior parte dei casi, un giocatore non può mai avere più di una copia di ciascuna carta Speciale per volta. Questa regola si applica alle carte Rendita, Prestito Bancario, Affiliazione alla Loggia del Crepuscolo d’Argento e Benedizione/Maledizione.

ORDINE TEMPORALE

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

SCAMBIARE L’EQUIPAGGIAMENTO

Un investigatore che si trovi nella stessa strada, area dei Mondi Esterni oppure luogo di un altro investigatore può scambiare denaro, Oggetti Comuni, Oggetti Unici e Incantesimi. È possibile farlo prima, durante o dopo il movimento, ma non durante il combattimento.

SCARTARE LE CARTE

Quando si scarta una carta, questa va posta coperta in fondo al mazzo appropriato. I giocatori mescolano la maggior parte dei mazzi solamente quando pescano una carta che prescrive loro di farlo. I mazzi Luogo, tuttavia, vanno mischiati prima che il giocatore peschi una carta da essi. Un giocatore che pesca molte carte da un mazzo Luogo le prende tutte, una alla volta, senza mescolare tra una pescata e l’altra.

SPENDERE IL DENARO

Spesso agli investigatori sarà detto che possono acquistare oggetti “al prezzo indicato” o “a \$1 oltre il prezzo indicato”. Il prezzo indicato di un oggetto si trova sempre nell’angolo in basso a destra della carta relativa. Gli oggetti si acquistano semplicemente scartando tanti segnalini Denaro quanti ne servono per raggiungere il prezzo indicato.

SPENDERE I TROFEI

Ci sono molti luoghi sul tabellone dove i giocatori possono spendere i trofei mostri e trofei portale che possiedono. Per esempio, un giocatore può spendere trofei mostro o portale ai Moli per guadagnare \$5. Tutti i trofei mostro spesi in questa maniera ritornano alla riserva dei mostri, mentre tutti i trofei portale sono piazzati coperti in fondo alla pila dei segnalini Portale.

COMPONENTI DI GIOCO

All’interno della scatola di **Arkham Horror** troverete i seguenti componenti di gioco:

- 1 Regolamento (questo libro)
- 1 Tabellone di Gioco
- 1 Segnalino Primo Giocatore
- 5 Dadi
- 16 Schede Investigatore
- 16 Segnalini Investigatore
- 16 Basette in Plastica per gli Investigatori
- 196 Segnalini Stato degli Investigatori
- 56 Segnalini Denaro
- 34 Segnalini Sanità Mentale (10 “tre” e 24 “uno”)
- 34 Segnalini Resistenza (10 “tre” e 24 “uno”)
- 48 Segnalini Indizio
- 24 Cursori Abilità
- 189 Carte Investigatore
- 44 Oggetti Comuni
- 39 Oggetti Unici
- 40 Incantesimi
- 20 Abilità
- 11 Alleati
- 35 Carte Speciali
- 8 Rendite
- 8 Affiliazioni alla Loggia del Crepuscolo d’Argento
- 8 Prestiti Bancari
- 8 Carte Benedizione/Maledizione
- 3 Carte Vicesceriffo
- 8 Schede Grande Antico
- 20 Segnalini Fato
- 179 Carte Grande Antico
- 63 Carte Luogo
- 67 Carte Miti
- 49 Carte Portale
- 60 Segnalini Mostro
- 16 Segnalini Portale
- 3 Segnalini Attività
- 3 Segnalini Esplorazione
- 6 Segnalini Chiuso
- 1 Segnalino Tabella del Terrore

Per la comunità online, le FAQ, il servizio clienti e maggiori informazioni su *Arkham Horror*, visitate: www.fantasyflightgames.com

©2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo gioco può essere copiata o riprodotta senza il consenso scritto dell’editore o dei detentori del copyright. Pubblicato su licenza di Skotos Tech. *Il Richiamo di Cthulhu* è un marchio registrato di Chaosium, Inc., pubblicato su licenza di Chaosium, Inc. *Arkham Horror*, *Miskatonic Horror*, *Curse of the Dark Pharaoh*, *Curse of the Dark Pharaoh (Revised Edition)*, *Dunwich Horror*, *The King in Yellow*, *Kingsport Horror*, *The Black Goat of the Woods*, *Insmouth Horror*, *The Lurker at the Threshold*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply e il logo FFG sono marchi registrati di Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games è situata in 1975 West Country Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, e può essere raggiunta telefonicamente al 651-639-1905. *Arkham Horror: Il Gioco da Tavolo* è un gioco pubblicato in Italia da Stratelibri/Giochi Uniti srl. ©2012 Giochi Uniti, via S. Anna dei Lombardi 36, Napoli, 80134 Italy, tel. 081-193-233-93. Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it. Stratelibri è un marchio di Giochi Uniti srl. Stratelibri è un © & TM 2012 Giochi Uniti srl. Tutti i diritti sono riservati.

CREDITS

Concetto di gioco:

Richard Launius

Progettazione della Seconda Edizione:

Richard Launius e Kevin Wilson

Sviluppo Aggiuntivo:

Kevin Wilson, Shannon Appelcline, Greg Benage e Christian T. Petersen

Regolamento:

Shannon Appelcline, Kevin Wilson, Christian T. Petersen e Greg Benage

Supervisione:

Greg Benage e Christian T. Petersen

Idee Supplementari e Supporto:

Christopher Allen

Progettazione della Prima Edizione:

Charlie Krank, Sandy Petersen, Lynn Willis

Progettazione Grafica:

Scott Nicely, Brian Schomburg

Playtesting e Commenti (questa edizione):

Staff FFG, 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 e Team XZZY

Sviluppatore Esecutivo:

Greg Benage

Ringraziamenti Speciali a:

Howard Philips Lovecraft

PER L’EDIZIONE ITALIANA:

Traduzione:

Massimo Masini e Marco Ferrandi

Supervisione:

Simone Peruzzi e Fabrizio Rolla

Adattamento Grafico:

Fabio Maiorana e Simone Peruzzi

Responsabile Linea Editoriale:

Federico Burchianti

Edito e distribuito in Italia da **Giochi Uniti srl**



www.giochiuniti.it • info@giochiuniti.it

ATTENZIONE: NON ADATTO AI BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI CHE POTREBBERO ESSERE INGERITE. PRODOTTO PER COLLEZIONISTI ADULTI. CONSIGLIATO PER GIOCATORI DAI 14 ANNI IN SU. SI RACCOMANDA DI CONSERVARE IL NOSTRO INDIRIZZO PER FUTURI RIFERIMENTI. I COLORI E I DETTAGLI DEL CONTENUTO POSSONO VARIARE DA QUANTO ILLUSTRATO SULLA CONFEZIONE.

ARKHAM HORROR



Il Richiamo di Cthulhu è utilizzato su licenza Chaosium, Inc. Arkham Horror è un copyright e marchio registrato 2006-2012 di Fantasy Flight Publishing, Inc. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo gioco può essere copiata o riprodotta senza il consenso scritto dell'editore o dei detentori del copyright.