

ELDRITCH HORROR™

GUIDA DI RIFERIMENTO

UTILIZZARE QUESTA GUIDA

Questo documento ha lo scopo di fornire precisazioni sulle regole non spiegate nel regolamento principale. A differenza del regolamento, questa guida di riferimento non insegna ai giocatori come giocare. I giocatori dovranno prima leggere interamente il regolamento, quindi consultare questa guida durante le partite quando lo riterranno necessario.

Questa guida è divisa in 5 sezioni principali:

GLOSSARIO PAGG. 2-12

La maggior parte di questo documento è rappresentata dal glossario. Qui troverete tutti i chiarimenti sulle regole ordinati per argomento, in ordine alfabetico.

DOMANDE FREQUENTI PAG. 12

Questa sezione contiene le risposte alle domande più frequenti.

ABILITA' SPECIALI DEGLI INVESTIGATORI PAG. 13

Questa sezione contiene dei chiarimenti sulle abilità speciali degli investigatori.

REGOLE OPZIONALI PAG. 14

Questa sezione contiene delle varianti per modificare la difficoltà del gioco e calcolare il punteggio alla fine della partita.

INDICE PAG. 15

Questa sezione contiene un elenco completo di tutti gli argomenti e i relativi numeri di pagina, consultabile dai giocatori nel corso della partita.

GUIDA RIASSUNTIVA.....PAG. 16

Il retro di questa guida elenca le fasi del gioco in un breve sommario facilmente consultabile.

STOP!

Leggete il regolamento prima di consultare questo documento. Dopo aver letto il regolamento, siete pronti per giocare la vostra prima partita. Man mano che sorgeranno dei dubbi durante il gioco, potrete consultare questa guida invece del regolamento.

LE REGOLE D'ORO

Questa guida di riferimento è la fonte principale di chiarimenti sulle regole. Se, in questa guida, una regola contraddice ciò che c'è scritto sul regolamento, applicate la guida di riferimento.

Gli effetti descritti sui componenti di gioco (come le carte) talvolta contraddicono le regole che trovate nel regolamento o nella guida di riferimento. In questa situazione, applicate l'effetto descritto sul componente di gioco.

Se un effetto utilizza la dicitura "non può" o "non puoi", quel divieto è assoluto.



GLOSSARIO

Questo glossario spiega nel dettaglio tutti i termini e le frasi fondamentali per il gioco.

Se non riuscite a trovare un argomento in questo glossario, consultate l'indice a pagina 15.

ARGOMENTI CONSULTATI FREQUENTEMENTE

Vi sono alcuni argomenti generali che fanno riferimento a molti altri argomenti. Raccomandiamo ai giocatori di consultare dapprima le seguenti regole:

Arrotondare Valori	pag. 2
Conflitti	pag. 4
Informazioni Segrete	pag. 7
Limiti ai Componenti	pag. 8
Ricevere Beni e Condizioni	pag. 10
Scartare	pag. 11

ADIACENZA

Due spazi si considerano adiacenti se sono collegati da una linea (definita "percorso") ininterrotta.

Argomenti Correlati: Percorso, Spazio

ARROTONDARE VALORI

Se un effetto fa riferimento alla "metà" di numero, per determinare il valore finale arrotondate per eccesso.

ATTACCO A SORPRESA

Quando un Mostro attacca un investigatore di sorpresa, pescate un segnalino Mostro a caso dalla riserva. L'investigatore deve incontrare il Mostro immediatamente.

- Il Mostro non appare sul tabellone. Se ha un effetto con la dicitura "quando appare", non risolvetele.
- Dopo aver risolto il Combattimento, il Mostro viene scartato anche se non è stato sconfitto.
- Se un Mostro **specifico** attacca un investigatore di sorpresa, non pescate un segnalino Mostro. Al contrario, consultate i valori del Mostro su un segnalino messo da parte o che si trovi sul tabellone di gioco.
- Se un Mostro "Cultista" attacca un investigatore di sorpresa, non pescate un segnalino Mostro. Al contrario, consultate le informazioni riguardanti i Cultisti sulla scheda Grande Antico.
- A differenza di un normale Incontro di Combattimento, se un investigatore viene attaccato di sorpresa da un Mostro e sconfigge il Mostro, l'investigatore non può risolvere un incontro aggiuntivo.

Argomenti Correlati: Cultista, Incontri di Combattimento, Mettere da Parte

AZIONE "ACQUISIRE RISORSE"

Spendendo un'azione, un investigatore in una Città esegue una prova di . L'investigatore può quindi guadagnare un qualsiasi numero di carte (prendendole dalla riserva) che abbiano un valore totale pari o inferiore al risultato della prova.

- Se l'investigatore non riesce a guadagnare carte dalla riserva (o decide di non farlo), può invece scartare una carta a sua scelta dalla riserva.
- Un investigatore in uno spazio contenente un Mostro non può eseguire questa azione.

Argomenti Correlati: Prestito Bancario, Prove, Riserva

AZIONE DI UN COMPONENTE

Alcuni componenti di gioco, come le schede Investigatore, le Condizioni e altri beni posseduti dall'investigatore, possono fornirgli opzioni aggiuntive durante la Fase Azioni.

- Come tutte le azioni, ogni azione descritta su un componente può essere eseguita solo una volta per round. Più investigatori **non possono** eseguire la stessa azione descritta su un componente durante lo stesso round, tranne le azioni locali. Per esempio, se un investigatore esegue l'azione di una carta Risorsa e dopo cede la carta ad un altro investigatore, il nuovo possessore della carta Risorsa non può utilizzare quell'azione nello stesso round.
- L'azione descritta su una scheda Investigatore può essere eseguita solo da quell'investigatore.
- L'azione descritta su un bene o su una Condizione può essere eseguita solo dall'investigatore che possiede la carta.
- Alcuni componenti prevedono azioni locali che possono essere effettuate da qualsiasi investigatore presente in quello spazio.

Argomenti Correlati: Azione Locale, Beni Posseduti

AZIONE "PREPARARSI PER IL VIAGGIO"

Spendendo un'azione, un investigatore su uno spazio Città guadagna un biglietto di viaggio.

- Se lo spazio in cui si trova è connesso ad uno spazio adiacente per mezzo di un percorso Ferroviario, l'investigatore può decidere di ricevere un Biglietto Ferroviario.
- Se lo spazio in cui si trova è connesso ad uno spazio adiacente per mezzo di un percorso Marittimo, l'investigatore può decidere di ricevere un Biglietto Marittimo.
- Un investigatore non può avere più di due biglietti di viaggio. Se un investigatore possiede già due biglietti di viaggio quando esegue quest'azione, può scartare un biglietto di viaggio in suo possesso prima di ricevere il nuovo biglietto.

Argomenti Correlati: Azione "Viaggiare"

AZIONE "RIPOSARE"

Spendendo un'azione, un investigatore recupera un punto Salute e un punto Sanità Mentale.

- Un investigatore che si trovi su uno spazio contenente un Mostro non può eseguire quest'azione.

AZIONE "SCAMBIARE BENI"

Spendendo un'azione, un investigatore può scambiare un qualsiasi numero di beni con un altro investigatore presente nello stesso spazio. I due investigatori possono scambiarsi liberamente un qualsiasi numero di beni, ma entrambi devono essere d'accordo nel concludere gli scambi.

- Le carte Condizione, i segnalini Salute, i segnalini Sanità Mentale e i segnalini Miglioramento non possono essere scambiati.
- Gli investigatori non possono fare scambi con gli investigatori sconfitti.

Argomenti Correlati: Beni Posseduti

AZIONE "VIAGGIARE"

Spendendo un'azione, un investigatore si muove in un qualsiasi spazio adiacente allo spazio **in** cui si trova. Dopodiché, egli può spendere un qualsiasi numero di biglietti di viaggio: per ogni segnalino Biglietto Ferroviario o Biglietto Marittimo speso, l'investigatore si sposta di uno spazio aggiuntivo lungo, rispettivamente, un percorso Ferroviario o Marittimo.

Argomenti Correlati: Adiacenza, Azione "Prepararsi per il Viaggio", Percorso, Spazio

AZIONE LOCALE

Alcune azioni su beni e Condizioni sono identificate, sulla carta, con l'espressione "Azione Locale", scritta in grassetto.

- Un investigatore può eseguire azioni locali descritte sui suoi beni e sulle sue Condizioni.
- Un investigatore nello stesso spazio di un altro investigatore in possesso di una carta che descrive un'azione locale può eseguire quell'azione locale.
- Un'azione locale può essere eseguita da ciascun investigatore una volta per round. Diversi investigatori possono eseguire quell'azione durante la stessa Fase Azioni.

Argomenti Correlati: Spazio

AZIONI

Durante la Fase Azioni, ogni investigatore può eseguire fino a due azioni. L'Investigatore Capo esegue per primo le sue due azioni; quindi, procedendo in senso orario intorno all'area di gioco, ogni altro investigatore svolge le sue due azioni.

- Ogni investigatore può effettuare ciascuna azione solo una volta per round.
- Se un investigatore non può o non vuole eseguire un'azione, può decidere di rinunciare all'azione.
- Un investigatore deve risolvere completamente un'azione prima di eseguirne un'altra. Per esempio, l'investigatore non può interrompere un'azione "Viaggiare" con un'azione "Scambiare Beni", e poi continuare il movimento.

Argomenti Correlati: Azione "Acquisire Risorse", Azione di un Componente, Azione "Prepararsi per il Viaggio", Azione "Riposare", Azione "Scambiare Beni", Azione "Viaggiare", Azione Locale, Bloccato, Investigatore Capo

BENI POSSEDUTI

- I beni posseduti da un investigatore sono costituiti dai suoi segnalini Indizio, i suoi segnalini Biglietto di Viaggio, le sue carte Risorse, le sue carte Artefatto e le sue carte Incantesimo.
- I beni di un investigatore possono consentirgli di eseguire azioni speciali, come descritto sulla carta.
- Se un effetto non indica un limite, può essere utilizzato solo una volta per evento attivato. Per esempio, se una Risorsa consente ad un investigatore di recuperare 1 punto Salute aggiuntivo quando esegue un'azione "Riposare", può utilizzare quell'effetto solo una volta per azione "Riposare".

Argomenti Correlati: Azione di un Componente, Azione "Scambiare Beni", Ricevere Beni e Condizioni

BLOCCATO

Quando un investigatore viene Bloccato, adagiate il suo segnalino Investigatore su un lato.

- Un investigatore Bloccato non può eseguire alcuna azione.
- Se un investigatore viene Bloccato nel suo turno durante la Fase Azioni, **invece di essere Bloccato** egli termina immediatamente la sua azione e perde le azioni rimanenti.
- Invece di eseguire azioni durante la Fase Azioni, un investigatore Bloccato rimette in piedi il suo segnalino Investigatore e non è più considerato Bloccato.

CARATTERISTICHE

Ogni scheda Investigatore elenca le seguenti caratteristiche:

- La Conoscenza (🔍) viene solitamente messa alla prova lanciando Incantesimi e risolvendo Incontri nei Mondi Esterni.
- L'Influenza (🦠) viene solitamente messa alla prova quando si esegue l'azione "Acquisire Risorse" e quando si risolvono gli Incontri Generici sugli spazi Città e gli Incontri con gli Investigatori Sconfitti.
- L'Osservazione (👁) viene solitamente messa alla prova quando si risolvono gli Incontri Indagine e gli Incontri Spedizione.
- La Forza (💪) viene solitamente messa alla prova quando si risolvono gli Incontri di Combattimento e gli Incontri Spedizione.
- La Volontà (🧠) viene solitamente messa alla prova quando si risolvono gli Incontri di Combattimento e gli Incontri nei Mondi Esterni.
- Il valore di ogni caratteristica indica il numero base di dadi che l'investigatore può tirare quando esegue una prova con quella caratteristica.

Argomenti Correlati: Migliorare le Caratteristiche, Prove



CARTA BIFRONTI

- Le carte bifronte dello stesso tipo non hanno lo stesso dorso. Queste carte possono essere identificate grazie al tipo cui appartengono; esso è scritto sotto il titolo della carta stessa.
- I mazzi di carte bifronte rimangono a faccia in su. Gli investigatori possono guardare solo il lato visibile della carta in cima ad ogni mazzo di questo tipo.
- Quando un investigatore deve pescare una carta a caso da un mazzo di carte bifronte, pesca la carta in fondo al mazzo.
- Quando una carta bifronte viene scartata, viene immediatamente rimescolata nel relativo mazzo.
- Dopo che un giocatore ha mescolato un mazzo di carte bifronte, un altro giocatore taglia il mazzo.

CARTA RIASSUNTIVA

- Durante la preparazione, prendete la carta Riassuntiva corrispondente al numero dei giocatori e posizionala accanto al tabellone di gioco.
- La carta Riassuntiva indica il numero di segnalini Portale ed Indizio che appaiono per effetto delle carte Miti e il numero di Mostri generati dalle ondate di Mostri.

Argomenti Correlati: Indizio, Miti, Ondata di Mostri, Portale

CERCARE NEL MAZZO

- Se un investigatore deve cercare una carta in un mazzo, prende il mazzo in mano, lo gira e guarda le carte una ad una fin quando non trova quella che corrisponde ai suoi criteri di ricerca.
- Se un investigatore, cercando una carta in un mazzo, non ne trova una che corrisponde ai suoi criteri di ricerca, può cercare nella pila degli scarti dello stesso mazzo.
- Dopo che un investigatore ha cercato una carta in un mazzo, deve rimescolarlo.

Argomenti Correlati: Ricevere Beni e Condizioni

CONDIZIONI

- Le carte Condizione sono bifronte. Un investigatore **non può guardare il dorso delle carte Condizione** a meno che un effetto non lo consenta.
- Le Condizioni non possono essere scambiate.
- Un investigatore **non può** guadagnare una copia di una Condizione che ha già. Un investigatore **non può scegliere** di guadagnare una copia di una Condizione che ha già.
- Alcune Condizioni consentono ad un investigatore di eseguire azioni speciali, come descritto sulla carta.
- Se l'effetto di una Condizione non specifica un limite, può essere utilizzato solo una volta per evento attivato.

Argomenti Correlati: Carta Bifronte, Girare Carte e Schede, Ricevere Beni e Condizioni, Trattati

CONFLITTI

- Se diversi effetti devono essere risolti nello stesso momento, il giocatore di turno decide l'ordine in cui vengono risolti.
- Quando gli investigatori prendono una decisione in gruppo, la decisione finale spetta all'Investigatore Capo.
- Se l'effetto di una carta è in contrasto con quanto scritto in questa guida, l'effetto della carta prevale su queste regole.
- Gli effetti restrittivi descritti sulle carte sono assoluti. Per esempio, la Condizione "Detenuto" dice "**Non puoi** muoverti." Quell'investigatore non può muoversi o essere spostato da alcun'azione o effetto.

CRISI

Quando risolvete gli effetti Crisi (☹), osservate il seguente ordine:

1. **Mostri:** Risolvete l'effetto ☹ di ogni Mostro sul tabellone di gioco che mostri il simbolo ☹ sulla faccia del segnalino (se presente).
2. **Grande Antico:** Risolvete l'effetto ☹ sulla scheda Grande Antico (se presente).
3. **Carte Miti:** Risolvete l'effetto ☹ su ciascuna carta Miti **PERSISTENTE** in gioco (se presente).
4. **Beni posseduti e Condizioni:** Iniziando dall'Investigatore Capo e procedendo in senso orario, ogni investigatore applica l'effetto ☹ su ogni bene e Condizione in suo possesso (se presente), nell'ordine a sua scelta.

- Gli effetti Crisi sono preceduti da un simbolo ☹.
- I componenti di gioco con effetti ☹ mostrano, come promemoria dell'effetto, un'icona ☹ nell'angolo inferiore destro.
- Se appare un Mostro o un investigatore riceve un componente mentre gli investigatori stanno risolvendo gli effetti ☹, l'effetto ☹ su quel Mostro o componente non viene applicato.

CULTISTA

- A differenza della maggior parte dei Mostri, un segnalino Mostro "Cultista" non ha informazioni stampate sul dorso.
- Quando un investigatore incontra un Mostro "Cultista", deve consultare le informazioni relative ai Cultisti sulla scheda Grande Antico. Queste informazioni includono le prove di ☹, le prove di ☹, il valore di terrore, il valore di danno, la resistenza e gli altri effetti.
- Sulla faccia di tutti i segnalini Mostro "Cultista" vi sono delle icone ☹ e ☹. Queste icone ricordano ai giocatori di consultare la scheda Grande Antico, che può descrivere un effetto con la frase "Quando appare questo Mostro" o un effetto ☹.

DICERIA

- I segnalini Diceria vengono posizionati sul tabellone di gioco per effetto delle le carte Miti.
- Durante la Fase Incontri, se un investigatore si trova su uno spazio contenente un segnalino Diceria, può incontrarlo risolvendo l'incontro descritto sulla carta Miti che ha originato il segnalino.
- Dopo che una carta Miti **DICERIA** è stata risolta, scartatela insieme con tutti i segnalini su di essa e con il corrispondente segnalino Diceria.

Argomenti Correlati: Miti, Trattati

DIVORATO

Quando un investigatore viene divorato, deve osservare i seguenti passi:

1. **Avanzare il segnalino Fato:** Avanzare il segnalino Fato di 1 spazio.
2. **Scartare i beni posseduti:** L'investigatore scarta tutti i beni in suo possesso, le carte Condizione, i segnalini Salute, i segnalini Sanità Mentale e i segnalini Miglioramento; quindi ripone la sua scheda Investigatore e il suo segnalino nella scatola del gioco.
3. **Passare il segnalino Investigatore Capo:** Se l'investigatore divorato possiede il segnalino Investigatore Capo, deve passare questo segnalino ad un investigatore a sua scelta.

Il giocatore sceglie un nuovo investigatore alla fine della Fase Miti.

Argomenti Correlati: Investigatore Sconfitto

ELIMINATO

- I giocatori eliminati non scelgono un nuovo investigatore dopo che sono stati sconfitti.
- Se un investigatore viene sconfitto e non sono disponibili investigatori tra cui scegliere (non ancora sconfitti), quel giocatore viene eliminato.
- Se un investigatore viene sconfitto o divorato dopo che il Grande Antico si è risvegliato, quel giocatore viene eliminato.
- Se gli investigatori vincono la partita, vincono anche i giocatori eliminati.
- Se tutti i giocatori sono stati eliminati, gli investigatori perdono la partita.

Argomenti Correlati: Vincere/Perdere

FATO

- Quando il segnalino Fato avanza, si sposta del numero specificato di spazi **verso** lo spazio "0" della linea del Fato.
- Quando il segnalino Fato retrocede, si sposta del numero specificato di spazi **allontanandosi** dallo spazio "0" della linea del Fato.
- Quando il segnalino Fato raggiunge lo spazio "0" della linea del Fato, il Grande Antico si risveglia.
- Dopo che il Grande Antico si è risvegliato, il segnalino Fato non può più retrocedere. La scheda Grande Antico descrive cosa accade se il segnalino Fato avanza dopo che il Grande Antico si è risvegliato.
- Se un effetto fa avanzare il segnalino Fato oltre lo spazio "0", il segnalino Fato giunge sullo spazio "0", il Grande Antico si risveglia e quindi il Fato continua ad avanzare utilizzando le regole della scheda Grande Antico relative all'avanzamento del segnalino Fato.

Argomenti Correlati: Grande Antico, Presagio

GIRARE CARTE E SCHEDE

- Quando una carta o una scheda viene girata in modo da renderne visibile il dorso, risolvetevi immediatamente gli effetti indicati sul dorso stesso. Non risolvetevi gli effetti che vengono attivati da eventi specifici, come gli effetti ☞.
- Quando una carta o una scheda viene girata sul lato frontale, non risolvetevi gli effetti indicati sul fronte stesso.

GRANDE ANTICO

- La scheda Grande Antico scelta durante la preparazione determina il Grande Antico per l'intera partita.
- L'illustrazione del Grande Antico è riportata sul dorso degli Incontri Speciali, degli Incontri Indagine e dei Misteri che corrispondono ad esso.
- Gli effetti del Grande Antico possono richiedere che vengano messi da parte segnalini Mostro o altri componenti del gioco.
- La scheda Grande Antico contiene informazioni specifiche sui Mostri "Cultisti".
- Quando il Grande Antico si risveglia, girate la scheda e risolvetevi gli effetti con la dicitura "Si Risveglia" (se presenti).
- Una volta girata, gli effetti riportati sul dorso della scheda Grande Antico sostituiscono gli effetti descritti sul fronte della stessa.
- Una volta che il Grande Antico si è risvegliato, gli investigatori devono completare, oltre agli altri Misteri, il Mistero Finale sul retro della scheda Grande Antico.
- Dopo che il Grande Antico si è risvegliato, se un investigatore viene sconfitto o divorato, viene eliminato dal gioco.

Argomenti Correlati: Cultista, Fato, Incontri Indagine, Incontri Speciali, Mettere da Parte, Mistero, Miti

INCANTESIMO

- Le carte Incantesimo sono bifronte. Un investigatore **non può guardare il dorso delle carte Incantesimo** a meno che un effetto non lo consenta.
- Un investigatore può applicare l'effetto di una carta Incantesimo nel modo descritto sulla carta. L'effetto di una carta Incantesimo può essere attivato da un evento specifico o può richiedere un'azione.
- Quando un investigatore applica l'effetto di una carta Incantesimo, applica gli effetti descritti sul fronte della carta. Questi effetti possono richiedere che si effettui una prova e/o si giri la carta.
- Un investigatore non può avere più copie della stessa carta Incantesimo. Se, per qualsiasi ragione, l'investigatore riceve una carta Incantesimo uguale a una già in suo possesso, deve scartare la carta appena ricevuta.

Argomenti Correlati: Carte Bifronte, Girare Carte e Schede, Ricevere Beni e Condizioni, Trattati

INCONTRI

Durante la Fase Incontri, ogni investigatore deve risolvere un incontro. Gli investigatori risolvono gli incontri, secondo l'ordine di gioco, iniziando dall'Investigatore Capo e procedendo in senso orario.

- Se un investigatore si trova su uno spazio contenente uno o più Mostri, **deve** risolvere un Incontro di Combattimento contro ogni Mostro in quello spazio, uno per volta, in un ordine a sua scelta.
- Se non ci sono Mostri nello spazio di un investigatore dopo che questo ha risolto un Incontro di Combattimento durante la Fase Incontri, l'investigatore può immediatamente risolvere un incontro aggiuntivo a sua scelta.
- Se ci sono diversi incontri tra cui scegliere, l'investigatore sceglie l'incontro da affrontare.
- Se un investigatore possiede una carta Condizione "Detenuto", applica l'effetto sul dorso della carta invece di risolvere un incontro, **anche se** nel suo spazio è presente un Mostro.

Argomenti Correlati: Diceria, Incontri Complessi, Incontri di Combattimento, Incontri Indagine, Incontri nei Mondi Esterni, Incontri Speciali, Incontri Spedizione, Investigatore Sconfitto

INCONTRI COMPLESSI

Gli Incontri Spedizione, gli Incontri nei Mondi Esterni e gli Incontri Speciali sono incontri complessi.

- Quando un investigatore risolve un incontro complesso, deve innanzitutto risolvere l'EFFETTO INIZIALE indicato in cima alla carta. L'investigatore quindi risolve uno degli altri due effetti: L'EFFETTO IN CASO DI SUPERAMENTO DELLA PROVA al centro della carta (se ha superato la prova dell'effetto iniziale) o L'EFFETTO IN CASO DI FALLIMENTO in fondo alla carta (se ha fallito).
- Se l'effetto iniziale di un incontro complesso non prevede una prova, indica invece all'investigatore quale effetto deve essere risolto dopo.

Argomenti Correlati: Prove

INCONTRI DEL LUOGO

- Durante la Fase Incontri, un investigatore può incontrare lo spazio in cui si trova pescando una carta Incontro Generico e risolvendo l'effetto corrispondente al tipo di spazio su cui è fermo.
- Durante la Fase Incontri, un investigatore ad Arkham, Buenos Aires o San Francisco può incontrare quello spazio pescando una carta Incontro "America" e risolvendo l'effetto corrispondente al nome dello spazio in cui si trova.
- Durante la Fase Incontri, un investigatore a Istanbul, Londra o Roma può incontrare quello spazio pescando una carta Incontro "Europa" e risolvendo l'effetto corrispondente al nome dello spazio in cui si trova.
- Durante la Fase Incontri, un investigatore a Shanghai, Sydney o Tokyo può incontrare quello spazio pescando una carta Incontro "Asia/Australia" e risolvendo l'effetto corrispondente al nome dello spazio in cui si trova.
- Ogni spazio del tabellone con un nome, diverso da una Spedizione, riporta una breve descrizione (sotto il nome) che spiega l'effetto più comune prodotto dalle carte Incontro in quello spazio.

Argomenti Correlati: Spazio

INCONTRI DI COMBATTIMENTO

Durante la Fase Incontri, un investigatore su uno spazio contenente uno o più Mostri deve incontrare ciascun Mostro, uno per volta, in un ordine a sua scelta. Un investigatore risolve un Incontro di Combattimento seguendo questi passi:

1. **Verificare gli Effetti del Mostro:** Il Mostro può avere effetti che alterano il modo in cui l'investigatore risolve il combattimento. È importante leggere gli effetti del Mostro prima di risolvere qualunque altra parte dell'Incontro di Combattimento.
2. **Eseguire una Prova di Volontà:** L'investigatore esegue la prova di  indicata dal Mostro.
 - Se il valore di **TERRORRE** del Mostro è superiore al risultato della prova, l'investigatore perde un numero di punti Sanità Mentale pari alla differenza.
3. **Eseguire una Prova di Forza:** L'investigatore esegue la prova di  indicata dal Mostro.
 - Se il valore di **DANNO** del mostro è superiore al risultato della prova, l'investigatore perde un numero di punti Salute pari alla differenza.
 - Se l'investigatore supera la prova, il Mostro perde un numero di punti Salute pari al risultato della prova. Indicate ciò piazzando il numero appropriato di segnalini Salute sul segnalino Mostro. L'investigatore e il Mostro perdono i punti Salute contemporaneamente.

- Quando un Mostro ha perso un numero di punti Salute uguale o superiore alla sua resistenza, viene sconfitto e riposto nella riserva dei Mostri.
- Se un Mostro non indica una prova di  o , l'investigatore non esegue quella prova.
- Se un investigatore sconfigge ogni Mostro nel suo spazio durante la Fase Incontri, può risolvere un incontro aggiuntivo a sua scelta.

Argomenti Correlati: Mostro, Prove

INCONTRI INDAGINE

- Durante la Fase Incontri, se un investigatore si trova su uno spazio contenente un segnalino Indizio, può incontrarlo pescando e risolvendo un Incontro Indagine.
- L'illustrazione sul dorso di ogni carta Incontro Indagine indica il Grande Antico a cui corrisponde.
- Quando una carta Incontro Indagine contiene l'espressione "questo Indizio", si riferisce all'Indizio appena incontrato.
- Se il segnalino Indizio appena incontrato non viene preso dall'investigatore o scartato, rimane su quello spazio e può essere incontrato nuovamente.
- Quando un Incontro Indagine riporta l'espressione "Indizio aggiuntivo", si riferisce agli Indizi nella riserva degli Indizi.

Argomenti Correlati: Grande Antico, Indizio

INCONTRI NEI MONDI ESTERNI

Durante la Fase Incontri, un investigatore su uno spazio contenente un Portale può incontrarlo pescando e risolvendo una carta Incontro nei Mondi Esterni.

- Gli Incontri nei Mondi Esterni sono incontri complessi che possono costringere un investigatore ad affrontare diverse prove.
- Quando una carta Incontro nei Mondi Esterni contiene l'espressione "questo Portale", si riferisce al Portale appena incontrato.
- Quando un investigatore risolve un Incontro nei Mondi Esterni, rimane sullo spazio su cui si trova; per cui non viene rimosso dal tabellone di gioco.

Argomenti Correlati: Incontri Complessi, Portale

INCONTRI SPECIALI

Gli Incontri Speciali sono particolari incontri legati al Grande Antico.

- Le illustrazioni sul dorso di ogni Incontro Speciale indicano il Grande Antico e il Mistero (o Mistero Finale) a cui l'incontro corrisponde.
- Le istruzioni per la risoluzione degli Incontri Speciali sono descritte sulla scheda Grande Antico o sulle carte Mistero.

Argomenti Correlati: Grande Antico, Incontri Complessi, Mistero

INCONTRI SPEDIZIONE

- Gli Incontri Spedizione sono incontri complessi che possono costringere un investigatore ad eseguire diverse prove.
- Il dorso di una carta Incontro Spedizione indica lo spazio a cui corrisponde l'incontro.
- Tutti gli Incontri Spedizione vengono mescolati in un unico mazzo. Dopo che un giocatore ha mescolato il mazzo Incontri Spedizione, un altro giocatore taglia il mazzo.

- Il segnalino Spedizione Attiva viene posizionato sullo spazio corrispondente alla carta in cima al mazzo Incontri Spedizione. Se la prima carta del mazzo dovesse cambiare per qualsiasi ragione, spostate il segnalino sullo spazio appropriato.
- Durante la Fase Incontri, un investigatore su uno spazio contenente un segnalino Spedizione Attiva può incontrarlo pescando e risolvendo la prima carta del mazzo Incontri Spedizione.

Argomenti Correlati: Incontri Complessi

INDIZIO

- Gli Indizi vengono tenuti a faccia in giù nella riserva degli Indizi fin quando non appaiono sul tabellone, non vengono scartati o presi dagli investigatori.
- Quando un segnalino Indizio viene scartato, deve essere piazzato e tenuto a faccia in su in una riserva degli scarti accanto alla riserva degli Indizi, fin quando questa non si esaurisce. Quando la riserva dei segnalini Indizio si esaurisce, piazzate tutti i segnalini scartati nuovamente a faccia in giù nella riserva degli Indizi e mescolateli.
- Quando un effetto fa apparire un Indizio, pescate un segnalino Indizio a caso dalla riserva, rivelatelo e piazzatelo nuovamente a faccia in giù sullo spazio indicato sullo stesso segnalino.
- Quando un effetto fa apparire un Indizio su uno spazio specifico, pescate un segnalino Indizio dalla riserva e piazzatelo sullo spazio specificato dall'effetto. Lo spazio indicato sulla faccia del segnalino Indizio non ha rilevanza.
- Durante la Fase Incontri, un investigatore che si trovi su uno spazio contenente un segnalino Indizio può incontrarlo risolvendo un Incontro Indagine.
- Un investigatore può spendere un segnalino Indizio per ritirare un dado quando svolge una prova. Non c'è limite al numero di Indizi che l'investigatore può spendere per ritirare i dadi.

Argomenti Correlati: Incontri Indagine, Ricevere Beni e Condizioni, Ritirare i Dadi

INFORMAZIONI SEGRETE

Alcune informazioni sono intenzionalmente tenute nascoste ai giocatori. I seguenti elementi **non** possono essere esaminati dai giocatori a meno che ciò non sia consentito da un effetto di gioco:

- Il dorso delle carte bifronte, come gli Incantesimi o le Condizioni.
- L'ordine e le carte specifiche di un qualsiasi mazzo.
- La faccia dei segnalini Indizio o Portale che si trovano nelle rispettive pile.
- Le carte Miti che sono state riposte nella scatola del gioco.
Le informazioni non nascoste ai giocatori sono le seguenti:
- Il dorso dei segnalini Mostro.
- Le carte nelle pile degli scarti.
- Le informazioni sul dorso delle schede Investigatore.
- Le informazioni sul dorso delle schede Grande Antico.
- Le informazioni sul dorso dei segnalini Indizio nella pila degli scarti o in possesso di un investigatore.

Nonostante i giocatori possano consultare queste informazioni, il gioco sarà più emozionante se eviteranno di farlo intenzionalmente, a meno che ciò non sia richiesto da un effetto di gioco. Inoltre, raccomandiamo che un giocatore diverso dall'investigatore di turno legga le carte Incontro e non riveli i risultati in caso di successo o di fallimento di una prova non ancora affrontata.

INVESTIGATORE

- La parola "investigatore" si riferisce ad un giocatore, all'investigatore controllato, alla sua scheda Investigatore e al suo segnalino Investigatore.
- Il termine **INVESTIGATORE ATTIVO** si riferisce all'investigatore che in quel momento sta svolgendo azioni o risolvendo un incontro. Durante la Fase Miti, l'investigatore attivo è l'Investigatore Capo.
- Ogni scheda Investigatore descrive un'abilità di tipo "Azione" che l'investigatore può eseguire durante la Fase Azioni e un'abilità speciale passiva che influenza il modo in cui l'investigatore e i suoi compagni interagiscono con il gioco.
- Ogni scheda Investigatore elenca i valori massimi di Salute e Sanità Mentale e cinque caratteristiche: Conoscenza (🧠), Influenza (🦠), Osservazione (👁️), Forza (💪) e Volontà (👊).
- Il dorso di ogni scheda Investigatore indica il luogo di partenza dell'investigatore (incluso una mappa di riferimento) e i suoi beni, le sue Condizioni e i suoi effetti di partenza.

Il dorso della scheda descrive anche gli incontri dell'investigatore sconfitto, suddivisi in un effetto "Incapacitato" e un effetto "Impazzito".

Argomenti Correlati: Caratteristiche, Investigatore Capo, Investigatore Sconfitto, Salute e Sanità Mentale

INVESTIGATORE CAPO

- Le carte e gli effetti di gioco, quando si riferiscono "all'Investigatore Capo", fanno riferimento al giocatore che possiede il segnalino Investigatore Capo.
- Quando i giocatori eseguono azioni durante la Fase Azioni o risolvono incontri durante la Fase Incontri, l'Investigatore Capo gioca per primo e il gioco procede in senso orario.
- Durante la Fase Miti, l'Investigatore Capo risolve una carta Miti.
- Alla fine della Fase Miti, l'Investigatore Capo può passare il segnalino Investigatore Capo ad altro investigatore a sua scelta.
- Quando gli investigatori prendono una decisione in gruppo, all'Investigatore Capo spetta la decisione finale.

Argomenti Correlati: Conflitti

INVESTIGATORE SCONFITTO

Quando un investigatore perde tutti i suoi punti Salute o Sanità Mentale, viene immediatamente sconfitto. A questo punto deve osservare i seguenti passi:

- Avanzare il segnalino Fato:** Avanzare il segnalino Fato di 1 spazio.
- Riposizionamento:** Muovere il segnalino Investigatore sullo spazio Città più vicino. Quindi adagiare il segnalino Investigatore su un fianco e piazzarvi sopra un segnalino Salute per indicare che l'investigatore ha perso tutti i suoi punti Salute, o un segnalino Sanità Mentale per indicare che l'investigatore ha perso tutti i suoi punti Sanità Mentale.
- Raccogliere i beni posseduti:** L'investigatore scarta tutte le carte Condizione, tutti i segnalini Salute, Sanità Mentale e Miglioramento e piazza tutti i beni in suo possesso (Risorse, Artefatti, Incantesimi, Indizi e biglietti di viaggio) sulla sua scheda Investigatore. Egli piazza la scheda e i beni lontano da sé; questi elementi saranno richiesti se un altro investigatore incontrerà l'investigatore sconfitto.
- Passare il segnalino Investigatore Capo:** Se l'investigatore sconfitto aveva il segnalino Investigatore Capo, deve passare il segnalino ad un giocatore a sua scelta.

ALTRE REGOLE SUGLI INVESTIGATORI SCONFITTI

- Se l'investigatore ha perso tutti i suoi punti **Salute** e **Sanità Mentale**, sceglie un segnalino Salute o Sanità Mentale da piazzare sul suo segnalino Investigatore.
- Quando un investigatore viene sconfitto, il giocatore sceglie un nuovo investigatore alla fine della Fase Miti. Un giocatore non può scegliere un investigatore già sconfitto durante la stessa partita. Se il giocatore non può scegliere un nuovo investigatore perché non ci sono più investigatori disponibili, viene eliminato.
- Se un investigatore viene sconfitto dopo che il Grande Antico si è risvegliato, quel giocatore è eliminato.
- Un investigatore sconfitto non viene considerato un investigatore. Un investigatore sconfitto non può eseguire azioni, risolvere effetti o essere colpito da effetti che influenzano gli investigatori.
- Se un investigatore viene sconfitto durante un incontro o un'azione, deve immediatamente interrompere quell'incontro o quell'azione.
- Durante la Fase Incontri, un investigatore su uno spazio contenente il segnalino di un investigatore sconfitto può incontrarlo risolvendo l'Incontro con l'Investigatore Sconfitto descritto sul dorso della scheda Investigatore. L'investigatore risolve l'effetto "Incapacitato" descritto sul dorso della scheda dell'investigatore sconfitto (area in alto a destra) se il segnalino dell'investigatore sconfitto ha un segnalino Salute su di esso; risolve invece l'effetto "Impazzito" (area in basso a destra) se ha un segnalino Sanità Mentale su di esso.

Argomenti Correlati: Eliminato, Salute e Sanità Mentale

LIMITI AI COMPONENTI

- Un investigatore può guadagnare una carta o un segnalino solo se la carta o il segnalino è disponibile.
 - Una carta è disponibile se si trova nel mazzo, nella pila degli scarti o nella riserva.
 - Le carte e i segnalini sulla scheda di un investigatore sconfitto non sono disponibili.
- Gli Indizi non possono apparire sul tabellone o essere presi dalla riserva degli Indizi se questa riserva e la relativa pila degli scarti sono vuote.
- Se un effetto fa apparire un Portale ma la pila dei Portali e la relativa pila degli scarti sono vuote, **avanzate invece il segnalino Fato di uno spazio**.
- Quando appaiono, i Mostri non possono essere presi dalla riserva dei Mostri se questa riserva è vuota. I Mostri messi da parte non possono apparire sul tabellone se tutti i Mostri del tipo specificato messi da parte si trovano già sul tabellone.
- Qualsiasi tipo di segnalino, diverso da Indizi, Mostri e Portali è sempre disponibile. Se non sono rimasti segnalini del tipo specificato, segnate su un pezzo di carta o rappresentateli con un altro piccolo oggetto, come una moneta.
- Quando un mazzo di carte si esaurisce, mescolate immediatamente la relativa pila degli scarti e formate un nuovo mazzo. Il mazzo Miti non viene mai ricostituito.

Argomenti Correlati: Mettere da Parte, Scartare

METTERE DA PARTE

- Durante la preparazione, potrebbe essere necessario mettere da parte alcuni componenti di gioco. Tenete questi componenti accanto alla scheda Grande Antico.

- Le carte messe da parte devono essere separate in base al dorso, mescolate e piazzate a faccia in giù accanto alla scheda Grande Antico.
- Quando un componente di gioco messo da parte durante la preparazione viene scartato, non viene riposto nel mazzo o nella riserva come tutti gli altri componenti di quel tipo. Al contrario, mettetelo nuovamente da parte.
- I componenti messi da parte non possono essere utilizzati se non tramite gli effetti che si riferiscono ad essi. Per esempio, un segnalino Mostro messo da parte non può apparire sul tabellone se non tramite l'effetto che richiama specificamente quel segnalino.

Argomenti Correlati: Attacco a Sorpresa, Grande Antico

MIGLIORARE LE CARATTERISTICHE

- Quando un investigatore migliora una caratteristica, riceve uno dei corrispondenti segnalini Miglioramento con il lato "+1" visibile.

Se un investigatore migliora una caratteristica ma possiede già un segnalino Miglioramento relativo a quella caratteristica, gira quel segnalino rendendo visibile il lato "+2".
- Un investigatore non può migliorare una caratteristica più di due volte.

Argomenti Correlati: Caratteristiche, Prove

MISTERO

Gli investigatori devono risolvere un certo numero di Misteri per vincere la partita. Il numero di Misteri richiesto è indicato sulla scheda Grande Antico.

- L'illustrazione sul dorso di ogni carta Mistero indica il Grande Antico a cui corrisponde.
- L'espressione "Mistero Attivo" si riferisce alla carta Mistero in gioco, a faccia in su, non ancora risolta.
- Quando il Mistero attivo viene risolto o rimosso dal gioco, scartate tutti i segnalini piazzati su di esso o accanto ad esso. Quindi pescate un nuovo Mistero e piazzatelo sopra gli eventuali Misteri risolti.
- Se un Mistero risolto viene mescolato nel mazzo o riposto nella scatola del gioco, non si considera più un Mistero risolto.
- Se il Grande Antico si risveglia, gli investigatori devono risolvere, in aggiunta ai normali Misteri, il Mistero Finale descritto sul dorso della scheda Grande Antico.

Argomenti Correlati: Grande Antico, Vincere/Perdere

MITI

- Se il mazzo Miti si esaurisce, la pila degli scarti non viene mescolata in modo da formare un nuovo mazzo. Al contrario, se una carta Miti non può essere pescata, la Fase Miti termina e gli investigatori perdono la partita.
- Dopo aver risolto una carta Miti con il tratto **PERSISTENTE**, mettetela in gioco accanto alla scheda Grande Antico. Questa carta rimane in gioco fin quando non viene scartata.
- Se una carta Miti possiede l'icona  nell'angolo inferiore destro, ricorda ai giocatori che il testo della carta contiene un effetto . Questa carta **non** provoca l'attivazione di altri effetti .

Argomenti Correlati: Carta Riassuntiva, Crisi, Indizio, Ondata di Mostri, Portale, Presagio, Simboli sulle Carte Miti (a pagina 16), Trattati, Vincere/Perdere

MOSTRO

- I Mostri non appaiono sul tabellone o messi da parte sono tenuti nella riserva dei Mostri.
- Quando un effetto fa apparire un Mostro, pescate un segnalino Mostro dalla riserva e piazzatelo sullo spazio indicato dall'effetto.
- Se sulla faccia di un segnalino Mostro vedete il simbolo , quando il Mostro appare risolvete l'effetto "Quando appare questo Mostro" descritto sul dorso del segnalino.
- Durante la Fase Incontri, se un investigatore si trova su uno spazio contenente un Mostro, deve incontrarlo risolvendo un Incontro di Combattimento.
- Quando un Mostro perde un numero di punti Salute uguale o superiore alla sua resistenza, viene sconfitto.
- Quando un Mostro viene sconfitto o scartato, viene riposto nella riserva dei Mostri che viene immediatamente mescolata.
- Il termine "Mostro" si riferisce ad un Mostro **e/o** ad un Mostro Leggendaro. Il termine "Mostro Non Leggendaro" si riferisce ad un Mostro **ma non** ad un Mostro Leggendaro.

Argomenti Correlati: Incontri di Combattimento, Mettere da Parte, Mostro Leggendaro

MOSTRO LEGGENDARIO

I Mostri Leggendaro sono trattati come i Mostri normali con le eccezioni descritte di seguito:

- Un Mostro Leggendaro non può essere sconfitto da alcun effetto, ma viene sconfitto solo se perde un numero di punti Salute pari o superiore alla sua resistenza.
- Un Mostro Leggendaro non può essere scartato.
- Un Mostro Leggendaro non può essere mosso, se non da un effetto descritto sul suo segnalino o sul componente che lo ha fatto apparire.
- I Mostri Leggendaro non vengono mai posti nella riserva dei Mostri.
- Quando un Mostro Leggendaro viene sconfitto, viene riposto nella scatola del gioco.
- La parola "Mostro" si riferisce ad un Mostro **e/o** ad un Mostro Leggendaro. Il termine "Mostro Non Leggendaro" si riferisce ad un Mostro **ma non** ad un Mostro Leggendaro.

ONDATA DI MOSTRI

- Per risolvere un'ondata di Mostri, fate apparire il numero di Mostri stabilito nella carta Riassuntiva sullo spazio indicato dall'effetto.
 - 1-2 Giocatori: 1 Mostro.
 - 3-6 Giocatori: 2 Mostri.
 - 7-8 Giocatori: 3 Mostri.
- Se una carta Miti possiede il simbolo Ondata di Mostri, risolvete un'ondata di Mostri su ogni spazio con un Portale corrispondente al Presagio attuale. Se sul tabellone non ci sono Portali corrispondenti al Presagio attuale, appare invece 1 Portale.

Argomenti Correlati: Miti, Mostro

PERCORSO

Ogni percorso collega due spazi adiacenti e può appartenere ad uno dei seguenti tipi: Ferroviario, Inesplorato o Marittimo. La legenda sul tabellone di gioco identifica ogni tipo di percorso.

- Un percorso che conduce al bordo del tabellone si connette al percorso corrispondente sul bordo opposto del tabellone.

Argomenti Correlati: Adiacenza, Azione "Viaggiare", Spazio

PIU' VICINO

Quando dovete determinare lo spazio o il segnalino "più vicino", scegliete lo spazio o il segnalino separato dal minor numero di percorsi connessi.

- Se due o più spazi sono alla distanza più vicina, la scelta spetta all'investigatore attivo.
- Se lo spazio di partenza possiede i requisiti richiesti o contiene il segnalino specificato, quello spazio o quel segnalino rappresentano lo spazio o il segnalino più vicino.

Argomenti Correlati: Percorso, Spazio

PORTALE

- I Portali vengono tenuti a faccia in giù in una pila fin quando non appaiono sul tabellone.
- Quando un Portale viene chiuso, viene scartato.
- Quando un Portale viene scartato, deve essere piazzato e tenuto a faccia in su in una pila degli scarti accanto alla pila dei Portali, fin quando questa non si esaurisce. Quando la pila dei Portali si esaurisce, piazzate a faccia in giù tutti i Portali scartati, mescolateli e formate una nuova pila dei Portali.
- Quando un effetto fa apparire un Portale, pescate un segnalino Portale dalla cima della pila dei Portali e piazzatelo sullo spazio indicato dal segnalino. Quindi, un Mostro appare su quello spazio.
- Se un Portale non può apparire poiché la pila dei Portali e la pila degli scarti sono esaurite, **avanzate invece il segnalino Fato di 1 spazio**.
- Durante la Fase Incontri, un investigatore su uno spazio contenente un Portale può incontrare il Portale pescando e risolvendo una carta Incontro nei Mondi Esterni.

Argomenti Correlati: Incontri nei Mondi Esterni

PRESAGIO

- Il termine "Presagio Attuale" si riferisce al simbolo dell'area Presagio su cui è posto il segnalino Presagio.
- Quando il segnalino Presagio avanza, spostate il segnalino in senso orario, uno spazio per volta, del numero indicato di spazi intorno all'area Presagio. Per ogni spazio in cui entra il segnalino Presagio, contate il numero di Portali sul tabellone corrispondenti al Presagio attuale e avanzate il segnalino Fato di quel numero di spazi.

Argomenti Correlati: Fato

PRESTITO BANCARIO

- Quando un investigatore esegue un'azione "Acquisire Risorse", può ricevere una Condizione "Debito" per aggiungere immediatamente 2 successi al risultato della sua prova.
- Se un investigatore possiede già una Condizione "Debito", non può acquisire un Prestito Bancario.

Argomenti Correlati: Azione "Acquisire Risorse", Ricevere Beni e Condizioni, Riserva

PROVE

Quando un investigatore effettua una prova, deve svolgere le seguenti attività:

- 1. Determinare la Riserva di Dadi:** L'investigatore determina il numero di dadi che tirerà. Questo numero rappresenta la sua **RISERVA DI DADI**.
 - Egli aggiunge un numero uguale al valore della caratteristica con cui esegue la prova.
 - Egli aggiunge o sottrae il modificatore alla prova (il numero che, nella descrizione dell'effetto, segue il simbolo della caratteristica).
 - Se l'investigatore possiede un segnalino Miglioramento della caratteristica messa alla prova, aggiunge il modificatore indicato dal segnalino.
 - L'investigatore può utilizzare **un solo** effetto che fornisce un bonus (per esempio "Guadagni +3"). Se più effetti forniscono un bonus, l'investigatore utilizza il bonus più alto.
 - L'investigatore aggiunge eventuali "dadi aggiuntivi" ricevuti grazie agli effetti applicati. I dadi aggiuntivi sono cumulativi e si sommano a quelli degli altri effetti.
- 2. Tirare i Dadi:** L'investigatore tira il numero di dadi della riserva così costituita.
 - Se la riserva di dadi di un investigatore è inferiore a 1, l'investigatore tira comunque 1 dado.
 - Se la riserva di dadi di un investigatore è superiore al numero di dadi disponibili, egli tira tutti i dadi disponibili, segna i successi ottenuti e tira nuovamente i dadi finché non ha tirato il numero di dadi della sua riserva.
- 3. Determinare il Risultato:** Ogni "5" o "6" conta come un **SUCCESSO**. Il numero totale di successi ottenuti è il **RISULTATO DELLA PROVA**. Se l'investigatore ha ottenuto almeno un successo, **SUPERA** la prova. Se l'investigatore non ha ottenuto alcun successo, **FALLISCE**.
- 4. Risolvere gli Effetti di Superamento della Prova o di Fallimento:** Le conseguenze del superamento o del fallimento della prova sono determinate dall'effetto che ha dato origine alla prova.
 - Alcuni effetti producono conseguenze solo in caso di superamento o di fallimento della prova. Se un investigatore supera una prova che non indica un effetto in caso di superamento della stessa, non si verifica alcun effetto. Allo stesso modo, se un investigatore fallisce in una prova che non indica un effetto in caso di fallimento, non subisce effetti negativi.
 - Sulle carte Incontro, le prove sono indicate con il simbolo della caratteristica racchiuso tra parentesi. All'interno delle parentesi può essere indicato anche un modificatore alla prova.
 - Gli effetti dipendenti da una prova sono sempre preceduti dalla frase "se superi la prova" o "se fallisci". Qualunque effetto descritto in quella frase si verifica solo se l'investigatore, rispettivamente, supera o fallisce la prova. Qualunque effetto scritto dopo quel periodo o compreso in un nuovo paragrafo è indipendente dagli effetti precedenti.

Argomenti Correlati: Caratteristiche

RICEVERE BENI E CONDIZIONI

- **Ricevere una carta a caso:** Un giocatore può ricevere una carta grazie ad alcuni effetti (per esempio, con la frase "Ricevi 1 Artefatto"). L'investigatore pesca una carta dalla cima del mazzo del tipo specificato.

- Se un investigatore guadagna un Incantesimo o una Condizione che possiede già, scarta la carta e ne pesca un'altra, ripetendo questo procedimento fin quando non pesca una carta che ancora non possiede (se possibile).
- Le carte bifronte vengono prese dal fondo del mazzo.

➤ **Ricevere una carta con un Tratto specifico:** Grazie ad alcuni effetti un investigatore può ricevere una carta con un tratto specifico (per esempio, "Ricevi una Condizione **PAZZIA**"). L'investigatore cerca quel tipo di carta nel mazzo appropriato, poi nella pila degli scarti, prendendo la prima carta che incontra corrispondente al tratto specificato. Infine rimescola il mazzo.

- Se un investigatore riceve un Incantesimo o una Condizione, deve cercare la carta nel mazzo, prendendo la prima che incontra corrispondente al tratto specificato ancora non in suo possesso.

➤ **Ricevere una carta specifica:** Grazie ad alcuni effetti un investigatore può ricevere una carta con un titolo specifico (per esempio, "Ricevi una Risorsa Ascia"). L'investigatore cerca la carta nel mazzo appropriato, quindi nella pila degli scarti, prendendo la prima carta che abbia il titolo specificato. Quindi mescola il mazzo.

- Se la carta specificata si trova nella riserva, l'investigatore prende invece quella carta.
- Se la carta specificata non viene trovata, egli non riceve la carta. Per esempio, questo si verifica se gli altri investigatori o gli investigatori sconfitti possiedono tutte le copie della carta oppure se tutte le copie della carta sono state riposte nella scatola del gioco.

➤ **Ricevere una carta dalla Riserva:** Alcuni effetti prevedono che un investigatore riceva una carta (a volte con un tratto specifico) prendendola dalla riserva (per esempio "Ricevi 1 Risorsa **ALLEATO** dalla riserva"). L'investigatore riceve una carta **a sua scelta** con il tratto specificato, prendendola dalla riserva.

➤ **Ricevere un Indizio:** Un investigatore può ricevere un Indizio grazie ad alcuni effetti. L'investigatore prende un segnalino Indizio a caso dalla riserva e lo piazza accanto alla sua scheda Investigatore. Quando una carta Incontro Indagine dice a un investigatore "ricevi questo indizio", l'investigatore prende il segnalino Indizio dallo spazio in cui si trova.

Argomenti Correlati: Beni Posseduti, Carte Bifronte, Cercare nel Mazzo

RIPORRE NELLA SCATOLA

➤ I componenti riposti nella scatola del gioco si considerano rimossi dal gioco a meno che non vengano specificamente richiamati da un effetto che consente di riprenderli dalla scatola.

RISERVA

➤ Durante la preparazione, quattro carte Risorsa vengono piazzate a faccia in su nella riserva.

➤ Le carte nella riserva possono essere acquisite dagli investigatori che eseguono l'azione "Acquire Risorse".

➤ Ogni volta che una carta viene presa o scartata dalla riserva, l'investigatore attivo la sostituisce con la prima carta del mazzo Risorse, posizionandola a faccia in su al posto della precedente.

Durante un'azione "Acquire Risorse", l'investigatore attivo rimpiazza le carte Risorsa solo dopo che l'azione è stata completamente risolta.

Argomenti Correlati: Azione "Acquire Risorse"

RITIRARE I DADI

- Quando un dado viene ritirato, utilizzate il nuovo risultato anche se il nuovo risultato è peggiore.
- Se più effetti consentono ad un investigatore di ritirare un dado, l'investigatore può applicare separatamente ogni effetto. Non c'è limite al numero di volte in cui un dado può essere ritirato (o una prova ripetuta), sempre che l'investigatore abbia i mezzi per farlo.
- La maggior parte degli effetti che consentono di ritirare i dadi (ciò include la spesa dei segnalini Indizio) consente specificamente di ritirare i dadi **durante una prova**. Questi effetti non possono essere utilizzati su altri tiri di dado, come l'effetto  di una carta Condizione "Benedetto".

SALUTE E SANITÀ MENTALE

- Ogni investigatore inizia la partita con un ammontare di punti Salute e Sanità Mentale pari, rispettivamente, ai suoi valori massimi di Salute e Sanità Mentale.
- Un investigatore non può recuperare punti Salute e Sanità Mentale in modo da superare, rispettivamente, i suoi valori massimi di Salute e Sanità Mentale.
- I segnalini Salute e Sanità Mentale contrassegnati con un "3" rappresentano, rispettivamente, tre segnalini Salute e Sanità Mentale singoli. In qualsiasi momento del gioco, i giocatori possono scambiare un segnalino da "3" con tre segnalini da uno o viceversa.
- Quando un investigatore perde Salute o Sanità Mentale, ripone nella riserva dei segnalini un pari numero di segnalini Salute o Sanità Mentale.
- Se un investigatore possiede zero punti Salute o Sanità Mentale, viene sconfitto.
- Gli effetti che impediscono la perdita di Salute o Sanità Mentale non possono essere utilizzati quando un investigatore **spende** punti Salute o Sanità Mentale.
- Un investigatore non può spendere punti Salute o Sanità Mentale se, così facendo, verrebbe sconfitto (cioè, l'investigatore non può spendere il suo ultimo punto Salute o Sanità Mentale).

Argomenti Correlati: Investigatore Sconfitto, Spendere

SCARTARE

- Un investigatore può scartare solo i beni e le carte Condizione in suo possesso.
- Quando un effetto prevede che si scarti un segnalino dal tabellone di gioco, quel segnalino viene scartato dall'investigatore di turno.
- Ogni volta che una carta viene scartata, viene posta a faccia in su in una pila degli scarti accanto al relativo mazzo.
- Le carte bifronte, come gli Incantesimi o le Condizioni, vengono immediatamente rimescolate nei rispettivi mazzi quando vengono scartate.
- Quando un investigatore cerca una carta specifica in un mazzo ma non la trova, può cercarla anche nella pila degli scarti di quel mazzo.
- Quando un mazzo di carte si esaurisce, rimescolatene la pila degli scarti e formate un nuovo mazzo. Il mazzo Miti non viene mai ricostituito.

- Quando i segnalini Indizio vengono scartati, vengono piazzati a faccia in su in una pila degli scarti accanto alla riserva degli Indizi. Quando la riserva degli Indizi si esaurisce, piazzate i segnalini Indizio della pila degli scarti a faccia in giù e mescolateli in modo da formare una nuova riserva.
- Quando i segnalini Portale vengono scartati, vengono posizionati a faccia in su in una pila degli scarti accanto alla pila dei Portali. Quando la pila dei Portali si esaurisce, piazzate i segnalini Portale della pila degli scarti a faccia in giù e mescolateli in modo da formare una nuova pila dei Portali.
- Quando i segnalini Mostro vengono scartati, vengono riposti nuovamente nella riserva dei Mostri, dopodiché la riserva viene rimescolata.
- I Mostri messi da parte durante la preparazione non vengono mai riposti nella riserva dei Mostri. Al contrario, essi vengono nuovamente messi da parte quando sono scartati.
- Tutti gli altri segnalini vengono riposti nella rispettiva riserva quando vengono scartati.
- Se un effetto costringe un investigatore a scartare un certo numero di componenti di un tipo ma l'investigatore non ne possiede a sufficienza, egli scarta tutti i componenti di quel tipo in suo possesso.
- I componenti che non si trovano sul tabellone di gioco non possono essere scartati. Se un effetto costringe gli investigatori a scartare dal tabellone un certo numero di componenti di un tipo e sul tabellone non ce ne sono a sufficienza, gli investigatori scartano dal tabellone tutti i componenti di quel tipo.

Argomenti Correlati: Carte Bifronte, Mettere da Parte

SEGNALINO SOPRANNATURALE

- I segnalini Soprannaturale rappresentano una risorsa generica utilizzata da un gran numero di effetti, incluso il Grande Antico.
- I componenti di gioco che fanno apparire un segnalino Soprannaturale sul tabellone di gioco descrivono anche il modo in cui gli investigatori possono interagire con quel segnalino.
- Un segnalino Soprannaturale sul tabellone può essere incontrato solo se il componente di gioco per effetto del quale è apparso sul tabellone consente ad un investigatore di incontrarlo.

SPAZIO

- Ogni spazio può essere di uno dei seguenti tipi: Città, Zona Selvaggia o Mare. La legenda sul tabellone di gioco identifica ogni tipo di spazio.
- Ogni spazio è connesso ad almeno uno spazio adiacente tramite una linea definita "percorso".

Argomenti Correlati: Adiacenza, Azione "Viaggiare", Percorso

SPAZIO A CASO

Quando determinate uno "spazio a caso", pescate un segnalino Indizio dalla riserva degli Indizi, rivelatelo ed utilizzate lo spazio indicato, dopodiché scartate quel segnalino.

- Se non sono rimasti segnalini Indizio nella riserva o nella pila degli scarti, lo spazio viene invece scelto dall'Investigatore Capo.

SPENDERE

- Quando un investigatore spende una carta o un segnalino (ad esempio, un segnalino Indizio), scarta il segnalino o la carta in cambio di un effetto.
- Un investigatore non può spendere un segnalino o una carta che non sia in suo possesso.
- Un investigatore può decidere di non spendere un segnalino o una carta in suo possesso.
- Un investigatore non può spendere punti Salute o Sanità Mentale se, così facendo, verrebbe sconfitto (cioè l'investigatore non può spendere il suo ultimo punto Salute o Sanità Mentale).

TRATTI

- Le carte Artefatto, Risorsa, Condizione, Incantesimo e Miti possiedono dei tratti.
- I tratti possono essere identificati dalla formattazione del testo: caratteri piccoli, in grassetto e in corsivo (per esempio "ARMA").
- I tratti non producono effetti autonomi.
- Alcuni effetti possono riferirsi a carte specifiche, che vengono individuate in base al tratto posseduto. Per esempio "Ricevi una carta Condizione PAZZIA).

VINCERE/PERDERE

La partita termina immediatamente quando l'effetto specifica che "Gli investigatori vincono la partita" o "Gli investigatori perdono la partita".

- Nella rara ipotesi in cui entrambi gli effetti si verificano nello stesso momento, gli investigatori vincono.
- Gli investigatori vincono risolvendo i Misteri.
- Se tutti i giocatori vengono eliminati, gli investigatori perdono la partita.
- Se una carta Miti non può essere pescata durante la Fase Miti, la Fase Miti termina. Poi, se gli investigatori non hanno vinto la partita, gli investigatori perdono la partita.
- Se il segnalino Fato raggiunge lo spazio "0" della linea del Fato, il Grande Antico si risveglia. La scheda Grande Antico viene girata sul dorso, indicando il modo in cui gli investigatori possono perdere la partita.

Argomenti Correlati: Eliminato, Grande Antico, Mistero, Miti

DOMANDE FREQUENTI

Questa sezione contiene chiarimenti su alcune regole spesso dimenticate e su alcune abilità degli investigatori.

D. Se utilizzo un effetto che si applica agli "investigatori", posso applicarlo anche a me stesso?

R. Sì. A meno che l'effetto non specifichi "altri investigatori", si applica a tutti gli investigatori, incluso quello che sta utilizzando l'effetto.

D. Posso utilizzare un'abilità che mi consente di tirare dadi "aggiuntivi" dopo che ho già tirato i dadi in una prova?

R. No. Quando esegui una prova, devi dichiarare l'utilizzo di dadi aggiuntivi prima di tirare i dadi.

D. Posso utilizzare più armi durante un combattimento?

R. Sì, ma ad una prova puoi applicare solo il bonus più alto. Tuttavia, puoi utilizzare qualsiasi altro effetto dei tuoi altri beni. Per esempio, se possiedi una Risorsa "Frusta da Bestiame" e una Risorsa "Automatiche cal.45", puoi applicare il bonus +3 delle cal.45 invece del bonus +1 della frusta alla tua , e puoi comunque ritirare un dado utilizzando l'altro effetto della frusta.

D. Ogni tiro viene considerato una prova?

R. No. Un effetto che ti dice di tirare un numero specifico di dadi (come l'effetto  su una Condizione "Maledetto") non è una prova. Questi tiri non possono essere ripetuti o modificati da effetti che si applicano alle prove.

D. Posso risolvere un effetto "come un incontro" se c'è un Mostro nel mio spazio?

R. No. Gli effetti che specificano "come un incontro" vengono trattati come qualsiasi incontro a te disponibile. Devi incontrare tutti i Mostri nel tuo spazio. Poi, se non vi sono più Mostri nel tuo spazio, puoi risolvere quell'incontro come un incontro aggiuntivo.

Se un effetto dice "invece di risolvere un incontro" (come la Condizione "Detenuto"), l'effetto può essere applicato anche su uno spazio contenente un Mostro.

D. Gli effetti che dicono "o", "puoi" o "a meno che" sono facoltativi?

R. Sì. Gli effetti che utilizzano queste parole ti offrono una possibilità di scelta. Se un effetto dice "puoi", ti sta dando la possibilità di decidere se applicarlo o meno.

Se un effetto contiene "o" od "oppure", ti sta dando due opzioni tra cui scegliere.

Se un effetto dice "a meno che", ti sta dando la possibilità di applicare l'effetto che segue la dicitura "a meno che". Tuttavia, se decidi di non applicare quell'effetto, devi invece applicare l'effetto che precede la dicitura "a meno che".

D. Se fallisco una prova di  quando si applicano gli effetti dell'Incantesimo "Benedizione di Iside" o "Attraversare il Vuoto", devo scegliere un investigatore prima di girare una carta?

R. Sì, quando si applicano gli effetti dell'Incantesimo "Benedizione di Iside" o "Attraversare il Vuoto", l'investigatore viene scelto prima di effettuare la prova di . Questa scelta viene effettuata indipendentemente dal successo o dal fallimento della prova.

ABILITA' SPECIALI DEGLI INVESTIGATORI

AKACHI ONYELE

- Utilizzando la sua Azione, Akachi può condividere con gli altri investigatori qualunque informazione così ottenuta. Se nella pila dei Portali è rimasto un solo Portale o nessun Portale, prima di utilizzare la sua azione Akachi mescola i Portali della pila degli scarti e li piazza in fondo alla pila dei Portali.

Se nella pila dei Portali e nella pila degli scarti è rimasto un solo Portale, l'Azione di Akachi le consente di guardare quel Portale.

- Se un effetto le impedisce di muoversi, Akachi non può utilizzare la sua abilità speciale passiva.

Quando Akachi si muove grazie a quest'abilità speciale, si sposta direttamente sullo spazio scelto senza attraversare o entrare in altri spazi.

CHARLIE KANE

- Charlie non può utilizzare la sua Azione su un investigatore Bloccato.

Questa Azione può essere utilizzata su un investigatore che non abbia ancora eseguito azioni.

- Quando Charlie utilizza la sua abilità speciale passiva, può dividere le Risorse che acquista con un qualsiasi numero di investigatori presenti in qualsiasi spazio (incluso quello in cui si trova).

Se un altro investigatore guadagna una Risorsa **SERVIZIO** grazie all'abilità speciale passiva di Charlie, l'investigatore risolve immediatamente quella carta.

DIANA STANLEY

- Se Diana utilizza la sua Azione per muovere un Mostro "Cultista", non scarta o sposta altri Mostri.

- Se Diana utilizza la sua abilità speciale passiva durante la prova di  di un Incontro di Combattimento, non perde Sanità Mentale se ottiene 1 successo con il tiro. Se fallisce la prova di , perde 1 Sanità Mentale a causa del valore modificato di terrore del Mostro.

JACQUELINE FINE

- Jacqueline può utilizzare la sua Azione speciale per dare un qualsiasi numero di segnalini Indizio ad un altro investigatore e consentire a quell'investigatore di darle un qualsiasi numero di segnalini Indizio. Gli altri beni non possono essere scambiati utilizzando questa abilità.

- Se Jacqueline utilizza la sua abilità speciale passiva, può condividere qualunque informazione scritta su quella carta Condizione con gli altri investigatori.

Jacqueline non può utilizzare la sua abilità speciale passiva quando un investigatore riceve una Condizione con il tratto **COMUNE** (come un Debito). Jacqueline non può utilizzare questa abilità quando è lei a ricevere una Condizione.

JIM CULVER

- Jim e gli altri investigatori che si trovano nel suo spazio recuperano Sanità Mentale grazie alla sua Azione in aggiunta alla Sanità Mentale recuperata grazie ad un'azione "Riposare" eseguita durante la stessa Fase Azioni.

LEO ANDERSON

- Leo può eseguire la sua Azione speciale su qualunque spazio, anche se nel suo spazio è presente un Mostro. Se nella prova ottiene almeno 1 successo, Leo sceglie e

riceve una Risorsa **ALLEATO** dalla riserva o dalla pila degli scarti, indipendentemente dal valore di quella Risorsa.

LILY CHEN

- Quando Lily utilizza la sua Azione speciale, deve spendere solo Salute o solo Sanità Mentale (non può spendere entrambe). Lily non può spendere Salute per recuperare Salute o spendere Sanità Mentale per recuperare Sanità Mentale.

- Lily non può utilizzare la sua abilità speciale passiva per migliorare una caratteristica più di due volte. Se Lily migliora una caratteristica ma possiede già un segnalino Miglioramento di quella caratteristica, non può utilizzare la sua abilità speciale passiva.

LOLA HAYES

- Quando Lola utilizza la sua Azione speciale, ogni segnalino Miglioramento "+2" che spende conta come due segnalini Miglioramento "+1". Tutti i segnalini spesi vengono scartati.

Con la sua Azione speciale Lola può decidere di migliorare la stessa caratteristica due volte se spende un numero appropriato di segnalini Miglioramento.

- Lola può utilizzare la sua abilità speciale passiva su se stessa. Allo stesso modo degli altri effetti che danno dadi aggiuntivi, questo effetto deve essere dichiarato prima che l'investigatore tiri i dadi per la prova.

MARK HARRIGAN

- Se l'Azione speciale di Mark fa perdere ad un Mostro il suo ultimo punto Salute, Mark sconfigge quel Mostro. Tuttavia, questo non conta come un Incontro di Combattimento.

- Se un effetto consente di scegliere tra due o più esiti e Mark decide di diventare Bloccato o di ricevere una Condizione "Detenuto" con quell'effetto, egli diventa rispettivamente Bloccato o riceve una Condizione "Detenuto". Mark non viene influenzato da effetti che specificano "sei Bloccato" o "ricevi una Condizione Detenuto" senza una scelta. Se un effetto dice "Sei Bloccato a meno che" oppure "Ricevi una Condizione Detenuto a meno che", Mark non viene influenzato da quell'effetto, anche se decide di non applicare l'effetto descritto dopo la dicitura "a meno che".

NORMAN WITHERS

- Norman può utilizzare la sua abilità speciale passiva ogni volta in cui potrebbe spendere un Indizio. Per esempio, Norman può utilizzare quest'abilità speciale per ritirare un dado durante una prova o per pagare la sua Azione speciale.

SILAS MARSH

- Quando utilizza la sua Azione speciale, Silas non può spendere biglietti di viaggio per muoversi di spazi aggiuntivi. L'azione aggiuntiva concessa da quest'abilità speciale non conta ai fini del limite di due azioni per round. Egli può utilizzare la sua Azione speciale e l'azione "Viaggiare" nello stesso round.

TRISH SCARBOROUGH

- Quando un investigatore che si trova nello spazio di Trish (Trish inclusa) deve spendere un Indizio per ritirare un dado durante una prova, Trish può invece consentire a quell'investigatore di ritirare due dadi. Se la riserva di dadi di quell'investigatore è formata da un solo dado, Trish non può utilizzare la sua abilità speciale passiva.



REGOLE OPZIONALI

Alcuni giocatori possono avere la necessità di modificare la difficoltà del gioco o di determinare il risultato della partita per poter confrontare i loro successi dopo aver giocato più volte. Questa sezione contiene delle regole opzionali per consentire di modificare la difficoltà e la durata del gioco e per calcolare il risultato della vittoria.

MODIFICARE LA DIFFICOLTÀ DEL GIOCO

Alcuni gruppi possono trovare *Eldritch Horror* troppo facile o troppo difficile. Se tutti i giocatori sono d'accordo all'inizio della partita, possono rendere il gioco più facile o più difficile nel modo indicato di seguito.

MAZZO MITI

I giocatori possono alterare la difficoltà del gioco quando formano il mazzo Miti. Prima di formare il mazzo Miti, i giocatori possono rendere il gioco più semplice riponendo nella scatola tutte le carte Miti di tipo **DIFFICILE** (con i tentacoli rossi).

Allo stesso modo, prima di formare il mazzo Miti, i giocatori possono rendere il gioco più difficile riponendo nella scatola tutte le carte Miti di tipo **FACILE** (con un sigillo blu).



DICERIA INIZIALE

Se i giocatori vogliono aumentare ulteriormente il livello di difficoltà, possono decidere di iniziare la partita con una carta Miti **DICERIA**. Dopo la preparazione, pescate una carta Miti **DICERIA** inutilizzata dalla scatola e mettetela in gioco. Applicare gli eventuali effetti con la frase "Quando questa carta entra in gioco" e il simbolo Posizionare il Segnalino Diceria (se appare sulla carta). Il simbolo Apparizione Indizi presente sulla carta Diceria non fa apparire Indizi.

PUNTEGGIO

Se gli investigatori vincono la partita, possono calcolare il risultato del loro successo e segnare questo punteggio su un foglio di carta, indicando il Grande Antico e le regole opzionali utilizzate. Più il risultato è basso, meglio è!

- Per calcolare il punteggio, iniziate da zero e poi:
- Aggiungete 1 per ogni Portale sul tabellone di gioco.
- Aggiungete 1 per ogni tre Mostri sul tabellone di gioco (arrotondate per eccesso).
- Aggiungete 1 per ogni carta Condizione "Maledetto" o "Patto Oscuro" posseduta dagli investigatori.
- Aggiungete 3 per ogni carta Miti **DICERIA** in gioco.
- Sottraete 1 per ogni tre segnalini Indizio posseduti dagli investigatori (arrotondate per eccesso).
- Sottraete 1 per ogni carta Condizione "Benedetto" posseduta dagli investigatori.
- Sottraete il livello attuale di Fato.

PARTITA IN SOLITARIO

Per giocare una partita a *Eldritch Horror* in solitario, seguire le normali regole utilizzando un solo investigatore. Durante la preparazione, riponete nella scatola del gioco tutti i componenti con il tratto **COOPERAZIONE**.

Per una partita leggermente più dinamica, il giocatore può decidere di controllare due investigatori invece di uno. In questo caso, il giocatore sceglie due investigatori durante la preparazione ed utilizza la carta Riassuntiva per due giocatori. Il giocatore deve trattare ogni investigatore come se fosse controllato da un giocatore diverso. Per esempio, un investigatore è l'Investigatore Capo: insieme all'altro investigatore svolgono dei turni separati durante la Fase Azioni e la Fase Incontri.

CREDITI

Design del Gioco: Corey Konieczka e Nikki Valens

Design e Concetti Aggiuntivi: Tim Uren e Richard Launius

Inspirato al design di Arkham Horror di: Kevin Wilson e Richard Launius

Editing e Revisione di Bozze: Brendan Weiskotten

Grafici: Michael Silsby con Dallas Melhoff, Chris Beck e Shaun Boyke

Illustrazione di Copertina: Anders Finer

Illustrazioni degli Investigatori: Magali Villeneuve

Illustrazioni dei Luoghi sul Tabellone: Raymong Bonilla, David Griffith, Ed Mattinian, Patrick McEvoy, Emilio Rodriguez, Tim Tsang, Magali Villeneuve e Drew Whitmore

Altre Illustrazioni Interne: Gli artisti del LCG *Call of Cthulhu* e dei prodotti *Arkham Horror Files*

Direzione Artistica Luoghi e Investigatori: Zoë Robinson

Direttore Artistico: Andrew Navaro

Direttore Grafico: Brian Schomburg

Direttore di Produzione: Eric Knight

Produttore Esecutivo: Michael Hurley

Editore: Christian T. Petersen

Playtester: Steve Avery, Samuel Bailey, Deb Beck, Carolina Blanken, Joost Boere, Shaun Boyke, Ricardo Basilio Donoso, Alexander Drechsel, Marieke Franssen, Jason Glawe, Nathan I. Hajek, Trent Hammer, Anita Hilberdink, Tim Huckelbery, Justin Kemppainen, Steven Kimball, Jose Anselmo Lapini Jr, Mark Larson, Richard Launius, Josh Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Danilo Martins, Bas Mattern, Jason Maxwell, Elco Osnabrugge, Marijke van der Pal, Sebastiaan van der Pal, Adam Sadler, Brady Sadler, Martin van Schaijk, Alex Stragey, Zach Tewalthomas, Leon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Ian Tolen, Vera Visscher, Remco van der Waal, Jason Walden, Ruud Wiegers, Brian Wilson, Mark Zoghby

Ringraziamenti speciali a tutti i nostri beta tester.

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Giuseppe Casella e Michele Lo Mundo

Supervisione: Michele Lo Mundo e Federico Burchianti

Adattamento Grafico: Simone Peruzzi

Responsabile Linea Editoriale: Federico Burchianti

Playtester Edizione Italiana: Marco Merelli, Gabriele Gentili, Aldo Recchia, Umberto Todini, Simone Renzetti

INDICE

A

Abilità passiva – vedi “Investigatore”	7
Abilità speciali degli Investigatori	13
Adiacenza	2
Akachi Onyele	13
Alleato – vedi “Tratti”	12
Apparizione di Indizi – vedi “Indizio”	7
Apparizione di Mostri – vedi “Mostro”	9
Apparizione di Portali – vedi “Portale”	9
Arma – vedi “Tratti”	12
Arrotondare valori	2
Attacco a sorpresa	2
Azione “Acquisire Risorse”	2
Azione di un componente	2
Azione “Prepararsi per il Viaggio”	2
Azione “Riposare”	2
Azione “Scambiare Beni”	3
Azione “Viaggiare”	3
Azione locale	3
Azioni	3

B

Beni Posseduti	3
Bloccato	3

C

Caratteristiche	3
Carta Bifronte	4
Carta Riassuntiva	4
Cercare nel mazzo	4
Charlie Kane	13
Chiudere i Portali – vedi “Portale”	9
Condizioni	4
Conflitti	4
Cooperazione – vedi “Partita in Solitario”	14
Crisi	4
Cultista	4

D

Danno – vedi “Incontri di Combattimento”	6
Detenuto – vedi “Incontri”	5
Diana Stanley	13
Diceria	4
Difficoltà del gioco – vedi “Modificare la difficoltà del gioco”	14
Divorato	5
Domande frequenti	12

E

Effetto “Fallimento” – vedi “Incontri Complessi”	6
Effetto “Successo” – vedi “Incontri Complessi”	6
Effetto Apparizione – vedi “Mostro”	9
Eliminato	5

F

Fallimento – vedi “Prove”	10
Fato	5
Ferroviario – vedi “Percorso”	9

G

Girare carte e schede	5
Grande Antico	5

I

Impedire – vedi “Salute e Sanità Mentale”	11
Incantesimo	5
Incontri	5
Incontri complessi	6
Incontri del luogo	6
Incontri di combattimento	6
Incontri Indagine	6
Incontri nei Mondi Esterni	6
Incontri Speciali	6
Incontri Spedizione	6
Indizio	7
Inesplorato – vedi “Percorso”	9
Informazioni segrete	7
Investigatore	7
Investigatore attivo – vedi “Investigatore”	7
Investigatore Capo	7
Investigatore sconfitto	7

J

Jacqueline Fine	13
Jim Culver	13

L

Lanciare Incantesimi – vedi “Incantesimo”	5
Leo Anderson	13
Lily Chen	13
Limiti ai Componenti	8
Lola Hayes	13

M

Magico – vedi “Tratti”	12
Marittimo – vedi “Percorso”	9
Mark Harrigan	13
Metà – vedi “Arrotondare Valori”	2
Mettere da parte	8
Migliorare le caratteristiche	8
Mistero	8
Mistero attivo – vedi “Mistero”	8
Miti	8
Modificare la difficoltà del gioco	14
Mostro	9
Mostro Leggendaro	9

N

Ninnolo – vedi “Tratti”	12
Norman Withers	13

O

Oggetto – vedi “Tratti”	12
Ondata di Mostri	9

P

Parità – vedi “Conflitti”	4
Partita in Solitario	14
Percorso	9
Perdere – vedi “Vincere/Perdere”	12
Perdere Salute e Sanità Mentale – vedi “Salute e Sanità Mentale”	11
Persistente – vedi “Miti”	8
Più vicino	9
Portale	9
Presagio	9
Presagio Attuale – vedi “Presagio”	9
Prestito bancario	9
Prove	10
Punteggio	14

R

Recuperare – vedi “Salute e Sanità Mentale”	11
Regole Opzionali	14
Ricevere beni e Condizioni	10
Riporre nella scatola	10
Riserva	10
Risolvi questa Diceria – vedi “Diceria”	4
Risolvi questo Mistero – vedi “Mistero”	8
Risultato della prova – vedi “Prove”	10
Ritirare i dadi	11
Rituale – vedi “Tratti”	12

S

Salute e Sanità Mentale	11
Sanità Mentale – vedi “Salute e Sanità Mentale”	11
Scartare	11
Segnalino Soprannaturale	11
Servizio – vedi “Tratti”	12
Silas Marsh	13
Sommario di gioco	16
Sortilegio – vedi “Tratti”	12
Spazio	11
Spazio a caso	11
Spazio Città – vedi “Spazio”	11
Spazio Mare – vedi “Spazio”	11
Spazio Zona Selvaggia – vedi “Spazio”	11
Spendere	12
Successo – vedi “Prove”	10

T

Terrore – vedi “Incontri di Combattimento”	6
Tratti	12
Trish Scarborough	13

V

Vincere/Perdere	12
-----------------------	----

SOMMARIO DI GIOCO

Ogni round di gioco è suddiviso in tre fasi. Durante la Fase Azioni e la Fase Incontri, l'Investigatore Capo gioca per primo e gli altri seguono in senso orario.

1. FASE AZIONI

Ogni investigatore esegue un massimo di due azioni. Ogni azione può essere eseguita da ciascun investigatore solo una volta per round.

- **Viaggiare:** Ti muovi di uno spazio, quindi spendi biglietti di viaggio per muoverti di spazi aggiuntivi.
- **Prepararsi:** Ricevi un biglietto di viaggio (massimo due biglietti). **Solo su spazi Città.**
- **Acquisire Risorse:** Esegui una prova di  e prendi dalla riserva un numero di Risorse di valore uguale o inferiore. **Solo su spazi Città senza Mostri.**
- **Riposare:** Recupera un punto Salute e un punto Sanità Mentale. **Solo su spazi senza Mostri.**
- **Scambiare Beni:** Scambi beni con un altro investigatore nello stesso spazio.
- **Azione di un componente:** Utilizza abilità speciali precedute dalla dicitura "Azione" o "Azione Locale".

2. FASE INCONTRI

Ogni investigatore deve risolvere un incontro nello spazio in cui si trova. Deve innanzitutto incontrare ogni Mostro in quello spazio, uno per volta. Se su quello spazio non ci sono Mostri, scegli un incontro da risolvere:

- **Incontro del Luogo:** Risolvi una carta Incontro in base all'illustrazione dello spazio in cui ti trovi o risolvi una carta Incontro Generico.
- **Incontro di un Segnalino:** Risolvi una carta Incontro corrispondente a un segnalino presente in quello spazio.

©2015 Fantasy Flight Games. Eldritch Horror e Fantasy Flight Supply sono TM di Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games e il logo FFG sono (R) di Fantasy Flight Publishing, Inc. Tutti i diritti riservati. Fantasy Flight Games si trova al 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, e può essere contattata telefonicamente al 651-639-1905.

Distribuito in Italia da **Giochi Uniti srl**

Giochi Uniti

www.giochiuniti.it • info@giochiuniti.it

Eldritch Horror è gioco pubblicato in Italia da Giochi Uniti srl, 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. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi riproduzione o traduzione, anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari. Fabbriato in Cina.

SI RACCOMANDA DI CONSERVARE IL NOSTRO INDIRIZZO PER FUTURI RIFERIMENTI.

3. FASE MITI

Risolvete una carta Miti. Applicare gli effetti nell'ordine descritto di seguito.

Risolvete solo i punti corrispondenti ai simboli mostrati sulla carta.



Il segnalino Presagio avanza: In senso orario di uno spazio. Quindi il segnalino Fato avanza di uno spazio per ogni Portale sul tabellone di gioco corrispondente al Presagio attuale.



Risolvere gli effetti Crisi: Risolvete gli effetti  sui componenti nel seguente ordine:

- Mostri sul tabellone di gioco.
- Scheda Grande Antico.
- Carte Miti in gioco.
- Beni e Condizioni in possesso degli investigatori.



Apparizione dei Portali: Fate apparire i Portali come indicato sulla carta Riassuntiva e un Mostro su ogni Portale appena piazzato.



Ondata di Mostri: Risolvete un'ondata di Mostri su ogni spazio che contiene un Portale corrispondente all'attuale Presagio, oppure fate apparire un Portale se non ci sono Portali corrispondenti sul tabellone di gioco.



Apparizione degli Indizi: Fate apparire gli Indizi come indicato sulla carta Riassuntiva.



Piazzare i segnalini Diceria: Piazzate un segnalino Diceria sullo spazio indicato.



Piazzare i segnalini Soprannaturale: Piazzate il numero indicato di segnalini Soprannaturale sulla carta Miti.

Risolvere gli effetti del testo: Se la carta possiede il tratto **EVENTO**, risolverete l'effetto e quindi scartate la carta. Se la carta possiede il tratto **PERSISTENTE**, mettetela in gioco accanto alla scheda Grande Antico.

SOMMARIO GENERALE DEI SIMBOLI



Numero di
Giocatori



Effetto
Crisi

SOMMARIO DEI SIMBOLI SUI MOSTRI



Terrore



Effetto Apparizione



Danno



Effetto Crisi

