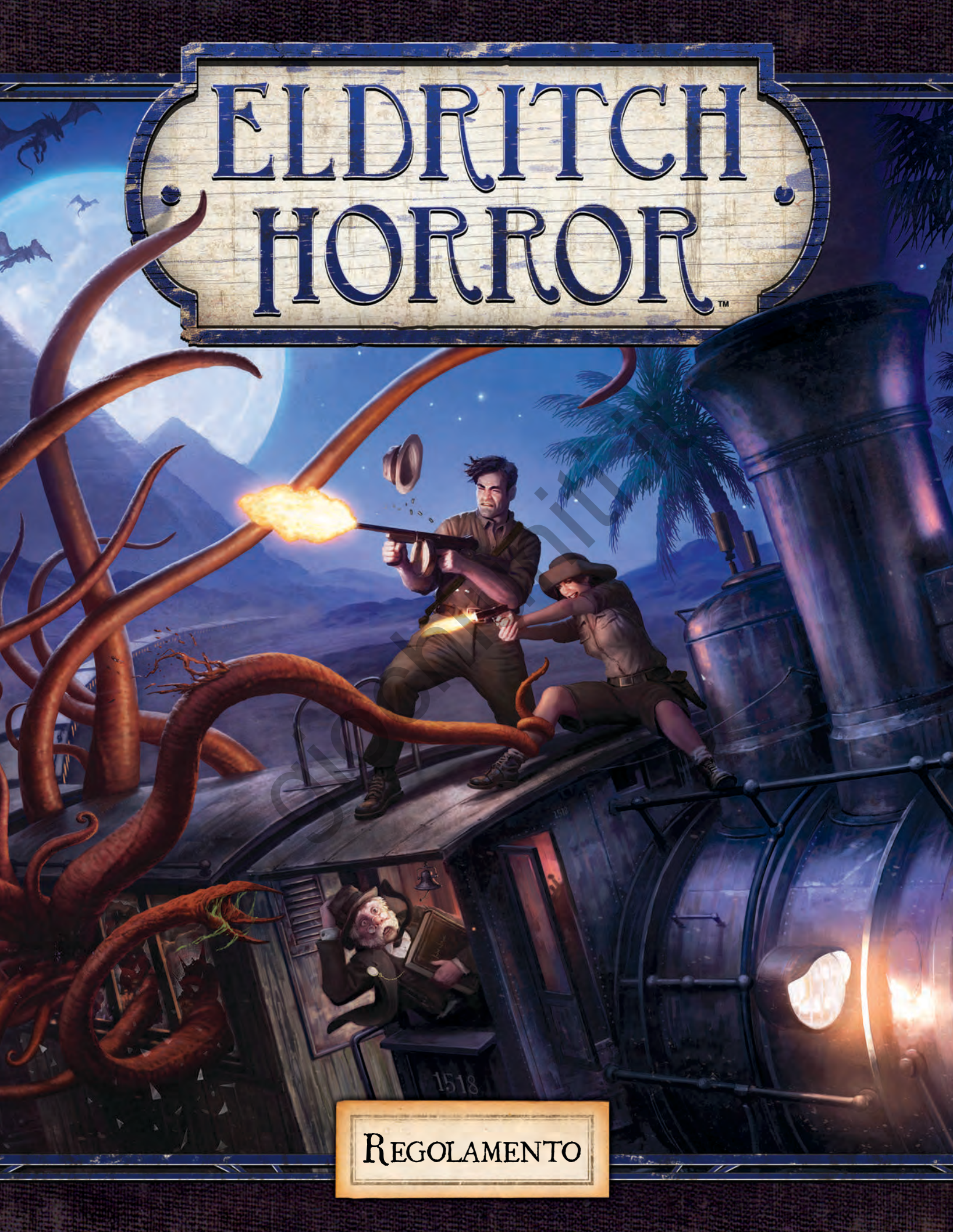


ELDRITCH HORROR™

The cover art for Eldritch Horror is a detailed illustration. At the top, a wooden sign with a blue border contains the title 'ELDRITCH HORROR' in a blue, serif font, with a small 'TM' symbol. Below the sign, two explorers, a man and a woman, are on the roof of a steam locomotive. The man is holding a revolver, firing a glowing orange bullet at a large, tentacle-like creature. The woman is also holding a revolver, ready to fire. The locomotive is dark blue and has the number '1518' on its side. A small, bearded man in a top hat is visible in the locomotive's window, holding a book. The background features a large, full moon, palm trees, and distant mountains. The overall scene is set at night, with a dark, atmospheric sky.

REGOLAMENTO

LA SCOPERTA DI UNA COSPIRAZIONE

Harrigan fece scorrere la mano bendata sulla mappa appesa al muro della stanza d'albergo. Dozzine di documenti e pezzi di carta provenienti da tutto il mondo erano appuntati sui luoghi corrispondenti, collegati tra loro da una intricata rete di fili colorati. Harrigan seguì un filo rosso, partendo dalla testimonianza scritta di un folle di Arkham fino ad alcuni pittogrammi scarabocchiati a matita, trovati in Amazzonia. Da lì, seguì una linea blu fino alla pagina strappata da un diario, appartenente a quell'astronomo assassinato a Sidney.

Ma il quadro della situazione non gli era ancora chiaro. Qualcosa lo distraeva. Cos'era? Il venditore alla stazione aveva un tatuaggio sul dorso della mano. Forse era quello. Harrigan era sicuro di non aver mai visto prima quel simbolo. Poteva essere irrilevante. Forse era solo paranoico. Tuttavia, avrebbe potuto fare un disegno del tatuaggio e mostrarlo a Diana. Lei lo avrebbe riconosciuto sicuramente.

Un rumore dalla strada attirò improvvisamente la sua attenzione. No, era solo un accenno di rumore. Era qualcosa che stava diventando un rumore, forse un grido, ma era stato bloccato da qualcosa. Si allontanò dalla mappa e si assicurò che la porta della stanza fosse chiusa a chiave.

Durante le nove ore trascorse in città, Harrigan si era precipitato dalla stazione al museo, e quindi all'albergo. Chi avrebbe potuto trovarlo così rapidamente?

Era il sovrintendente del museo? Quel vecchio era stato così entusiasta, nell'indicare gioiosamente quelle minuscole figure incise su cocci di ceramica. Tenne una conferenza esasperatamente lunga su una primordiale credenza riguardante un antico male che, un giorno imprecisato, avrebbe fatto ingresso nel nostro mondo attraverso portali magici. Forse quello strano, piccolo topo di biblioteca aveva seguito Harrigan?

Fuori, sul pavimento del corridoio, cadde qualcosa di pesante e forse arcane iniziarono a scuotere violentemente la porta dal telaio. Harrigan emise un gemito. Non c'era tempo di fare i bagagli. Poteva prendere il necessario e basta. Afferrò la pistola, controllò il caricatore, si assicurò che l'arma fosse carica e tolse la sicura.

Il legno smaltato della porta iniziò a scheggiarsi e un cardine esplose letteralmente in pezzi. Harrigan sapeva di non poter lasciare tracce. Con un movimento esperto, aprì l'accendino e lo accese, per poi passare la fiamma lungo il bordo inferiore della mappa. Il fuoco si propagò rapidamente lungo i fili, divorando ogni documento. Se è la cameriera, pensò Harrigan, sarò costretto a dare un sacco di spiegazioni.

La porta esplose nella stanza con uno schianto assordante, e la cosa oltrepassò la soglia.

Non era la cameriera.

La vista della creatura fece scorrere un brivido gelido lungo la spina dorsale di Harrigan, ma lui non poteva permettersi il lusso di fermarsi; non se sperava di raggiungere Londra entro la fine della settimana. Harrigan chiuse gli occhi e corse verso la finestra aperta. La stanza si riempì del frastuono di spari, fuoco e follia.

UTILIZZARE QUESTO REGOLAMENTO

Questo regolamento è stato scritto con l'unico scopo di insegnare ai nuovi giocatori come giocare ad *Eldritch Horror*. Per questa ragione, questo regolamento non spiega molte eccezioni alle regole e interazioni tra le varie carte. Oltre a questo regolamento, nel gioco potete trovare una guida di riferimento.

La guida di riferimento contiene molti chiarimenti ed eccezioni speciali che non sono spiegate in questo regolamento. La guida inoltre contiene delle regole opzionali per modificare la difficoltà del gioco, per calcolare il punteggio, e per giocare in solitario.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Eldritch Horror è un gioco cooperativo di orrore ed indagini ispirato ai racconti di H. P. Lovecraft. In ogni partita, uno dei Grandi Antichi, un essere dal potere inimmaginabile che precede l'inizio del tempo, si sta risvegliando. I giocatori assumono il ruolo di investigatori che tentano di risolvere misteri, difendere l'umanità da orrori inconcepibili ed infine scacciare il Grande Antico da questo mondo. Se gli investigatori non riusciranno a completare la loro missione, il Grande Antico si risveglierà portando rovina sull'intero genere umano.

GIOCATORI ED INVESTIGATORI

Giocando ad *Eldritch Horror*, ogni giocatore controlla un investigatore. In questo regolamento, la parola "investigatore" si riferisce sia al giocatore che controlla l'investigatore sia allo stesso personaggio.



COMPONENTI

1 Tabellone di Gioco



1 Guida di Riferimento



12 Schede Investigatore con i corrispondenti Segnalini e Supporti in Plastica



4 Schede dei Grandi Antichi



122 Carte Incontro



8 America



8 Europa



8 Asia/Australia



12 Generico

51 Carte Miti



(21 gialle, 18 verdi e 12 blu)

16 Carte Mistero



(4 mazzi diversi, 4 per ciascuno)



24 Mondo Esterno



18 Spedizione
(6 mazzi diversi,
3 per ciascuno)



12 Speciale
(2 mazzi,
6 per ciascuno)

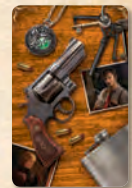


32 Indagine
(4 mazzi,
8 per ciascuno)

14 Carte Artefatto



40 Carte Risorsa

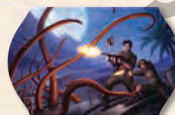


43 Segnalini Mostro



34 normali, 9 leggendari

1 Segnalino Investigatore Capo



20 Segnalini Biglietto di Viaggio



(8 ferroviari,
12 marittimi)

30 Segnalini Miglioramento



(6 per ogni caratteristica)

36 Carte Condizione



20 Carte Incantesimo



78 Segnalini Salute e Sanità Mentale



30 "1 Salute"
12 "3 Salute"
24 "1 Sanità Mentale"
12 "3 Sanità Mentale"

1 Segnalino Mistero



36 Segnalini Indizio



20 Segnalini Soprannaturale



9 Segnalini Portale



4 Carte Riassuntive



4 Segnalini Diceria



1 Segnalino Presagio



1 Segnalino Fato



4 Dadi



1 Segnalino Spedizione Attiva



PREPARAZIONE

Prima di ogni partita, svolgete le seguenti attività nell'ordine indicato. Lo schema di preparazione a pagina 5 mostra un esempio di queste attività.

1. POSIZIONARE IL TABELLONE DI GIOCO

Aprite il tabellone di gioco e piazzatelo al centro dell'area di gioco, in modo che sia accessibile a tutti i giocatori.

2. ORGANIZZARE I SEGNALINI

Organizzate i seguenti segnalini come indicato di seguito:

- Create la pila dei Portali mescolando i nove segnalini Portale e piazzandoli a faccia in giù (con il dorso rivolto verso l'alto) in una pila accessibile a tutti i giocatori.
- Create la riserva degli Indizi mescolando e piazzando i segnalini Indizio a faccia in giù (con il dorso rivolto verso l'alto) in una riserva accessibile a tutti i giocatori.
- Create la riserva generale dei segnalini prendendo tutti i segnalini Salute, Sanità Mentale, Miglioramento, Biglietto di Viaggio, Soprannaturale, Mistero, Diceria e formando delle riserve accessibili a tutti i giocatori.

3. SCEGLIERE E POSIZIONARE GLI INVESTIGATORI

I giocatori decidono insieme chi riceverà il segnalino Investigatore Capo. Se non riescono ad accordarsi, i giocatori assegnano questo segnalino ad un giocatore scelto a caso (utilizzando il metodo che preferiscono; per esempio, tirando un dado). Iniziando dall'Investigatore Capo e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie un investigatore. Il giocatore prende la relativa scheda Investigatore, quindi posiziona il corrispondente segnalino Investigatore sullo spazio del tabellone indicato sul dorso della sua scheda Investigatore.

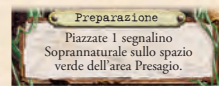


4. RICEVERE I BENI INIZIALI, I PUNTI SALUTE E SANITÀ MENTALE

Ogni investigatore riceve la sua dotazione iniziale di beni indicata sul retro della sua scheda Investigatore (vedi l'immagine sopra). Il giocatore riceve le Risorse o gli Incantesimi indicati prendendo le carte corrispondenti dalla scatola del gioco. Egli quindi prende un numero di segnalini Salute e Sanità Mentale pari ai valori massimi di Salute e Sanità Mentale del suo investigatore indicati sulla sua scheda Investigatore (consultare "Salute e Sanità Mentale" a pagina 14). Il giocatore colloca questi segnalini accanto alla sua scheda Investigatore.

5. DETERMINARE IL GRANDE ANTICO

I giocatori scelgono insieme una scheda Grande Antico. Ogni Grande Antico rende l'esperienza di gioco diversa. Per la prima partita, raccomandiamo ai giocatori di scegliere "Azathoth", poiché è il Grande Antico più semplice da affrontare. Posizionate la scheda scelta a faccia in su (in modo da mostrare il valore di Fato nell'angolo in alto a sinistra) accanto al tabellone di gioco ed **applicate gli eventuali effetti relativi alla preparazione indicati sulla scheda.**



Effetto del Grande Antico da applicare nella preparazione

6. CREARE LA RISERVA DEI MOSTRI

Prendete tutti i segnalini Mostro non-leggendario e metteteli in un contenitore opaco, come una tazza, una ciotola o il coperchio della scatola del gioco (non mostrato nello schema di preparazione). Quindi scuotete il contenitore per mescolare i segnalini Mostro.

Non inserite i segnalini Mostro Leggendaro nella riserva dei Mostri. I segnalini Mostro Leggendaro sono identificabili grazie al colore rosso e alla mancanza dell'angolo inferiore sinistro (consultare "Mostri Leggendaro" a pagina 15).

7. SEPARARE E POSIZIONARE I MAZZI

Prendete tutte le carte Incontro Indagine, le carte Incontro Speciale e le carte Mistero che non corrispondono al Grande Antico scelto e riponetele nella scatola del gioco (consultare lo schema mostrato sotto). Queste carte non verranno utilizzate in questa partita.

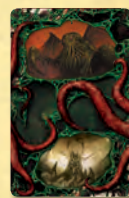
CARTE CORRISPONDENTI AI GRANDI ANTICHI



Carta Mistero di Cthulhu



Carta Incontro Indagine di Cthulhu



Carta Incontro Speciale di Cthulhu

Ad ogni Grande Antico corrispondono due mazzi di carte: il mazzo dei Misteri e il mazzo delle Indagini. Alcuni Grandi Antichi hanno anche un mazzo di Incontri Speciali indicato nella sezione relativa alla preparazione. È possibile identificare ogni carta grazie all'illustrazione del corrispondente Grande Antico sul dorso della stessa carta.

Quindi suddividete tutte le altre carte nel modo indicato sotto e piazzatele accanto al tabellone di gioco.

- Mescolate tutte le carte Incontro Spedizione e formate un mazzo unico, indipendentemente dal dorso delle carte.
- Mescolate tutte le carte Incantesimo e le carte Condizione in due mazzi separati. Piazzate questi mazzi a faccia in su, in modo che il titolo e l'illustrazione della carta siano visibili.
- Mettete da parte le carte Miti per il punto 8. Quindi dividete tutte le altre carte in base al dorso, formate dei mazzi separati e mescolateli singolarmente.

SCHEMA DI PREPARAZIONE PER UNA PARTITA CON 2 GIOCATORI



8. COSTRUIRE IL MAZZO MITI

Per costruire il mazzo Miti, seguite le istruzioni indicate nella parte inferiore della scheda del Grande Antico. Consultare il diagramma “Costruire il mazzo Miti” a pagina 6.

9. APPLICARE GLI EFFETTI INIZIALI

Applicate i seguenti effetti per completare la preparazione:

- A. Collocate accanto al mazzo Miti la carta Riassuntiva indicante il numero dei giocatori. I giocatori utilizzeranno questa carta quando applicheranno gli effetti dei Miti. Riponete tutte le altre carte Riassuntive nella scatola del gioco.



Simbolo del numero dei Giocatori

- B. Posizionate il segnalino Fato sullo spazio della linea del Fato indicato nell'angolo superiore sinistro della scheda del Grande Antico. Per esempio, la scheda di Azathoth riporta che il segnalino Fato deve essere posizionato sullo spazio “15” della linea del Fato.



Valore iniziale di Fato

- C. Posizionate il segnalino Presagio sullo spazio verde (cometa) dell'area Presagio.

- D. Posizionate le prime quattro carte del mazzo Risorsa a faccia in su nei quattro riquadri della riserva (nell'angolo inferiore sinistro del tabellone di gioco).

- E. Fate apparire il numero di Portali indicato sulla carta Riassuntiva.

Per far apparire un Portale, prendete il primo segnalino Portale dalla pila dei Portali e piazzatelo a faccia in su nello spazio indicato sullo stesso segnalino. Quindi pescate un segnalino Mostro dalla riserva dei Mostri e piazzatelo sullo stesso spazio.

- F. Guardate l'illustrazione sul dorso della prima carta del mazzo Incontri Spedizione. Posizionate quindi il segnalino Spedizione Attiva sullo spazio del tabellone corrispondente all'illustrazione.

- G. Fate apparire il numero di Indizi indicato sulla carta Riassuntiva.

Per far apparire un Indizio, pescate un segnalino Indizio dalla riserva degli Indizi, rivelatelo e posizionatelo nuovamente a faccia in giù sullo spazio indicato dallo stesso Indizio.

- H. Infine, pescate una carta Mistero e posizionatela accanto alla scheda del Grande Antico. Quindi applicate eventuali effetti della carta che riportano la dicitura “Quando questa carta entra in gioco”.

COSTRUIRE IL MAZZO MITI



1

Pila Verde Pila Gialla Pila Blu



Composizione del Mazzo Miti
sulla scheda del Grande Antico

	Verde	Giallo	Blu
Parte I:	1	2	1
Parte II:	2	3	1
Parte III:	2	4	0



2

Parte I
1 Verde, 2 Gialle, 1 Blu

3

Parte II
2 Verdi, 3 Gialle, 1 Blu

4

Parte III
2 Verdi, 4 Gialle

Durante il punto 8 della preparazione, i giocatori costruiscono il mazzo Miti. In ogni partita, questo mazzo viene costruito in modo diverso, a seconda delle istruzioni riportate sulla scheda Grande Antico. Per costruire questo mazzo, svolgete le seguenti azioni:

1. Separate tutte le carte Miti in tre pile, a seconda del colore sulla faccia di ogni carta (verde, giallo e blu). Mescolate le tre pile separatamente e piazzatele a faccia in giù sul tavolo.
2. Costruite la parte I del mazzo Miti pescando le carte nei colori e nelle quantità indicate (nella parte inferiore della

scheda Grande Antico) e mescolandole insieme. Non guardate le carte in questo momento.

3. Quindi costruite la parte II del mazzo Miti (seguendo le stesse istruzioni indicate per la parte I) e piazzatela **sotto** il mazzo della parte I.
4. Infine, costruite la parte III del mazzo Miti e piazzatela **sotto** la parte II in modo da creare un unico mazzo Miti. Una volta creato, **non mescolate questo mazzo**. Piazzate il mazzo accanto alla scheda Grande Antico. Riponete nella scatola tutte le carte Miti rimaste, senza guardarle.

SCOPO DEL GIOCO

Eldritch Horror è un gioco cooperativo. Tutti i giocatori formano un'unica squadra e vincono o perdono la partita insieme. Lo scopo principale degli investigatori è quello di scacciare il Grande Antico da questo mondo risolvendo i Misteri (consultare pagina 16).

Oltre a questo, gli investigatori devono occuparsi di numerosi pericoli e crisi che minacciano il mondo. Nel gioco, questi pericoli sono rappresentati dai Portali (che a loro volta generano Mostri e possono risvegliare il Grande Antico) e dalle carte Miti con il tratto **DICERIA** (che ostacolano gli investigatori e possono far terminare la partita in anticipo).

Per maggiori dettagli, consultare "Condizioni di Vittoria" a pagina 11.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Eldritch Horror si svolge in una serie di round di gioco. Ogni round è suddiviso in tre fasi che vengono risolte nel seguente ordine:

1. **Fase Azioni:** Gli investigatori eseguono le azioni per spostarsi sul tabellone di gioco e per preparare le mosse successive.
2. **Fase Incontri:** Gli investigatori affrontano i Mostri o risolvono le carte Incontro nello spazio in cui si trovano.
3. **Fase Miti:** L'Investigatore Capo risolve una carta Miti. Solitamente queste carte fanno avanzare il segnalino Fato, fanno apparire nuovi Portali o generano nuovi pericoli che gli investigatori devono superare.

Alla fine di ogni Fase Miti, l'Investigatore Capo può passare il segnalino Investigatore Capo ad un giocatore a sua scelta. Quindi gli investigatori iniziano a giocare un altro round, partendo nuovamente dalla Fase Azioni. I giocatori continuano a risolvere i round di gioco fin quando non vincono o perdono la partita.

Alla fine della guida di riferimento troverete una scheda riassuntiva di tutte le fasi.



FASE 1: FASE AZIONI

Durante questa fase, ogni investigatore svolge un massimo di due azioni. Eseguire le azioni è il modo principale con cui gli investigatori si spostano sul tabellone e acquisiscono carte e segnalini utili al loro scopo (come le carte Risorsa e i biglietti di viaggio).

Questa fase inizia con il turno dell'Investigatore Capo. Egli esegue due azioni a sua scelta, dopodiché l'investigatore alla sua sinistra esegue due azioni, e così via, fin quando ogni investigatore non ha eseguito le sue azioni.

Durante la Fase Azioni, gli investigatori possono svolgere le seguenti azioni. Nelle sezioni seguenti troverete tutte le regole riguardanti queste azioni.

- Viaggiare
- Riposare
- Scambiare Beni
- Prepararsi per il Viaggio
- Acquisire Risorse
- Azioni di un Componente

Importante: Durante un round, ogni investigatore può eseguire ciascuna azione **solo una volta**. Per esempio, nel corso di un round un investigatore non può svolgere due azioni Riposare.

AZIONE VIAGGIARE

L'investigatore muove il suo segnalino Investigatore in un qualsiasi spazio adiacente (consultare "Cosa sono gli Spazi e i Percorsi?" a destra). Dopo il movimento, l'investigatore può spendere un qualsiasi numero di biglietti di viaggio per spostarsi di uno spazio aggiuntivo per ogni biglietto speso. Gli investigatori possono spendere i Biglietti Ferroviari soltanto per muoversi lungo i percorsi Ferroviari e i Biglietti Marittimi per muoversi lungo i percorsi Marittimi (consultare "Cosa sono gli Spazi e i Percorsi?" a destra). Consultare il diagramma "Esempio di Fase Azioni" a pagina 8 per un esempio di azione Viaggiare.

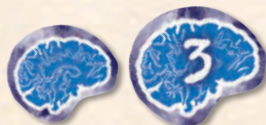
AZIONE RIPOSARE

L'investigatore recupera 1 punto Salute e 1 punto Sanità Mentale (consultare "Salute e Sanità Mentale" a pagina 14).

Un investigatore **non può** svolgere quest'azione se c'è un Mostro nello spazio in cui si trova.



Segnalini Salute



Segnalini Sanità Mentale

COSA SONO GLI SPAZI E I PERCORSI?

I differenti tipi di spazio e di percorso sono mostrati nella "Legenda" sul tabellone di gioco.

I segnalini vengono spesso posizionati sugli **SPAZI** del tabellone di gioco. Gli spazi possono essere rappresentati da luoghi con un nome (come "Arkham") o da luoghi numerati.



Esempi di investigatori sugli spazi

Ogni spazio è collegato ad almeno uno spazio adiacente tramite linee definite **PERCORSI**.

Il tipo (colore) di ogni percorso corrisponde ad un tipo di biglietto di viaggio (consultare "Azione Viaggiare").

AZIONE SCAMBIARE BENI

L'investigatore può scambiare beni in suo possesso (Risorse, Artefatti, Indizi, Incantesimi e biglietti di viaggio) con un altro investigatore presente nel suo stesso spazio.

AZIONE PREPARARSI PER IL VIAGGIO

Se l'investigatore si trova **su uno spazio Città**, riceve un biglietto di viaggio a sua scelta. L'investigatore non può ricevere un Biglietto Ferroviario se non c'è almeno un percorso Ferroviario connesso allo spazio in cui si trova. Allo stesso modo, l'investigatore non può ricevere un Biglietto Marittimo se non c'è almeno un percorso Marittimo connesso allo spazio in cui si trova.

Se in qualsiasi momento del gioco un giocatore ha più di due biglietti di viaggio, deve scegliere i due da tenere e scartare gli altri.



Biglietto Marittimo



Biglietto Ferroviario



AZIONE ACQUISIRE RISORSE

Se l'investigatore si trova **su uno spazio Città**, può tentare di acquisire carte Risorsa dalla riserva. Egli esegue una prova di Influenza (🎲) tirando i dadi e prende delle Risorse a sua scelta dalla riserva: **IL VALORE TOTALE** delle Risorse prese deve essere pari o inferiore al numero di successi ottenuti con il tiro (consultare "Prove" a pagina 12).



Una carta Risorsa

Se l'investigatore non acquisisce carte Risorsa, può scartare una carta a sua scelta dalla riserva.

Dopo aver eseguito l'azione Acquisire Risorse, rimpiazzate le carte scartate o prese dalla riserva pescando altre carte dal mazzo Risorse, in modo da riempire gli spazi vuoti.

Un investigatore **non può** eseguire quest'azione se c'è un Mostro nello spazio in cui si trova.

AZIONI DESCRITTE SU UN COMPONENTE

L'investigatore può eseguire un'azione descritta su uno dei suoi componenti (come una carta o la sua scheda Investigatore). Queste azioni sono precedute dalla parola **"Azione"** scritta in grassetto.



Azione su una scheda Investigatore

Un investigatore non può eseguire l'azione di uno stesso componente più di una volta per round, ma può eseguire azioni di componenti diversi.

Esempio: Lily Chen utilizza l'azione riportata sulla sua scheda Investigatore. Poi, come sua seconda azione, potrebbe eseguire un'azione descritta su una carta Risorsa in suo possesso.

Un investigatore può anche eseguire alcune azioni utilizzando i componenti posseduti da altri investigatori che si trovano nel suo stesso spazio. Queste azioni sono precedute dalla frase "Azione Locale", scritta in grassetto.

ESEMPIO DI FASE AZIONI



1. All'inizio della Fase Azioni, Silas Marsh si trova a San Francisco. Silas possiede il segnalino Investigatore Capo, per cui esegue le sue due azioni per primo.
2. Come prima azione, Silas esegue un'azione Viaggiare. Egli si sposta da San Francisco allo spazio 5.
3. Durante la sua azione Viaggiare, Silas decide di spendere il suo Biglietto Ferroviario per muoversi di un spazio aggiuntivo lungo il percorso Ferroviario che porta ad Arkham.

4. Come seconda azione, Silas decide di eseguire un'azione Riposare per recuperare 1 punto Salute e 1 punto Sanità Mentale. Poiché Silas possiede già un numero di segnalini Sanità Mentale pari al suo valore massimo di Sanità Mentale, egli guadagna solo 1 punto Salute. Silas prende 1 segnalino Salute dalla riserva e lo pone accanto alla sua scheda Investigatore.

Silas ha svolto le sue due azioni. Adesso l'investigatore alla sua sinistra può eseguire due azioni.

FASE 2: FASE INCONTRI

Durante questa fase, ogni investigatore risolve **un incontro**. Spesso gli incontri richiedono che il giocatore legga un breve testo narrativo su una carta Incontro che può avere effetti positivi e/o negativi.

Questa fase inizia con l'Investigatore Capo. L'investigatore risolve un incontro, poi l'investigatore alla sua sinistra risolve un incontro, e così via finché ogni investigatore non ha risolto un incontro.

Durante la Fase Incontri, 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, egli risolve invece un incontro a sua scelta con il luogo o con un segnalino lì presente, secondo le modalità descritte sotto.

INCONTRI DI COMBATTIMENTO

Se un investigatore si trova su uno spazio contenente uno o più Mostri, **deve** risolvere un Incontro di Combattimento contro ogni Mostro presente in quello spazio, uno per volta, in un ordine a sua scelta. Gli Incontri di Combattimento sono descritti nel dettaglio a pagina 14.

Dopo che un investigatore ha risolto tutti gli Incontri di Combattimento, se non sono rimasti Mostri nel suo spazio, **può risolvere un altro incontro**.

INCONTRI DEL LUOGO

L'investigatore pesca una carta Incontro con la stessa illustrazione dello spazio in cui si trova o una carta dal mazzo degli Incontri Generici. L'investigatore risolve l'effetto relativo allo spazio in cui si trova, poi scarta la carta.



Carta Incontro
in America



Carta Incontro
in Europa



Carta Incontro
in Asia/Australia



Carta Incontro
Generico

Se un investigatore può pescare tra diversi tipi di carte Incontro, sceglie il mazzo da cui pescare.

Esempio: Un investigatore si trova ad Arkham. Egli può decidere di pescare una carta dal mazzo Incontri Generici o dal mazzo Incontri in America. Se l'investigatore decide di pescare una carta Incontro Generico, risolve quindi la porzione della carta denominata "Città".

Il testo che si trova sotto il nome di ogni spazio, sul tabellone di gioco, indica gli effetti più comuni che gli investigatori possono trovare sulle carte Incontro di quel luogo.



Gli incontri a Roma spesso
migliorano la Volontà
(V) dell'investigatore

INCONTRI DEI SEGNALINI

Alcuni segnalini sono posizionati sugli spazi del tabellone di gioco e forniscono ulteriori possibilità di incontri agli investigatori che si trovano in quello spazio.

- I segnalini Indizio consentono agli investigatori di pescare e risolvere le carte Incontro Indagine.



Segnalino Indizio



Carta Incontro Indagine

- I segnalini Portale consentono agli investigatori di pescare e risolvere le carte Incontro nei Mondi Esterni.



Segnalino Portale



Carta Incontro nei
Mondi Esterni

- Il segnalino Spedizione Attiva consente agli investigatori di pescare e risolvere le carte Incontro Spedizione.



Segnalino Spedizione
Attiva



Carta Incontro
Spedizione

- I segnalini Diceria consentono agli investigatori di risolvere l'incontro descritto sulla carta Miti **DICERIA** che fa riferimento a quello spazio.



Segnalino Diceria



Carta Miti Diceria

- I segnalini Investigatore Sconfitto consentono agli investigatori di risolvere l'incontro descritto sul dorso della scheda dell'investigatore sconfitto (consultare "Investigatori Sconfitti" a pagina 14).



Il segnalino di un
Investigatore sconfitto



Dorso della
Scheda Investigatore

FASE 3: FASE MITI

Durante questa fase, l'Investigatore Capo pesca la prima carta del mazzo Miti. Una carta Miti può produrre sette possibili effetti e l'Investigatore Capo li risolve **nell'ordine in cui appaiono** (da sinistra a destra, iniziando dall'alto). L'ordine e gli effetti di ogni elemento sono descritti di seguito:

Avanzare il Segnalino Presagio 	Muovere il segnalino Presagio di uno spazio in senso orario lungo il tracciato. Quindi avanzare il segnalino Fato di uno spazio per ogni Portale sul tabellone corrispondente allo spazio in cui si trova il segnalino Presagio (consultare "Cosa sono la linea del Fato e l'area Presagio?")
Applicare gli Effetti Crisi 	Risolvere tutti gli effetti preceduti dal simbolo  che appaiono sui componenti in gioco. Questi componenti sono contrassegnati nell'angolo inferiore destro con un simbolo Crisi di colore rosso. Risolvere questi effetti nel seguente ordine: Mostri, scheda Grande Antico, carte Miti di tipo PERSISTENTE ed infine i beni degli investigatori e le loro Condizioni.
Apparizione dei Portali 	Fare apparire il numero di Portali specificato sulla carta Riassuntiva (consultare "Apparizione dei Portali" a destra).
Ondata di Mostri 	Su ogni Portale corrispondente allo spazio in cui si trova attualmente il segnalino Presagio, fare apparire il numero di Mostri indicato sulla carta Riassuntiva (consultare "Apparizione dei Mostri" a pagina 11). Se, sul tabellone di gioco, attualmente non ci sono Portali corrispondenti, fare apparire invece un Portale.
Apparizione degli Indizi 	Fare apparire il numero di Indizi specificato sulla carta Riassuntiva (consultare "Apparizione degli Indizi" a pagina 11).
Piazzare un Segnalino Diceria 	Piazzare un segnalino Diceria sullo spazio indicato (consultare "Dicerie" a pagina 16).
Piazzare i Segnalini Soprannaturale 	Piazzare il numero indicato di segnalini Soprannaturale su questa carta Miti.
Risolvere l'Effetto 	Se questa carta possiede il tratto EVENTO (scritto sopra il testo dell'effetto), risolvere immediatamente l'effetto e quindi scartare la carta. Se la carta possiede il tratto PERSISTENTE, metterla in gioco piazzandola accanto alla scheda Grande Antico. Questa carta rimarrà in gioco fin quando non verrà scartata a causa di un altro effetto di gioco.

Gli investigatori **risolvono solo gli effetti indicati sulla carta Miti appena pescata**. Per esempio, se la carta Miti pescata non ha il simbolo Apparizione degli Indizi, gli investigatori non eseguono il punto Apparizione degli Indizi.

COSA SONO LA LINEA DEL FATO E L'AREA PRESAGIO?

La **LINEA DEL FATO** indica il tempo rimasto prima che il Grande Antico si risvegli (consultare pagina 16). Quando il segnalino Fato **AVANZA**, spostate il segnalino Fato **verso** lo spazio "0" della linea del Fato. Quando il segnalino Fato **RETROCEDE**, spostate il segnalino Fato in modo da **allontanarlo** dallo spazio "0" della linea del Fato.

Lo scopo dell'**AREA PRESAGIO** è quella di far avanzare il segnalino Fato. Quando il segnalino Presagio avanza, gli investigatori avanzano il segnalino Fato di 1 spazio per ogni Portale sul tabellone che corrisponde al simbolo Presagio attualmente indicato.



APPARIZIONE DEI PORTALI

Quando un effetto fa apparire un Portale, prendete il segnalino Portale in cima alla pila dei Portali e piazzatelo a faccia in su sullo spazio indicato dal segnalino stesso.

Quando appare un Portale, **un Mostro appare sullo stesso spazio** (consultare "Apparizione dei Mostri" a pagina 11).



Un Portale e un Mostro apparsi ad Arkham

COSA SONO I PORTALI?

I segnalini Portale rappresentano delle lacerazioni nel tessuto della realtà. Questi passaggi possono condurre ad altri mondi, ad altre dimensioni o persino ad altri punti del tempo. Queste pericolose anomalie fanno apparire nel nostro mondo entità terrificanti, come i Mostri ed infine persino i Grandi Antichi.

I Portali sono il mezzo principale con cui il segnalino Fato avanza (consultare il punto della Fase Miti "Avanzare il segnalino Presagio"). Per evitare di far avanzare il segnalino Fato (ed impedire al Grande Antico di risvegliarsi), gli investigatori devono risolvere le carte Incontro nei Mondi Esterni per chiudere (scartare) i Portali.

APPARIZIONE DEI MOSTRI

Quando un effetto fa apparire un Mostro, pescate un segnalino Mostro a caso dalla riserva dei Mostri e piazzatelo sullo spazio indicato dall'effetto.

Se il Mostro possiede il simbolo Apparizione, immediatamente dopo la sua apparizione guardate il retro del segnalino Mostro ed applicatene l'effetto (per esempio, "Quando appare questo Mostro, piazzatelo nel Cuore d'Africa").



*Simbolo
Apparizione
su un Mostro*

COS'È LA RISERVA DEI MOSTRI?

Durante la preparazione, i giocatori scelgono un qualsiasi contenitore opaco, come il coperchio della scatola, per piazzarvi dentro la riserva dei Mostri. Quando appare un Mostro, un giocatore pesca un segnalino Mostro dalla riserva dei Mostri senza guardarlo. Quando un Mostro viene sconfitto o scartato, riponetelo nella riserva dei Mostri. Quindi agitate il contenitore per rimescolare i segnalini Mostro.

APPARIZIONE DEGLI INDIZI

Quando un effetto fa apparire un Indizio, pescate un segnalino Indizio a caso dalla riserva degli Indizi, rivelatelo e piazzatelo a faccia in giù sullo spazio indicato nello stesso segnalino Indizio.



Questo Indizio viene piazzato su Arkham

COSA SONO GLI INDIZI?

I segnalini Indizio rappresentano segreti e conoscenze sui Grandi Antichi. Gli investigatori possono raccogliere questi segnalini risolvendo gli Incontri Indagine (consultare pagina 9).

Gli investigatori utilizzano gli Indizi per risolvere i Misteri (consultare pagina 16), verificare la veridicità delle Dicerie (consultare pagina 16) e ritirare i dadi durante le prove (consultare pagina 12).

CONDIZIONI DI VITTORIA

Gli investigatori vincono immediatamente la partita se risolvono tre Misteri del Grande Antico. Se il Grande Antico si risveglia, per vincere gli investigatori devono inoltre risolvere il Mistero Finale (consultare pagina 16).



Dorso di una carta
Mistero di Azathoth



*Fronte di una carta
Mistero di Azathoth*

Gli investigatori **perdono la partita** se si verifica una delle seguenti condizioni:

- Se il segnalino **Fato** raggiunge lo spazio “0” della linea del Fato, il Grande Antico si risveglia. Il retro della scheda Grande Antico specifica il modo in cui gli investigatori perdono la partita (consultare “Il Grande Antico si Risveglia” a pagina 16).
- Tutti gli investigatori sono stati **eliminati** dal gioco.
- L'effetto di una carta provoca la sconfitta degli investigatori. Questo effetto appare spesso su alcune carte Miti con il tratto **DICERIA**.
- Gli investigatori devono pescare una carta Miti ma ciò non è possibile poiché il **mazzo Miti si è esaurito**.

Mittente: Ramsay

Destinatario: Black Chamber

Destinatario: Black Chamber

L'8 ottobre, a Berlino, uno dei nostri Osservatori ha intercettato il seguente messaggio proveniente da un noto Membro della Loggia del Crepuscolo d'Argento. I nostri primi tentativi di decifrarlo hanno avuto esito negativo. Vi prego di dare a questo documento la più alta priorità.

[illegible]

Avremo bisogno di un cifrario per decrittare.
 Contattate il nostro agente all'interno della loggia.
 Non utilizzate gli osservatori.
 -scarborough

Questo documento è strettamente riservato.
Il possesso di questo documento o la conoscenza del suo contenuto senza la necessaria autorizzazione di sicurezza è un atto di alto tradimento, punito con la pena di morte.

ALTRE REGOLE

Questa sezione descrive tutte le altre regole necessarie per giocare.

PROVE

Molti effetti richiedono che gli investigatori eseguano una **prova**. Per eseguire una prova, l'investigatore tira i dadi per determinare il successo o il fallimento della prova. Solitamente, il superamento delle prove fornisce benefici all'investigatore, mentre fallire una prova ha degli effetti secondari negativi.

Per eseguire una prova, l'investigatore **tira un numero di dadi pari al suo valore nella caratteristica indicata**, prendendo anche in considerazione eventuali effetti che aggiungono o tolgono punti alla sua caratteristica. Gli investigatori tirano **un minimo di 1 dado** in ogni prova.

Se l'investigatore **ottiene almeno un successo** (un "5" o un "6"), **SUPERA** la prova. Se non ottiene alcun successo, **FALLISCE**. Il numero di successi ottenuti con il tiro viene definito **RISULTATO DELLA PROVA**.

Quando un investigatore supera o fallisce una prova, segue le istruzioni relative al risultato ottenuto.

Esempio: Lily Chen possiede una carta Risorsa "Tomo Arcano" che riporta la seguente dicitura: "Quando esegui un'azione Riposare, puoi effettuare una prova di . Se superi la prova, ricevi 1 Incantesimo." Mentre riposa, Lily effettua questa prova utilizzando il suo valore di Conoscenza (, pari a 2. Lily tira 2 dadi ottenendo "1" e "3". Poiché non ha ottenuto alcun "5" o "6", Lily non supera la prova e quindi non guadagna un Incantesimo.

Durante ogni prova, un investigatore può utilizzare solo una carta con un effetto che fornisce un bonus alla caratteristica (per esempio, una Risorsa che riporta "Guadagni +1 "). Se l'investigatore possiede diverse carte con effetti che forniscono un bonus, egli utilizza **il bonus più alto**.

PROVE SULLE CARTE

Su molte carte, le prove sono indicate utilizzando il simbolo della caratteristica racchiuso tra parentesi, preceduto da un breve testo narrativo. Quando un investigatore risolve un effetto che include il simbolo di una caratteristica nel testo, deve immediatamente eseguire una prova con quella caratteristica. La dicitura della prova può anche contenere un modificatore (come "-1"): questo può far sì che l'investigatore aggiunga o tolga dadi nella prova.

Notate che, sulle carte, la maggior parte dei termini di gioco è scritta in lettere maiuscole per aiutare i giocatori a distinguerli dal testo narrativo.

RITIRARE I DADI

Immediatamente dopo aver tirato i dadi durante una prova, un investigatore può spendere un segnalino Indizio per ritirare un dado. L'investigatore può fare ciò diverse volte, spendendo un segnalino Indizio ogni volta. L'investigatore determina il superamento o il fallimento della prova dopo aver finito di tirare i dadi.

COSA SONO LE CARATTERISTICHE?

Ogni investigatore ha cinque diverse caratteristiche elencate nella parte inferiore della sua scheda Investigatore. Il numero sotto ogni caratteristica indica il numero di dadi che l'investigatore tira quando esegue una prova (consultare "Prove" a sinistra).



Caratteristica su una scheda Investigatore

SEGNALINI MIGLIORAMENTO

Questi segnalini rappresentano l'addestramento di un investigatore in caratteristiche specifiche. Quando un effetto consente ad un investigatore di migliorare una caratteristica, l'investigatore guadagna un segnalino Miglioramento con il simbolo corrispondente e lo piazza sotto la sua scheda Investigatore con il lato "+1" visibile. Se l'investigatore migliorerà nuovamente quella caratteristica, girerà quel segnalino in modo da mostrare il lato "+2". Il valore finale della caratteristica di un investigatore è uguale al valore stampato sulla sua scheda più il valore indicato sul corrispondente segnalino Miglioramento.



Segnalino Miglioramento della Conoscenza

INCONTRI COMPLESSI

Gli Incontri Spedizione, gli Incontri nei Mondi Esterni e gli Incontri Speciali sono avventure remunerative ma pericolose, definite "incontri complessi". Ciascuna di queste carte ha tre effetti. Per risolvere questi incontri, un investigatore risolve dapprima l'effetto iniziale (il riquadro in cima alla carta). A seconda del risultato di questo effetto, l'investigatore risolve immediatamente **uno** degli altri due effetti.

Se supera la prova dell'effetto iniziale, l'investigatore risolve l'effetto della carta relativo al "superamento della prova". Se fallisce, l'investigatore risolve l'effetto relativo al "fallimento". L'investigatore risolve l'intero effetto descritto nel riquadro appropriato (e ciò può comportare prove aggiuntive), dopodiché scarta la carta.



Esempio di Incontro Complesso

Se una carta Incontro nei Mondi Esterni dice ad un investigatore "chiudi questo Portale", l'investigatore scarta il segnalino Portale dallo spazio in cui si trova.

Dopo aver risolto un Incontro Spedizione, l'investigatore sposta il segnalino Spedizione Attiva nello spazio corrispondente alla nuova carta visibile in cima al mazzo Incontri Spedizione.

ESEMPIO DI INCONTRO NEI MONDI ESTERNI



1. Durante la Fase Incontri, Silas Marsh si trova su uno spazio contenente un segnalino Portale.
2. Silas decide di varcare il Portale, per cui pesca una carta dal mazzo Incontri nei Mondi Esterni. Egli risolve l'effetto iniziale e deve affrontare una prova "(Osservazione - 1)". Ciò significa che Silas deve effettuare una prova con la sua Osservazione.
3. Il valore della caratteristica Osservazione di Silas è pari a "3", a cui bisogna applicare il modificatore della prova (-1).
4. Silas non ha altre caratteristiche o beni che modificano ulteriormente questo valore, per cui tira 2 dadi.
5. Silas non ha ottenuto alcun "5" o "6" e, quindi, fallisce la prova. Egli risolve l'effetto che si applica in caso di fallimento: deve perdere 3 punti Sanità Mentale a meno che non spenda 1 segnalino Indizio. Silas poi scarta la carta Incontro nei Mondi Esterni.

RICEVERE BENI E CONDIZIONI

Spesso gli investigatori ricevono Artefatti, Condizioni, Incantesimi e Risorse. Quando un investigatore riceve una carta o un segnalino, piazza la carta o il segnalino a faccia in su accanto alla sua scheda Investigatore.

INCANTESIMI E CONDIZIONI

Ogni carta Incantesimo e Condizione è unica, in quanto ciascuna di esse ha delle informazioni diverse, scritte sul suo dorso. Quando un giocatore riceve una carta Incantesimo o Condizione, **può guardare solo il fronte della carta.**



Fronte di una
Carta Condizione



Fronte di una
Carta Incantesimo

La carta indica il momento in cui un investigatore può girarla ed applicarne immediatamente gli effetti descritti sul dorso.

INVESTIGATORI BLOCCATI

Gli investigatori possono essere Bloccati da un certo numero di effetti. Un investigatore Bloccato non può eseguire azioni.

Quando un investigatore viene Bloccato, deve adagiare il suo segnalino Investigatore su un lato in modo da ricordare di essere Bloccato. Invece di eseguire azioni durante la Fase Azioni, egli rialza il suo segnalino Investigatore. A questo punto l'investigatore non è più Bloccato.



Segnalino di un Investigatore Bloccato



SALUTE E SANITÀ MENTALE

Ogni investigatore inizia la partita con segnalini Salute e Sanità Mentale di valore pari, rispettivamente, ai suoi valori massimi di Salute e Sanità Mentale.



Quando, a causa di un effetto, un investigatore **PERDE** punti Salute o Sanità Mentale, egli scarta segnalini Salute o Sanità Mentale dalla sua scheda Investigatore. Se un investigatore **RECUPERA** Salute o Sanità Mentale, egli prende segnalini Salute o Sanità Mentale dalla riserva dei segnalini. I segnalini Salute o Sanità Mentale di un investigatore non possono superare il suo valore massimo.

INVESTIGATORI SCONFITTI

Quando la Salute o la Sanità Mentale di un investigatore giunge a zero, egli è immediatamente **SCONFITTO** e deve svolgere le seguenti attività:

1. **Avanzare il segnalino Fato:** Avanzare il segnalino Fato di 1 spazio.
2. **Riposizionamento:** Muovere il segnalino Investigatore sullo spazio Città più vicino. Quindi adagiare il segnalino Investigatore su un lato 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.



Segnalino di un Investigatore Sconfitto

3. **Raccogliere i suoi beni:** 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 quando un altro investigatore incontrerà l'investigatore sconfitto.
4. **Passare il segnalino Investigatore Capo:** Se l'investigatore sconfitto aveva il segnalino Investigatore Capo, deve passare il segnalino ad un giocatore a sua scelta.

Dopo aver svolto le attività descritte sopra, gli investigatori continuano a risolvere l'attuale fase del gioco.

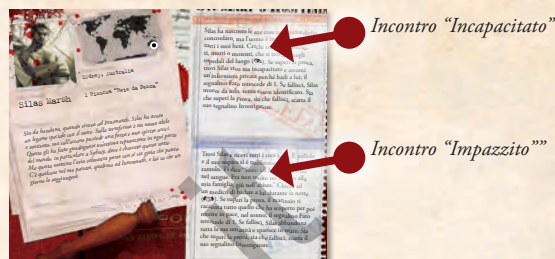
SCEGLIERE UN NUOVO INVESTIGATORE

Se un investigatore è stato sconfitto, alla fine della Fase Miti il giocatore che controllava quell'investigatore sceglie un nuovo investigatore. Per scegliere un nuovo investigatore, il giocatore **sceglie un qualsiasi investigatore inutilizzato e segue i punti 3-4 della preparazione a pagina 4.**

INCONTRARE GLI INVESTIGATORI SCONFITTI

Gli investigatori possono incontrare il segnalino di un investigatore sconfitto per recuperare i beni in suo possesso e, per quanto possibile, far retrocedere il segnalino Fato.

Se, durante la fase Incontri, un investigatore si trova sullo stesso spazio del segnalino di un investigatore sconfitto, può risolvere uno degli incontri descritti sul dorso della scheda dell'investigatore sconfitto. Egli risolve l'incontro "Incapacitato" se il segnalino Investigatore ha un segnalino Salute su di esso, oppure l'incontro "Impazzito" se il segnalino Investigatore ha un segnalino Sanità Mentale su di esso.



Dopo aver risolto questo incontro, rimuovete dal gioco il segnalino e la scheda dell'Investigatore sconfitto. Quell'investigatore non potrà più essere utilizzato per il resto della partita.

INVESTIGATORI DIVORATI

Alcuni effetti di gioco fanno sì che gli investigatori vengano **DIVORATI**. Quando un investigatore viene divorato, si considera sconfitto ma segue solo i punti 1 e 4 della sezione "Investigatori Sconfitti" a sinistra. L'investigatore quindi scarta tutte le carte Condizione, i beni in suo possesso, i suoi segnalini Salute, Sanità Mentale e Miglioramento e rimuove la sua scheda e il suo segnalino Investigatore dal gioco. Alla fine della Fase Miti, il giocatore sceglie un nuovo investigatore, come descritto a sinistra.

INCONTRI DI COMBATTIMENTO

Risolvere gli Incontri di Combattimento è il modo principale con cui gli investigatori possono sconfiggere i Mostri e rimuoverli dal tabellone di gioco.

Quando incontra un Mostro, l'investigatore gira il segnalino Mostro a faccia in giù e legge le informazioni scritte sul dorso del segnalino. L'investigatore quindi esegue due prove: dapprima una **PROVA DI VOLONTÀ** seguita da una **PROVA DI FORZA**, per determinare il risultato dell'Incontro di Combattimento.



Dorso di un Segnalino Mostro

PROVA DI VOLONTÀ'

L'investigatore esegue la prova di Volontà (🧠) indicata sul segnalino Mostro.

Se il valore di **TERRORE** del Mostro è **superiore** al numero di successi ottenuti con il tiro ("5" e "6"), l'investigatore perde un numero di punti Sanità Mentale uguale alla differenza (consultare "Esempio di Combattimento" sotto).

PROVA DI FORZA

L'investigatore esegue la prova di Forza (💪) indicata sul segnalino Mostro.

Se il valore di **DANNO** del Mostro è **superiore** al numero di successi ottenuti con il tiro, l'investigatore perde un numero di punti Salute uguale alla differenza (consultare "Esempio di Combattimento" sotto).

Il Mostro perde un numero di punti Salute pari al numero di successi ottenuti. Indicate questi successi piazzando dei segnalini Salute sul segnalino Mostro. Quando un Mostro ha perso un numero di punti Salute pari o superiore alla sua **RESISTENZA**, il Mostro viene sconfitto e riposto nella riserva dei Mostri.

Se l'investigatore non ha sconfitto il Mostro, il Mostro rimane sullo spazio in cui si trovava insieme ai segnalini Salute piazzati su di esso.

MOSTRI LEGGENDARI

Alcuni Mostri sono così forti o sfuggitivi da essere immuni ad alcuni effetti. I Mostri Leggendarie vengono trattati come i Mostri normali con alcune eccezioni: essi non possono essere spostati, scartati o riposti nella riserva dei Mostri.



Un Mostro Leggendario

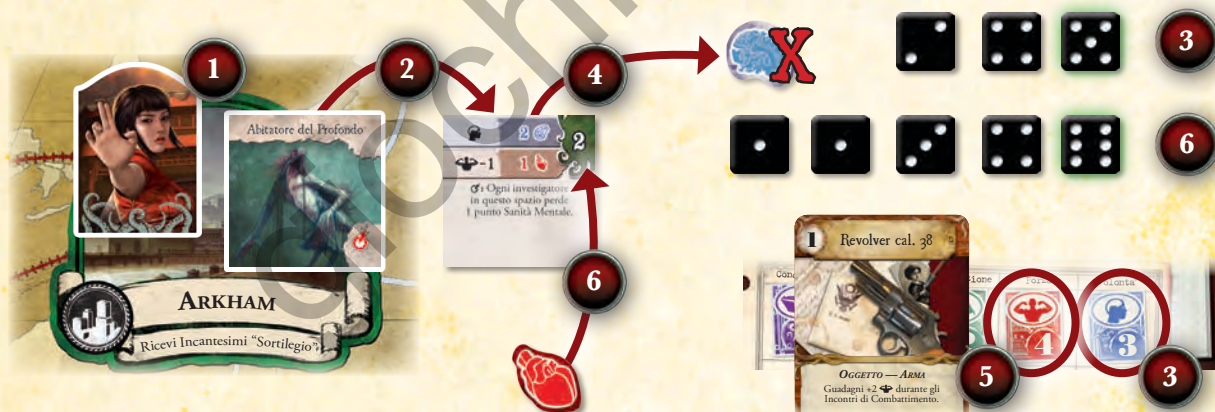
Un Mostro Leggendario non può essere sconfitto a meno che non abbia perso un numero di punti Salute pari alla sua resistenza. In questo caso, viene riposto nella scatola del gioco.

I Mostri Leggendarie appaiono grazie a particolari effetti nei quali viene specificato il loro nome; inoltre essi non vengono mai riposti nella riserva dei Mostri.

ATTACCHI A SORPRESA

Alcuni effetti fanno sì che gli investigatori incontrino Mostri che non si trovano sul tabellone. Quando un effetto dice "Un Mostro ti attacca di sorpresa", l'investigatore pesca un Mostro dalla riserva e lo incontra immediatamente in combattimento. Dopo aver risolto il combattimento, l'investigatore ripone il Mostro nella riserva (anche se non lo ha sconfitto) e continua a risolvere l'effetto che ha provocato l'attacco a sorpresa.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO



1. Durante la Fase Incontri, Lily Chen si trova sullo stesso spazio di un Mostro: deve incontrarlo in combattimento.
2. Lily gira il segnalino Mostro. Questo Mostro non ha effetti che vengono applicati durante il combattimento.
3. Lily esegue una prova di 🧠. Lily ha un valore di 🧠 pari a 3. Il Mostro non indica un modificatore, per cui Lily tira 3 dadi.
4. Lily ottiene 1 successo e lo sottrae dal valore di terrore del Mostro (🧠), pari a 2. Lily perde 1 punto Sanità Mentale (pari alla differenza).

5. Lily esegue una prova di 💪. Possiede un valore di 💪 pari a 4.
4. Lily applica il modificatore del Mostro (-1) e guadagna un bonus grazie al suo "Revolver cal.38" (+2), per cui tira 5 dadi.
6. Lily ottiene 1 successo e lo sottrae dal valore di danno del Mostro (🔥), pari a 1. Poiché Lily ha ottenuto un numero di successi uguale al valore di danno del Mostro, non perde alcun punto Salute.

Lily ha ottenuto 1 successo, per cui il Mostro perde 1 punto Salute. Lily piazza un segnalino Salute sul Mostro. Il suo valore di resistenza è uguale a 2, per cui il Mostro non viene sconfitto e l'incontro termina.

DICERIE

Le carte Miti con il tratto **DICERIA** spesso aggiungono segnalini Diceria sul tabellone di gioco.

Un investigatore che si trovi su uno spazio contenente un segnalino Diceria può incontrare il segnalino durante la Fase Incontri. Per far questo, l'investigatore applica l'effetto descritto sulla carta Miti invece di risolvere una carta Incontro.

Dopo che avete "risolto" una carta Miti, scartatela insieme agli eventuali segnalini posti su di essa, quindi scartate il corrispondente segnalino Diceria dal tabellone di gioco.



Segnalino Diceria

COME SELEZIONARE UNO SPAZIO CASUALMENTE?

Alcuni effetti prodotti da Misteri e carte Miti **DICERIA** fanno sì che vengano aggiunti segnalini su uno "spazio a caso". Ogni volta che un effetto di gioco si riferisce ad uno spazio a caso, quello spazio viene determinato pescando un segnalino Indizio dalla riserva ed utilizzando lo spazio indicato sul dorso del segnalino stesso. Il segnalino Indizio pescato viene quindi scartato.

MISTERI

Per vincere la partita, gli investigatori devono risolvere tre Misteri. Ogni Grande Antico ha un proprio mazzo di carte Mistero con una serie di missioni che gli investigatori devono portare a termine. Durante la preparazione, pescate una carta Mistero e piazzatela a faccia in su accanto alla scheda Grande Antico. Ogni carta indica il modo in cui gli investigatori possono risolvere quel Mistero. Non appena un Mistero viene risolto, pescate immediatamente dal mazzo una nuova carta Mistero e piazzatela a faccia in su **sopra** la precedente carta Mistero.



Una Carta Mistero Completata

La Carta Mistero Attiva

Non appena viene risolto il terzo Mistero, gli investigatori vincono la partita. Se il Grande Antico si risveglia, gli investigatori devono risolvere il Mistero Finale in aggiunta alle tre carte Mistero (consultare "Mistero Finale" a destra).

IL GRANDE ANTICO SI RISVEGLIA

Quando il segnalino Fato raggiunge lo spazio "0" della linea del Fato, il Grande Antico **SI RISVEGLIA**. Girate la scheda Grande Antico e applicate immediatamente gli effetti sotto la dicitura "si Risveglia!" (se presenti) nell'angolo superiore sinistro della scheda. Questa scheda rimane a faccia in giù per il resto della partita e i suoi effetti sostituiscono quelli indicati sul fronte della scheda (incluse le informazioni relative ai Cultisti). Il retro della scheda Grande Antico descrive inoltre il modo in cui gli investigatori vengono sconfitti.

Effetto in caso di risveglio



Mistero Finale

Effetti

Informazioni sui Cultisti

Dorso di una Scheda Grande Antico

ELIMINAZIONE DEI GIOCATORI

Dal momento in cui il Grande Antico si risveglia, quando un investigatore viene sconfitto o divorato il giocatore che lo controlla viene **ELIMINATO**. I giocatori eliminati non scelgono un nuovo investigatore da controllare e non possono più partecipare alla partita.

Se tutti i giocatori vengono eliminati, gli investigatori perdono la partita.

MISTERO FINALE

Una volta che il Grande Antico si è risvegliato, è molto più difficile per gli investigatori vincere la partita. Ogni scheda Grande Antico descrive un **MISTERO FINALE** che gli investigatori devono risolvere per vincere la partita, solitamente affrontando direttamente il Grande Antico.

E ADESSO?

Ora che avete letto questo regolamento, siete pronti per giocare la vostra prima partita! Man mano che vi sorgono dei dubbi durante la partita, consultate la guida di riferimento. Ecco alcuni esempi di regole generalmente riportate sulla guida:

- Quando calcolate la metà di un valore, arrotondate sempre per eccesso.
- L'Investigatore Capo decide tutte le controversie nate tra i giocatori.
- I beni che influenzano "un investigatore" possono essere utilizzati **anche** su se stesso a meno che non specifichino "un altro investigatore".