

ARKHAM HORROR[®]

IL GIOCO DI CARTE



MANUALE DI GIOCO

Oltre il Tempo e lo Spazio...

Presumendo che fossi nel pieno possesso delle mie facoltà mentali l'esperienza di quella notte fu tale che nessun uomo ebbe mai a viverne una simile. Essa fu inoltre una conferma terrificante di tutto quel che avevo tentato di rifiutare in quanto frutto dei miti o dei miei sogni.

—H. P. Lovecraft, *L'Ombra Venuta dal Tempo*

Panoramica del Gioco

Arkham Horror: Il Gioco di Carte è un Living Card Game® (LCG®) collaborativo in cui da uno a quattro investigatori indagano assieme per far luce sui misteri e sventare cospirazioni arcane, lottando allo stesso tempo con i demoni personali che infestano il loro passato.

Ogni giocatore interpreta il ruolo di un singolo investigatore e costruisce un mazzo incentrato sulle capacità di quell'investigatore. Una serie di scenari interconnessi creerà una campagna narrativa che condurrà alla rivelazione graduale di un mistero più grande: in ognuno di questi scenari gli investigatori attraversano ed esplorano numerosi ambienti minacciosi, vanno in cerca di indizi che possano far progredire le indagini e cercano di sconfiggere le infide forze dei miti... o quanto meno di sfuggire ai loro attacchi.

Man mano che la campagna procede, ogni investigatore accumula esperienza e sapienza: il personaggio potrà essere sviluppato in molti modi, aggiungendo nuove e potenti carte di alto livello al suo mazzo. Ma attenzione: più l'investigatore è esposto al mondo arcano, maggiore è il rischio di cedere alla follia. Oltre a sopravvivere e a svelare il mistero, gli investigatori dovranno proteggersi dalla morsa della pazzia che si stringe attorno a loro.

Come Usare Questo Manuale

Questo Manuale di Gioco è concepito come una presentazione di *Arkham Horror: Il Gioco di Carte* ai nuovi giocatori e va usato come guida per chi impara a giocare per la prima volta. Raccomandiamo ai nuovi giocatori di prendere dimestichezza con gli elementi base del gioco usando lo scenario e i mazzi precostruiti (vedi "Mazzi Precostruiti" a pagina 20). L'ultima parte di questo manuale contiene un'introduzione alla campagna e le regole per personalizzare il proprio mazzo, mentre la quarta di copertina offre un riassunto delle parole chiave, delle icone e dei simboli più importanti del gioco.

Le regole complete del gioco sono contenute nel Compendio delle Regole, che tratta anche argomenti più avanzati come l'interpretazione del testo delle carte, la risoluzione dei conflitti di tempistica e una sequenza dettagliata delle fasi di gioco. Consigliamo ai giocatori di prendere prima dimestichezza con il gioco usando questo manuale, per poi consultare i dettagli nel Compendio delle Regole man mano che se ne presenta la necessità nel corso della partita.

Living Card Game

Arkham Horror: Il Gioco di Carte è un gioco collaborativo da uno a quattro giocatori: fino a quattro giocatori possono giocarlo usando i contenuti di questo set base. Inoltre, *Arkham Horror: Il Gioco di Carte* è anche un Living Card Game® (LCG®) ed è possibile incrementare e personalizzare il gradimento e l'esperienza di gioco con l'acquisto di espansioni pubblicate a cadenza regolare. Tali espansioni possono introdurre nuovi investigatori, scenari o campagne aggiuntive, nonché nuove carte giocatore che aggiungeranno maggiore profondità e varietà ai mazzi degli investigatori. Sebbene lo svolgimento di una campagna sia la modalità che fornisce l'esperienza di gioco migliore, ogni scenario in essa contenuto può essere giocato come avventura indipendente. A differenza dei giochi di carte collezionabili, tutte le espansioni dei LCG prevedono una distribuzione fissa: i loro contenuti non sono mai casuali.



Contenuto

Di seguito sono raffigurati gli elementi di gioco per facilitarne l'identificazione (vedi il Compendio delle Regole alle pagine 28-31 per un'anatomia completa delle carte).



44 Segnalini Chaos



1 Sacchetto del Chaos



40 Segnalini Danno (da 1 e da 3)



61 Segnalini Risorsa (da 1, da 3 e da 5)



57 Segnalini Indizio/Destino a due facce (da 1 e da 3)



27 Segnalini Orrore (da 1 e da 3)



5 Carte Investigatore



5 Mini Carte Investigatore



1 Segnalino Investigatore Capo

245 Carte Giocatore



Carta Consultazione del Giocatore



Carta Supporto



Carta Abilità



Carta Evento



Carta Debolezza

111 Carte Scenario



Carta Trama



Carta Capitolo



Carta Consultazione dello Scenario



Carta Luogo (chiusa e aperta)



Carta Nemico



Carta Sventura

Concetti Fondamentali

Questa sezione introduce alcuni concetti importanti per imparare a giocare.

Vittoria e Sconfitta

Ogni partita è un singolo scenario durante il quale gli investigatori raccolgono indizi e collaborano per far luce su un mistero. Man mano che procedono nello scenario, gli investigatori potrebbero raggiungere una risoluzione. Tipicamente, uno scenario termina proseguendo con il mazzo dei capitoli o delle trame, descritti a seguire. Se gli investigatori proseguono con il mazzo dei capitoli, la risoluzione è tendenzialmente favorevole (e può essere considerata una "vittoria"); le altre risoluzioni sono tipicamente meno favorevoli e lasciano gli investigatori in una situazione terribile.

Quando una qualsiasi carta incontro innesca una risoluzione, generalmente indicata dal testo "(→R#)", i giocatori completano lo scenario e consultano il testo della risoluzione corrispondente a quel numero nella Guida alla Campagna per scoprire cosa accade.

Se tutti gli investigatori sono eliminati durante uno scenario, si usa la conclusione "se nessuna risoluzione è stata raggiunta" nella Guida alla Campagna.

Mazzi Scenario

Ogni scenario è rappresentato da 3 distinti mazzi di carte. Tali mazzi forniscono agli investigatori testi narrativi, obiettivi e incontri specifici dello scenario, inclusa una grande varietà di mostri e altre insidie.

Mazzo delle Trame

Il mazzo delle trame rappresenta i progressi delle forze oscure dei miti. Durante la partita, il mazzo delle trame proseguirà gradualmente verso una risoluzione spesso sfavorevole per gli investigatori. In generale, gli investigatori vogliono impedire che ciò accada.

Mazzo dei Capitoli

Il mazzo dei capitoli rappresenta i progressi degli investigatori verso la soluzione del mistero o il raggiungimento degli obiettivi durante uno scenario. In generale, gli investigatori vogliono proseguire con il mazzo dei capitoli per raggiungere una risoluzione dello scenario più favorevole.



Carta Trama

Carta Capitolo

Quando sono disposti uno accanto all'altro nell'area di gioco, i mazzi dei capitoli e delle trame formano l'immagine di un libro e contribuiscono a creare la storia di ogni scenario.

Mazzo degli Incontri

Nel corso della partita, gli investigatori pescheranno carte incontro dal mazzo degli incontri, che rappresentano insidie, mostri, follie e altre sofferenze che gli investigatori dovranno affrontare, sotto forma di carte nemico e sventura.



Carta Nemico



Carta Sventura

Investigatore Capo

L'investigatore capo (scelto durante la preparazione) è il giocatore che dirige i pareggi e prende le decisioni per il gruppo in caso di conflitti. È identificato dal segnalino investigatore capo collocato nella sua area di gioco.



Se ai giocatori viene richiesto di fare una scelta tra due o più opzioni egualmente valide (per esempio, se un nemico deve muoversi verso "l'investigatore più vicino" e ci sono due investigatori alla stessa distanza), è l'investigatore capo a scegliere tra queste opzioni.

Se i giocatori non sono sicuri su come risolvere un conflitto di regole o di tempistiche, l'investigatore capo risolve tale conflitto nella maniera che percepisce come la peggiore possibile al momento, relativamente alla possibilità di vincere lo scenario e proseguire la partita. Questa è nota come la "regola nera" e il suo uso consente di procedere con lo svolgimento del gioco senza costringere i giocatori a ricorrere a una consultazione in occasione di ogni conflitto.

Ordine di Gioco

La formula "in ordine di gioco" è usata per indicare l'ordine in cui i giocatori risolvono o eseguono un passo di gioco. Quando ai giocatori viene richiesto di fare qualcosa "in ordine di gioco", l'investigatore capo lo fa per primo, seguito da tutti gli altri giocatori, uno alla volta, in senso orario.

Per Investigatore (♣)

Il simbolo ♣ accanto a un valore moltiplica quel valore per il numero di investigatori che ha iniziato a giocare lo scenario. Il numero di indizi da collocare su un luogo e quello necessario a proseguire con i capitoli sono spesso contrassegnati da questo simbolo.

Luoghi

I luoghi rappresentano i vari posti in cui gli investigatori possono recarsi in cerca di indizi durante uno scenario. Ogni luogo ha due lati: uno aperto e uno chiuso. Il lato chiuso di un luogo è contrassegnato dal simbolo di un buco della serratura sotto il suo nome.

Un luogo entra in gioco con il lato chiuso a faccia in su. Quando un investigatore entra in un luogo per la prima volta, quel luogo viene aperto (girato sul lato aperto) e su di esso viene collocato un numero di indizi pari al valore di indizi di quel luogo (prelevati dalla riserva dei segnalini).



Luogo Chiuso

Luogo Aperto

Quando questo luogo viene aperto, vengono collocati su di esso 2 indizi per investigatore.

Una carta luogo può essere aperta durante la preparazione se gli investigatori iniziano la partita in un luogo oppure se le regole di preparazione richiedono ai giocatori di aprire un luogo.

Carte Pronte ed Esaurite

Le carte entrano in gioco in posizione "pronta" (verticale). Alcuni passi di gioco o capacità di carte possono richiedere di "esaurire" una carta, che si indica girandola di 90° gradi (in posizione orizzontale). Una carta esaurita non può essere esaurita di nuovo finché non viene ripristinata (rimessa in posizione verticale) da un passo di gioco o dalla capacità di una carta.



Carta Pronta



Carta Esaurita

Prove di Abilità

Durante la partita, gli investigatori effettueranno prove di abilità per determinare l'esito di varie situazioni. Una prova di abilità usa una delle abilità dell'investigatore, rappresentate da 4 valori presenti sulla carta investigatore: Volontà (👊), Intelletto (🧠), Scontro (👊) e Agilità (👉). Più alto è il valore di un'abilità, più abile sarà un investigatore.



Abilità dell'Investigatore

Durante una prova di abilità, 1 o più segnalini vengono rivelati dal sacchetto del caos, modificando l'abilità di un investigatore per quella prova. L'abilità dell'investigatore deve pareggiare o superare la difficoltà della prova per avere successo. Le regole complete per le prove si trovano alla voce "Abilità e Prove di Abilità" a pagina 17.

Sacchetto del Caos

Nel corso della partita, gli investigatori rivelano casualmente segnalini dal sacchetto del caos per modificare le loro possibilità di successo o fallimento in varie situazioni. Se un investigatore rivela un segnalino con un valore numerico durante una prova di abilità, applica quel modificatore al valore di abilità dell'investigatore per quella prova. Se invece rivela un simbolo, controllerà la carta di consultazione dello scenario per determinare l'effetto di quel segnalino.



Carte Debolezza

Una carta debolezza è una carta appartenente a un mazzo dell'investigatore che ha un effetto negativo quando viene pescata: è identificata dalla dicitura "Debolezza" o "Debolezza Base" sotto il titolo o l'illustrazione della carta. Quando un investigatore pesca una di queste carte, deve immediatamente risolvere la sua capacità Rivelazione (vedi "Debolezza" a pagina 6 del Compendio delle Regole per maggiori dettagli sulle carte debolezza).



Carta Debolezza

Preparazione della Prima Partita

La preparazione della prima partita è composta dai passi seguenti, da svolgere nell'ordine indicato. Per imparare a giocare è consigliata una partita a uno o due giocatori.

1 Scegliere gli Investigatori: Ogni giocatore sceglie 1 investigatore e prende il pack di carte di quell'investigatore. Per una partita in solitario, raccomandiamo di scegliere Roland Banks.



Gli Investigatori

Roland Banks

Roland è un agente federale dalla testa ai piedi. Sa bene come eliminare i nemici e scoprire gli indizi al termine del conflitto.

Daisy Walker

Daisy è una bibliotecaria alla Miskatonic University. È la migliore a scoprire indizi e a sostenere i suoi compagni di squadra con le carte **Tomo** e **Incantesimo**.

"Skids" O'Toole

"Skids" è un evasivo ex detenuto dal cuore d'oro. È bravo a generare risorse e a usarle per effettuare azioni extra. Eccelle anche nell'affrontare i nemici, sia attraverso il combattimento che l'elusione.

Agnes Baker

Agnes è una cameriera i cui poteri di stregoneria stanno iniziando a manifestarsi. Eccelle nell'usare la sua forza di volontà per difendersi dalle forze dei Miti e nel trasformare la sua paura in potenza pura.

Wendy Adams

Wendy è una giovane orfana tenace che sa badare a sé stessa. Sa come eludere i nemici ed evitare il combattimento, e può superare le prove anche quando le probabilità sono a suo sfavore.

2 Radunare i Mazzi: Ogni giocatore apre il pack di carte del suo investigatore, che include una carta investigatore e il mazzo precostruito di quell'investigatore. Ogni giocatore colloca la sua carta investigatore a faccia in su nella sua area di gioco e mescola il suo mazzo precostruito. Se il pack è già aperto, la lista completa delle carte dei 5 mazzi precostruiti si trova a pagina 20.

Mettere da parte la carta investigatore e mescolare il mazzo precostruito.



3 Scegliere l'Investigatore Capo: Scegliere uno degli investigatori che sarà l'investigatore capo per questa partita e assegnargli il segnalino investigatore capo e la Guida alla Campagna.

L'investigatore capo è il giocatore che dirige i pareggi e prende le decisioni per tutto il gruppo in caso di conflitti.

Segnalino Investigatore Capo

Guida alla Campagna



4 Comporre la Riserva dei Segnalini: Collocare i segnalini danno, orrore, indizio/destino e risorsa a portata di mano di tutti i giocatori.



La riserva dei segnalini è il deposito dei segnalini che non sono in gioco.

5 Comporre il Sacchetto del Caos: Collocare i 16 segnalini caos mostrati accanto nel sacchetto del caos. Rimettere gli altri nella scatola del gioco. (Per la preparazione delle partite successive, fare riferimento alla difficoltà desiderata per lo scenario o la campagna.)



6 Prendere le Risorse di Partenza: Ogni investigatore prende 5 risorse dalla riserva dei segnalini e le colloca accanto alla sua carta investigatore: questa è la riserva delle risorse dell'investigatore.



7 Pescare la Mano di Partenza: Ogni investigatore pesca 5 carte dal suo mazzo. Se in qualsiasi momento durante la preparazione pesca 1 carta debolezza, la mette da parte e pesca 1 carta aggiuntiva.

Ogni giocatore può ora effettuare un singolo mulligan, mettendo da parte fino a 5 carte di quelle appena pescate. Poi pesca un numero equivalente di carte, mettendo da parte le debolezze come di consueto. Il mulligan è consigliato qualora un giocatore non abbia una mano di partenza ideale (per esempio, una mano senza supporti).

Alla fine di questo passo, ogni giocatore rimescola nel mazzo dell'investigatore tutte le carte messe da parte.



Mettere da parte le debolezze, poi rimescolarle nel mazzo.

Preparazione dello Scenario

I passi rimanenti della preparazione si riferiscono alle informazioni specifiche relative al primo scenario della campagna *La Notte della Zelota*. Aprire la Guida alla Campagna a pagina 2 e seguire le istruzioni di preparazione per "L'Adunanza" mentre si effettuano questi passi.

Queste istruzioni sono scritte come se Roland e Wendy fossero i due investigatori nella partita, ma potrebbero esserci investigatori diversi o un numero di giocatori diverso durante la prima partita.

8 Radunare le Carte Scenario: Aprire il pack de "L'Adunanza". Questo pack contiene tutte le carte necessarie per giocare il primo scenario. Se il pack è già aperto, consultare la lista sulla destra con tutte le carte necessarie per giocare "L'Adunanza".

Ogni carta inclusa in qualsiasi scenario fa parte di un set di incontri, indicato dalla sua icona set di incontri. Per le partite future, fare riferimento alla Guida alla Campagna per capire quali carte incontro radunare in base ai set di incontri (descritti a seguire).

Lista Carte de "L'Adunanza"

Questa è una lista dei set di incontri e delle carte necessarie per lo scenario "L'Adunanza":

- ☉ L'Adunanza (16 carte): #104-119
- ☉ Ratti (3 carte): #159
- ☉ Ghoul (7 carte): #160-162
- ☉ Paura Incumbente (7 carte): #163-165
- ☉ Mali Antichi (3 carte): #166
- ☉ Freddo Raggelante (4 carte): #167-168



Set di Incontri

Per preparare uno scenario, i giocatori devono radunare tutte le carte di ogni set di incontri indicato per quello scenario. Ogni set di incontri è rappresentato da un'icona che appare anche su ogni carta incontro di quel set.

Al momento di radunare tali carte, i giocatori radunano tutte le copie di ogni carta dei set di incontri specificati. I numeri del set di incontri (#/#) in fondo a ogni carta incontro possono aiutare nel riconoscimento.

Preparazione

- ☉ Radunare tutte le carte dei set di incontri seguenti: L'Adunanza, Ratti, Ghoul, Paura Incumbente, Mali Antichi e Freddo Raggelante. Questi set sono indicati dalle icone seguenti:



- ☉ Mettete in gioco lo Stadio. Mettete da parte, temporaneamente fuori dal gioco, gli altri luoghi. Iniziate la partita nello Stadio.



9 Preparare il Mazzo delle Trame: Comporre il mazzo delle trame impilando le carte trama dal set di incontri "L'Adunanza" in ordine sequenziale (in modo che la 1a si trovi in cima, seguita dalla 2a e così via). Le carte in questione sono "Cosa Succede?", "L'Ascesa dei Ghoul" e "Stanno Uscendo!".



10 Preparare il Mazzo dei Capitoli: Comporre il mazzo dei capitoli impilando le carte capitolo dal set di incontri "L'Adunanza" in ordine sequenziale (in modo che la 1a si trovi in cima, seguita dalla 2a e così via). Le carte in questione sono "In Trappola", "La Barriera" e "Che Cosa Avete Fatto?".



11 Collocare la Carta di Consultazione: Collocare la carta consultazione de "L'Adunanza" (carta 104a) accanto al mazzo delle trame.



12 Collocare i Luoghi: Seguendo le istruzioni di preparazione a pagina 2 della Guida alla Campagna, mettere in gioco lo Studio (carta 111). Quando un luogo viene messo in gioco, entra in gioco con il lato chiuso a faccia in su. Poi mettere da parte i luoghi rimanenti.



13 Comporre il Mazzo degli Incontri: Seguendo le istruzioni di preparazione dello scenario, mettere da parte il Ghoul Sacerdote (carta 116) e Lita Chantler (carta 117). Poi prendere le carte incontro rimanenti e mescolarle assieme per creare il mazzo degli incontri.



Il lato chiuso di un luogo è identificabile dal simbolo del buco della serratura sotto il suo nome.

14 Leggere l'Introduzione dello Scenario: Leggere l'introduzione dello scenario "L'Adunanza" seguita dal testo sulle carte trama e capitolo a faccia in su ("Cosa Succede?" e "In Trappola").

Parte I: L'Adunanza

Il nostro gruppo di investigatori indaga sugli strani eventi che hanno messo in subbuglio la vostra città natale di Arkham, nel Massachusetts nella scorsa settimana. Questi cittadini sono misteriosamente scomparsi, e gli eventi sono stati interpretati come segni premonitori, allarmanti e parzialmente sbruttati. La polizia e i giornali hanno allarmato che è opera di alcune bestie notturne, ma credete che si sia sotto dell'altro. Vi siete risvolti a caso dal vostro capogruppo per alludere di questi deliranti...

Preparazione

Capitolo La

In Trappola

Quando occorrete a investigare, la porta del vostro studio scomparirà dinnanzi ai vostri occhi, lasciando al suo posto soltanto un abisso nero. Provatelo che non riuscite a trovare un'altra via d'uscita. Siete intrappolati.

15 Collocare gli Investigatori: Ogni investigatore inizia il gioco nello Studio. Collocare la mini carta di ogni investigatore accanto allo Studio, a indicarne il luogo attuale.

Quando gli investigatori sono collocati nello Studio, lo aprono. Seguendo le normali regole di apertura di un luogo, collocare sullo Studio un numero di segnalini indizio pari al suo valore di Indizi.



Il valore di Indizi dello Studio è pari a 2. Quando viene aperto, collocare sullo Studio un numero di segnalini indizio pari al doppio del numero di giocatori.

Carta

Mazzo degli Incontri Consultazione dello Scenario Mazzo delle Trame Mazzo dei Capitoli Carte Messe da Parte

Pila degli Scarti degli Incontri

Area degli Incontri

Area di Gioco di Roland

Pila degli Scarti di Roland

Supporti di Roland

Mini Carta di Roland Mini Carta di Wendy

Luogo (Studio)

Riserva dei Segnalini

*Area di Minaccia di Roland** *Area di Minaccia di Wendy**

Area di Gioco di Wendy

Supporti di Wendy

Pila degli Scarti di Wendy

**L'area di minaccia di un investigatore è dove vengono collocati nemici impegnati, maledizioni, ferite e altri ostacoli.*

Sequenza del Round

Arkham Horror: Il Gioco di Carte si svolge in una serie di round. In ogni round gli investigatori incontrano le terrificanti forze dei miti, esplorano luoghi misteriosi, respingono pericolosi nemici e infine si riorganizzano in preparazione del round successivo. Ogni round è diviso in quattro fasi:

1. Fase dei Miti (dal secondo round in poi)
2. Fase degli Investigatori
3. Fase dei Nemici
4. Fase di Gestione

Nota Importante: Durante il primo round di gioco, la Fase dei Miti (descritta a pagina 16) viene saltata e si prosegue direttamente con la Fase degli Investigatori.

Una volta completate tutte e quattro le fasi, il round termina e la partita prosegue con la Fase dei Miti del round successivo. Ogni fase è descritta in dettaglio a seguire.

Fase degli Investigatori

Nella Fase degli Investigatori, questi ultimi sono al centro della scena. Ciò che scelgono di fare dipende dalle circostanze e dall'investigatore di cui è il turno.

Durante questa fase, ogni investigatore effettua un turno separato. Gli investigatori scelgono in gruppo quale investigatore effettua il primo turno, poi quando il turno termina scelgono un investigatore che effettui il turno successivo e così via, finché ogni investigatore non avrà effettuato il suo turno.

Durante il suo turno, ogni investigatore ha a disposizione 3 azioni che possono essere usate per effettuare una vasta gamma di imprese. Un investigatore può effettuare qualsiasi azione sottostante in qualsiasi ordine e tutte le volte che vuole, purché abbia 1 azione disponibile da spendere.

- ◆ **Pesca:** Pescare 1 carta.
- ◆ **Risorsa:** Ottenere 1 risorsa.
- ◆ **Attivazione:** Attivare 1 capacità ➤ (innesco di azione).
- ◆ **Impegno:** Impegnare un nemico nel proprio luogo.
- ◆ **Indagine:** Tentare di scoprire indizi nel proprio luogo.
- ◆ **Movimento:** Muoversi di 1 luogo fino a un luogo collegato.
- ◆ **Gioco:** Giocare 1 carta evento o supporto dalla propria mano.
- ◆ **Elusione:** Tentare di disimpegnarsi da 1 nemico con cui si è impegnati.
- ◆ **Combattimento:** Scontrarsi con 1 nemico nel proprio luogo.

Se un investigatore è impegnato con 1 o più nemici pronti, effettuare una qualsiasi azione (escluse quelle di combattimento, elusione o attivazione di capacità con l'indicatore **Abbandona**, **Combatti**, **Eludi** o **Negozia**) farà in modo che ognuno di quei nemici lo attacchi (vedi "Fase dei Nemici" a pagina 15). Questo tipo di attacco è chiamato **ATTACCO DI OPPORTUNITÀ**.

Se non desidera effettuare altre azioni, un investigatore può terminare il suo turno anticipatamente: per farlo, gira la sua mini carta a faccia in giù, in modo che mostri il lato in bianco e nero. Le azioni non utilizzate sono perdute e non possono essere tenute da parte per i turni futuri. Dopo che ogni investigatore ha completato il suo turno, la partita procede con la Fase dei Nemici.

Ogni azione è descritta in dettaglio nelle pagine seguenti.

Suggerimenti Iniziali

All'inizio della partita, gli investigatori sono intrappolati nello Studio. Come devono procedere?

In questa situazione, alcune azioni sono migliori di altre. Se un investigatore ha nella sua mano delle carte supporto che ritiene utili, può decidere di usare l'azione di gioco per giocare alcune di quelle carte; questo gli consentirà di essere preparato quando incontrerà una sfida o un nemico inaspettato sul suo cammino. Nello Studio ci sono anche degli indizi; gli investigatori possono decidere di usare l'azione di indagine nel tentativo di scoprirli per poter così proseguire con i capitoli. In alternativa, le azioni di pesca e risorsa potrebbero essere utili per aiutare un investigatore ad accumulare carte e risorse in vista di un momento successivo della partita.

Pesca

L'investigatore che usa questa azione pesca 1 carta dalla cima del proprio mazzo.



Risorsa

L'investigatore che usa questa azione ottiene 1 risorsa dalla riserva dei segnalini (le risorse sono spesso utilizzate per pagare le carte e gli effetti).



Suggerimento Strategico: Spendere azioni per pescare carte e ottenere risorse può essere efficace quando bisogna giocare una specifica carta, ma spesso è dispendioso e inefficiente in termini di tempo. Queste azioni vanno usate quando non si sa bene cosa fare o come ultima spiaggia!

Attivazione

L'investigatore che usa questa azione risolve 1 capacità ➔ (innescò di azione) di una carta in gioco sotto il suo controllo, di una carta incontro nel suo luogo oppure della carta trama o capitolo attuale. Le capacità sulle carte non in gioco (come quelle nella mano dell'investigatore) non possono essere attivate.



Gioco

L'investigatore che usa questa azione sceglie 1 carta evento o supporto dalla sua mano, ne paga il costo in risorse e la gioca. Il costo in risorse di una carta e il suo tipo sono indicati nell'angolo in alto a sinistra della carta stessa.



L'Automatica Calibro 45 è un supporto che costa 4 risorse.

Per pagare un costo in risorse, l'investigatore che gioca la carta deve spostare un ammontare di risorse pari a quel costo dalla sua riserva delle risorse alla riserva generale dei segnalini.

Le regole per giocare ogni tipo di carta sono le seguenti:

- ❖ Se la carta giocata è una **carta evento**, l'investigatore risolve i suoi effetti, poi la colloca nella sua pila degli scarti.
- ❖ Se la carta giocata è una **carta supporto**, l'investigatore la colloca nella sua area di gioco. Resta in gioco finché non viene rimossa da una capacità o da un effetto di gioco.
- ❖ **Le carte abilità non vengono giocate.** Per usare le loro capacità e icone, queste carte devono essere investite in una prova di abilità dalla mano di un investigatore (vedi "Modificare il Valore di Abilità nelle Prove di Abilità" a pagina 17).

Le carte con la parola chiave Veloce non richiedono azioni per essere giocate.

Slot

Gli slot limitano il numero di carte supporto di una categoria specifica che un investigatore può avere in gioco contemporaneamente. Gli slot disponibili di ogni investigatore sono: **1 slot alleato, 1 slot corpo, 1 slot accessorio, 2 slot mano e 2 slot arcano.**



1 Slot Accessorio



1 Slot Corpo



1 Slot Alleato



1 Slot Mano



2 Slot Mano



1 Slot Arcano



2 Slot Arcano

Le icone soprastanti indicano che un supporto è considerato al fine di determinare il limite di capienza di un investigatore per lo slot o gli slot indicati. Se un supporto è privo di icone slot, non è associato a nessuno slot.

Se un investigatore desidera giocare o ottenere il controllo di un supporto e non dispone di uno slot appropriato, deve scegliere e scartare 1 o più supporti sotto il suo controllo per fare spazio a quello appena acquisito.

Movimento

L'investigatore che usa questa azione si muove di 1 luogo fino a un luogo collegato al suo, spostando la sua mini carta in un qualsiasi altro luogo indicato come collegamento sul suo luogo attuale (vedi a seguire). I collegamenti di un luogo sono indicati dalle icone in fondo alla carta luogo, ognuna delle quali corrisponde a un'icona identica accanto al nome di 1 o più luoghi collegati ad esso.

Se il luogo collegato è chiuso, girarlo sul lato aperto non appena l'investigatore si muove fino ad esso, collocando su quel luogo il numero indicato di indizi quando questo accade (vedi "Luoghi" a pagina 4).



Un investigatore può spostarsi dal Corridoio alla Cantina.

Indagine

L'investigatore che usa questa azione indaga nel luogo in cui si trova per trovare degli indizi, effettuando una prova di Intelletto (🧠) da contrapporre al valore di Oscurità di quel luogo.



Valore di Oscurità

Se la prova di Intelletto ha successo, l'investigatore scopre 1 indizio in quel luogo, spostando 1 indizio da quel luogo alla propria carta investigatore.

Se la prova di Intelletto fallisce, non viene scoperto alcun indizio.

Proseguire con i Capitoli

Il mazzo dei capitoli rappresenta i progressi che gli investigatori possono effettuare nel corso di uno scenario. In genere, gli investigatori proseguono con i capitoli spendendo un totale complessivo di indizi pari a un valore specificato in fondo al riquadro di testo della carta capitolo attuale: gli indizi spesi vanno spostati dalle carte investigatore nella riserva generale dei segnalini. Proseguire con i capitoli in questo modo non costa azioni e può essere fatto durante il turno di qualsiasi investigatore.

Se il capitolo attuale contiene un'istruzione **Obiettivo** in grassetto, quell'istruzione integra o sostituisce le regole descritte sopra che permettono di proseguire con i capitoli.

Per proseguire con i capitoli è necessario girare sul retro la carta capitolo attuale, seguire le sue istruzioni e metterla da parte, rimuovendola dal gioco; la carta successiva del mazzo dei capitoli diventa poi il nuovo capitolo attuale. Al momento di proseguire con i capitoli, gli investigatori conservano gli indizi in eccesso rispetto all'ammontare richiesto.

Impegno

L'investigatore che usa questa azione impegna 1 nemico nel proprio luogo (attualmente non impegnato con un investigatore oppure impegnato con un altro investigatore), collocando quel nemico nella propria area di minaccia.



Suggerimento Strategico: Impegnare i nemici consente di eluderli o di attaccarli in sicurezza senza il rischio di colpire un compagno. Questa azione è utile per distogliere l'attenzione dagli altri investigatori!

Elusione

L'investigatore che usa questa azione tenta di eludere un nemico con cui è impegnato, effettuando una prova di Agilità (👉) da contrapporre al valore di Agilità di quel nemico.



Se la prova di Agilità ha successo, l'investigatore elude il nemico, esaurendolo e disimpegnandosi da esso. Per indicare che non è più impegnata con l'investigatore, quella carta nemico viene poi spostata dall'area di minaccia dell'investigatore al luogo in cui si trova l'investigatore.

Se la prova di Agilità fallisce, l'investigatore non elude il nemico e resta impegnato con lui.

Suggerimento Strategico: Eludere i nemici può essere essenziale per la vittoria. I nemici esauriti non impegnano automaticamente gli investigatori, non effettuano attacchi di opportunità e non attaccano durante la Fase dei Nemici. Se siete disarmati o dovete allontanarvi da un nemico letale, prendete in considerazione l'ipotesi di eluderlo anziché effettuare un attacco infruttuoso!

Combattimento

L'investigatore che usa questa azione attacca un nemico nel suo luogo, effettuando una prova di Scontro (👊) da contrapporre al valore di Scontro di quel nemico.



Se la prova di Scontro ha successo, l'investigatore **infligge 1 danno** al nemico attaccato; alcune armi, incantesimi o altri attacchi speciali possono modificare l'ammontare di danni inflitti. Poi vengono collocati sul nemico un numero di segnalini danno pari all'ammontare di danni inflitti: se, in qualsiasi momento, su un nemico è presente un ammontare di danni pari o superiore alla sua Salute, quel nemico è sconfitto e viene collocato nella pila degli scarti degli incontri. Se il testo di gioco del nemico indica che sono previsti dei punti vittoria (indicato dalla parola chiave **Vittoria X**), la carta viene collocata in una galleria delle vittorie condivisa anziché essere scartata.

Se la prova di Scontro fallisce, il nemico attaccato non subisce alcun danno.

Nota Importante: Se un investigatore fallisce una prova di Scontro contro un nemico impegnato con un altro investigatore, i danni dell'attacco fallito vengono invece inflitti all'investigatore impegnato con quel nemico.

Un Gioco Collaborativo

Esistono molte scelte a disposizione durante la Fase degli Investigatori: gli investigatori sono incoraggiati a collaborare tra loro e a pianificare i loro obiettivi di ogni round, poiché l'ordine in cui svolgono i loro turni e le azioni che ogni investigatore effettua durante il suo turno possono fare la differenza tra il successo e il fallimento.

Anche se gli investigatori possono pianificare i loro turni in gruppo, ogni singolo giocatore ha l'ultima parola sulle azioni effettuate dal proprio investigatore (vedi il riquadro "Discussioni al Tavolo" a seguire).

Discussioni al Tavolo

Arkham Horror: Il Gioco di Carte cerca di offrire un'esperienza interpretativa in cui ogni giocatore riveste il ruolo di uno specifico investigatore. La natura del gioco incoraggia i giocatori a collaborare e a comunicare, ma i giocatori sono incoraggiati anche a "interpretare" il loro personaggio quando lo fanno, per quanto è loro possibile. Le aree di informazioni nascoste del gioco (le carte nella mano e nel mazzo di un giocatore) esistono per mantenere l'impressione che ogni investigatore sia un individuo separato, che si muove nel mondo di gioco e prende le sue decisioni senza avere una conoscenza completa e perfetta di ciò che tutti gli altri fanno o pensano: un buon modo per mantenere questa illusione consiste nel non nominare, leggere o alludere alle specifiche carte che contengono informazioni nascoste (vale a dire quelle situate nella mano o nel mazzo del giocatore).

Per esempio: Wendy vuole che il suo compagno, Roland, effettui l'azione di indagine e desidera comunicare che è in grado di aiutarlo. Invece di dire qualcosa come "Fai un'azione di indagine, io posso investire Percezione" o "Indaga nel nostro luogo, posso contribuire con due icone", Wendy parla come farebbe il personaggio e dice: "Cerchiamo di scoprire qualcosa, penso di poterti aiutare!"

Fase dei Nemici

Nella Fase dei Nemici, i nemici danno la caccia agli investigatori e, se sono in grado di farlo, li attaccano!

Questa fase è composta dai passi seguenti, da svolgere nell'ordine indicato. Se non ci sono nemici in gioco, la partita prosegue immediatamente con la Fase di Gestione.

1. I nemici con Cacciatore si muovono. Alcuni nemici sono dotati della parola chiave Cacciatore. Ogni nemico del genere (esclusi quelli esauriti e quelli che si trovano in un luogo con uno o più investigatori) si muove di 1 luogo collegato verso l'investigatore più vicino.

Se un nemico con Cacciatore si muove fino a un luogo con uno o più investigatori, quel nemico impegna immediatamente uno di quegli investigatori (vedi "Impegno dei Nemici" a pagina 16).

2. I nemici attaccano. Ogni nemico pronto e impegnato effettua un attacco contro l'investigatore con cui è impegnato. Gli investigatori risolvono questi attacchi in ordine di gioco, ma possono risolvere in qualsiasi ordine gli attacchi di ogni nemico impegnato con un determinato investigatore.

Quando un nemico attacca, infligge simultaneamente sia i suoi danni che i suoi orrori all'investigatore con cui è impegnato (vedi "Danni e Orrori" a seguire).

L'ammontare di danni e di orrori inflitti dall'attacco di un nemico è indicato in fondo al riquadro di testo della sua carta.



L'attacco del Divoratore di Carni infligge 1 danno e 2 orrori all'investigatore impegnato.

Dopo che un nemico ha attaccato durante la Fase dei Nemici, viene esaurito. Durante gli altri attacchi, come gli attacchi di opportunità, i nemici non vengono esauriti.

Danni e Orrori

Nel corso di uno scenario un investigatore può subire danni, che consumano la sua Salute, e orrori, che minano la sua Sanità Mentale.



Valore di Salute Valore di Sanità Mentale

Quando un investigatore subisce danni, tali segnalini vengono collocati sulla carta investigatore e/o sulle sue carte supporto con un valore di Salute (fino all'ammontare di danni massimo che ogni carta può contenere). Una carta priva di un valore di Salute non può subire danni.

Quando un investigatore subisce orrori, tali segnalini vengono collocati sulla carta investigatore e/o sulle sue carte supporto con un valore di Sanità Mentale (fino all'ammontare di orrori massimo che ogni carta può contenere). Una carta priva di un valore di Sanità Mentale non può subire orrori.

Se una carta ha un ammontare di danni pari o superiore alla sua Salute o un ammontare di orrori pari o superiore alla sua Sanità Mentale, quella carta è sconfitta: una carta supporto sconfitta viene scartata, mentre un investigatore sconfitto è eliminato (vedi "Eliminazione" a pagina 8 del Compendio delle Regole).



Fase di Gestione

Nella Fase di Gestione, gli eroi e i malvagi riorganizzano le forze e si preparano al round successivo.

Questa fase è composta dai passi seguenti, da svolgere nell'ordine indicato:

1. Ogni investigatore gira la sua mini carta a faccia in su.
2. Ripristinare tutte le carte esaurite. Ogni nemico non impegnato che viene ripristinato nello stesso luogo di un investigatore lo impegna in questo momento (vedi "Impegno dei Nemici" a destra).
3. Ogni investigatore pesca 1 carta e ottiene 1 risorsa.
4. Ogni investigatore con **9 o più carte in mano** sceglie e scarta le carte in eccesso fino a tornare con 8 carte in mano.

Una volta completati i passi soprastanti, il round di gioco è terminato e la partita prosegue con la Fase dei Miti del round di gioco successivo.

Fase dei Miti

Nella Fase dei Miti, le forze arcane schierate contro gli investigatori cercano di raggiungere i loro oscuri obiettivi.

Questa fase è composta dai passi seguenti, da svolgere nell'ordine indicato:

1. Collocare 1 destino sulla trama attuale.
2. Confrontare il numero totale di destini in gioco (sulla trama attuale e sulle altre carte in gioco) con la soglia di destino della trama attuale. Se il numero di destini in gioco è pari o superiore alla soglia di destino della trama attuale è necessario proseguire con la trama: per farlo, occorre scartare tutti i segnalini destino dal gioco, girare la carta trama attuale sul lato opposto, seguire le istruzioni su quel lato e poi rimuoverla dal gioco. Dopo aver seguito queste istruzioni, il lato frontale della carta trama successiva diventa la carta trama attuale.



Segnalino
Destino

(Nota Importante: Esclusi i casi in cui un effetto specifica che può far proseguire con la trama, questo è l'unico momento in cui è possibile farlo.)



Ci sono 3 segnalini destino in gioco durante questo passo, quindi si prosegue con la trama.

3. In ordine di gioco, ogni investigatore pesca 1 carta dalla cima del mazzo degli incontri e la risolve. Le istruzioni per risolvere ogni tipo di carta incontro sono descritte a seguire.

Sventura – Quando viene pescata una carta sventura, la sua capacità viene risolta e la carta viene collocata nella pila degli scarti degli incontri a meno che non sia indicato di metterla in gioco.

Nemico – Quando viene pescata una carta nemico, quel nemico viene generato impegnato con l'investigatore che ha pescato la carta, a meno che non possieda un'istruzione **Generazione**: in quel caso, viene generato nel luogo indicato da quell'istruzione. Se ci sono investigatori in quel luogo, quel nemico impegna uno di essi secondo le regole di impegno dei nemici descritte a seguire.



Carta Sventura



Carta Nemico

Impegno dei Nemici

Quando una carta nemico è in gioco, essa può essere impegnata con un investigatore (e collocata nella sua area di minaccia) oppure non impegnata (e collocata nel suo luogo). Ogni nemico nell'area di minaccia di un investigatore si trova nello stesso luogo di quell'investigatore; se l'investigatore si muove, il nemico rimane impegnato con l'investigatore e si muove a sua volta fino al nuovo luogo.

Ogni volta che un nemico pronto non impegnato si trova nello stesso luogo di un investigatore, esso impegna quell'investigatore e viene collocato nella sua area di minaccia. Se più investigatori si trovano nello stesso luogo di un nemico pronto non impegnato, l'investigatore capo sceglie quale tra quegli investigatori sarà impegnato dal nemico.

Alcuni nemici possiedono anche un'istruzione **Preda**, che indica chi impegneranno in caso di molteplici possibilità (vedi alla voce "Preda" a pagina 17 del Compendio delle Regole).

Un nemico impegna immediatamente un investigatore se:

- ◆ Viene generato pronto nello stesso luogo di un investigatore.
- ◆ Si ripristina nello stesso luogo di un investigatore.
- ◆ È pronto e si muove fino allo stesso luogo di un investigatore.
- ◆ È pronto e un investigatore si muove fino al suo stesso luogo.

Abilità e Prove di Abilità

Ogni investigatore possiede quattro abilità: Volontà (👊), Intelletto (🧠), Scontro (👊) e Agilità (🦋). Più alto è il valore di una particolare abilità, più efficace un investigatore sarà nell'effettuare compiti con quell'abilità.

Varie situazioni possono richiedere a un investigatore di effettuare una **PROVA DI ABILITÀ**. Tale prova confronta il valore dell'investigatore in una determinata abilità con un valore di difficoltà determinato dalla capacità o dal passo di gioco che ha lanciato la prova. Per effettuare una prova di abilità, l'investigatore rivela dal sacchetto del caos 1 segnalino casuale che modificherà il suo valore di abilità: se il valore di abilità modificato è pari o superiore alla difficoltà della prova, l'investigatore ha successo. Le conseguenze di un successo o di un fallimento sono descritte dalla carta o dall'azione che ha lanciato la prova.

Modificare il Valore di Abilità nelle Prove di Abilità

Prima di pescare il segnalino caos di una prova di abilità, un investigatore può potenziare il proprio valore di abilità. Questo può essere fatto in due modi diversi:

Per prima cosa, l'investigatore può investire nella prova le carte valide della sua mano. Una carta valida mostra una o più icone corrispondenti al tipo di abilità della prova che viene effettuata; un'icona jolly (?) corrisponde a tutti i tipi di abilità. Ogni icona corrispondente investita in una prova aumenta di 1 il valore di abilità dell'investigatore in quella prova. L'investigatore che effettua la prova può investire un qualsiasi numero di carte della sua mano nella prova; ogni *altro* investigatore nel suo stesso luogo può invece investire 1 carta della sua mano per aiutarlo.

Il costo in risorse di una carta non va pagato quando quella carta viene investita in una prova di abilità.



Icone Abilità

Inoltre, durante una prova, l'investigatore può attivare le capacità (innesco gratuito) che possono modificare la sua abilità in quella prova.

Effetti dei Segnalini Caos

Su ogni segnalino caos compare un simbolo o un modificatore numerico che influenza l'esito della prova di abilità. L'effetto di ogni segnalino caos è descritto a seguire.

🧠, 🧠, 🧠, 🧠 – Controllare la carta di consultazione dello scenario e risolvere l'effetto corrispondente.

🦋 – Controllare la carta dell'investigatore e risolvere la sua capacità **Effetto di 🦋**.

🦋 – La prova di abilità fallisce automaticamente.

Se il segnalino caos rivelato (o l'effetto indicato da un segnalino caos) include un modificatore numerico, quel modificatore va applicato al valore di abilità dell'investigatore in questa prova.

Risolvere una Prova di Abilità

Se il valore di abilità modificato di un investigatore è pari o superiore al valore di difficoltà della prova, l'investigatore ha successo; altrimenti, fallisce. La capacità o il passo di gioco che ha lanciato la prova di abilità fornisce le istruzioni relative al successo o al fallimento della prova in questione.

Alcune carte abilità possiedono una capacità che si risolve una volta risolta una prova di abilità, se tale carta è investita in quella prova.

Una volta risolta una prova di abilità, tutte le carte investigatore investite in quella prova vengono scartate e il segnalino caos rivelato viene rimesso nel sacchetto del caos.

Esempio di Prova di Abilità

Wendy Adams pesca la carta incontro Mani Afferranti, che recita: **"Rivelazione** – Effettua una prova di 🦋 (3). Per ogni punto di cui fallisci, subisci 1 danno."

Il valore di Agilità di Wendy è 4 e la difficoltà di questa prova è 3. Wendy ha un basso valore di Salute, quindi è bene che superi questa prova! Tuttavia, non ha nessuna carta in mano dotata di icone che possa investire nella sua prova. Il suo compagno, Roland, si trova nel suo stesso luogo e decide di investire 1 carta con un'icona 🦋 nella prova di abilità: questo fornisce a Wendy un bonus di +1 al suo valore di Agilità in questa prova.

Wendy pesca 1 segnalino casuale dal sacchetto del caos e rivela un "-2": questo modificatore si applica al valore di Agilità di Wendy in questa prova. Il suo valore è ora: 4 (valore base) +1 (carta investita da Roland) -2 (del segnalino caos), per un totale di 3. Dal momento che tale valore di abilità modificato è pari alla difficoltà della prova di abilità, Wendy supera la prova!

Wendy ora applica i risultati della prova di abilità superata: la carta Mani Afferranti non ha effetto (dal momento che Wendy non ha fallito la prova di abilità), mentre la carta investita da Roland viene scartata e il segnalino caos viene rimesso nel sacchetto del caos.

E Ora?

Una volta risolta la Fase dei Miti, la partita prosegue con la Fase degli Investigatori come di consueto e i round vengono risolti finché i giocatori non giungono alla risoluzione dello scenario (vedi "Vittoria e Sconfitta" a pagina 4).

Una volta completata la partita, è possibile decidere di proseguire la campagna. Per farlo, leggere le "Regole Ampliate per la Campagna" (a pagina 3 della Guida alla Campagna) e successivamente lo scenario *Le Maschere di Mezzanotte* (usando le regole di preparazione a pagina 27 del Compendio delle Regole).

Alcuni giocatori potrebbero decidere di fare pratica usando degli investigatori diversi prima di procedere a giocare la campagna. In questo caso è possibile usare le regole di "Composizione dei Mazzi Personalizzati" riportate a seguire o usare i mazzi precostruiti elencati a pagina 20 per rigiocare il primo scenario, *L'Adunanza*.

Una rapida guida di consultazione delle parole chiave, icone e simboli di gioco più importanti è disponibile nella quarta di copertina di questo manuale. Inoltre, il Compendio delle Regole descrive nel minimo dettaglio gli aspetti più complessi del gioco. Non esitate a usare questi strumenti di consultazione spesso, finché non avrete dimesticato con il gioco.

Composizione dei Mazzi Personalizzati

Il set base di *Arkham Horror: Il Gioco di Carte* è concepito per fornire un'esperienza di gioco completa e una lunga rigiocabilità. Dopo avere imparato le regole base del gioco, i giocatori potrebbero decidere di comporre dei mazzi originali.

Perché Comporre un Mazza Personalizzato?

La composizione del mazzo è un processo che consente a un giocatore di personalizzarlo per affrontare i vari scenari usando strategie e idee originali. Questo gli permette di sperimentare il gioco in nuovi modi; invece di adattare il suo gioco alla strategia di un mazzo precostruito, può comporre un mazzo che funzioni nel modo che più desidera. Quando un giocatore compone un mazzo personalizzato, quel giocatore non si limita a partecipare al gioco: contribuisce attivamente a dare forma al gioco.

Regole di Personalizzazione dei Mazzi

Le regole seguenti consentono di personalizzare i mazzi degli investigatori di *Arkham Horror: Il Gioco di Carte*. Per ulteriori opzioni di composizione del mazzo, i giocatori possono decidere di utilizzare espansioni contenenti nuove carte.

- ❖ Ogni giocatore deve scegliere esattamente 1 carta investigatore.
- ❖ Il mazzo dell'investigatore di ogni giocatore deve includere il numero esatto di carte giocatore standard indicato sul retro della sua carta investigatore alla voce "Dimensione del Mazza": per gli investigatori nel set base, questo valore è pari a 30 carte. Le carte esclusive, le debolezze e le carte scenario da aggiungere al mazzo dell'investigatore non sono considerate ai fini di determinare questo numero.
- ❖ Ogni carta giocatore standard in un mazzo dell'investigatore deve essere scelta secondo le "Opzioni del Mazza" disponibili sul retro della propria carta investigatore.
- ❖ Il mazzo dell'investigatore di ogni giocatore non può includere più di 2 copie di una carta giocatore con lo stesso nome.
- ❖ Ogni giocatore deve rispettare gli altri "Requisiti del Mazza" sul retro della propria carta investigatore quando compone il proprio mazzo.
- ❖ All'inizio di una campagna, è possibile includere soltanto carte di livello 0 nel proprio mazzo dell'investigatore (vedi "Livelli della Carta" a seguire).

Livelli della Carta

Il livello di una carta è indicato dalla presenza dei pallini bianchi sotto il suo costo. Il livello della carta è pari al numero di questi pallini che compaiono su di essa.



1 pallino bianco indica che questa è una carta di livello 1.

Nello svolgimento di una campagna, quando un investigatore completa uno scenario riceve una ricompensa in punti esperienza: gli investigatori possono spendere questi punti per acquistare carte di livello più alto da usare nel proprio mazzo durante quella campagna (vedi "Modalità Campagna" a pagina 14 del Compendio delle Regole).

Debolezze Casuali

La maggior parte degli investigatori ha un requisito di composizione del mazzo che richiede al giocatore di aggiungervi 1 debolezza base casuale.

A differenza delle debolezze esclusive degli investigatori, le debolezze base sono identificate da questo simbolo:



Per selezionare la debolezza base casuale, prendere le 10 debolezze base del set base e pescarne 1 casuale da aggiungere al mazzo dell'investigatore. Alcuni prodotti di *Arkham Horror: Il Gioco di Carte* aggiungono ulteriori debolezze base alla collezione di un giocatore: è sufficiente aggiungere quelle carte alle 10 contenute nel set base al momento di selezionare le debolezze base nelle partite future.

Per esempio: Laura possiede due copie del set base, una della prima espansione deluxe e una del primo pack mito. Per creare una singola serie di debolezze base, prende tutte le debolezze base di un singolo set base, quelle dell'espansione deluxe e quelle del pack mito. Le mescola assieme e pesca casualmente la sua debolezza base da questa riserva.

Non selezionare la debolezza base di un investigatore finché tutte le altre carte di quel mazzo dell'investigatore non sono state scelte. Una volta fatto ciò, aggiungere la debolezza al mazzo. In modalità campagna, la debolezza selezionata continua a fare parte del mazzo dell'investigatore per l'intera campagna (a meno che non sia rimossa dalla capacità di una carta). All'inizio degli scenari successivi della campagna, non vengono aggiunte automaticamente nuove debolezze, ma le capacità delle carte o le istruzioni degli scenari potrebbero imporre debolezze aggiuntive a un investigatore.



Mazzi Precostruiti

Fare luce sugli eventi che affliggono Arkham è un mestiere pericoloso. Affronterete mostruosità al di là della vostra comprensione, e la conoscenza che cercate potrebbe causare danni irreparabili alla vostra psiche. Avrete bisogno della migliore attrezzatura, degli alleati più forti, delle abilità più versatili se volete farcela nelle campagne a venire.

Per aiutarvi nelle vostre indagini, vi abbiamo fornito un mazzo precostruito esemplificativo per ogni investigatore del set base. Questi mazzi rappresentano l'accesso al mondo di *Arkham Horror* e sono l'ideale per i giocatori che vogliono tuffarsi in azione il prima possibile o per i giocatori che non vogliono utilizzare le regole di personalizzazione dei mazzi per comporre un mazzo originale.

Ogni mazzo fornito è accompagnato da consigli e suggerimenti specifici, che spiegano come far buon uso delle capacità dell'investigatore o illustrando le sinergie tra le carte del mazzo.

Questi mazzi precostruiti sono da utilizzare all'inizio di una campagna, dal momento che non richiedono la spesa di punti esperienza. Il numero tra parentesi accanto a ogni carta rappresenta il suo numero di serie. Se una carta non specifica il numero di copie da usare, utilizzatene soltanto 1 copia. **Ogni mazzo precostruito include una debolezza base specifica invece di una debolezza base casuale.** Non aggiungete un'altra debolezza base casuale al mazzo.

Con il contenuto di questo set base, i giocatori possono comporre contemporaneamente tutti e cinque i mazzi precostruiti seguenti.



Consigli Strategici per Roland Banks

Roland è un abile lottatore e cacciatore di indizi. Dal momento che la sua capacità gli permette di scoprire automaticamente indizi sconfiggendo i nemici, vorrete abbattere ogni nemico mortale che vi troverete davanti, soprattutto in un luogo con un alto valore di oscurità. Cercate di equipaggiarvi con un'arma il prima possibile (come l'*Automatica Calibro 45*, il *Machete* o la *38 Special di Roland*) in modo da essere preparati ad affrontare ogni nemico che si presenti. Anche il *Poliziotto di Ronda*, il *Cane da Guardia* e l'*Addestramento Fisico* possono aiutarvi ad abbattere i nemici.

Se le indagini continuano a darvi problemi, potete impugnare una *Lente di Ingrandimento* oppure farvi aiutare dal *Dott. Milan Christopher*. "Ecco la Prova!" e *Seguire l'Istinto* possono inoltre aiutarvi a scoprire indizi automaticamente nei luoghi con un alto valore di oscurità.

Sebbene la Salute di Roland sia decisamente robusta, la sua bassa Sanità Mentale è particolarmente vulnerabile agli orrori. Alleati come il *Poliziotto di Ronda* o il *Dott. Milan Christopher* possono aiutarvi ad assorbire gli orrori di una scoperta terrificante. Oppure non abbiate paura di giocare il *Pronto Soccorso* e spendere un intero turno per curarvi gli orrori se siete vicini alla sconfitta: il trauma mentale è da evitare a ogni costo!

Se foste costretti all'*Insabbiamento* degli strani eventi nelle vicinanze, ricordate che potete usare effetti di carte come la capacità di Roland, "Ecco la Prova!" o *Seguire l'Istinto* per rimuovere questi indizi, anziché indagare.

Roland Banks, l'Agente Federale

Investigatore

- Roland Banks (★ 1)

Supporti (17)

- 38 Special di Roland (★ 6)
- Automatica Calibro 45 (★ 16)
- Addestramento Fisico (★ 17)
- Poliziotto di Ronda (★ 18)
- Pronto Soccorso (★ 19)
- Machete (★ 20)
- Cane da Guardia (★ 21)
- Lente di Ingrandimento (★ 30)
- Vecchio Libro del Sapere (★ 31)
- Bibliotecario Ricercatore (★ 32)
- Dott. Milan Christopher (★ 33)
- Estrema Consapevolezza (★ 34)
- Testi Medici (★ 35)
- 2x Coltello (★ 86)
- 2x Torcia Elettrica (★ 87)

Eventi (8)

- "Ecco la Prova!" (★ 22)
- Schivata (★ 23)
- Carica di Dinamite (★ 24)
- Mente sulla Materia (★ 36)
- Seguire l'Istinto (★ 37)
- Barricata (★ 38)
- 2x Deposito di Emergenza (★ 88)

Abilità (6)

- Colpo Letale (★ 25)
- Deduzione (★ 39)
- 2x Fegato (★ 89)
- 2x Destrezza Manuale (★ 92)

Debolezze (2)

- Insabbiamento (★ 7)
- Accolito del Crepuscolo d'Argento (★ 102)



Consigli Strategici per Daisy Walker

Daisy è un'investigatrice con un alto intelletto, preferendo un ruolo di supporto o un approccio di corsa agli indizi. Dal momento che la sua capacità dipende dai supporti **Tomo**, metterne in gioco uno il prima possibile sarà la vostra priorità. Il *Vecchio Libro del Sapere* è il candidato ideale da giocare, ma anche i *Testi Medici* possono salvare una vita grazie all'alto intelletto di Daisy. Se non pescate nessuno di questi nella mano di partenza, il *Bibliotecario Ricercatore* può aiutarvi a trovarne uno, oltre a smorzare i danni quando le cose si mettono male.

L'intelletto di Daisy è abbastanza alto da non aver bisogno di aiuto per indagare, ma se volete fare una corsa agli indizi, mettete in gioco una *Lente di Ingrandimento* o il *Dott. Milan Christopher* il prima possibile.

Dal momento che i suoi valori di Scontro e Agilità sono molto bassi, per Daisy è difficile gestire i nemici. Fortunatamente, avete alcuni assi nella manica. La *Luce Accecante* e l'*Avvizzimento* vi permettono di usare la Volontà invece dell'Agilità e dello Scontro per rispettivamente eludere o attaccare i nemici. Potete usare il *Rosario Sacro* per potenziare la vostra Volontà. Se trovate un luogo con molti indizi e ci sono nemici con Cacciatore nei paraggi, potete usare la *Barricata* per raccogliere indizi in relativa sicurezza. Infine, la Mente sulla Materia è la vostra carta decisiva: conservatela per il turno in cui ne avrete maggiormente bisogno!

Se avete in gioco sia il *Vecchio Libro del Sapere* che i *Testi Medici*, cercate la *Borsa di Daisy* prima che il *Necronomicon* entri in gioco, altrimenti finirete per perdere un altro dei vostri libri.

Consigli Strategici per "Skids" O'Toole

"Skids" è un personaggio completo, dignitoso a combattere, eludere e indagare. La sua capacità dell'investigatore e la sua debolezza richiedono entrambe risorse, quindi solitamente è una buona idea averne in gran quantità. Potete produrre risorse extra facendo un uso saggio del *Furto con Scasso* o del *Deposito di Emergenza*, oppure semplicemente ottenendo risorse con azioni quando non sapete che altro fare.

Dal momento che "Skids" ha un valore alto di Agilità e rispettabile di Scontro, potete scegliere se affrontare i nemici di forza bruta o schivarli. Solitamente meglio decidere di volta in volta, a seconda dei valori di Salute, Agilità e Scontro dei nemici in questione. Avete alcune armi nel mazzo: non abbiate paura di usarle all'occorrenza!

Le azioni extra sono lo strumento più potente di "Skids". Tra *Leo De Luca* e la capacità dell'investigatore, potete arrivare ad avere anche 5 azioni in un turno. Conservate inizialmente le risorse per giocare *Leo* e gli altri supporti; a partita avanzata, utilizzatele per avere azioni extra e quindi abbattere i nemici, indagare nei luoghi o muovervi esattamente dove serve.

Il basso valore di Volontà non vi aiuterà a resistere ai mille tranelli del mazzo degli incontri. Se siete infognati, il *Latitante* è il vostro pulsante anti-panico, in quanto ignorare tutti i nemici non *Elite* per un intero round è estremamente potente. Usatelo per muovervi o indagare quando siete impegnati coi nemici, oppure distrarre i nemici dai vostri alleati senza paura di ritorsione. Utilizzare questo evento al momento giusto può fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta.

Daisy Walker, la Bibliotecaria

Investigatore

- Daisy Walker (★ 2)

Supporti (17)

- Borsa di Daisy (★ 8)
- Lente di Ingrandimento (★ 30)
- Vecchio Libro del Sapere (★ 31)
- Bibliotecario Ricercatore (★ 32)
- Dott. Milan Christopher (★ 33)
- Estrema Consapevolezza (★ 34)
- Testi Medici (★ 35)
- Sapere Proibito (★ 58)
- Rosario Sacro (★ 59)
- Avvizzimento (★ 60)
- Scrutare (★ 61)
- Studi Arcani (★ 62)
- Discepolo Arcano (★ 63)
- 2x Coltello (★ 86)
- 2x Torcia Elettrica (★ 87)

Eventi (8)

- Mente sulla Materia (★ 36)
- Seguire l'Istinto (★ 37)
- Barricata (★ 38)
- Attratto dalla Fiamma (★ 64)
- Interdizione Protettiva (★ 65)
- Luce Accecante (★ 66)
- 2x Deposito di Emergenza (★ 88)

Abilità (6)

- Deduzione (★ 39)
- Senza Paura (★ 67)
- 2x Percezione (★ 90)
- 2x Destrezza Manuale (★ 92)

Debolezze (2)

- Necronomicon (Traduzione di John Dee) (★ 9)
- Paranoia (★ 97)

"Skids" O'Toole, L'Ex Detenuto

Investigatore

- "Skids" O'Toole (★ 3)

Supporti (16)

- Automatica Calibro 45 (★ 16)
- Addestramento Fisico (★ 17)
- Poliziotto di Ronda (★ 18)
- Pronto Soccorso (★ 19)
- Machete (★ 20)
- Cane da Guardia (★ 21)
- Serramanico (★ 44)
- Furto con Scasso (★ 45)
- Borseggiatore (★ 46)
- Derringer Calibro 41 (★ 47)
- Leo De Luca (★ 48)
- Osso Duro (★ 49)
- 2x Coltello (★ 86)
- 2x Torcia Elettrica (★ 87)

Eventi (9)

- Latitante (★ 10)
- "Ecco la Prova!" (★ 22)
- Schivata (★ 23)
- Carica di Dinamite (★ 24)
- Evasione (★ 50)
- Colpo alle Spalle (★ 51)
- Attacco Furtivo (★ 52)
- 2x Deposito di Emergenza (★ 88)

Abilità (6)

- Colpo Letale (★ 25)
- Opportunista (★ 53)
- 2x Fegato (★ 89)
- 2x Forza Soverchiante (★ 91)

Debolezze (2)

- Debiti Ospedalieri (★ 11)
- Sicario della Mala (★ 101)



Consigli Strategici per Agnes Baker

Agnes è un'incantatrice con un alto valore di Volontà, particolarmente brava a disfarsi dei nemici. Dal momento che la sua capacità si può innescare una volta per fase quando subisce orrori, più modi avete per infliggervi orrori a comando, meglio è. Il *Sapere Proibito* è probabilmente il vostro miglior strumento per alimentare la capacità di Agnes: subite 1 orrore, ottenete 1 risorsa e infliggete 1 danno quando volete! Potete innescare la sua capacità anche tramite l'*Interdizione Protettiva* oppure tramite l'*Avvizzimento* se siete "fortunati" nel pescare un segnalino caos con un simbolo ☠, ♀, ♀, ♀, ♀ o ♀.

Fate attenzione! La capacità di Agnes si innesca solo quando gli orrori sono collocati su di lei, quindi vorrete comunque assorbirli o curarli in qualche modo. Il *Rosario Sacro* è una carta obbligatoria: potenzia la Volontà di Agnes e vi protegge dagli orrori che non volete inneschino la sua capacità.

L'*Avvizzimento* e la capacità dell'investigatore sono i due modi principali per sconfiggere i nemici, ma una *Mazza da Baseball* può essere un buon piano B. Se avete problemi ad indagare, potete usare "*Guarda Cosa Ho Trovato!*" oppure *Attratto dalla Fiamma* per scoprire fino a 4 indizi senza dover superare una prova di Intelletto.

Infine, dato che dipendete dalle carte Incantesimo, mettere in gioco presto un *Discepolo Arcano* può apportarvi un enorme beneficio. Assicuratevi che la soglia di destino sulla trama attuale non sia vicina al raggiungimento, poi giocate il *Discepolo Arcano* e sfruttate la sua capacità ogni turno. Quando la soglia di destino è vicina, se riuscite a scartarlo dal gioco (assegnandogli orrori o danni), potete disfarvi anche del destino su di esso.

Agnes Baker, la Cameriera

Investigatore

- Agnes Baker (★ 4)

Supporti (17)

- Cimelio di Hyperborea (★ 12)
- Sapere Proibito (★ 58)
- Rosario Sacro (★ 59)
- Avvizzimento (★ 60)
- Scrutare (★ 61)
- Studi Arcani (★ 62)
- Discepolo Arcano (★ 63)
- Giacca di Pelle (★ 72)
- Oggetto Riciclato (★ 73)
- Mazza da Baseball (★ 74)
- Zampa di Coniglio (★ 75)
- Gatto Randagio (★ 76)
- Ultima Possibilità (★ 77)
- 2x Coltello (★ 86)
- 2x Torcia Elettrica (★ 87)

Eventi (8)

- Attratto dalla Fiamma (★ 64)
- Interdizione Protettiva (★ 65)
- Luce Acecante (★ 66)
- Distrazione Astuta (★ 78)
- "Guarda Cosa Ho Trovato!" (★ 79)
- "Che Fortuna!" (★ 80)
- 2x Deposito di Emergenza (★ 88)

Abilità (6)

- Senza Paura (★ 67)
- Istinto di Sopravvivenza (★ 81)
- 2x Percezione (★ 90)
- 2x Coraggio Inaspettato (★ 93)

Debolezze (2)

- Ricordo Oscuro (★ 13)
- Tormento (★ 98)



Consigli Strategici per Wendy Adams

Wendy è un'investigatrice sfuggente, bravissima a schivare i pericoli. La chiave per il successo di Wendy è la sua capacità di annullare e ripescare i segnalini caos durante le prove critiche. Assicuratevi di avere sempre carte in mano sufficienti per alimentare la sua capacità. Il *Borseggiatore* e la *Zampa di Coniglio* sono carte ideali da giocare subito, permettendovi di pescare carte eludendo nemici o fallendo le prove.

Il suo alto valore di Agilità e il basso valore di Scontro vi spingeranno principalmente ad eludere e schivare i nemici, mentre con un *Colpo alle Spalle* o con un *Attacco Furtivo* al momento giusto vi sbarazzerete dei nemici problematici. Il *Gatto Randagio*, la *Distrazione Astuta* e l'*Istinto di Sopravvivenza* possono aiutarvi nelle situazioni più spinose. E quando il resto non funziona, estraete una *Derringer Calibro 41* o una *Mazza da Baseball* e non abbiate paura ad investire molte carte!

L'*Amuleto di Wendy* è una carta complicata, ma giocare attorno alla sua capacità e all'effetto Obbligo può essere particolarmente gratificante. È preferibile tenere in mano l'*Amuleto* fino a quando non si avranno diversi eventi nella pila degli scarti. Una volta in gioco, tenete d'occhio il primo evento dalla cima della vostra pila degli scarti (soprattutto se è "*Che Fortuna!*") che potrete giocare grazie all'*Amuleto di Wendy*. Non dimenticate che, quando l'*Amuleto* è in gioco, tutti gli eventi che giocate vanno collocati in fondo al vostro mazzo (a prescindere dal fatto che lo stiate giocando dalla mano o tramite la capacità dell'*Amuleto*).

Wendy Adams, la Monella

Investigatore

- Wendy Adams (★ 5)

Supporti (17)

- Amuleto di Wendy (★ 14)
- Serramanico (★ 44)
- Furto con Scasso (★ 45)
- Borseggiatore (★ 46)
- Derringer Calibro 41 (★ 47)
- Leo De Luca (★ 48)
- Osso Duro (★ 49)
- Giacca di Pelle (★ 72)
- Oggetto Riciclato (★ 73)
- Mazza da Baseball (★ 74)
- Zampa di Coniglio (★ 75)
- Gatto Randagio (★ 76)
- Ultima Possibilità (★ 77)
- 2x Coltello (★ 86)
- 2x Torcia Elettrica (★ 87)

Eventi (8)

- Evasione (★ 50)
- Colpo alle Spalle (★ 51)
- Attacco Furtivo (★ 52)
- Distrazione Astuta (★ 78)
- "Guarda Cosa Ho Trovato!" (★ 79)
- "Che Fortuna!" (★ 80)
- 2x Deposito di Emergenza (★ 88)

Abilità (6)

- Opportunista (★ 53)
- Istinto di Sopravvivenza (★ 81)
- 2x Forza Soverchiente (★ 91)
- 2x Coraggio Inaspettato (★ 93)

Debolezze (2)

- Sola e Abbandonata (★ 15)
- Amnesia (★ 96)

Riconoscimenti

Design del Gioco: Nate French e MJ Newman

Produzione: Molly Glover

Scrittura Tecnica: Adam Baker

Revisione: Patrick Brennan e B.D. Flory

Correzione Bozze: Brad Andres, Christine Crabb, Erik Dahlman, Kristopher Fletcher, Alexander Hynes e Kevin Tomczyk

Responsabile Giochi di Carte: Jim Cartwright

Supervisione Testo Narrativo di *Arkham Horror*: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark e Philip Henry

Direttore Creativo Storia e Ambientazione: Katrina Ostrander

Progetto Grafico: Mercedes Opheim e Evan Simonet con Monica Helland

Coordinatore Progetto Grafico: Joseph D. Olson

Responsabile Progetto Grafico: Christopher Hosch

Illustrazione di Copertina: Ignacio Bazán Lazcano

Direzione Artistica: Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson e Zoë Robinson

Responsabile Direzione Artistica: Tony Bradt

Responsabili Produzione: Justin Anger e Jason Glawe

Direttore Creativo Visivo: Brian Schomburg

Responsabile Progetto Senior: John Franz-Wichlacz

Game Designer Esecutivo: Corey Konieczka

Direzione Studio: Christian T. Petersen

Edizione Italiana

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi e Fabio Severino

Revisione: Luca Baboni e Fabio Severino

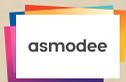
Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Supervisione: Lorenzo Fanelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Playtester

Mark Anderson, Sam Bailey, Craig "Late to the Party" Bergman, Patrick Brennan, Mizuho Dahlman, Gareth Dean, Sunyi Dean, Andrea Dell'Agnese, Ali Eddy, Luke "Mining for Clues" Eddy, Julia Faeta, Jeff Farrell, Alex Filewood, Jeremy Fredin, Caleb Grace, Dominic Greene, Samuel Langenegger, Mark Larson, Lukas Litzinger, Rose Malloy, Ian Martin, Rick Meyer, Kathleen Miller, Patrice Mundinar, Teague "They Killed Me Again" Murphy, Alan Newman, Matt Pachefsky, Daniel Schaefer, Brian Schwebach, Paweł Smoczyk, Damon Stone, Mike "Autofail" Strunk, Zach "I Have Amnesia" Varberg, Aaron J. Wong e Jeremy "Vicious Blow" Zwirn



© 2021 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games e il logo FFG, Living Card Game, LCG e il logo LCG sono ® di Fantasy Flight Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM e © di Gamegenic GmbH, Germania. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. *Arkham Horror: Il Gioco di Carte* è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

Sequenza delle Fasi

1. Fase dei Miti (dal secondo round in poi)
2. Fase degli Investigatori
3. Fase dei Nemici
4. Fase di Gestione

Parole Chiave

Una parola chiave è un attributo che conferisce delle regole specifiche alla sua carta. La sezione seguente funge da promemoria rapido del funzionamento di ogni parola chiave. Per le regole complete di una specifica parola chiave, consultare il Compendio delle Regole.

Cacciatore: Durante il primo passo della Fase dei Nemici, ogni nemico pronto con questa parola chiave si muove di 1 luogo verso l'investigatore più vicino.

Impulso: Dopo che un investigatore ha pescato e risolto 1 carta incontro con questa parola chiave, quell'investigatore deve pescare e risolvere 1 carta aggiuntiva.

Isolamento: Quando un investigatore pesca una carta con questa parola chiave, quell'investigatore non può conferire con gli altri giocatori o ricevere la loro assistenza mentre la genera o risolve la sua capacità Rivelazione.

Massiccio: Un nemico pronto con questa parola chiave è considerato impegnato con ogni investigatore nel suo luogo.

Ritorsione: Se un investigatore fallisce una prova di abilità quando attacca un nemico pronto con questa parola chiave, quel nemico attacca quell'investigatore, infliggendogli i suoi danni e orrori.

Sfuggente: Un nemico con questa parola chiave non impegna automaticamente gli investigatori (un investigatore può comunque spendere azioni o usare la capacità di una carta per impegnarlo). Un investigatore non può attaccare un nemico sfuggente se questi non è impegnato con un investigatore.

Utilizzo (X): Questa parola chiave indica un numero di segnalini risorsa da collocare sulla carta quando entra in gioco. Questi segnalini non contano più come risorse, ma si trasformano invece in segnalini del tipo indicato (munizioni, cariche, scorte, ecc.). Questi segnalini sono usati congiuntamente al resto della capacità della carta.

Veloce: Un investigatore può giocare una carta con questa parola chiave senza spendere azioni.

Istruzioni

Generazione: Indica dove viene generato un nemico quando viene pescato.

Preda: Indica quale investigatore il nemico impegnerà (o verso quale investigatore si muoverà, se possiede la parola chiave Cacciatore) in caso di più opzioni egualmente valide.

Tempistiche di Innesco

Innesco di Azione (➡): Usare questa capacità costa 1 azione.

Innesco Gratuito (⚡): Usare questa capacità non costa alcuna azione.

Innesco di Reazione (⤴): Questa capacità non costa alcuna azione e può essere usata una volta ogni volta che si verifica il punto di tempistica specificato.

Simboli e Icone

Per Investigatore



Classi di Personaggio

Guardiano



Studioso



Mistico



Canaglia



Sopravvissuto



Abilità

Volontà



Intelletto



Scontro



Agilità



Jolly



Segnalini Caos

Simbolo degli Antichi



Risolvere la capacità dell'investigatore.



Fallimento Automatico



L'investigatore fallisce automaticamente.



Teschio



Cultista



Risolvere la capacità del segnalino rivelato indicata sulla carta di consultazione dello scenario.



Tavoletta



Antico

