

ARKHAM HORROR[®]

IL GIOCO DI CARTE



Mazzi Precostruiti

V.7 Novembre 2020 – La Cospirazione di Innsmouth

Questo documento contiene mazzi precostruiti esemplificativi per ogni investigatore di *Arkham Horror: Il Gioco di Carte*.
La versione più recente di questo documento è considerata un supplemento al Compendio delle Regole di *Arkham Horror: Il Gioco di Carte*.

Noi Pochi Sfortunati

È un infelice dato di fatto che uomini relativamente sconosciuti come me e i miei colleghi, entrati in contatto solo grazie a una piccola università, abbiano una piccola possibilità di far colpo dove si contemplan fatti di natura bizzarra o altamente controversa. È ulteriormente contro di noi il fatto che non siamo, nel senso più stretto, specialisti nei campi in cui siamo principalmente interessati.

-H.P. Lovecraft, *Alle Montagne della Follia*

Mazzi Precostruiti Esemplificativi

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 di *Arkham Horror: Il Gioco di Carte*. Questi mazzi rappresentano l'accesso al mondo di Arkham, e sono esempi delle tipologie di mazzo che potete costruire per ogni investigatore nel gioco. Questi mazzi sono l'ideale per i giocatori che vogliono tuffarsi in azione il prima possibile, o per chi ha poca esperienza con la personalizzazione dei mazzi ma vuole una base precostruita da cui partire.

Ogni mazzo fornito è accompagnato da consigli e suggerimenti specifici, che spiegano come far buon uso delle capacità dell'investigatore e illustrano 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.



Mazzi Precostruiti del Set Base

I seguenti mazzi precostruiti sono per i 5 investigatori inclusi nel set base di *Arkham Horror: Il Gioco di Carte*. Con il contenuto di un singolo set base, è possibile costruire fino a due mazzi precostruiti contemporaneamente, sfruttando le seguenti combinazioni: Roland e Agnes,

Roland e Wendy, Daisy e Skids, Daisy e Wendy oppure Agnes e Skids. Con un secondo set base, è possibile costruire contemporaneamente qualsiasi combinazione di quattro di questi mazzi.



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 paure 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)
- 1 debolezza base casuale



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, 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)
- 1 debolezza base casuale

"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)
- Oso 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 alla 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)
- 1 debolezza base casuale



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 Aceccante (★ 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)
- 1 debolezza base casuale



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 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 Soverchianta (★ 91)
- 2x Coraggio Inaspettato (★ 93)

Debolezze (2)

- Sola e Abbandonata (★ 15)
- 1 debolezza base casuale



Mazzi Precostruiti de L'Eredità di Dunwich

I seguenti mazzi precostruiti sono per i 5 investigatori inclusi nell'espansione deluxe *L'Eredità di Dunwich*. Con il contenuto di un singolo set base e di una singola deluxe *L'Eredità di Dunwich*, è possibile costruire fino a due mazzi contemporaneamente, sfruttando le seguenti combinazioni:

Zoey e Rex, Zoey e Pete, Rex e Jim, Jenny e Jim oppure Jenny e Pete. Con un secondo set base, è possibile costruire contemporaneamente qualsiasi combinazione di quattro di questi mazzi.



Consigli Strategici per Zoey Samaras

Zoey è un'inequivocabile cacciatrice di mostri che eccelle nel disfarsi dei nemici. Grazie alla sua capacità che vi premia quando impegnate i nemici, dovrete essere in grado di mantenere un flusso costante di risorse semplicemente dando la caccia ai mostri. Usate queste risorse per giocare armi e alleati ce possono aiutarvi a restare in vita e sconfiggere anche i nemici più tenaci.

Vorrete impegnare i nemici a ogni occasione, quindi la Provocazione sarà la vostra migliore amica. Usatela per impegnare i nemici con Sfuggente senza spendere un'azione, o per impegnare i nemici che minacciano gli altri investigatori. Quando la Croce di Zoey è in gioco, potete investire la risorsa extra data dalla capacità di Zoey in cambio di un danno automatico, che è quasi sempre meglio.

Il valore alto di Volontà vi permette di resistere a molti degli effetti che il mazzo degli incontri vi scaglierà contro, inoltre questo mazzo vi permetterà di sfruttare in altri modi la sua Volontà. Il Rito di Ricerca vi permette di indagare tramite Volontà, mentre Luce Accecante vi permette di eludere tramite Volontà (facendo anche qualche danno). Infine, il Rosario Sacro potenzia la Volontà e sostiene il punto debole di Zoey: la Sanità Mentale.

A tal proposito, se doveste sentire il bisogno di Punire i Perversi, è importante considerare quanto è lontano il nemico appena generato, e quanto difficile possa essere lo scontro. Un nemico nei paraggi facile da abbattere dovrebbe essere sempre una priorità. Attenti a non fare un passo più lungo della gamba: provare a punire un nemico pericoloso potrebbe costarvi molto di più.

Zoey Samaras, la Cuoca

Investigatore

- Zoey Samaras (A) 1

Supporti (16)

- Croce di Zoey (A) 6
- Automatica Calibro 45 (★) 16
- Addestramento Fisico (★) 17
- Poliziotto di Ronda (★) 18
- Pronto Soccorso (★) 19
- Machete (★) 20
- Cane da Guardia (21)
- Rosario Sacro (59)
- Rito di Ricerca (A) 28
- Mente Lucida (A) 30
- Manganello (A) 16
- 2x Coltello (★) 86
- 2x Torcia Elettrica (★) 87
- Kukri (A) 36

Eventi (9)

- Ecco la Prova! (★) 22
- Schivata (★) 23
- Carica di Dinamite (★) 24
- Luce Accecante (★) 66
- 2x Provocazione (A) 17
- Lavoro di Squadra (A) 18
- 2x Deposito di Emergenza (★) 88

Abilità (6)

- Colpo Letale (★) 25
- Senza Paura (★) 67
- 2x Forza Soverchiante (★) 91
- 2x Fegato (★) 89

Debolezze (2)

- Punire i Perversi (A) 7
- 1 debolezza base casuale



Consigli Strategici per Rex Murphy

Rex è un investigatore intelligente ed esperto nel trovare indizi. Può scoprire potenzialmente indizi multipli ogni volta che indaga (soprattutto in luoghi con un basso valore di oscurità), riuscendo quindi a farlo a un ritmo sostenuto. Se riuscite a trovare subito una Torcia Elettrica, potete avanzare velocemente col mazzo dei capitoli.

Inoltre, il suo mazzo nasconde qualche trucco di grande effetto da accompagnare alla capacità di Rex. Per esempio, se indagate usando il Furto con Scasso e superate la prova di 2 o più punti, potete sia ottenere le risorse che scoprire un indizio. Allo stesso modo, se indagate usando In Cerca di Risposte e superate la prova di 2 o più punti, potete scoprire un indizio nel vostro nel vostro luogo in aggiunta a un indizio in un luogo collegato.

Rex è anche in grado di tenere sempre la mano piena di carte, usando la sua capacità del segno degli antichi, l'Assistente di Laboratorio, il Borseggiatore e Alla Ricerca della Verità. Usate queste carte per garantirvi il successo nelle prove di abilità cruciali, soprattutto quando provate ad eludere i nemici pericolosi. Rex non è poi così male nelle elusioni, ma un Pensa in Fretta o una Mente sulla Materia al momento giusto possono aiutarvi a fuggire dalle situazioni spinose.

Sfortunatamente, la malasorte spesso raggiunge Rex nel momento meno opportuno. Quando la Maledizione di Rex vi affligge, a volte fallirete una prova in maniera spettacolare. In base a quanto siete vicini alla fine dello scenario, potete giocarvi il tutto per tutto nella speranza di superare ogni prova nonostante la maledizione, oppure effettuare le prove di abilità non decisive nella speranza che la maledizione venga rimescolata nel mazzo.

Rex Murphy, il Reporter

Investigatore

- Rex Murphy (A) 2

Supporti (13)

- Lente d'Ingrandimento (S) 30
- Vecchio Libro del Sapere (S) 31
- Bibliotecario Ricercatore (S) 32
- Dott. Milan Christopher (S) 33
- Estrema Consapevolezza (S) 34
- Testi Medici (S) 35
- Furto con Scasso (S) 45
- Assistente di Laboratorio (A) 20
- Borseggiatore (S) 46
- 2x Coltello (S) 86
- 2x Torcia Elettrica (S) 87

- Mente sulla Materia (S) 36
- Seguire l'Istinto (S) 37
- Barricata (S) 38
- Evasione (S) 50
- 2x Scoriatoia (A) 22
- 2x In Cerca di Risposte (A) 23
- Pensa in Fretta (A) 25
- 2x Deposito di Emergenza (S) 88

Abilità (6)

- Deduzione (S) 39
- Opportunista (S) 53
- 2x Percezione (S) 90
- 2x Destrezza Manuale (S) 92

Debolezze (2)

- Maledizione di Rex (A) 9
- 1 debolezza base casuale

Eventi (12)

- Alla Ricerca della Verità (A) 8

Consigli Strategici per Jenny Barnes

Jenny è la quintessenza del tuttofare, con un valore di 3 in ogni abilità e un flusso costante di risorse per aiutarvi a pagare qualsiasi carta desideriate. È un'ottima investigatrice in solitario, ma è anche molto brava a supportare i punti deboli di una squadra fornendo ciò che serve in qualsiasi momento.

Jenny ha gli strumenti per gestire bene ogni aspetto del gioco. Grazie alla risorsa extra che riceve ogni round, potete equipaggiarvi facilmente con molti supporti. Potete anche mettere da parte un po' di risorse per l'Osso Duro, che vi aiuterà tantissimo a gestire i nemici, sconfiggendoli o eludendoli.

Se avete sovrabbondanza di risorse, trasformatele in munizioni per le Gemelle Calibro 45 di Jenny: più ne mettete, meglio è. Infine se giocate con altri investigatori, potete condividere la ricchezza o giocare un supporto costoso e passarlo a qualcun altro usando il Lavoro di Squadra!

Sebbene Jenny sia abile in molti aspetti del gioco, la controparte è che non è una specialista. Dipenderete sempre dai supporti e dalle abilità quando dovrete superare prove molto difficili.

Se trovate una traccia della sorella Isabelle, potreste essere costretti a mollare tutto e dedicarvi Alla Ricerca di Izzie. Sebbene sia spesso la scelta più giusta, Jenny ha comunque un discreto ammontare di Sanità Mentale, quindi non esitate ad abbandonare questa missione qualora dovesse mettervi troppo in difficoltà.

Jenny Barnes, la Dilettante

Investigatore

- Jenny Barnes (A) 3

Supporti (15)

- Gemelle Calibro 45 di Jenny (A) 10
- Serramanico (S) 44
- Furto con Scasso (S) 45
- Borseggiatore (S) 46
- Derringer Calibro 41 (S) 47
- Leo De Luca (S) 48
- Osso Duro (S) 49
- Cane da Guardia (S) 21
- 2x Coraggio Liquido (A) 24
- Manganello (A) 16
- 2x Coltello (S) 86
- 2x Torcia Elettrica (S) 87

Eventi (8)

- Evasione (S) 50
- Colpo alle Spalle (S) 51
- Attacco Furtivo (S) 52
- Carica di Dinamite (S) 24
- Pensa in Fretta (A) 25
- Lavoro di Squadra (A) 18
- 2x Deposito di Emergenza (S) 88

Abilità (8)

- Opportunista (S) 53
- 2x Lascia o Raddoppia (A) 26
- Colpo Letale (S) 25
- 2x Destrezza Manuale (S) 92
- 2x Forza Soverchianta (S) 91

Debolezze (2)

- Alla Ricerca di Izzie (A) 11
- 1 debolezza base casuale



Consigli Strategici per Jim Culver

Jim è un incantatore affidabile con Volontà alta e una "cassetta degli incantesimi" a disposizione. La sua capacità di considerare il modificatore sui segnalini teschio come uno "0" migliora le sue possibilità di successo in molte prove, e quanto più è in grado di sfruttare e manipolare questo potere, tanto meglio è. Le Candele Rituali sono uno strumento d'obbligo per Jim, dandogli maggiori probabilità di successo: cercate di giocarle presto. Nel suo mazzo non ci sono molte opzioni per gli slot mano, quindi dovrete riuscire a tenerle in gioco per l'intera partita.

Jim ha molti strumenti sia per indagare che per combattere. Il Rito di Ricerca, la Torcia Elettrica, Attratto dalla Fiamma e "Guarda Cosa Ho Trovato!" possono aiutarvi a raccogliere indizi, mentre l'Avvizzimento, il Kukri e la Luce Accecante possono aiutarvi a gestire i nemici. Potete anche curarvi gli orrori con Senza Paura, la Mente Lucida e le morbide note della Tromba di Jim. Ciò rende Jim una buona scelta per affrontare le creature più terrificanti, sebbene non sia capace di schivare o curare danni.

Con la sua capacità, con le Candele Rituali e con "Che Fortuna!", Jim ha molte più possibilità del normale di superare una prova dove il suo valore di abilità è pari o inferiore a quello difficoltà della prova. La sua capacità può anche negare completamente l'effetto dei segnalini teschio in alcuni scenari. Quando giocate Jim, non abbiate paura di tentare prove di abilità che risulterebbero da incoscienti per gli altri investigatori.

La Rapsodia Finale è una debolezza di cui dovete tenere conto. Può comparire in qualsiasi momento per infliggervi potenzialmente molti danni e orrori, quindi cercate di averne sempre il meno possibile!

Jim Culver, il Musicista

Investigatore

- Jim Culver (A) 4

Supporti (18)

- Tromba di Jim (A) 12
- Sapere Proibito (S) 58
- Rosario Sacro (S) 59
- Avvizzimento (S) 60
- Scrutare (S) 61
- Studi Arcani (S) 62
- Discepolo Arcano (S) 63
- Zampa di Coniglio (S) 75
- Rito di Ricerca (A) 28
- 2x Candele Rituali (A) 29
- Mente Lucida (A) 30
- Peter Sylvestre (A) 33
- 2x Coltello (S) 86
- 2x Torcia Elettrica (S) 87
- Kukri (A) 36

Eventi (8)

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

Abilità (5)

- Senza Paura (S) 67
- 2x Fegato (S) 89
- 2x Coraggio Inaspettato (S) 93

Debolezze (2)

- Rapsodia Finale (A) 13
- 1 debolezza base casuale

Consigli Strategici per "Ashcan" Pete

"Ashcan" Pete è un personaggio unico che dà il suo meglio quando lavora con il suo cane Duke. Da solo, Pete ha abilità, Salute e Sanità Mentale sotto la media; quando accompagnato dal suo fedele segugio, Pete e Duke diventano una sola cosa. La chiave di gioco di "Ashcan" Pete è sfruttare le capacità di Duke, il quale può aiutarvi a combattere contro nemici pericolosi o condurvi verso indizi, aiutandovi a scoprirli. Usate la capacità di Pete per ripristinare spesso Duke, e troverete molti utilizzi per il suo compagno fidato.

Ricordate che potete utilizzare la capacità di Pete per ripristinare anche altri supporti oltre Duke, come il Vecchio Libro del Sapere o la Zampa di Coniglio. Dal momento che Duke non occupa lo slot alleato, potete giocare l'Assistente di Laboratorio per avere più carte in mano, o Peter Sylvestre per assorbire gli orrori e resistere alle carte sventura che potrebbero scartare Duke dal gioco. Sebbene non ci siano di solito ripercussioni a lungo termine se Duke lascia il gioco, è cruciale per la sopravvivenza di Pete tenerlo al sicuro.

La debolezza di Pete, Tormentato dagli Incubi, è un ostacolo di cui bisogna sbarazzarsi al più presto. Anche se non vi ferisce nell'immediato, vi rallenta bloccando tutte le carte più preziose. Ad ogni modo, ricordate che molti supporti possono ancora essere usati da esauriti: potete indagare con la Torcia Elettrica o colpire i nemici con la Mazza da Baseball anche quando Tormentato dagli Incubi è in gioco.

"Ashcan" Pete, il Vagabondo

Investigatore

- "Ashcan" Pete (A) 5

Supporti (17)

- Duke (A) 14
- Giacca di Pelle (S) 72
- Oggetto Riciclato (S) 73
- Mazza da Baseball (S) 74
- Zampa di Coniglio (S) 75
- Gatto Randagio (S) 76
- Ultima Possibilità (S) 77
- Lente d'Ingrandimento (S) 30
- Assistente di Laboratorio (A) 20
- Vecchio Libro del Sapere (S) 31
- 2x Ascia Antincendio (A) 32
- Peter Sylvestre (A) 33
- 2x Coltello (S) 86
- 2x Torcia Elettrica (S) 87

Eventi (8)

- Distrazione Astuta (S) 78
- "Guarda Cosa Ho Trovato!" (S) 79
- "Che Fortuna!" (S) 80
- Seguire l'Istinto (S) 37
- 2x Specchietto per le Allodole (A) 34
- 2x Deposito di Emergenza (S) 88

Abilità (6)

- Istinto di Sopravvivenza (S) 81
- Deduzione (S) 39
- 2x Coraggio Inaspettato (S) 93
- 2x Percezione (S) 90

Debolezze (2)

- Tormentato dagli Incubi (A) 15
- 1 debolezza base casuale



Mazzi Precostruiti de La Strada per Carcosa

I seguenti mazzi precostruiti sono per i 6 investigatori inclusi nell'espansione deluxe *La Strada per Carcosa*. Con il contenuto di un singolo set base e di una singola deluxe *La Strada per Carcosa*, è possibile costruire fino a due mazzi contemporaneamente, sfruttando le seguenti combinazioni: Mark

e Akachi, Minh e Sefina, William e Akachi, Minh e Mark oppure Lola (da sola). Con un secondo set base, è possibile costruire contemporaneamente qualsiasi combinazione di quattro di questi mazzi (tranne quello di Lola).



Consigli Strategici per Mark Harrigan

Mark è un tenace combattente abile nel gestire i nemici e supportare la sua squadra. Con il suo alto valore di Scontro e una rispettabile Agilità, potete scegliere quale approccio utilizzare contro i nemici: combattere o eludere. Dal momento che la sua capacità vi offre un beneficio dopo che una vostra carta ha subito danni, dà il meglio di sé quando si tuffa di testa nei pericoli.

Carte che ricevono danni vanno a nozze con la capacità di Mark, permettendovi di pescare carte mentre evitate danni. Il Poliziotto di Ronda, il Cane da Guardia e la Vera Grinta sono le migliori carte da inizio partita. Con il valore di Scontro già alto di Mark, la Colt Calibro 32 si rivela un'ottima arma su cui contare. Quando le cose si mettono male, o se dovete effettuare una prova di abilità dove non siete particolarmente performanti (come l'Intelletto), usate la capacità del supporto Sophie per potenziare il vostro valore di abilità, pescando una carta nel processo.

Ad ogni modo, dovete prestare attenzione. Mark è un potente investigatore finché ha 4 o meno danni su di sé, ma non appena arriva a 5 diventa significativamente più debole: Sophie inizia a prosciugare le sue abilità e lui diventa estremamente vulnerabile alla sua debolezza Trauma di Guerra. Cercate di tenere la Salute di Mark sopra questa soglia, utilizzando il Pronto Soccorso e il Fronte interno per curarlo se prende troppi danni.

Infine, la lista di seguito contiene una manciata di carte **Tattica** fuori classe, che possono aiutarvi in situazioni spinose. Usate Evasione per muovervi velocemente, Distrazione Astuta per eludere gruppi di nemici, e Attacco Furtivo per sbarazzarvi di loro senza aver bisogno di un'arma.

Mark Harrigan, il Soldato

Investigatore

- Mark Harrigan (♣ 1)

Supporti (15)

- Sophie (♣ 9)
- Automatica Calibro 45 (★ 16)
- Addestramento Fisico (★ 17)
- Poliziotto di Ronda (★ 18)
- Pronto Soccorso (★ 19)
- Machete (★ 20)
- Cane da Guardia (★ 21)
- 2x Colt Calibro 32 (★ 20)
- 2x Vera Grinta (★ 21)
- 2x Coltello (★ 86)
- 2x Torcia Elettrica (★ 87)

Eventi (12)

- Ecco la Prova! (★ 22)
- Schivata (★ 23)

- Carica di Dinamite (★ 24)
- 2x "Me Ne Occupo Io!" (♣ 22)
- Barricata (★ 38)
- Evasione (★ 50)
- Colpo alle Spalle (★ 51)
- Attacco Furtivo (★ 52)
- Distrazione Astuta (★ 78)
- 2x Deposito di Emergenza (★ 88)

Abilità (5)

- Fronte Interno (♣ 7)
- Colpo Letale (★ 25)
- 2x Forza Soverchiante (★ 91)
- Destrezza Manuale (★ 92)

Debolezze (2)

- Trauma di Guerra (♣ 8)
- 1 debolezza base casuale



Consigli Strategici per Minh Thi Phan

Minh Thi Phan è un'investigatrice eccezionale per supportare i compagni di squadra. La sua capacità, che le permette di aggiungere icone jolly alle carte investite nelle prove nel suo luogo, la rende un ottimo personaggio a cui stare accanto. Può anche utilizzare la Mente Analitica per aiutare i compagni da lontano.

La capacità di Minh vi permette di potenziare le prove di abilità di 2 o 3 punti ogni turno, ma questo approccio richiede molte carte. Il Vecchio Libro del Sapere e Sotto Ogni Pietra possono aiutarvi ad avere le carte di cui avete bisogno quando ne avete bisogno. L'Oggetto Riciclato grazie al suo alto Intelletto. Usate questi strumenti insieme con la Mente Analitica per tenere la mano sempre piena di icone jolly.

Sebbene sia un gran supporto per i suoi alleati, Minh è in difficoltà da sola, soprattutto contro i nemici. Le carte Sopravvissuto come il Gatto Randagio, la Distrazione Astuta e il Nascondiglio possono aiutarvi a stare lontani dal pericolo, permettendovi di indagare nei luoghi anche in presenza di nemici.

Il miglior approccio per Minh è investire 1 carta in ogni prova di abilità e usare la sua capacità per incrementare il numero di icone sulla carta. Tuttavia, Il Re in Giallo vanifica completamente questa strategia. Questo è un altro motivo per cui è importante avere molte carte in mano: se avete 6 icone corrispondenti nella vostra mano, potete usarle per sbarazzarvi velocemente de Il Re in Giallo.



Consigli Strategici per Sefina Rousseau

Sefina è un'investigatrice complessa con una potente mano di partenza e la capacità di creare contraffazioni delle carte evento. Per questo motivo, la sua lista è incentrata sugli eventi, con molti escamotage per gestire diverse situazioni. È molto importante scegliere quali eventi collocare sotto Sefina quando pescate la mano di partenza, dal momento che questo determinerà quali eventi potete copiare con il Mondo Dipinto nel corso della partita.

Nonostante un valore di Scontro basso, il mazzo di Sefina ha molti modi per gestire i nemici. Copiate il Colpo alle Spalle, l'Attacco Furtivo o la Luce Accecante per sconfiggere i nemici nel vostro luogo, oppure usate la Rapidità di Mano per mettere in gioco una Derringer Calibro 41 e scaricarla. Sebbene il suo Intelletto sia basso, potete usare la Rapidità di Mano con la Torcia Elettrica per indagare per un intero turno, e poi riprendere la Torcia Elettrica. Infine, spendere punti esperienza sugli Arnesi da Scasso permette a Sefina di indagare con un valore di abilità pari a 6.

La Manovra Spericolata è una carta complessa che può sembrare inutile a prima vista, ma può dimostrarsi potente nelle giuste occasioni. Usatela per assicurarvi un danno extra con il Serramanico o con la Derringer Calibro 41, per riprendere in mano l'Opportunisto oppure per evitare di perdere una scorta dagli Arnesi da Scasso.

Quando affrontate le Stelle delle Iadi, considerate attentamente quale evento scartare: potreste avere un bisogno disperato di quell'evento in futuro!

Minh Thi Phan, la Segretaria

Investigatore

- Minh Thi Phan (♣ 2)

Supporti (19)

- Mente Analitica (♣ 10)
- Lente d'Ingrandimento (♣ 30)
- Vecchio Libro del Sapere (♣ 31)
- Dott. Milan Christopher (♣ 33)
- Estrema Consapevolezza (♣ 34)
- Testi Medici (♣ 35)
- Giacca di Pelle (♣ 72)
- Oggetto Riciclato (♣ 73)
- Mazza da Baseball (♣ 74)
- Zampa di Coniglio (♣ 75)
- Gatto Randagio (♣ 76)
- Ultima Possibilità (♣ 77)
- Geroglifici Arcani (♣ 25)
- 2x Intervento in Loco (♣ 24)
- 2x Coltello (♣ 86)
- 2x Torcia Elettrica (♣ 87)

Eventi (8)

- Mente sulla Materia (♣ 36)
- Seguire l'Istinto (♣ 37)
- "Guarda Cosa Ho Trovato!" (♣ 79)
- "Che Fortuna!" (♣ 80)
- 2x Sotto Ogni Pietra (♣ 26)
- 2x Nascondiglio (♣ 38)

Abilità (4)

- Deduzione (♣ 39)
- Istinto di Sopravvivenza (♣ 81)
- 2x Coraggio Inaspettato (♣ 93)

Debolezze (2)

- Il Re in Giallo (♣ 11)
- 1 debolezza base casuale

Sefina Rousseau, la Pittrice

Investigatore

- Sefina Rousseau (♣ 5)

Supporti (16)

- Serramanico (♣ 44)
- Borseggiatore (♣ 46)
- Derringer Calibro 41 (♣ 47)
- Leo De Luca (♣ 48)
- Osso Duro (♣ 49)
- Rosario Sacro (♣ 59)
- Avvizzimento (♣ 60)
- Scrutare (♣ 61)
- Studi Arcani (♣ 62)
- Discepolo Arcano (♣ 63)
- 2x Furtività (♣ 28)
- 2x Coltello (♣ 86)
- 2x Torcia Elettrica (♣ 87)
- Evasione (♣ 50)
- Colpo alle Spalle (♣ 51)
- Attacco Furtivo (♣ 52)
- Attratto dalla Fiamma (♣ 64)
- Interdizione Protettiva (♣ 65)
- Luce Accecante (♣ 66)
- 2x Rapidità di Mano (♣ 29)
- 2x Manovra Spericolata (♣ 30)
- 2x Deposito di Emergenza (♣ 88)

Abilità (5)

- Opportunisto (♣ 53)
- Senza Paura (♣ 67)
- Fegato (♣ 89)
- Percezione (♣ 90)
- Destrezza Manuale (♣ 92)

Debolezze (2)

- Stelle delle Iadi (♣ 13)
- 1 debolezza base casuale

Eventi (15)

- 3x Mondo Dipinto (♣ 12)



Consigli Strategici per Akachi Onyele

Akachi è un'incantatrice a tutto tondo con un occhio di riguardo per i supporti con cariche. Con una serie di supporti incantesimo dai vari effetti potrete usare la sua alta Volontà, e le cariche extra evitano di farvi restare a secco proprio quando ne avete più bisogno.

Questo mazzo gira attorno agli incantesimi. Usate il Discepolo Arcano per cercarli, l'Anima Liberata per giocarli e l'abbondanza di icone Volontà per supportarli. Quando guadagnate esperienza, valutate l'acquisizione di incantesimi aggiuntivi per supportare stili di gioco differenti, in modo da essere pronti a tutto.

La Portavoce degli Spiriti è una delle carte più importanti del mazzo dai molti utilizzi. Usatela per riprendere in mano un incantesimo senza cariche e rigiocarlo, rifornendolo nuovamente di cariche. Oppure usatela per sbarazzarvi di un incantesimo di cui non avete più bisogno ed ottenere risorse nel processo. Tra la Portavoce degli Spiriti, l'Anima Liberata, la Trasmutazione Alchemica, il Deposito di Emergenza e il Sapere Proibito, dovrete avere molte risorse a disposizione. Usatele con gli Studi Arcani per indagare con successo, oppure per teletrasportarvi a piacimento con il Viaggio Astrale.

Attenzione: gli Spiriti Infuriati possono manifestarsi in qualsiasi momento, chiedendovi di spostare su di loro le cariche dai vostri incantesimi. Non dovrebbe essere un grosso problema, ma facendolo questo esaurirà quei supporti, molti dei quali necessitano di essere pronti per poter innescare le loro capacità.

Akachi Onyele, la Sciamana

Investigatore

- Akachi Onyele (♣ 4)

Supporti (14)

- Portavoce degli Spiriti (♣ 14)
- Sapere Proibito (♣ 58)
- Rosario Sacro (♣ 59)
- Avvizzimento (♣ 60)
- Scrutare (♣ 61)
- Studi Arcani (♣ 62)
- Discepolo Arcano (♣ 63)
- 2x Trasmutazione Alchemica (♣ 32)
- Geroglifici Arcani (♣ 25)
- 2x Coltello (♣ 86)
- 2x Torcia Elettrica (♣ 87)

Eventi (9)

- Attratto dalla Fiamma (♣ 64)
- Interdizione Protettiva (♣ 65)
- Luce Accecante (♣ 66)
- 2x Anima Liberata (♣ 33)
- 2x Viaggio Astrale (♣ 34)
- 2x Deposito di Emergenza (♣ 88)

Abilità (8)

- Senza Paura (♣ 67)
- 2x Fegato (♣ 89)
- 2x Percezione (♣ 90)
- Destrezza Manuale (♣ 92)
- 2x Coraggio Inaspettato (♣ 93)

Debolezze (2)

- Spiriti Infuriati (♣ 15)
- 1 debolezza base casuale

Consigli Strategici per William Yorick

William è un sopravvissuto tenace e sorprendentemente resistente che può usare ripetutamente supporti scartati. Con il suo alto Scontro, la bassa Agilità e l'accesso alle carte Guardiano, preferisce abbattere e combattere i nemici piuttosto che eluderli.

Questo mazzo contiene molti supporti che possono essere scartati dal gioco, e tanti modi per recuperarli (la capacità di William, l'Oggetto Riciclato e l'Ingegno). La Giacca di Pelle, il Poliziotto di Ronda, il Gatto Randagio, la Mazza da Baseball e il Coltello sono bersagli perfetti per queste capacità. Ma le vere star del mazzo sono la Lanterna e il Badile da Becchino. Oltre ad essere potenti strumenti, questi supporti possono essere scartati dal gioco per innescare potenti effetti. Usate il Badile da Becchino per scoprire indizi dai luoghi con alto valore di oscurità, e la lanterna per infliggere danni ai nemici con alto valore di Scontro o la parola chiave Ritorsione. Se sconfiggete un nemico scartando un Coltello o una Lanterna, potete innescare immediatamente la capacità di William per giocare quel supporto dalla pila degli scarti!

Il punto debole di William è il tempo. Giocare i supporti più di una volta può portar via molto tempo, e i Ghoul del Cimitero possono complicare le cose dandovi un nemico aggiuntivo da sconfiggere. Traete il massimo da ogni vostro turno in modo da non perdere per destini. Per gestire al meglio il vostro tempo, usate "Che Fortuna!" e "Guarda Cosa Ho Trovato!" per trasformare le prove fallite in successi, e limitate i movimenti quando possibile.

William Yorick, il Becchino

Investigatore

- William Yorick (♣ 5)

Supporti (20)

- Giacca di Pelle (♣ 72)
- Oggetto Riciclato (♣ 73)
- Mazza da Baseball (♣ 74)
- Zampa di Coniglio (♣ 75)
- Gatto Randagio (♣ 76)
- Ultima Possibilità (♣ 77)
- Automatica Calibro 45 (♣ 16)
- Addestramento Físico (♣ 17)
- Poliziotto di Ronda (♣ 18)
- Pronto Soccorso (♣ 19)
- Machete (♣ 20)
- Cane da Guardia (♣ 21)
- 2x Lanterna (♣ 36)
- 2x Badile del Becchino (♣ 37)
- 2x Coltello (♣ 86)

- 2x Torcia Elettrica (♣ 87)

Eventi (7)

- Sepoltura Profonda (♣ 16)
- Ecco la Prova! (♣ 22)
- Schivata (♣ 23)
- "Guarda Cosa Ho Trovato!" (♣ 79)
- "Che Fortuna!" (♣ 80)
- 2x Deposito di Emergenza (♣ 88)

Abilità (4)

- Colpo Letale (♣ 25)
- Istinto di Sopravvivenza (♣ 81)
- 2x Ingegno (♣ 39)

Debolezze (2)

- Ghoul del Cimitero (♣ 17)
- 1 debolezza base casuale

Sebbene un mazzo di 40 carte sia più grande del solito, la carta pescata con l'Improvvisazione, molte carte abilità e gli effetti di ricerca del Vecchio Libro del Sapere e di Sotto Ogni Pietra possono aiutarvi a pescare le carte necessarie.



Consigli Strategici per Lola Hayes

Lola è un'investigatrice versatile la cui capacità di cambiare ruoli le permette di eccellere in molti aspetti del gioco. È più difficile da giocare di molti altri investigatori, e richiede molta abilità per sfruttarla efficacemente. Questo mazzo è composto da molte carte neutrali e il minimo numero richiesto di carte di classe (7 carte da 3 classi diverse) per minimizzarne la complessità. Dal momento che Lola può sempre giocare, investire e innescare le carte neutrali, questo mitiga gli svantaggi della sua capacità.

Questo mazzo si concentra su 3 classi: Guardiano, Sopravvissuto e Studioso. Passate al ruolo Guardiano quando dovete combattere nemici o curare, al Sopravvissuto quando dovete eludere nemici, oppure allo Studioso quando dovete indagare. Cercate di non restare nello stesso ruolo per l'intera partita, in quanto sareste a rischio di una Crisi di Identità letale. Meglio che il flusso di gioco vi accompagni naturalmente da un ruolo a un altro, in base alle circostanze dello scenario e delle carte che avete in mano o in gioco.

Le carte con benefici permanenti sono ideali per Lola, dal momento che sono sempre attive a prescindere dal ruolo. Il Poliziotto di Ronda, la Lente di Ingrandimento, il Dott. Milan Christopher, la Giacca di Pelle, e la Vera Grinta sono ottimi per l'inizio partita. Quando le cose si mettono male, potete rapidamente cambiare ruolo usando l'Improvvisazione e usare il suo sconto di costo per giocare gli eventi gratis.

Lola Hayes, l'Attrice

Investigatore

- Lola Hayes (♣ 6)

Supporti (14)

- Automatica Calibro 45 (★ 16)
- Poliziotto di Ronda (★ 18)
- Pronto Soccorso (★ 19)
- Machete (★ 20)
- Lente d'Ingrandimento (★ 30)
- Vecchio Libro del Sapere (★ 31)
- Dott. Milan Christopher (★ 33)
- Giacca di Pelle (★ 72)
- Gatto Randagio (★ 76)
- Vera Grinta (♣ 21)
- 2x Coltello (★ 86)
- 2x Torcia Elettrica (★ 87)

Eventi (12)

- 2x Improvvisazione (♣ 18)
- Schivata (★ 23)
- Seguire l'Istinto (★ 37)

- Barricata (★ 38)
- Distrazione Astuta (★ 78)
- "Guarda Cosa Ho Trovato!" (★ 79)
- "Che Fortuna!" (★ 80)
- Sotto Ogni Pietra (♣ 26)
- Nascondiglio (♣ 38)
- 2x Deposito di Emergenza (★ 88)

Abilità (11)

- Colpo Letale (★ 25)
- Deduzione (★ 39)
- Istinto di Sopravvivenza (★ 81)
- 2x Percezione (★ 90)
- 2x Forza Soverchiante (★ 91)
- 2x Destrezza Manuale (★ 92)
- 2x Coraggio Inaspettato (★ 93)

Debolezze (3)

- 2x Crisi d'Identità (♣ 19)
- 1 debolezza base casuale





Mazzi Precostruiti de L'Era Dimenticata

I seguenti mazzi precostruiti sono per i 5 investigatori inclusi nell'espansione deluxe *L'Era Dimenticata*. Con il contenuto di un singolo set base e di una singola deluxe *L'Era Dimenticata*, è possibile costruire fino a due mazzi contemporaneamente, sfruttando le seguenti combinazioni: Leo e Ursula, Ursula e Finn, Mateo e Finn, Mateo e Leo oppure Calvin e Leo. Con un secondo set base, è possibile costruire contemporaneamente qualsiasi combinazione di quattro di questi mazzi.



Consigli Strategici per Leo Anderson

Leo è un leader duro come la roccia che eccelle nella sopravvivenza. Con i suoi alti valori di Volontà e Scontro, può affrontare la maggior parte dei pericoli del mazzo degli incontri. Leo favorisce un approccio fortemente basato sui supporti: prendetevi un po' di tempo per apparecchiare per bene l'area di gioco e sarete pronti a tutto!

La capacità di Leo gli permette di giocare supporti *Alleato* senza spendere preziose azioni e a un costo ridotto. Cercate un *Alleato* nella mano di partenza anche tramite mulligan, usando Fidato per tenerli in gioco il più a lungo possibile. Sebbene nel mazzo iniziale ci siano solo pochi supporti *Alleato*, potete spendere i punti esperienza per acquistarne di nuovi, come il Cacciatore di Tesori e il Topo d'Appartamento. Quanti più supporti *Alleato* riuscirete a giocare, tanto più Leo sarà in grado di superare qualsiasi difficoltà.

Detto ciò, non abbiate timore a considerare sacrificabili i vostri supporti *Alleato*. Assegnare danni e orrori a un supporto *Alleato* è solitamente preferibile al subirla direttamente, specialmente quando avete il Teschio Decorato in gioco, che ottiene cariche ogniqualvolta un vostro supporto *Alleato* è sconfitto.

Questo mazzo dispone di molte armi che potete usare per affrontare i nemici e della Torcia Elettrica per indagare. L'Avventuriero può rivelarsi essenziale per qualche carica extra sulla Torcia o sui supporti *Arma da Fuoco*. Non avete ancora armi né torce? Cercatele con il vostro Zaino e non vi deluderà!

La debolezza più grande di Leo è la sua bassa agilità. Può essere sorpreso facilmente da un nemico impegnativo o da una sventura che richiede una prova di agilità. Fate attenzione!

Leo Anderson, il Capo della Spedizione

Investigatore

- Leo Anderson (♣ 1)

Supporti (20)

- Mitch Brown (♣ 6)
- Automatica Calibro 45 (★ 16)
- Addestramento Fisico (★ 17)
- Poliziotto di Ronda (★ 18)
- Pronto Soccorso (★ 19)
- Machete (★ 20)
- Cane da Guardia (★ 21)
- Serramanico (★ 44)
- Derringer Calibro 41 (★ 47)
- Leo De Luca (★ 48)
- Osso Duro (★ 49)
- 2x Torcia Elettrica (★ 87)
- 2x Coltello da Sopravvivenza (♣ 17)
- 2x Avventuriero (♣ 18)
- 2x Teschio Decorato (♣ 26)

- Zaino (♣ 37)

Eventi (7)

- Ecco la Prova! (★ 22)
- Schivata (★ 23)
- Carica di Dinamite (★ 24)
- Evasione (★ 50)
- Deposito di Emergenza (★ 88)
- 2x Fidato (♣ 19)

Abilità (4)

- Colpo Letale (★ 25)
- Opportunista (★ 53)
- Percezione (★ 90)
- Forza Soverchiante (★ 91)

Debolezze (2)

- Comprato con il Sangue (♣ 7)
- 1 debolezza base casuale



Consigli Strategici per Ursula Downs

Ursula è un'ottima apripista capace di indagare nei luoghi. I suoi alti valori di Intelletto e Agilità le permettono di sfuggire ai pericoli mentre raccoglie indizi a passo sostenuto.

La sua capacità le permette di indagare immediatamente dopo essersi mossa, pertanto eccelle nell'esplorare i nuovi luoghi. Avventuratevi senza paura nelle aree inesplorate, specialmente se in compagnia del fedele partner Jake Williams. Non dimenticate che potete usare la capacità di Ursula anche con carte con l'indicatore Indaga in grassetto, come la Torcia Elettrica o Riesumere gli Antichi.

Nel mazzo iniziale gli unici supporti **Reliquia** sono il Dente di Eztli e la Pietra Chthoniana, ma con i punti esperienza potete includerne altri, come il Disco di Itzamna, che permette ad Ursula di gestire i nemici senza dover contare sul suo basso valore di Scontro. Provate ad includere la Pietra Antica... chissà cosa potrebbe diventare in futuro!

La sfida peggiore per Ursula è rappresentata dai nemici con Cacciatore con un alto valore di Agilità e i nemici che devono essere sconfitti per poter proseguire con i capitoli. In queste situazioni, il tempismo di un Coltello, di una Barricata o di Mente Sulla Materia può fare la differenza: tenete in serbo queste carte per il momento più opportuno!



Consigli Strategici per Finn Edwards

Finn è una canaglia furtiva specializzata nel raccogliere indizi ed eludere i nemici. Con un valore alto di Agilità e la capacità di fare un'azione extra di elusione ogni turno, può fuggire agilmente dai nemici che vogliono bloccarlo. Al contempo, il suo alto Intelletto gli permette di procedere con le indagini.

Oltre a sfuggire ai pericoli, questo mazzo trae il meglio dalle facili elusioni di Finn. Usate il Borseggiatore per pescare carte quando eludete, Attacco Furtivo per colpire i nemici esauriti, Origliare per scoprire indizi. Inoltre, questo mazzo contiene molti modi per sfruttare l'Intelletto di Finn, come Furto con Scasso e Oggetto Riciclato. Per sconfiggere un nemico, provate un Colpo alle Spalle o affidatevi alla Fidata Calibro 38 di Finn per completare il lavoro. Molte delle carte elencate possiedono il tratto **Illecito**, rendendole bersagli validi per la ricerca della Merce di Contrabbando.

Il suo valore basso di Volontà significa spesso essere alla mercé del mazzo degli incontri. Sebbene i nemici non siano un grosso problema, le sventure con prove sulla Volontà potrebbero diventarlo. Questo mazzo non contiene molte icone Volontà, quindi la maggior parte delle volte prenderete quel che viene, ma se la prova dovesse essere particolarmente ostica, cedetela a un altro investigatore con "A Questo Pensaci Tu!".

Ursula Downs, l'Esploratrice

Investigatore

- Ursula Downs (♣ 2)

Supporti (17)

- Jake Williams (♣ 8)
- Lente d'Ingrandimento (♣ 30)
- Vecchio Libro del Sapere (♣ 31)
- Bibliotecario Ricercatore (♣ 32)
- Dott. Milan Christopher (♣ 33)
- Estrema Consapevolezza (♣ 34)
- Testi Medici (♣ 35)
- Coltello (♣ 86)
- 2x Torcia Elettrica (♣ 87)
- 2x Dott. Elli Horowitz (♣ 21)
- 2x Dente di Eztli (♣ 23)
- 2x Pietra Chthoniana (♣ 30)
- Zaino (♣ 37)

Eventi (7)

- Mente sulla Materia (♣ 36)
- Seguire l'Istinto (♣ 37)
- Barricata (♣ 38)
- 2x Riesumere gli Antichi (♣ 24)
- 2x Deposito di Emergenza (♣ 88)

Abilità (7)

- Deduzione (♣ 39)
- Fegato (♣ 89)
- Percezione (♣ 90)
- 2x Destrezza Manuale (♣ 92)
- 2x Coraggio Inaspettato (♣ 93)

Debolezze (2)

- Richiamo dell'Ignoto (♣ 9)
- 1 debolezza base casuale

Finn Edwards, il Contrabbandiere

Investigatore

- Finn Edwards (♣ 3)

Supporti (17)

- Fidata Calibro 38 di Finn (♣ 11)
- Serramanico (♣ 44)
- Furto con Scasso (♣ 45)
- Borseggiatore (♣ 46)
- Derringer Calibro 41 (♣ 47)
- Leo De Luca (♣ 48)
- Osso Duro (♣ 49)
- Oggetto Riciclato (♣ 73)
- Zampa di Coniglio (♣ 75)
- Ultima Possibilità (♣ 77)
- 2x Coltello (♣ 86)
- 2x Torcia Elettrica (♣ 87)
- 2x Teschio Decorato (♣ 26)
- Zaino (♣ 37)

Eventi (11)

- Merce di Contrabbando (♣ 10)
- Evasione (♣ 50)
- Colpo alle Spalle (♣ 51)
- Attacco Furtivo (♣ 52)
- "Che Fortuna!" (♣ 80)
- 2x Deposito di Emergenza (♣ 88)
- 2x Origliare (♣ 27)
- 2x "A Questo Pensaci Tu!" (♣ 28)

Abilità (4)

- Opportunista (♣ 53)
- Istinto di Sopravvivenza (♣ 81)
- Percezione (♣ 90)
- Forza Soverchiante (♣ 91)

Debolezze (2)

- Colto con le Mani nel Sacco (♣ 12)
- 1 debolezza base casuale



Consigli Strategici per Padre Mateo

Padre Mateo è un investigatore versatile che può alterare il contenuto del sacchetto del caos, aiutando così a mitigare la sfortuna per tutti gli investigatori. Con una Volontà alta e una discreta Agilità, sa difendersi bene contro i pericoli del mazzo degli incontri. La sua capacità speciale permette di trasformare un in un una volta per partita e può avere un enorme impatto sull'esito finale. Scegliete il momento giusto per sfruttarla! Non vorrete mica sprecaarla su una prova poco importante?

Mateo ha senza alcun dubbio una delle migliori capacità del gioco. Potete dare una mano alla sorte e rivelare più di un paio di volte a partita utilizzando carte per incrementarne le possibilità di pesca. La Pietra Chthoniana può aiutare, così come il Codice delle Ere. Quando guadagnate esperienza, considerate l'acquisto di carte come Statua Grottesca o Incantesimo Protettivo.

Nonostante sia sprovvisto di punti deboli eclatanti, gestire i nemici può risultargli particolarmente ostico se non dispone delle Nebbie di R'lyeh o di Avvizzimento. I Serpenti di Yig possono risultare fastidiosi, dal momento che sigillano il segnalino . Da notare che i Serpenti di Yig e il Codice delle Ere si contrastano a vicenda: se il segnalino è sigillato sui Serpenti, non potete giocare il Codice, mentre se il segnalino è sigillato sul Codice, i Serpenti non possono sigillarlo. Sfruttatelo a vostro vantaggio!

Padre Mateo, il Sacerdote

Investigatore

- Padre Mateo (4)

Supporti (16)

- Codice delle Ere (13)
- Rosario Sacro (59)
- Avvizzimento (60)
- Scrutare (61)
- Studi Arcani (62)
- Discepolo Arcano (63)
- Statua Grottesca (71)
- Coltello (86)
- 2x Torcia Elettrica (87)
- 2x Nebbie di R'lyeh (29)
- 2x Pietra Chthoniana (30)
- Incantesimo Protettivo (37)
- Zaino (37)

Eventi (7)

- Attratto dalla Fiamma (64)
- Interdizione Protettiva (65)
- Luce Accecante (66)
- 2x Deposito di Emergenza (88)
- 2x Profezia Oscura (32)

Abilità (8)

- Senza Paura (67)
- 2x Fegato (89)
- Percezione (90)
- 2x Destrezza Manuale (92)
- 2x Coraggio Inaspettato (93)

Debolezze (2)

- Serpenti di Yig (14)
- 1 debolezza base casuale



Consigli Strategici per Calvin Wright

Calvin è un sopravvissuto inarrestabile che si fortifica ogniqualvolta subisce danni e orrori. I suoi valori possono oscillare tra 0 e 5 in base a quanti colpi ha subito, quindi tendenzialmente è più debole a inizio partita ma decisamente più forte in partita avanzata. Per questo motivo, il suo mazzo dispone di aiuti per superare indenne la prima parte dello scenario e sopravvivere fino a fine gioco.

Calvin inizia ogni scenario con ogni abilità pari a 0, ma da buon sopravvissuto ha tanti strumenti per ovviare a ciò. Usate la Torcia Elettrica e "Guarda Cosa Ho Trovato!" per scoprire indizi nei luoghi con Oscurità pari o inferiore a 2 (ricordate che il valore di abilità non può scendere sotto 0, quindi supererete la prova se anche l'Oscurità è 0), mentre Fortuna Sfacciata vi permetterà di eliminare i nemici prima che doverli gestire. Che Fortuna!, Coraggio Inaspettato e Ultima Chance possono inoltre aiutare a superare le prove fallite.

Calvin diventa molto più forte quando subisce danni e orrori da nemici e sventure. Non abbiate paura di subire danni e orrori quando le abilità sono basse, perché potrebbe aiutarvi nel lungo termine, ma non esagerate! Con 4-5 danni o orrori addosso, la tattica diventa sopravvivere a tutti i costi.

Mentre gli altri investigatori cercano di evitare i traumi il più possibile, Calvin può prenderne un po' più tranquillamente. Mettetevi in situazioni di pericolo per il bene del gruppo: anche se verrete sconfitti, tornerete nel prossimo scenario più forti di prima!

Calvin Wright, il Tormentato

Investigatore

- Calvin Wright (5)

Supporti (12)

- Fino alla Fine del Tempo (15)
- 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)
- Zaino (37)

Eventi (10)

- Distrazione Astuta (78)
- "Guarda Cosa Ho Trovato!" (79)

- "Che Fortuna!" (80)

- Interdizione Protettiva (65)
- 2x Deposito di Emergenza (88)
- 2x Arma Improvvisata (33)
- 2x Fortuna Sfacciata (34)

Abilità (9)

- Istinto di Sopravvivenza (81)
- Fegato (89)
- Percezione (90)
- Forza Soverchiante (91)
- Destrezza Manuale (92)
- 2x Coraggio Inaspettato (93)
- 2x Ultima Chance (36)

Debolezze (2)

- Voce del Messaggero (16)
- 1 debolezza base casuale



Mazzi Precostruiti de Il Circolo Spezzato

I seguenti mazzi precostruiti sono per i 6 investigatori inclusi nell'espansione deluxe *Il Circolo Spezzato*. Con il contenuto di un singolo set base e di una singola deluxe *Il Circolo Spezzato*, è possibile costruire fino a due mazzi contemporaneamente, sfruttando le seguenti combinazioni:

Carolyn e Preston, Carolyn e Rita, Joe e Preston, Joe e Rita, Joe e Marie, Preston e Diana, Preston e Marie oppure Diana e Rita. Con un secondo set base, è possibile costruire contemporaneamente qualsiasi combinazione di quattro di questi mazzi.



Consigli Strategici per Carolyn Fern

Carolyn è un investigatore di supporto che eccelle in multiplayer. A differenza della maggior parte dei guardiani, Carolyn non è molto ferrata nel combattere i mostri: la sua specialità è invece aiutare e curare i compagni di squadra. Con un alto Intelletto e un accesso libero alle carte Studioso e Mistico, può coprire diversi ruoli all'interno del gruppo.

La capacità di Carolyn permette di generare risorse per lei e per gli altri investigatori ogni volta che cura orrori. Per questo motivo, il suo obiettivo primario durante la partita è trovare carte che curano orrori, come *Terapia Ipnotica* e *Pronto Soccorso*. Potreste cercarle con il *Vecchio Libro del Sapere*, facilmente reperibile grazie al *Bibliotecario Ricercatore*. Una volta trovata una cura per voi stessi, sfruttate senza timore il *Sapere Proibito*, *Avvizzimento* e *Interdizione Protettiva*: nel lungo termine, non vi faranno poi così male.

L'alto Intelletto di Carolyn le permette inoltre di concentrarsi sulla raccolta degli indizi. La *Lente d'Ingrandimento*, il *Kit per Impronte Digitali* e il *Dott. Milan Christopher* possono potenziare ulteriormente l'abilità interessata. Con la capacità di Carolyn e quella di Milan, non dovrete aver problemi a pagare costi elevati di carte potenti come *Unire i Puntini*, che le permettono di scoprire indizi aggiuntivi una volta scoperto l'ultimo in un luogo.

Sebbene sia un guardiano, il suo punto debole è la gestione dei nemici. Con un valore basso di Scontro e con solo armi di basso livello, dovrete ricorrere all'aiuto esterno per i nemici più ardui. Siate prudenti!

Carolyn Fern, la Psicologa

Investigatore

- Carolyn Fern (∞ 1)

Supporti (16)

- *Terapia Ipnotica* (∞ 7)
- *Pronto Soccorso* (★ 19)
- *Machete* (★ 20)
- *Cane da Guardia* (★ 21)
- *Lente d'Ingrandimento* (★ 30)
- *Vecchio Libro del Sapere* (★ 31)
- *Bibliotecario Ricercatore* (★ 32)
- *Dott. Milan Christopher* (★ 33)
- *Estrema Consapevolezza* (★ 34)
- *Testi Medici* (★ 35)
- *Sapere Proibito* (★ 58)
- *Avvizzimento* (★ 60)
- *Coltello* (★ 86)
- *2x Torcia Elettrica* (★ 87)
- *Kit per Impronte Digitali* (∞ 24)

Eventi (10)

- *Schivata* (★ 23)
- *Mente sulla Materia* (★ 36)
- *Seguire l'Istinto* (★ 37)
- *Barricata* (★ 38)
- *Attratto dalla Fiamma* (★ 64)
- *Interdizione Protettiva* (★ 65)
- *2x Deposito di Emergenza* (★ 88)
- *2x Ritardare l'Inevitabile* (∞ 21)

Abilità (5)

- *Deduzione* (★ 39)
- *Senza Paura* (★ 67)
- *Percezione* (★ 90)
- *2x Nervi Saldi* (∞ 22)

Debolezze (2)

- *Pensiero Razionale* (∞ 8)
- *1 debolezza base casuale*



Consigli Strategici per Joe Diamond

Joe è un investigatore a tutto tondo abile sia nello scoprire indizi che nell'abbattere nemici. È un potente investigatore in solitario ma si presta anche ad essere la colonna portante di una squadra più articolata. Gli alti valori di Intelletto e Combattimento di Joe gli permettono di superare qualsiasi sfida lanciata dallo scenario. Tuttavia, a causa della bassa Agilità e della bassa Volontà, risulta alquanto vulnerabile alle carte sventura. Più si dilunga lo scenario, più ci sono probabilità che il mazzo degli incontri riduca drasticamente la Salute e la Sanità Mentale di Joe.

La chiave per giocare Joe Diamond risiede nel suo mazzo dei Presentimenti formato da 11 eventi col tratto **Intuizione**. Proprio come un detective privato sa fare seguendo i suoi presentimenti, il giocatore di Joe deve imparare a capire quando sfruttare la carta in cima al suo mazzo dei presentimenti e quando lasciarla per un altro turno. Alcune carte **Intuizione**, come Seguire l'Istinto, richiedono soltanto di essere nel posto giusto per poterle giocare. Altre, come Interrogatorio e Unire i Puntini, possono richiedere di una condizione più difficile da realizzare. Giocate queste carte quando ve ne capita l'occasione, senza paura di lasciarle al loro posto quando non siete in grado di farlo.

Molte delle carte del mazzo di Joe competeranno per gli ambiti slot mano. A seconda del ruolo richiesto nel gruppo, cercate di preservarli per quello specifico scopo (per esempio, una Automatica Calibro 45 o un Machete per combattere, una Torcia Elettrica o un Kit per Impronte Digitali per indagare). In linea teorica, vorrete giocare le Colt 1911 da Detective quanto prima in modo da garantirvi 2 slot mano aggiuntivi per i supporti **Strumento**.

Joe Diamond, il Detective

Investigatore

- Joe Diamond (∞ 2)

Supporti (19)

- Colt 1911 da Detective (∞ 9)
- Automatica Calibro 45 (★ 16)
- Addestramento Fisico (★ 17)
- Poliziotto di Ronda (★ 18)
- Pronto Soccorso (★ 19)
- Machete (★ 20)
- Cane da Guardia (★ 21)
- Lente d'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)
- 2x Kit per Impronte Digitali (∞ 24)

Eventi (14)

- 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)
- 2x Interrogatorio (∞ 20)
- 2x Ritardare l'Inevitabile (∞ 21)
- 2x Unire i Puntini (∞ 25)

Abilità (8)

- Colpo Letale (25)
- Deduzione (39)
- Percezione (90)
- Forza Soverchiante (91)
- 2x Nervi Saldi (∞ 22)
- 2x Curiosità (∞ 26)

Debolezze (2)

- Caso Irrisolto (∞ 10)
- 1 debolezza base casuale

Con Mazzo dei Presentimenti Separato

Investigatore

- Joe Diamond (∞ 2)

Mazzo Principale (32)

- Colt 1911 da Detective (∞ 9)
- Automatica Calibro 45 (★ 16)
- Addestramento Fisico (★ 17)
- Poliziotto di Ronda (★ 18)
- Pronto Soccorso (★ 19)
- Machete (★ 20)
- Cane da Guardia (★ 21)
- Lente d'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)
- 2x Kit per Impronte Digitali (∞ 24)

- Schivata (★ 23)
- Carica di Dinamite (★ 24)
- 2x Deposito di Emergenza (★ 88)
- Colpo Letale (★ 25)
- Deduzione (★ 39)
- Percezione (★ 90)
- Forza Soverchiante (★ 91)
- 2x Nervi Saldi (∞ 22)
- 2x Curiosità (∞ 26)
- 1 debolezza base casuale

Mazzo dei Presentimenti (11)

- Ecco la Prova! (22)
- Mente sulla Materia (36)
- Seguire l'Istinto (37)
- Barricata (38)
- Caso Irrisolto (∞ 10)
- 2x Interrogatorio (∞ 20)
- 2x Ritardare l'Inevitabile (∞ 21)
- 2x Unire i Puntini (∞ 25)



Consigli Strategici per Preston Fairmont

Preston è una canaglia facoltosa che compensa i suoi pessimi valori di abilità con una riserva di risorse pressoché infinita. Da solo non è in grado di far molto, ma attingendo all'Eredità di Famiglia per pagarsi la strada per il successo potrà adattarsi a ogni situazione... a patto che abbiate la carta giusta al momento giusto.

Con dei valori così bassi, vorrete evitare di testare le vostre abilità il più possibile, sfruttando carte che infliggono danno, eludono nemici o scoprono indizi automaticamente senza effettuare prove. Con 4 risorse extra da spendere ogni turno, niente potrà impedirvi di usare eventi come Attacco Furtivo e Distrazione Astuta a vostro piacimento.

Se proprio dovete effettuare una prova di abilità, questo mazzo dispone di diverse risposte per convertire le risorse in potenziamenti alle abilità, come Osso Duro, Ultima Possibilità, e Parlano i Soldi. Vi ritroverete di rado a dover spendere risorse dalla vostra riserva, pertanto i Contatti Influenti potranno sopperire alle scarse abilità base. Se invece siete sicuri al 100% di fallire, una Zampa di Coniglio o un tempestivo "Guarda Cosa Ho Trovato!" possono convertire un fallimento in una manna dal cielo.

Se il milionario dispone di risorse a iosa e carte per poterle investire adeguatamente, risulterà un portentoso difficile da fermare. Tuttavia, senza le carte giuste non potrà sfruttare a pieno le sue risorse. Giocando gli eventi in mano troppo presto, dovrete spendere varie azioni per pescare carte aggiuntive per non restare scoperti e vulnerabili.

Preston Fairmont, il Milionario

Investigatore

- Preston Fairmont (∞ 3)

Supporti (15)

- Eredità di Famiglia (∞ 11)
- 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)
- 2x Contatti Influenti (∞ 28)

Eventi (10)

- 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)
- 2x Parlano i Soldi (∞ 29)

Abilità (6)

- Opportunista (★ 53)
- Istinto di Sopravvivenza (★ 81)
- 2x Coraggio Inaspettato (★ 93)
- 2x Astuzia (∞ 30)

Debolezze (2)

- "Debiti" con la Loggia (∞ 12)
- 1 debolezza base casuale

Consigli Strategici per Diana Stanley

Diana è un mistico difensivo specializzato nel negare le capacità. A differenza della maggior parte dei mistici, Diana sfida il mazzo degli incontri a testa alta. Più effetti riesce a ignorare e annullare, più diventa forte.

La bassa Volontà di partenza pari a 1 la rende vulnerabile a molte sventure di inizio partita. Interdizione Protettiva, Ritardare l'Inevitabile, Negare l'Esistenza: sono tutti aiuti su cui Diana può contare per prevenire danni e orrori sia da sventure che da nemici. Schivata può invece fermare l'attacco di un nemico nel suo luogo. In mancanza di queste carte, Intuizione Oscura (disponibile nella mano di partenza di ogni partita) è il perfetto piano B. Non dimenticate di innescare la capacità di reazione di Diana ogni volta che giocate una di queste carte: la carta e la risorsa extra che ne otterrete grazie alla sua capacità si riveleranno cruciali!

Non appena la Volontà di Diana sarà sufficientemente alta, riuscirà a superare anche le prove sulle carte sventura. A quel punto potrete sfruttare la Volontà per incantesimi come Avvizzimento e Luce Accecante e – ancor meglio – se rivelate un simbolo dal sacchetto del caos usando queste carte, potrete annullarne l'effetto collaterale usando Ispirazione Esoterica!

Diana è un personaggio che va ben oltre questi trucchetti: armata di Machete o Torcia Elettrica, può eccellere senza grosse difficoltà sia nei combattimenti che nelle indagini!

Diana Stanley, la Cultista Pentita

Investigatore

- Diana Stanley (∞ 4)

Supporti (16)

- Lama del Crepuscolo (∞ 13)
- Automatica Calibro 45 (★ 16)
- Addestramento Fisico (★ 17)
- Poliziotto di Ronda (★ 18)
- Machete (★ 20)
- Cane da Guardia (★ 21)
- Sapere Proibito (★ 58)
- Rosario Sacro (★ 59)
- Avvizzimento (★ 60)
- Scrutare (★ 61)
- Studi Arcani (★ 62)
- Discepolo Arcano (★ 63)
- 2x Coltello (★ 86)
- 2x Torcia Elettrica (★ 87)

- Schivata (★ 23)
- Carica di Dinamite (★ 24)
- Attratto dalla Fiamma (★ 64)
- Interdizione Protettiva (★ 65)
- Luce Accecante (★ 66)
- 2x Deposito di Emergenza (★ 88)
- 2x Interrogatorio (∞ 20)
- 2x Ritardare l'Inevitabile (∞ 21)
- 2x Negare l'Esistenza (∞ 32)
- 2x Ispirazione Esoterica (∞ 33)

Abilità (4)

- Colpo Letale (★ 25)
- Senza Paura (★ 67)
- Forza Soverchiante (★ 91)
- Profezia (∞ 34)

Debolezze (2)

- Segreto Terribile (∞ 15)
- 1 debolezza base casuale

Eventi (17)

- Intuizione Oscura (∞ 14)
- Ecco la Prova! (★ 22)



Consigli Strategici per Rita Young

Rita è un sopravvissuto molto agile, che eccelle nel controllo difensivo dei nemici. La sua Agilità estremamente alta si traduce in un'atleta inarrestabile davanti ai nemici, capace di fuggire da qualsiasi situazione di pericolo. Con la capacità di allontanarsi da un nemico oppure di danneggiarlo dopo averlo eluso, capire quando è meglio lottare o fuggire è la chiave per giocare Rita in maniera efficace.

Tra la reazione di Rita, Istinto di Sopravvivenza e le Scarpe da Pista, Rita è in grado di essere dove deve essere nel momento più opportuno. Usate questo suo punto di forza per battere quanto più terreno è possibile, per allontanare i nemici dai compagni più vulnerabili o semplicemente per mettervi in salvo.

Oltre all'elusione come caratteristica principale, Rita dimostra di essere anche una discreta combattente. Armata anche di una semplice Mazza da Baseball, affronta faccia a faccia ciò che di peggio i miti hanno in serbo per lei. Davanti a un nemico con Ritorsione, Rita può eluderlo, infliggergli 1 danno con la sua reazione, infine afferrare la prima arma a disposizione per colpirlo ancora! E se non dovesse bastare, può lanciargli contro qualsiasi cosa abbia in mano con Atto di Disperazione. "Ho Deciso di Non Fuggire!" sarà il vostro asso nella manica, trasformando ogni elusione con successo in danni. Non dimenticate che funziona anche con carte che eludono automaticamente i nemici, come Distrazione Astuta e Gatto Randagio.

Il basso Intelletto di Rita può causarle problemi nella ricerca degli indizi. Usate la Torcia Elettrica, "Guarda Cosa Ho Trovato!" e "Che Fortuna!" per compensare tale mancanza. Se fate parte di un gruppo più numeroso, occupatevi della gestione dei nemici mentre gli altri raccolgono indizi anche per voi!

Rita Young, l'Atleta

Investigatore

- Rita Young (∞ 5)

Supporti (12)

- 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)
- 2x Scarpe da Pista (∞ 36)

Eventi (8)

- "Ho Deciso di Non Fuggire!" (∞ 16)
- Distrazione Astuta (★ 78)

- "Guarda Cosa Ho Trovato!" (★ 79)

- "Che Fortuna!" (★ 80)
- 2x Atto di Disperazione (∞ 37)
- 2x Deposito di Emergenza (★ 88)

Abilità (11)

- Istinto di Sopravvivenza (★ 81)
- 2x Fegato (★ 89)
- Percezione (★ 90)
- Forza Soverchiante (★ 91)
- 2x Destrezza Manuale (★ 92)
- 2x Coraggio Inaspettato (★ 93)
- 2x Sana e Robusta Costituzione (∞ 38)

Debolezze (2)

- Incappucciati (∞ 17)
- 1 debolezza base casuale



Consigli Strategici per Marie Lambeau

Marie è un'incantatrice esperta che acquisisce più potere quando controlla carte con destini. La sua azione bonus di giocare o attivare carte **Incantesimo** le consente di sfruttare a pieno Scrutare, Avvizzimento, Luce Accecante e tante altre.

Ci sono pochissime carte in questo mazzo che possono collocare destini sulle vostre carte, bisognerà quindi aggiungerne altre spendendo i punti esperienza. Nel frattempo, il Discepolo Arcano sarà il vostro migliore amico. Oltre ad attivare la capacità di Marie, questo **Alleato** vi consentirà di cercare nel mazzo le carte **Incantesimo** che potrete poi giocare con l'azione bonus di Marie. Se non doveste pescare il Discepolo Arcano di prima mano, Baron Samedi può essere in qualche modo un rimpiazzo in questo senso... ma fate attenzione alla sua capacità **Obbligo**. Inoltre, avere più destini in gioco potenzierà gli effetti della Profezia.

Ad ogni modo, oltre al punto di forza sugli incantesimi, Marie ha un forte valore di intelletto, rendendola un sostituto ideale a uno studioso... e quando la vostra Torcia Elettrica si scarica, potete sempre lanciarla contro un nemico in un Atto di Disperazione! Grazie all'alto intelletto e ad Attratto dalla Fiamma, non avrete problemi a scoprire indizi e a procedere nello scenario.

Ma un cattivo tempismo può essere fatale per Marie. Ricordate che quando proseguite con la trama, tutti i destini in gioco vengono scartati, il che può ostacolarvi se avevate pianificato di sfruttare l'azione bonus di Marie o se stavate per rimuovere dal gioco Baron Samedi. In tale occorrenza, potreste valutare di utilizzare il Canto Mistificatore che impedirà alla trama di proseguire per un turno.

Marie Lambeau, la Showgirl

Investigatore

- Marie Lambeau (∞ 6)

Supporti (10)

- Sapere Proibito (★ 58)
- Rosario Sacro (★ 59)
- Avvizzimento (★ 60)
- Scrutare (★ 61)
- Studi Arcani (★ 62)
- Discepolo Arcano (★ 63)
- 2x Coltello (★ 86)
- 2x Torcia Elettrica (★ 87)

Eventi (12)

- Canto Mistificatore (∞ 18)
- Attratto dalla Fiamma (★ 64)
- Interdizione Protettiva (★ 65)

- Luce Accecante (★ 66)

- 2x Deposito di Emergenza (★ 88)
- 2x Negare l'Esistenza (∞ 32)
- 2x Ispirazione Esoterica (∞ 33)
- 2x Atto di Disperazione (∞ 37)

Abilità (9)

- Senza Paura (★ 67)
- 2x Fegato (★ 89)
- 2x Coraggio Inaspettato (★ 93)
- 2x Profezia (∞ 34)
- 2x Sana e Robusta Costituzione (∞ 38)

Debolezze (2)

- Baron Samedi (∞ 19)
- 1 debolezza base casuale



Mazzi Precostruiti de I Divoratori di Sogni

I seguenti mazzi precostruiti sono per i 5 investigatori inclusi nell'espansione deluxe *I Divoratori di Sogni*. Con il contenuto di un singolo set base e di una singola deluxe *I Divoratori di Sogni*, è possibile costruire fino a due mazzi contemporaneamente, sfruttando le seguenti combinazioni:

Mandy e Tommy, Tony e Luke oppure Tommy e Luke. Con un secondo set base, è possibile costruire anche le seguenti combinazioni: Mandy e Patrice oppure Tony e Patrice.



Consigli Strategici per Tommy Muldoon

Tommy Muldoon è un investigatore di supporto che sa incassare bene danni e orrori nonché proteggere i suoi compagni di squadra. La capacità di Tommy gli fornisce risorse ogniqualvolta un suo supporto viene sconfitto da danni o orrori e "salva" quel supporto rimescolandolo nel mazzo. Il suo valore di combattimento sopra la media gli consente di proteggere gli altri investigatori annientando i nemici all'assalto.

Concentrandosi sul giocare molti supporti che possono assorbire danni e orrori, Tommy vuole prendere colpi al posto degli altri investigatori ogni volta che può. Per questo motivo, il vostro primo obiettivo con questo mazzo sarà giocare 1 o più supporti che possono assorbire danni e orrori, come il Poliziotto di Ronda, il Cane da Guardia o la Giacca di Pelle. Non dimenticate di usare la capacità di Tommy per rimescolare queste carte nel mazzo quando vengono sconfitte, dato che ne avete poche a disposizione! Se volete aiutare i vostri compagni, potete usare Voto Solenne per spostare danni/orrori sui vostri supporti.

Per abbattere i nemici avete diverse opzioni, ma il vostro fidato fucile Becky sarà sempre la prima scelta. Oltre a fornire un ottimo bonus di combattimento e di danni, potete aggiungere munizioni ogni volta che un vostro supporto è sconfitto, il che fa di Becky la vostra spalla più affidabile.

Attenzione! La debolezza di Tommy, Errore da Principiante, può rovinare i vostri piani. Sebbene in generale sia vantaggioso distribuire danni e orrori tra i vari supporti, se non avete ancora pescato Errore da Principiante, potrebbe essere saggio collocare danni/orrori su un supporto alla volta per assicurarvi che la debolezza non vi intralci troppo.

Tommy Muldoon, il Poliziotto Novizio

Investigatore

- Tommy Muldoon (♠ 1)

Supporti (17)

- Becky (♠ 6)
- Automatica Calibro 45 (♠ 16)
- Addestramento Fisico (♠ 17)
- Poliziotto di Ronda (♠ 18)
- Pronto Soccorso (♠ 19)
- Machete (♠ 20)
- Cane da Guardia (♠ 21)
- Giacca di Pelle (♠ 72)
- Oggetto Riciclato (♠ 73)
- Mazza da Baseball (♠ 74)
- Zampa di Coniglio (♠ 75)
- Ultima Possibilità (♠ 77)
- 2x Torcia Elettrica (♠ 87)
- 3x Voto Solenne (♠ 20)

Eventi (11)

- Ecco la Prova! (♠ 22)
- Schivata (♠ 23)
- Carica di Dinamite (♠ 24)
- Distrazione Astuta (♠ 78)
- "Guarda Cosa Ho Trovato!" (♠ 79)
- "Che Fortuna!" (♠ 80)
- 2x Deposito di Emergenza (♠ 88)
- 3x Scoperta Fortuita (♠ 34)

Abilità (3)

- Colpo Letale (♠ 25)
- Istinto di Sopravvivenza (♠ 81)
- Forza Soverchiante (♠ 91)

Debolezze (2)

- Errore da Principiante (♠ 7)
- 1 debolezza base casuale



Consigli Strategici per Mandy Thompson

Mandy Thompson è un'investigatrice molto abile nel cercare nel mazzo le carte che le servono in ogni momento. Con un alto intelletto e le carte Prova Occultata riesce a scoprire indizi agilmente, anche in luoghi con un alto valore di Oscurità.

Il fulcro dello stile di gioco di Mandy è la sua capacità di cercare più a fondo oppure pescare carte aggiuntive quando un investigatore nel suo luogo lancia una ricerca. Il modo migliore per sfruttare questa capacità è grazie al Vecchio Libro del Sapere, da utilizzare una volta per round per cercare la carta più necessaria per voi o per un compagno di squadra. Il vostro mazzo avrà inoltre diverse carte col tratto **Ricerca**, ognuna delle quali ha una capacità che si innesca quando si trova tra le carte in cui si sta cercando. Anche se non state cercando nulla in particolare, può aiutare fare comunque una ricerca nel mazzo per ottenere indizi automatici con Prova Occultata oppure risorse con Rivelazione Sconcertante.

Questo mazzo contiene inoltre alcune carte Canaglia che consentiranno a Mandy di togliersi dai guai o di sfruttare la sua discreta agilità per gabbare i nemici. Con un nemico eluso potrete liberarvi della minaccia grazie a un Attacco Furtivo o a un Colpo alle Spalle!

La debolezza di Mandy, Scoperta Sconvolgente, può essere difficile da aggirare. Se pescate il Bibliotecario Ricercatore presto, potete far uscire allo scoperto la debolezza ed evitare che quest'ultima vi intralci nel momento meno propizio. Altrimenti, usate il Bibliotecario Ricercatore per cercare sia il Vecchio Libro del Sapere che i Testi Medici in una sola volta!

Mandy Thompson, la Ricercatrice

Investigatore

- Mandy Thompson (♠ 2)

Supporti (10)

- Lente d'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 (12)

- Prova Occultata (♠ 8)
- Mente sulla Materia (★ 36)
- Seguire l'Istinto (★ 37)
- Barricata (★ 38)

- Evasione (★ 50)
- Colpo alle Spalle (★ 51)
- Attacco Furtivo (★ 52)
- 2x Deposito di Emergenza (★ 88)
- 3x Rivelazione Sconcertante (♠ 23)

Abilità (9)

- Deduzione (★ 39)
- Opportunista (★ 53)
- 2x Percezione (★ 90)
- Forza Soverchianta (★ 91)
- 2x Destrezza Manuale (★ 92)
- 2x Coraggio Inaspettato (★ 93)

Debolezze (2)

- Scoperta Sconvolgente (♠ 9)
- 1 debolezza base casuale



Consigli Strategici per Tony Morgan

Tony Morgan è un vero duro che abbatte i nemici per soldi. Il suo alto valore di combattimento e la sua capacità di attaccare o impegnare nemici con taglie come azione extra ogni round lo rendono un combattente ideale per qualsiasi gruppo.

Gli Avvisi di Taglia di Tony hanno scorte limitate: è fondamentale capire quando collocare una taglia su un nemico e quando non farlo. In generale è meglio collocare 1 taglia alla volta in modo da sfruttare l'azione extra di Tony il più possibile. Tuttavia, se urgono risorse o se state combattendo un nemico particolarmente tosto con la Long Colt Calibro 38 di Tony, lasciate anche 2 o 3 taglie sul nemico. Razionando le taglie e usando la Long Colt per eliminare i nemici con le taglie, le vostre scorte vi dureranno il più a lungo possibile.

Tony è decisamente meno abile in agilità rispetto alle altre canaglie, pertanto probabilmente vorrete eliminare carte come Colpo alle Spalle, Attacco Furtivo e Borseggiatore quando spenderete i punti esperienza. Tuttavia, altre carte canaglia come Leo De Luca, Serramanico e Derringer Calibro 41 saranno vitali per abbattere i nemici velocemente e agilmente.

È da notare che Tony potrebbe non giocare bene assieme ad altri combattenti. Dato che per ottenere i vantaggi della taglia dev'essere Tony a infliggere il colpo di grazia a un nemico, coordinatevi con gli altri investigatori in modo che nessuno ve lo soffi!

Tony Morgan, il Cacciatore di Taglie

Investigatore

- Tony Morgan (♠ 3)

Supporti (15)

- Avvisi di Taglia (♠ 10)
- 2x Long Colt Calibro 38 di Tony (♠ 11)
- 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)
- 2x Materializzatore di Sogni (♠ 24)

Eventi (8)

- 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 (10)

- Colpo Letale (★ 25)
- Opportunista (★ 53)
- 2x Fegato (★ 89)
- 2x Percezione (★ 90)
- 2x Forza Soverchianta (★ 91)
- 2x Destrezza Manuale (★ 92)

Debolezze (2)

- Preda di Tony (♠ 12)
- 1 debolezza base casuale

Vincolo (2)

- 2x Guardiano del Materializzatore (♠ 25)



Consigli Strategici per Luke Robinson

Luke Robinson è un mistico particolarmente difficile da giocare con mobilità e raggio d'azione interessanti. La sua alta Volontà e l'accesso alle carte Studioso gli consentono di scoprire indizi facilmente e di utilizzare gli incantesimi e altri trucchetti per eludere, sconfiggere o aggirare i nemici.

Lo Scigno del Portale e la Soglia del Sogno sono ideali per sfuggire alle situazioni complicate e per attraversare la mappa velocemente. Se vi trovate con le spalle al muro a causa di un potente nemico, potete balzare nella Soglia del Sogno e teletrasportarvi in un altro posto. Potete inoltre usare la Soglia del Sogno per ritornare in un luogo già visitato, magari per abbandonare uno scenario tutti assieme. Attenzione! Lo Scigno del Portale ha un numero di utilizzi limitato ed è difficile da ricaricare.

La capacità di Luke di giocare un evento come se si trovasse in un luogo collegato al suo gli consente di avere una portata più ampia di qualsiasi altro investigatore. Usate Seguire l'Istinto e Attratto dalla Fiamma per scoprire indizi in un luogo collegato al vostro, Luce Accecante per eludere un nemico in un luogo collegato al vostro, oppure assegnate il Portale Aperto a un luogo collegato al vostro. E se siete nella Soglia del Sogno, potete fare tutte queste cose in un qualsiasi luogo aperto dell'intera mappa!

Questo mazzo contiene molte carte per indagare nella maniera tradizionale. Con il Dott. Milan Christopher e una Lente d'Ingrandimento, Luke può sostituire egregiamente un qualsiasi studioso.

Consigli Strategici per Patrice Hathaway

Patrice è una sopravvissuta piena di risorse che pesca una nuova mano di carte ogni round, col vantaggio non solo di poter attingere a nuove carte ma anche di poter investire nelle prove di abilità senza paura, dal momento che tutte le carte rimanenti saranno comunque scartate alla fine del round.

Data la natura della sua capacità, l'approccio di Patrice in ogni round potrà cambiare in base a ciò che le riserva il fato. Preparatevi a modulare la vostra strategia in qualsiasi momento in base alle carte che pescherete. Se dovete affrontare una carta incontro particolarmente tosta, potreste dover attendere momenti migliori per sbarazzarne. Fortunatamente, Patrice può accedere alle carte Mistico come Avvizzimento e Luce Accecante per sfruttare la sua alta Volontà in queste situazioni.

L'aspetto più difficile da gestire è sapere quando giocare le carte in mano e quando non farlo. Sarete costantemente tentati dal voler giocare le carte in mano ogni turno, tuttavia può essere saggio risparmiare le risorse per il turno successivo, dato che non potete sapere quali opzioni pescherete. Se pescate una carta che non vi occorre, usate il Violino di Patrice per scartarla e ottenere una risorsa o un'altra carta.

La debolezza di Patrice, l'Osservatore Dimensionale, dovrà essere gestita rapidamente. Non ci sarà tempismo migliore per un Gatto Randagio, un Avvizzimento, una Luce Accecante o una Mazza da Baseball per sbarazzarne in fretta.

Luke Robinson, il Sognatore

Investigatore

- Luke Robinson (♠ 4)

Supporti (17)

- Scigno del Portale (♠ 13)
- Lente d'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 (12)

- *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)
- *Rivelazione Sconcertante* (♠ 23)
- *3x Portale Aperto* (♠ 29)

Abilità (2)

- *Deduzione* (♠ 39)
- *Senza Paura* (♠ 74)

Debolezze (2)

- *Distacco dalla Realtà* (♠ 14)
- *1 debolezza base casuale*

Vincolo (1)

- *Soglia del Sogno* (♠ 15)

Patrice Hathaway, la Violinista

Investigatore

- Patrice Hathaway (♠ 5)

Supporti (20)

- Violino di Patrice (♠ 16)
- Sapere Proibito (♠ 58)
- Rosario Sacro (♠ 59)
- 2x Avvizzimento (♠ 60)
- Scrutare (♠ 61)
- Studi Arcani (♠ 62)
- Discepolo Arcano (♠ 63)
- Giacca di Pelle (♠ 72)
- Oggetto Riciclato (♠ 73)
- 2x Mazza da Baseball (♠ 74)
- Zampa di Coniglio (♠ 75)
- 2x Gatto Randagio (♠ 76)
- Ultima Possibilità (♠ 77)
- 2x Coltello (♠ 86)
- 2x Torcia Elettrica (♠ 87)

Eventi (17)

- *Attratto dalla Fiamma* (♠ 64)
- *2x Interdizione Protettiva* (♠ 65)
- *2x Luce Accecante* (♠ 66)
- *Distrazione Astuta* (♠ 78)
- *"Guarda Cosa Ho Trovato!"* (♠ 79)
- *2x "Che Fortuna!"* (♠ 80)
- *2x Deposito di Emergenza* (♠ 88)
- *3x Scoperta Fortuita* (♠ 34)
- *3x Portale Aperto* (♠ 29)

Abilità (6)

- *Senza Paura* (♠ 67)
- *Istinto di Sopravvivenza* (♠ 81)
- *2x Fegato* (♠ 89)
- *2x Coraggio Inaspettato* (♠ 93)

Debolezze (2)

- *Osservatore Dimensionale* (♠ 17)
- *1 debolezza base casuale*



Mazzi Precostruiti de La Cospirazione di Innsmouth

I seguenti mazzi precostruiti sono per i 5 investigatori inclusi nell'espansione deluxe *La Cospirazione di Innsmouth*. Con il contenuto di un singolo set base e di una singola deluxe *La Cospirazione di Innsmouth*, è possibile costruire fino a due mazzi contemporaneamente, sfruttando

le seguenti combinazioni: Sorella Mary e Amanda Sharpe, Sorella Mary e Trish Scarborough, Sorella Mary e Silas Marsh, Amanda Sharpe e Dexter Drake, Trish Scarborough e Silas Marsh oppure Dexter Drake e Silas Marsh. Con un secondo set base, è possibile costruire contemporaneamente qualsiasi combinazione di quattro di questi mazzi.



Consigli Strategici per Sorella Mary

Sorella Mary è un'investigatrice di supporto che soccorre e protegge il gruppo inserendo nel sacchetto del caos utilissimi segnalini benedizione, sfruttandoli per produrre effetti potenti. Con il suo alto valore di Volontà, può utilizzare una pletera di carte da mistico (come *Avvizzimento* e *Luce Accecante*) che sarebbero inutili per altri guardiani nella media.

Iniziate la partita aggiungendo alcuni segnalini benedizione al sacchetto del caos e poi usate il Rito di Beatificazione per consentire al gruppo di giocare supporti agevolmente. Se non pescate il Rito di Beatificazione e avete poche risorse a disposizione, utilizzate *Sapere Proibito* senza paura per ottenere alcune risorse in cambio di orrori: sarà difficile per voi essere sconfitti a causa degli orrori, grazie alla vostra alta Sanità Mentale e al Libro dei Salmi.

Se da una parte lo scopo principale di questo mazzo è supportare il resto del gruppo, Sorella Mary può fare molto in autonomia con la giusta combinazione di carte e un pizzico di fortuna. Se il sacchetto del caos è pieno di segnalini benedizione, una Lama Benedetta ha ottime possibilità di infliggere 2 danni in un sol colpo. Questo mazzo contiene inoltre molte opzioni difensive, come la capacità di annullare attacchi nemici (con la *Schivata* e la *Mano del Destino*) o sventure (con *Interdizione Protettiva* e *Interdizione Radiante*).

La debolezza di Mary, *Crisi di Fede*, può essere un problema rilevante se pescata quando il sacchetto del caos è pieno di segnalini benedizione. Cercate di pescare carte quando ci sono meno segnalini benedizione nel sacchetto per mitigarne gli effetti oppure, ancor meglio, usate il Rito di Beatificazione per sigillare quanti più segnalini potete prima di pescare la *Crisi di Fede*, in modo da evitare un po' di orrori.

Sister Mary, la Suora

Investigatore

- Sorella Mary (👤 1)

Supporti (18)

- Angelo Custode (👤 6)
- Addestramento Fisico (★ 17)
- Poliziotto di Ronda (★ 18)
- Pronto Soccorso (★ 19)
- Cane da Guardia (★ 21)
- Sapere Proibito (★ 58)
- Rosario Sacro (★ 59)
- Avvizzimento (★ 60)
- Scrutare (★ 61)
- Studi Arcani (★ 62)
- 2x Torcia Elettrica (★ 87)
- 2x Libro dei Salmi (👤 17)
- 2x Lama Benedetta (👤 18)
- 2x Rito di Beatificazione (👤 19)

Eventi (11)

- "Ecco la Prova!" (★ 22)
- Schivata (★ 23)
- Carica di Dinamite (★ 24)
- Attratto dalla Fiamma (★ 64)
- Interdizione Protettiva (★ 65)
- Luce Accecante (★ 66)
- Deposito di Emergenza (★ 88)
- 2x Mano del Destino (👤 20)
- 2x Interdizione Radiante (👤 31)

Abilità (2)

- Colpo Letale (★ 25)
- Senza Paura (★ 67)

Debolezze (2)

- Crisi di Fede (👤 7)
- 1 debolezza base casuale



Consigli Strategici per Amanda Sharpe

Amanda Sharpe è un'investigatrice molto flessibile i cui valori di abilità possono cambiare di turno in turno in base alla carta collocata sotto di essa. L'accesso alle carte Studioso ne fa una buona raccoglitrice di indizi, ma può assumere praticamente ogni ruolo nel gruppo con le carte opportune.

Scegliere quale carta e quando collocarla sotto Amanda è la chiave per sfruttare a pieno la sua capacità. Per questo motivo, cercate di conservare le abilità più potenti, come Deduzione, Forza Soverchiante e Percezione, per i turni in cui intendete fare più prove di abilità. Avere la mano piena aumenterà le vostre possibilità di avere l'abilità giusta per ogni occasione, quindi cercate di non restare senza carte!

Se iniziate il turno impegnati con un nemico, può essere una buona idea collocare Piano d'Azione sotto Amanda, che vi fornirà di +2 agilità per il tentativo di elusione, una carta bonus se superate una seconda prova e infine +2 scontro e +2 intelletto sulla terza prova. Se avete un'ottima abilità sotto Amanda e volete rigiocarla il turno seguente, utilizzate gli Studi Oscuri per recuperarla, oppure collocate gli Studi Oscuri sotto Amanda anche solo per avere un +3 in tutte le abilità!

La debolezza di Amanda di fatto la spegne per un turno obbligandola a collocare la debolezza stessa sotto di lei, che le fornisce -1 a tutte le abilità. Può risultare a volte disarmante, altre volte brutale se pescata in un momento inopportuno, quindi non pescate troppe carte se pensate che i Sussurri dal Profondo possano ostacolarvi durante il prossimo turno.



Consigli Strategici per Trish Scarborough

Trish Scarborough è una canaglia furtiva che eccelle sia nella raccolta degli indizi che nell'elusione dei nemici, a volte anche contemporaneamente. I suoi alti valori di intelletto e agilità le consentono di giocare bene in solitario, ma la chiave di questo investigatore è sfruttare la sua potente capacità, capendo quando utilizzarla per indizi extra e quando per eludere un nemico.

Potete innescare la capacità di Trish in sicurezza in molti modi. Il più semplice è eludere un nemico e poi indagare. Oppure se siete impegnati con un nemico e volete usare la sua capacità per eluderlo, potete usare il Cifrario Crittografico per indagare senza spendere azioni, oppure potete indagare e usare Offuscamento per annullare l'attacco di opportunità. In caso di necessità, un tempestivo Seguire l'Istinto può garantirvi un'elusione automatica su un nemico particolarmente difficile. Ricordate che la capacità di Trish conta come elusione di un nemico ai fini di Borseggiatore, quindi se riuscite a giocarlo presto potrete beneficiare di alcune pescate extra!

Grazie alla capacità di Trish, vorrete avere spesso nemici in gioco in modo da avere più opportunità di innescare la sua capacità. Tuttavia, a volte rimuovere un nemico dal gioco è necessario per evitare di impantanarsi. Eludete un nemico, poi usate l'Automatica Calibro 25 o un Attacco Furtivo per eliminarlo. Anche un Colpo alle Spalle può essere decisivo per un terminare un boss o un nemico con Saluta alta.

È difficile giocare attorno alla debolezza di Trish, ma all'occorrenza potete sempre subire un attacco di opportunità e provare a indagare: attenti a non fallire!

Amanda Sharpe, la Studentessa

Investigatore

- Amanda Sharpe (👤 2)

Supporti (10)

- Lente di Ingrandimento (🌟 30)
- Vecchio Libro del Sapere (🌟 31)
- 2x Bibliotecario Ricercatore (🌟 32)
- Dott. Milan Christopher (🌟 33)
- Estrema Consapevolezza (🌟 34)
- Testi Medici (🌟 35)
- 2x Coltello (🌟 86)
- 2x Torcia Elettrica (🌟 87)

Eventi (7)

- Studi Oscuri (👤 8)
- Mente sulla Materia (🌟 36)

- Seguire l'Istinto (🌟 37)
- Barricata (🌟 38)
- 2x Deposito di Emergenza (🌟 88)
- Studi Approfonditi (👤 23)

Abilità (13)

- Deduzione (🌟 39)
- 2x Fegato (🌟 89)
- 2x Percezione (🌟 90)
- 2x Forza Soverchiante (🌟 91)
- 2x Destrezza Manuale (🌟 92)
- 2x Coraggio Inaspettato (🌟 93)
- 2x Piano d'Azione (👤 24)

Debolezze (2)

- Sussurri dal Profondo (👤 9)
- 1 debolezza base casuale

Trish Scarborough, la Spia

Investigatore

- Trish Scarborough (👤 3)

Supporti (18)

- Lente di Ingrandimento (🌟 30)
- Vecchio Libro del Sapere (🌟 31)
- Dott. Milan Christopher (🌟 33)
- Estrema Consapevolezza (🌟 34)
- Serramanico (🌟 44)
- Furto con Scasso (🌟 45)
- Borseggiatore (🌟 46)
- Derringer Calibro 41 (🌟 47)
- Leo De Luca (🌟 48)
- Osso Duro (🌟 49)
- 2x Torcia Elettrica (🌟 87)
- 2x Cifrario Crittografico (👤 21)
- 2x Automatica Calibro 25 (👤 25)
- Rituale Oscuro (👤 26)
- Offuscamento (👤 27)

Eventi (11)

- Tra le Ombre (👤 10)
- Mente sulla Materia (🌟 36)
- Seguire l'Istinto (🌟 37)
- Barricata (🌟 38)
- Evasione (🌟 50)
- Colpo alle Spalle (🌟 51)
- Attacco Furtivo (🌟 52)
- 2x Deposito di Emergenza (🌟 88)
- Studi Approfonditi (👤 23)
- Patto col Diavolo (👤 28)

Abilità (2)

- Deduzione (🌟 39)
- Opportunista (🌟 53)

Debolezze (2)

- Agenti dell'Ombra (👤 11)
- 1 debolezza base casuale



Consigli Strategici per Dexter Drake

Dexter Drake è un mistico specializzato sui supporti e può farli sparire e trasformarli davanti ai vostri occhi! Usando la sua capacità, Dexter può trasformare un incantesimo o un oggetto senza cariche in un altro supporto, oppure può sbarazzarsi dei supporti non più necessari in favore di altri più utili.

Grazie alla sua capacità di scambiare i supporti, Dexter è abbastanza versatile e può gestire quasi ogni aspetto del gioco con le carte opportune. Deve occuparsi di un nemico? Cestinate un supporto in cambio di un Avvizzimento o di una Derringer Calibro 41. Deve indagare? Trasformatelo in una Torcia Elettrica! Deve eludere? Ora diventa un Bastone Animato! Potete usare la capacità di Dexter anche per sbarazzarvi dei supporti che sono diventati un peso, come il Discepolo Arcano e il Rituale Oscuro. Se avete in gioco Presenza Scenica, ricevete un considerevole bonus quando utilizzate quel supporto appena messo in gioco, quindi continuate a scambiare per ottenere il massimo da ogni supporto.

Questo mazzo include inoltre diverse carte che aggiungono segnalini maledizione al sacchetto del caos per ottenere benefici. Se il sacchetto risulta troppo pieno di segnalini maledizione, cercate di usare il Rituale Oscuro o le Correnti del Destino per ribaltare la sorte a vostro favore.

I Ritagli Occulti possono creare un problema non da poco, specialmente se volete sfruttare l'alta volontà di Dexter. Provate a usare la sua capacità di scambio per metterli in gioco, poi usatela ancora il turno seguente per scambiarli in qualcos'altro. Una carta veloce come Serramanico potrebbe non brillare per efficacia in un mazzo con questo, ma può permettervi di liberarvi di una carta diversa in gioco usando la sua capacità!

Dexter Drake, l'Illusionista

Investigatore

- Dexter Drake (👁️ 4)

Supporti (18)

- Presenza Scenica (👁️ 12)
- Serramanico (★ 44)
- Derringer Calibro 41 (★ 47)
- Leo De Luca (★ 48)
- Osso Duro (★ 49)
- Sapere Proibito (★ 58)
- Rosario Sacro (★ 59)
- Avvizzimento (★ 60)
- Scrutare (★ 61)
- Studi Arcani (★ 62)
- Discepolo Arcano (★ 63)
- Coltello (★ 86)
- 2x Torcia Elettrica (★ 87)
- Rituale Oscuro (👁️ 26)
- Offuscamento (👁️ 27)
- 2x Bastone Animato (👁️ 29)

Eventi (11)

- Evasione (★ 50)
- Attacco Furtivo (★ 52)
- Attratto dalla Fiamma (★ 64)
- Interdizione Protettiva (★ 65)
- Luce Accecante (★ 66)
- 2x Deposito di Emergenza (★ 88)
- Patto col Diavolo (👁️ 28)
- 2x Correnti del Destino (👁️ 30)
- Sfidare la Sorte (👁️ 37)

Abilità (2)

- Opportunista (★ 53)
- Senza Paura (★ 67)
- 2x Promessa di Potere (👁️ 32)

Debolezze (2)

- Ritagli Occulti (👁️ 13)
- 1 debolezza base casuale

Consigli Strategici per Silas Marsh

Silas Marsh è un tenace combattente che si basa sull'investimento delle carte per ricavarne il massimo. I suoi alti valori di Scontro, Agilità e Salute ne fanno una scelta ottimale per gestire i nemici, sia per eluderli che per gettarli fuori dalla sua imbarcazione.

La capacità di Silas è estremamente flessibile. Se avete investito molto in una prova e avete successo di molto, potete riprendere in mano una carta investita in modo da non sprecarla. Se avete investito una carta importante ma la prova fallisce, potete recuperarla dato che fallirebbe comunque. Potete anche fare delle scommesse sicure investendo una carta che si attiva in caso di successo (come Forza Soverchiante) e una in caso di fallimento (come Predestinato) per poi usare la capacità di Silas per recuperare quella inutile delle due in base al risultato della prova!

Dal momento che Silas si concentra sull'investimento di carte, questo mazzo contiene pochi supporti e molte abilità. Le sue carte esclusive, l'Arpione della Controcorrente e la Rete di Silas, costituiscono forse i suoi supporti più importanti. I bonus che vi forniscono rimangono fino alla fine della prova anche se rimettete in mano un'abilità investita! Tuttavia, armato solo di una Torcia Elettrica e qualche copia di Percezione e Coraggio Inaspettato, anche Silas può fare la sua parte per scoprire alcuni indizi.

Dal momento che il costo medio delle carte in questo mazzo è relativamente basso, non è necessario generare molte risorse giocando Silas. Tuttavia, fate attenzione al Richiamo della Sirena: mentre questo supporto è in gioco, dovrete spendere molte risorse per non perdere efficacia. Se ne avete da parte non sarà un problema, ma vorrete sbarazzarvi al più presto della debolezza se restate a secco!

Silas Marsh, il Marinaio

Investigatore

- Silas Marsh (👁️ 5)

Supporti (9)

- Arpione della Controcorrente (👁️ 14)
- Rete di Silas (👁️ 15)
- 2x Mazza da Baseball (★ 74)
- Zampa di Coniglio (★ 75)
- Ultima Possibilità (★ 77)
- 2x Torcia Elettrica (★ 87)
- Simbolo di Fede (👁️ 33)

Eventi (9)

- Distrazione Astuta (★ 78)
- 2x "Guarda Cos'Ho Trovato!" (★ 79)
- 2x "Che Fortuna!" (★ 80)

- Deposito di Emergenza (★ 88)

- 2x Rinsaldare la Fede (👁️ 34)
- Sfidare la Sorte (👁️ 37)

Abilità (14)

- Istinto di Sopravvivenza (★ 81)
- 2x Fegato (★ 89)
- 2x Percezione (★ 90)
- 2x Forza Soverchiante (★ 91)
- Destrezza Manuale (★ 92)
- 2x Coraggio Inaspettato (★ 93)
- 2x Predestinato (👁️ 35)
- 2x Benamato (👁️ 36)

Debolezze (2)

- Richiamo della Sirena (👁️ 16)
- 1 debolezza base casuale