

ARKHAM HORROR
IL GIOCO DI RUOLO



Joe Diamond



Joe Diamond

DETECTIVE PRIVATO

ABILITÀ

5+	AGILITÀ	SAPIENZA	6+
5+	ATLETICA	VOLONTÀ	4+
4+	INGEGNO	SCONTRO IN MISCHIA	5+
6+	CARISMA	SCONTRO A DISTANZA	4+
6+	PERCEZIONE	OCCULTO	6+



TALENTI

Grinta da Detective. Quando ti sforzi, puoi ridurre di 1 o 2 il risultato del tiro di lesione (fino a un minimo di 1).

Combattimento a Due Pistole. Una volta per turno, dopo che hai effettuato un attacco mentre stai usando due pistole, ottieni 1 dado extra che puoi usare solo per effettuare 1 attacco extra con l'altra pistola. Il secondo attacco può avere lo stesso bersaglio del primo attacco o un bersaglio diverso.

INCANTESIMI

EQUIPAGGIAMENTO



Doppia Colt 1911. 13,5 metri. 2 danni. Una mano per pistola. Mentre sei ingaggiato con un nemico, puoi bersagliare solo quel nemico con queste pistole. Se ottieni 3 o più successi, infliggi 1 lesione.

Munizioni ACP Calibro 45 (dopo che hai ottenuto uno o più risultati pari a 1 mentre usi quest'arma, spunta 1 cerchio munizione. Se tutti i cerchi di una pistola sono spuntati, quell'arma diventa scarica).

Pugno/Calcio. Ingaggio. 1 danno.

Impermeabile Scadente (Armatura). Quando effettui una reazione per evitare un attacco, puoi ripetere il tiro del dado; devi usare il secondo risultato. Dopo che hai subito una lesione mentre indossi questo oggetto, esso viene distrutto.

Altro Equipaggiamento: Fedora, 2 caricatori extra, accendino Zippo, 12 dollari.

Riepilogo dell'Investigatore

AZIONI SEMPLICI

Un'azione semplice fallisce raramente. Se sei in una scena strutturata, spendi 1 dado dalla tua riserva per effettuarla.

- ◆ **Movimento:** Alzati in piedi, sdraiati a terra oppure muoviti di un massimo di 3 metri.
- ◆ **Interazione:** Apri o chiudi qualcosa, come una porta. Afferra un oggetto vicino, estrailo o riponilo in un contenitore. Aziona un meccanismo semplice, come una leva o un pulsante.
- ◆ **Aiuto:** Spendi 1 dado (anche durante una scena narrativa) per fornire vantaggio a un altro personaggio nella sua prossima azione complessa effettuata entro la fine del turno degli investigatori successivo (non oltre la tua prossima azione).
- ◆ **Ricarica:** Rifornisci o ricarica un oggetto mentre non sei sotto pressione.

AZIONI COMPLESSE

Un'azione complessa potrebbe fallire con facilità e richiede la spesa di 1 o più dadi per essere tentata.

- ◆ **Disingaggio:** Mentre sei ingaggiato con un nemico, effettua un'azione complessa su **Scontro in Mischia**. Se hai successo, puoi muoverti di un massimo di 3 metri; se fallisci, non puoi più muoverti nel turno attuale.
- ◆ **Cura Orrori:** Effettua un'azione complessa su **Volontà** (se stai curando te stesso) o su **Carisma** (se stai curando un'altra creatura). Se hai successo, sostituisci 1 dado orrore nella riserva di dadi della creatura curata con 1 dado standard. Solo scene narrative.
- ◆ **Cura Danni:** Effettua un'azione complessa su **Sapienza** per tentare di curare una creatura. Se hai successo, aumenta il limite della riserva di dadi di quella creatura di 1 per ogni successo (di 3 per ogni successo se invece stai usando forniture mediche), ma non oltre il 6. Solo scene narrative.

- ◆ **Attacco:** Effettua un'azione complessa su **Scontro in Mischia** o **Scontro a Distanza** usando l'equipaggiamento appropriato. Se hai successo, infliggi danni pari al valore di danno dell'arma meno il valore di armatura del bersaglio.
- ◆ **Ricarica Sotto Pressione:** Mentre sei sotto pressione, se hai munizioni nelle vicinanze (o addosso), effettua un'azione complessa su **Agilità**. Se hai successo, ricarica la tua arma.

REAZIONI

Una reazione è un'azione complessa che puoi effettuare durante il turno del game master e che richiede la spesa di 1 dado per essere tentata.

- ◆ **Schivata/Parata/Resistenza:** Effettua un'azione complessa su **Agilità** (per schivare un attacco a distanza), **Scontro in Mischia** (per parare un attacco in mischia) o **Volontà** (per resistere a un attacco magico). Se hai successo, non subisci danni ed eviti tutti gli altri effetti dell'attacco.

TURNO DEGLI INVESTIGATORI

- ◆ Tutti gli investigatori agiscono insieme.
- ◆ Quando agisci, descrivi ciò che il tuo investigatore sta tentando di fare.
- ◆ Puoi effettuare azioni semplici o complesse spendendo dadi dalla tua riserva.
- ◆ **Sforzo:** All'inizio del turno degli investigatori, prima che le riserve di dadi vengano riempite, puoi curarti tutti i danni subiti (riportando al massimo il tuo limite della riserva di dadi). Se lo fai, subisci 1 lesione.

TURNO DEL GAME MASTER

- ◆ Puoi effettuare reazioni spendendo dadi dalla tua riserva.

AVANZARE DI LIVELLO

Due volte nel corso dell'avventura, il game master indicherà quando gli investigatori avanzano di livello.

- ◆ La prima volta, l'investigatore migliora 1 abilità a sua scelta.
- ◆ La seconda volta, l'investigatore migliora 2 abilità a sua scelta (non oltre 3+) oppure ottiene la capacità a seguire.

NUOVA CAPACITÀ

Furtività da Detective. Una volta per scena, quando effettui un'azione complessa per tentare di agire con furtività (come muoversi silenziosamente o origliare una conversazione), puoi tirare 2 dadi extra.

INTUZIONI

All'inizio di ogni sessione di gioco, ogni investigatore ottiene un ammontare di intuizioni pari al suo massimo. Durante la partita, un investigatore può spendere intuizioni nei seguenti modi:

- ◆ Dopo aver effettuato con successo un'azione complessa, può spendere 1 intuizione per aggiungere 1 successo extra ai risultati.
- ◆ Prima di effettuare un'azione complessa o una reazione, può spendere 1 intuizione per effettuarla con vantaggio.
- ◆ Può spendere 1 o più intuizioni per introdurre un elemento narrativo in una scena in corso. Per esempio, un personaggio potrebbe trovare un bisturi con cui difendersi nel bel mezzo di uno scontro oppure introdurre una relazione preesistente con un PNG (tutti gli elementi narrativi sono soggetti all'approvazione del game master).
- ◆ Può spendere 1 o più intuizioni per evitare gli effetti di certi traumi, quando specificato.

La Tua Storia Finora...

Sei Joe Diamond, un detective privato noto per aver accettato casi che la maggior parte delle persone avrebbe relegato come semplici sciocchezze soprannaturali. Hai lavorato sia per i ricchi, sia per quelli che non avevano nemmeno due penny da sfregare insieme: tutti erano disperati allo stesso modo quando bussavano alla porta del tuo squallido ufficio nel Northside, vicino alla sede dell'*Arkham Advertiser*.

Nelle ultime due settimane hai indagato su diversi casi di persone scomparse, e quello che hai trovato ti fa venire il voltastomaco: sangue secco, ossa rosicchiate, pezzi di vestiti strappati... ma nessun corpo. La polizia sembra convinta che si tratti di attacchi di animali, rapine andate male o semplici fuggitivi, ma tu non sei d'accordo: gli agenti ti stanno nascondendo qualcosa, e tu hai intenzione di andare in fondo alla questione. Proprio per questo hai raccolto una serie di rapporti sospetti che puntano tutti verso lo stesso poliziotto.

La tua amica Daisy Walker, bibliotecaria all'Università Miskatonic, ti ha contattato chiedendoti di poterti incontrare stanotte a casa tua, e lo stesso hanno fatto altre persone che hanno un interesse concreto nel trovare e fermare qualsiasi cosa stia attaccando gli abitanti di Arkham. Il tuo salotto è pronto ad accoglierle.

DIPARTIMENTO DI POLIZIA DI ARKHAM

DISTINTIVO: #16, Agente Cooper

RAPPORTO: #113

LUOGO: Ospedale Saint Mary

DATA: 23 Agosto 1926

RAPPORTO:

ORARIO: 2135

Segnalata attività sospetta durante il turno di notte.
Nessuna presenza di intrusi rilevati.

DIPARTIMENTO DI POLIZIA DI ARKHAM

RAPPORTO: #122

DISTINTIVO: #16, Agente Cooper

DATA: 26 Agosto 1926

LUOGO: Peabody & Main

ORARIO: 0650

RAPPORTO:

Segnalazione anonima riguardo a uno strano odore nell'area. Sospetti ricaduti su un cadavere di procione.

DIPARTIMENTO DI POLIZIA DI ARKHAM

RAPPORTO: #131

DISTINTIVO: #16, Agente Cooper

DATA: 2 Settembre 1926

LUOGO: Centrale di Polizia

ORARIO: 1400

RAPPORTO:

L'anziana signora Hamish è venuta a segnalare la scomparsa del marito, affetto da demenza. Risulta scomparso da 3 ore...

ARKHAM HORROR

IL GIOCO DI RUOLO



Carolyn Fern

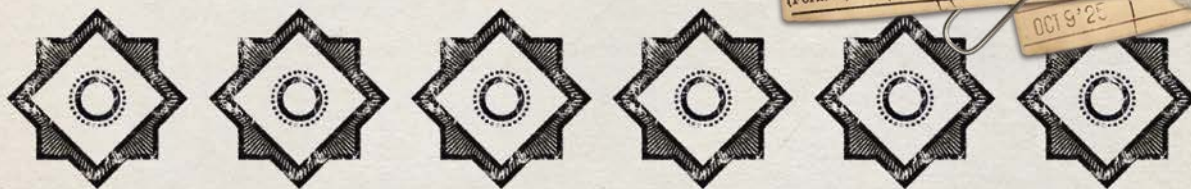


Carolyn Fern

PSICOLOGA

ABILITÀ

6+	AGILITÀ	SAPIENZA	4+
5+	ATLETICA	VOLONTÀ	5+
4+	INGEGNO	SCONTR IN MISCHIA	6+
5+	CARISMA	SCONTR A DISTANZA	6+
4+	PERCEZIONE	OCCULTO	5+



TALENTI

Presenza Terapeutica. Quando un alleato entro 4,5 metri con cui sei in grado di comunicare ottiene uno o più risultati pari a 1 sui dadi orrore, puoi subire 1 orrore per cambiare quei risultati in 6.

Resilienza Allenata. Quando effettui un'azione di cura orrori su te stesso, può ripetere il tiro di un massimo di 2 dadi; devi usare il secondo risultato.

EQUIPAGGIAMENTO

Saggio di Psicologia Applicata. Una volta per sessione, durante una scena narrativa, puoi effettuare un'azione complessa su **Carisma** bersagliando un'altra creatura con uno o più traumi e con cui sei in grado di comunicare. Se hai successo, il bersaglio può rimuovere 1 trauma a sua scelta e curarsi tutti gli orrori. Se fallisci, tu e il bersaglio subite 2 orrori.



Kit di Pronto Soccorso. È considerato una fornitura medica ai fini dell'azione di cura danni. Dopo che hai usato quest'oggetto, spunta 1 cerchio quantità. Se tutti i cerchi sono spuntati, quest'oggetto diventa vuoto.

Pugno/Calcio. Ingaggio. 1 danno.

Altro Equipaggiamento. Orologio da taschino, ciondolo, occhiali, taccuino, 9 dollari.

INCANTESIMI

Riepilogo dell'Investigatore

AZIONI SEMPLICI

Un'azione semplice fallisce raramente. Se sei in una scena strutturata, spendi 1 dado dalla tua riserva per effettuarla.

- ◆ **Movimento:** Alzati in piedi, sdraiati a terra oppure muoviti di un massimo di 3 metri.
- ◆ **Interazione:** Apri o chiudi qualcosa, come una porta. Afferra un oggetto vicino, estrailo o riponilo in un contenitore. Aziona un meccanismo semplice, come una leva o un pulsante.
- ◆ **Aiuto:** Spendì 1 dado (anche durante una scena narrativa) per fornire vantaggio a un altro personaggio nella sua prossima azione complessa effettuata entro la fine del turno degli investigatori successivo (non oltre la tua prossima azione).
- ◆ **Ricarica:** Rifornisci o ricarica un oggetto mentre non sei sotto pressione.

AZIONI COMPLESSE

Un'azione complessa potrebbe fallire con facilità e richiede la spesa di 1 o più dadi per essere tentata.

- ◆ **Disingaggio:** Mentre sei ingaggiato con un nemico, effettua un'azione complessa su **Scontro in Mischia**. Se hai successo, puoi muoverti di un massimo di 3 metri; se fallisci, non puoi più muoverti nel turno attuale.
- ◆ **Cura Orrori:** Effettua un'azione complessa su **Volontà** (se stai curando te stesso) o su **Carisma** (se stai curando un'altra creatura). Se hai successo, sostituisci 1 dado orrore nella riserva di dadi della creatura curata con 1 dado standard. Solo scene narrative.
- ◆ **Cura Danni:** Effettua un'azione complessa su **Sapienza** per tentare di curare una creatura. Se hai successo, aumenta il limite della riserva di dadi di quella creatura di 1 per ogni successo (di 3 per ogni successo se invece stai usando forniture mediche), ma non oltre il 6. Solo scene narrative.

- ◆ **Attacco:** Effettua un'azione complessa su **Scontro in Mischia** o **Scontro a Distanza** usando l'equipaggiamento appropriato. Se hai successo, infliggi danni pari al valore di danno dell'arma meno il valore di armatura del bersaglio.
- ◆ **Ricarica Sotto Pressione:** Mentre sei sotto pressione, se hai munizioni nelle vicinanze (o addosso), effettua un'azione complessa su **Agilità**. Se hai successo, ricarica la tua arma.

REAZIONI

Una reazione è un'azione complessa che puoi effettuare durante il turno del game master e che richiede la spesa di 1 dado per essere tentata.

- ◆ **Schivata/Parata/Resistenza:** Effettua un'azione complessa su **Agilità** (per schivare un attacco a distanza), **Scontro in Mischia** (per parare un attacco in mischia) o **Volontà** (per resistere a un attacco magico). Se hai successo, non subisci danni ed eviti tutti gli altri effetti dell'attacco.

TURNO DEGLI INVESTIGATORI

- ◆ Tutti gli investigatori agiscono insieme.
- ◆ Quando agisci, descrivi ciò che il tuo investigatore sta tentando di fare.
- ◆ Puoi effettuare azioni semplici o complesse spendendo dadi dalla tua riserva.
- ◆ **Sforzo:** All'inizio del turno degli investigatori, prima che le riserve di dadi vengano riempite, puoi curarti tutti i danni subiti (riportando al massimo il tuo limite della riserva di dadi). Se lo fai, subisci 1 lesione.

TURNO DEL GAME MASTER

- ◆ Puoi effettuare reazioni spendendo dadi dalla tua riserva.

AVANZARE DI LIVELLO

Due volte nel corso dell'avventura, il game master indicherà quando gli investigatori avanzano di livello.

- ◆ La prima volta, l'investigatore migliora 1 abilità a sua scelta.
- ◆ La seconda volta, l'investigatore migliora 2 abilità a sua scelta (non oltre 3+) oppure ottiene la capacità a seguire.

NUOVA CAPACITÀ

Intuizione Devastante. Una volta per sessione, puoi effettuare un'azione complessa su **Percezione** bersagliando un'altra creatura entro 6 metri con cui sei in grado di comunicare. Se hai successo, il bersaglio scarta tutti i dadi dalla sua riserva di dadi (non potendo neanche effettuare una reazione per resistere a questo effetto) e, se questa è una scena strutturata, non riempie la propria riserva di dadi all'inizio del suo turno successivo.

INTUZIONI

All'inizio di ogni sessione di gioco, ogni investigatore ottiene un ammontare di intuizioni pari al suo massimo. Durante la partita, un investigatore può spendere intuizioni nei seguenti modi:

- ◆ Dopo aver effettuato con successo un'azione complessa, può spendere 1 intuizione per aggiungere 1 successo extra ai risultati.
- ◆ Prima di effettuare un'azione complessa o una reazione, può spendere 1 intuizione per effettuarla con vantaggio.
- ◆ Può spendere 1 o più intuizioni per introdurre un elemento narrativo in una scena in corso. Per esempio, un personaggio potrebbe trovare un bisturi con cui difendersi nel bel mezzo di uno scontro oppure introdurre una relazione preesistente con un PNG (tutti gli elementi narrativi sono soggetti all'approvazione del game master).
- ◆ Può spendere 1 o più intuizioni per evitare gli effetti di certi traumi, quando specificato.

La Tua Storia Finora...

Sei Carolyn Fern, abile psicologa e apprendista ipnotista che lavora alla Casa di Cura di Arkham. Molte persone pensano che i tuoi pazienti siano pericolosi squilibrati, ma per te non sono altro che anime tormentate in cerca di pace. Hai dedicato la vita a riparare le menti spezzate e, nel corso del tempo, hai imparato a distinguere tra un'afflizione che deriva da cause naturali e una causata da forze distorte al di là del velo.

Uno dei tuoi pazienti, un veterano di guerra di nome Philip Drew, è stato assalito dall'impulso di nutrirsi di carne umana. È in cura da molto tempo, durante il quale ha sempre parlato del "richiamo dei segugi", un suono che solo lui è in grado di udire e che lo invita a un grande banchetto. Nelle ultime settimane, però, qualcosa è cambiato: ha cominciato a contorcersi in preda a una crescente agonia, urlando che "i segugi del bosco nero stavano arrivando". Hai pensato a un peggioramento della psicosi, ma qualche giorno dopo Philip ha azzannato a morte un giornalista che lo stava intervistando, cibandosi della sua carne, e poi è fuggito.

Colta da un momento di debolezza, ti sei impossessata del taccuino del giornalista. Non vai fiera del tuo gesto, ma il suo contenuto è sconcertante: schizzi e descrizioni di diverse bestie carnivore... Sembra che anche il giornalista fosse in preda a deliri. Non appena hai chiuso il taccuino, hai udito un debole ululato ai limiti della tua percezione che ti ha causato un brivido freddo lungo la schiena.

Non molto tempo dopo la fuga di Philip Drew hai iniziato a ricevere telefonate da un'amica, Loretta Clark, che lavora come infermiera notturna all'Ospedale Saint Mary: si sta convincendo sempre più che qualcosa di sinistro si aggiri di notte nei corridoi. Mettendo insieme gli schizzi nel taccuino, le paure dell'infermiera Clark e le segnalazioni in aumento di persone scomparse e furti nei cimiteri, hai deciso di occuparti della questione lasciandoti alle spalle il metodo scientifico: hai contattato il detective privato Joe Diamond, nella speranza che possa aiutarti a trovare il tuo paziente e a fermare gli ululati che si fanno ogni giorno più intensi, e ti sei recata al suo appartamento nel cuore della notte.

È vicino, riesco a sentirlo.
Egli cresce, cresce sempre.

Porterò la pace
al mio fratello di branco.

La fame ci guida,
e il divoratore provvede
ai suoi figli.

Lo condurrò alla fredda morte,
per incontrare colui che ci
prepara al banchetto.

ARKHAM HORROR

IL GIOCO DI RUOLO



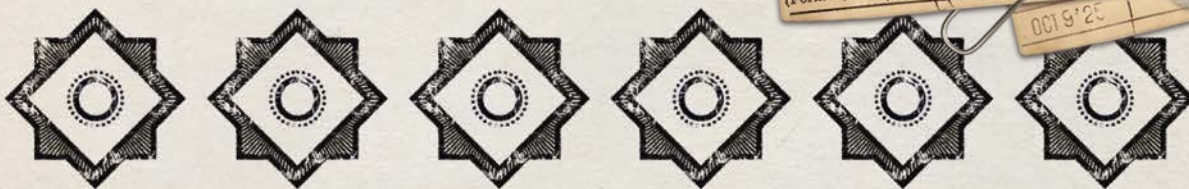
Daisy Walker

Daisy Walker

BIBLIOTECARIA

ABILITÀ

6+	AGILITÀ	SAPIENZA	4+
6+	ATLETICA	VOLONTÀ	5+
4+	INGEGNO	SCONTRO IN MISCHIA	6+
5+	CARISMA	SCONTRO A DISTANZA	6+
5+	PERCEZIONE	OCCULTO	4+



TALENTI

Concentrazione Mentale. Una volta per turno, quando effettui un'azione complessa su **Ingegno**, **Percezione**, **Sapienza** o **Volontà**, puoi ripetere il tiro di 1 dado. Se fallisci, non puoi più usare questo talento fino alla scena successiva.

EQUIPAGGIAMENTO

Pugno/Calcio. *Ingegno.* 1 danno.

Necronomicon (Traduzione di John Dee). Due mani. Per lanciare un incantesimo scritto su questo fascicolo, hai bisogno di quest'oggetto.

Appunti dalla Collezione Privata. Una volta per scena, quando effettui un'azione complessa per lanciare un incantesimo, puoi tirare 3 dadi extra; per ogni risultato pari a 1 ottenuto, subisci 2 orrori. Se ottieni 3 o più risultati pari a 1, subisci invece 1 trauma.

Altro Equipaggiamento. *Cifrario del Cultes des Goules* (traduzione in inglese), borsa di libri, torcia elettrica, 10 dollari.

INCANTESIMI

Piaga. Puoi effettuare un'azione complessa su **Oculto** per lanciare questo incantesimo; per ogni risultato pari a 1 ottenuto, subisci 1 orrore. Se hai successo, una creatura entro 15 metri che sei in grado di percepire subisce 2 danni. All'inizio del turno successivo del bersaglio, questi deve effettuare un'azione complessa su **Atletica** o **Oculto**. Se non può farlo o fallisce, subisce 3 danni e 1 lesione (aumentando di 2 il tiro di lesione).

Controincantesimo. Quando un'altra creatura entro 18 metri che sei in grado di percepire sta per lanciare un incantesimo (a discrezione del game master), puoi effettuare una reazione su **Oculto**; riduci di 1 il risultato e, se ottieni un risultato pari a 1, subisci 1 orrore. Se hai successo, quell'incantesimo fallisce.

Nebbie di R'lyeh. Puoi effettuare un'azione complessa su **Oculto** per lanciare questo incantesimo; se ottieni uno o più risultati pari a 1,

tu e ogni altro bersaglio subite 1 orrore. Se hai successo, tu oppure un alleato entro 6 metri che sei in grado di percepire diventano spettrali e incorporei, incapaci di attaccare, essere attaccati, interagire con oggetti fisici o essere visti (se non come una sottile striscia di nebbia luminescente), e potete muovervi attraverso qualsiasi oggetto o parete attraverso cui può passare dell'aria. L'incantesimo termina dopo 5 minuti (in una scena narrativa), alla fine del turno degli investigatori (in una scena strutturata) oppure quando il bersaglio effettua un'azione semplice o complessa. Per ogni successo aggiuntivo, puoi bersagliare 1 alleato extra oppure mantenere l'incantesimo per 1 turno degli investigatori extra. Se l'incantesimo termina mentre il bersaglio si trova all'interno di uno spazio troppo piccolo per ospitarlo, viene espulso nell'area libera più vicina e subisce 4 danni e 4 orrori.

Riepilogo dell'Investigatore

AZIONI SEMPLICI

Un'azione semplice fallisce raramente. Se sei in una scena strutturata, spendi 1 dado dalla tua riserva per effettuarla.

- ◆ **Movimento:** Alzati in piedi, sdraiati a terra oppure muoviti di un massimo di 3 metri.
- ◆ **Interazione:** Apri o chiudi qualcosa, come una porta. Afferra un oggetto vicino, estrailo o riponilo in un contenitore. Aziona un meccanismo semplice, come una leva o un pulsante.
- ◆ **Aiuto:** Spendì 1 dado (anche durante una scena narrativa) per fornire vantaggio a un altro personaggio nella sua prossima azione complessa effettuata entro la fine del turno degli investigatori successivo (non oltre la tua prossima azione).
- ◆ **Ricarica:** Rifornisci o ricarica un oggetto mentre non sei sotto pressione.

AZIONI COMPLESSE

Un'azione complessa potrebbe fallire con facilità e richiede la spesa di 1 o più dadi per essere tentata.

- ◆ **Disingaggio:** Mentre sei ingaggiato con un nemico, effettua un'azione complessa su **Scontro in Mischia**. Se hai successo, puoi muoverti di un massimo di 3 metri; se fallisci, non puoi più muoverti nel turno attuale.
- ◆ **Cura Orrori:** Effettua un'azione complessa su **Volontà** (se stai curando te stesso) o su **Carisma** (se stai curando un'altra creatura). Se hai successo, sostituisci 1 dado orrore nella riserva di dadi della creatura curata con 1 dado standard. Solo scene narrative.
- ◆ **Cura Danni:** Effettua un'azione complessa su **Sapienza** per tentare di curare una creatura. Se hai successo, aumenta il limite della riserva di dadi di quella creatura di 1 per ogni successo (di 3 per ogni successo se invece stai usando forniture mediche), ma non oltre il 6. Solo scene narrative.

- ◆ **Attacco:** Effettua un'azione complessa su **Scontro in Mischia** o **Scontro a Distanza** usando l'equipaggiamento appropriato. Se hai successo, infliggi danni pari al valore di danno dell'arma meno il valore di armatura del bersaglio.
- ◆ **Ricarica Sotto Pressione:** Mentre sei sotto pressione, se hai munizioni nelle vicinanze (o addosso), effettua un'azione complessa su **Agilità**. Se hai successo, ricarica la tua arma.

REAZIONI

Una reazione è un'azione complessa che puoi effettuare durante il turno del game master e che richiede la spesa di 1 dado per essere tentata.

- ◆ **Schivata/Parata/Resistenza:** Effettua un'azione complessa su **Agilità** (per schivare un attacco a distanza), **Scontro in Mischia** (per parare un attacco in mischia) o **Volontà** (per resistere a un attacco magico). Se hai successo, non subisci danni ed eviti tutti gli altri effetti dell'attacco.

TURNO DEGLI INVESTIGATORI

- ◆ Tutti gli investigatori agiscono insieme.
- ◆ Quando agisci, descrivi ciò che il tuo investigatore sta tentando di fare.
- ◆ Puoi effettuare azioni semplici o complesse spendendo dadi dalla tua riserva.
- ◆ **Sforzo:** All'inizio del turno degli investigatori, prima che le riserve di dadi vengano riempite, puoi curarti tutti i danni subiti (riportando al massimo il tuo limite della riserva di dadi). Se lo fai, subisci 1 lesione.

TURNO DEL GAME MASTER

- ◆ Puoi effettuare reazioni spendendo dadi dalla tua riserva.

AVANZARE DI LIVELLO

Due volte nel corso dell'avventura, il game master indicherà quando gli investigatori avanzano di livello.

- ◆ La prima volta, l'investigatore migliora 1 abilità a sua scelta.
- ◆ La seconda volta, l'investigatore migliora 2 abilità a sua scelta (non oltre 3+) oppure ottiene la capacità a seguire.

NUOVO INCANTESIMO

Sguardo di Ouraxsh. Puoi effettuare un'azione complessa su **Oculto** per lanciare questo incantesimo; se ottieni uno o più risultati pari a 1, subisci 2 orrori. Se hai successo, un'altra creatura entro 24 metri che sei in grado di percepire subisce 2 danni e 1 orrore. Per ogni successo aggiuntivo, puoi scegliere 1 bersaglio extra.

INTUZIONI

All'inizio di ogni sessione di gioco, ogni investigatore ottiene un ammontare di intuizioni pari al suo massimo. Durante la partita, un investigatore può spendere intuizioni nei seguenti modi:

- ◆ Dopo aver effettuato con successo un'azione complessa, può spendere 1 intuizione per aggiungere 1 successo extra ai risultati.
- ◆ Prima di effettuare un'azione complessa o una reazione, può spendere 1 intuizione per effettuarla con vantaggio.
- ◆ Può spendere 1 o più intuizioni per introdurre un elemento narrativo in una scena in corso. Per esempio, un personaggio potrebbe trovare un bisturi con cui difendersi nel bel mezzo di uno scontro oppure introdurre una relazione preesistente con un PNG (tutti gli elementi narrativi sono soggetti all'approvazione del game master).
- ◆ Può spendere 1 o più intuizioni per evitare gli effetti di certi traumi, quando specificato.

La Tua Storia Finora...

Sei Daisy Walker, bibliotecaria della rinomata Biblioteca Orne all'interno dell'Università Miskatonic. Hai accesso alla collezione privata della biblioteca, e grazie a essa nel corso degli anni hai scoperto dell'esistenza di forze soprannaturali che sfidano ogni genere di comprensione. Desiderosa di salvare persone innocenti da creature che non dovrebbero nemmeno esistere, hai tentato di lanciare alcuni degli incantesimi descritti nel *Necronomicon*... e, miracolosamente, ci sei riuscita.

Hai notato che nelle ultime due settimane il numero di studenti che frequentano la biblioteca è calato drasticamente; un dato sospetto, considerando l'avvicinarsi della sessione di esami. Hai anche visto il professor Peter Warren aggirarsi nei pressi della collezione privata, ma quando questi si è accorto che lo stavi osservando ha fatto finta di interessarsi ad altro.

Giusto ieri, infine, hai sorpreso una studentessa di nome Rita Young mentre tentava di accedere a sua volta alla collezione privata. Dopo aver insistito un po', ti ha rivelato che la sua migliore amica è scomparsa e che la polizia si è rifiutata di aiutarla, quindi ha deciso di prendere in mano la situazione.

Una volta convinta Rita a potersi fidare di te, hai contattato il tuo amico Joe Diamond, un investigatore privato, affinché possa aiutarvi ad andare a fondo di questa storia. Hai preso un libro che potrebbe aiutarvi a decifrare una strana pagina di diario trovata da Rita, e insieme, nel cuore della notte, vi siete dirette all'appartamento di Joe.

Cultes des Doules

Pagine 131-132, 135, Traduzione

In molti culti, in particolare tra le sette che praticano rituali considerati proibiti dai più, come il cannibalismo, fare ricorso a codici di comunicazione segreti è una pratica relativamente diffusa. Nel corso degli anni sono stati usati testi scritti, gesti con le mani, elaborati movimenti degli occhi e molte altre tecniche degne di nota.

Queste forme...

ARKHAM HORROR
IL GIOCO DI RUOLO



Rita Young

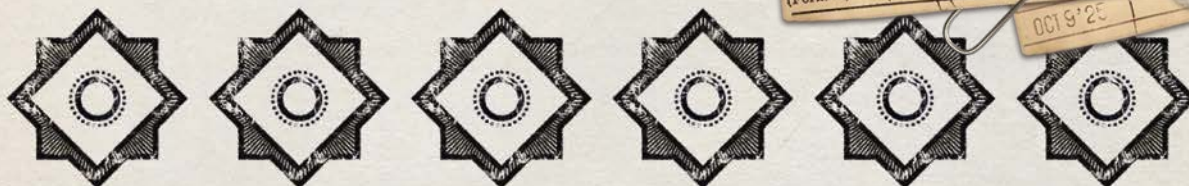


Rita Young

ATLETA

ABILITÀ

4+	AGILITÀ	SAPIENZA	5+
4+	ATLETICA	VOLONTÀ	5+
5+	INGEGNO	SCONTRO IN MISCHIA	4+
6+	CARISMA	SCONTRO A DISTANZA	6+
6+	PERCEZIONE	OCCULTO	6+



TALENTI

Astro del Circuito. La prima volta ogni turno che spendi un dado per effettuare un'azione di movimento, puoi muoverti di 3 metri extra. Quando effettui un'azione di disimpegno, puoi tirare 1 dado extra.

Combattente Esperta. Se ottieni 3 o più successi mentre effettui un'azione di attacco contro un bersaglio ingaggiato con te, il bersaglio non può effettuare reazioni per parare.

INCANTESIMI

EQUIPAGGIAMENTO

Mazza da Baseball di Rita.

Ingaggio. 2 danni. Due mani.

Se ottieni 3 o più successi, infliggi 1 danno extra.

Dopo che hai ottenuto uno o più risultati pari a 1 mentre usi quest'arma, spunta 1 cerchio qualità. Se tutti i cerchi sono spuntati, quest'arma viene distrutta.

Pugno/Calcio. *Ingaggio.* 1 danno.

Giubbotto di Pelle Imbottito (Armatura). Riduci di 1 tutti i danni che stai per subire dagli attacchi in mischia (fino a un minimo di 1).

Introduzioni ai Principi dell'Economia. Una volta per sessione, mentre stai effettuando una trattativa commerciale con una creatura durante una scena narrativa, puoi effettuare un'azione complessa su **Carisma** tirando 1 dado extra. Se hai successo, puoi strappare un accordo favorevole (il prezzo di un oggetto viene dimezzato, o il soggetto della trattativa diventa più amichevole). Se fallisci, il soggetto della trattativa diventa socialmente ostile a te e al tuo gruppo.

Altro Equipaggiamento. Scarpe da corsa, 7 dollari.



Riepilogo dell'Investigatore

AZIONI SEMPLICI

Un'azione semplice fallisce raramente. Se sei in una scena strutturata, spendi 1 dado dalla tua riserva per effettuarla.

- ◆ **Movimento:** Alzati in piedi, sdraiati a terra oppure muoviti di un massimo di 3 metri.
- ◆ **Interazione:** Apri o chiudi qualcosa, come una porta. Afferra un oggetto vicino, estrailo o riponilo in un contenitore. Aziona un meccanismo semplice, come una leva o un pulsante.
- ◆ **Aiuto:** Spendi 1 dado (anche durante una scena narrativa) per fornire vantaggio a un altro personaggio nella sua prossima azione complessa effettuata entro la fine del turno degli investigatori successivo (non oltre la tua prossima azione).
- ◆ **Ricarica:** Rifornisci o ricarica un oggetto mentre non sei sotto pressione.

AZIONI COMPLESSE

Un'azione complessa potrebbe fallire con facilità e richiede la spesa di 1 o più dadi per essere tentata.

- ◆ **Disingaggio:** Mentre sei ingaggiato con un nemico, effettua un'azione complessa su **Scontro in Mischia**. Se hai successo, puoi muoverti di un massimo di 3 metri; se fallisci, non puoi più muoverti nel turno attuale.
- ◆ **Cura Orrori:** Effettua un'azione complessa su **Volontà** (se stai curando te stesso) o su **Carisma** (se stai curando un'altra creatura). Se hai successo, sostituisci 1 dado orrore nella riserva di dadi della creatura curata con 1 dado standard. Solo scene narrative.
- ◆ **Cura Danni:** Effettua un'azione complessa su **Sapienza** per tentare di curare una creatura. Se hai successo, aumenta il limite della riserva di dadi di quella creatura di 1 per ogni successo (di 3 per ogni successo se invece stai usando forniture mediche), ma non oltre il 6. Solo scene narrative.

- ◆ **Attacco:** Effettua un'azione complessa su **Scontro in Mischia** o **Scontro a Distanza** usando l'equipaggiamento appropriato. Se hai successo, infliggi danni pari al valore di danno dell'arma meno il valore di armatura del bersaglio.
- ◆ **Ricarica Sotto Pressione:** Mentre sei sotto pressione, se hai munizioni nelle vicinanze (o addosso), effettua un'azione complessa su **Agilità**. Se hai successo, ricarica la tua arma.

REAZIONI

Una reazione è un'azione complessa che puoi effettuare durante il turno del game master e che richiede la spesa di 1 dado per essere tentata.

- ◆ **Schivata/Parata/Resistenza:** Effettua un'azione complessa su **Agilità** (per schivare un attacco a distanza), **Scontro in Mischia** (per parare un attacco in mischia) o **Volontà** (per resistere a un attacco magico). Se hai successo, non subisci danni ed eviti tutti gli altri effetti dell'attacco.

TURNO DEGLI INVESTIGATORI

- ◆ Tutti gli investigatori agiscono insieme.
- ◆ Quando agisci, descrivi ciò che il tuo investigatore sta tentando di fare.
- ◆ Puoi effettuare azioni semplici o complesse spendendo dadi dalla tua riserva.
- ◆ **Sforzo:** All'inizio del turno degli investigatori, prima che le riserve di dadi vengano riempite, puoi curarti tutti i danni subiti (riportando al massimo il tuo limite della riserva di dadi). Se lo fai, subisci 1 lesione.

TURNO DEL GAME MASTER

- ◆ Puoi effettuare reazioni spendendo dadi dalla tua riserva.

AVANZARE DI LIVELLO

Due volte nel corso dell'avventura, il game master indicherà quando gli investigatori avanzano di livello.

- ◆ La prima volta, l'investigatore migliora 1 abilità a sua scelta.
- ◆ La seconda volta, l'investigatore migliora 2 abilità a sua scelta (non oltre 3+) oppure ottiene la capacità a seguire.

NUOVA CAPACITÀ

Salvataggio Disperato. Quando una creatura entro 3 metri sta per essere colpita da un attacco, puoi effettuare una reazione su **Atletica**. Se hai successo, puoi muoverti immediatamente davanti al bersaglio dell'attacco ed essere colpito al suo posto. Se ottieni un risultato di 6, l'attacco manca.

INTUZIONI

All'inizio di ogni sessione di gioco, ogni investigatore ottiene un ammontare di intuizioni pari al suo massimo. Durante la partita, un investigatore può spendere intuizioni nei seguenti modi:

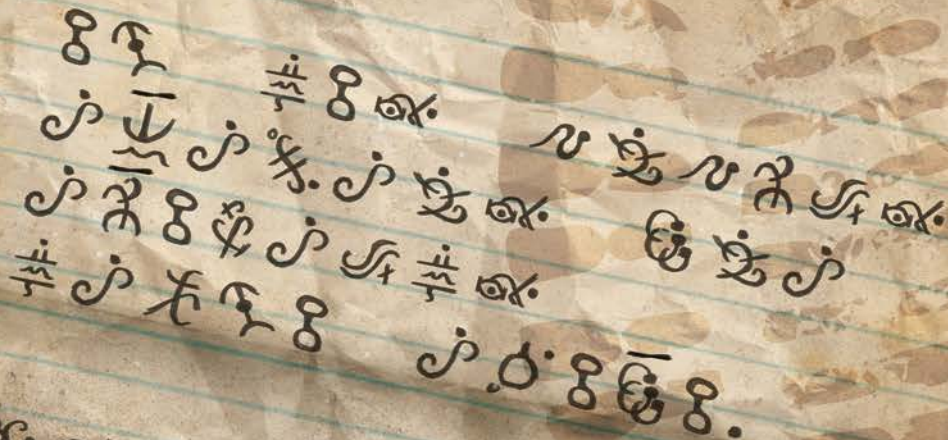
- ◆ Dopo aver effettuato con successo un'azione complessa, può spendere 1 intuizione per aggiungere 1 successo extra ai risultati.
- ◆ Prima di effettuare un'azione complessa o una reazione, può spendere 1 intuizione per effettuarla con vantaggio.
- ◆ Può spendere 1 o più intuizioni per introdurre un elemento narrativo in una scena in corso. Per esempio, un personaggio potrebbe trovare un bisturi con cui difendersi nel bel mezzo di uno scontro oppure introdurre una relazione preesistente con un PNG (tutti gli elementi narrativi sono soggetti all'approvazione del game master).
- ◆ Può spendere 1 o più intuizioni per evitare gli effetti di certi traumi, quando specificato.

La Tua Storia Finora...

Sei una studentessa della Facoltà di Economia all'Università Miskatonic di Arkham, Massachusetts. Qualche settimana fa, hai iniziato a notare che sempre più studenti avevano smesso di frequentare le lezioni: la cosa ti ha infastidito, ma hai pensato che non fossero affari tuoi. Tre giorni fa, però, sono ufficialmente diventati affari tuoi quando la tua migliore amica, Elsie Moore, non si è presentata alla vostra corsa mattutina. Quando tu e Grant Moses, fattorino all'Ospedale Saint Mary nonché tuo compagno di studi, avete controllato la sua stanza nel dormitorio, avete trovato del sangue secco e una strana pagina di diario, ma non Elsie. I simboli su quella pagina ti hanno insospettito non poco, così l'hai presa con te e ti sei diretta subito alla polizia per denunciare la scomparsa di Elsie.

Uno squallido agente di nome Billy Cooper ha ascoltato distrattamente la tua storia, ridendo e insinuando che probabilmente la tua amica era scappata perché non era tagliata per l'università. L'avresti preso a pugni più che volentieri in quel momento, ma ti sei trattenuta e hai deciso di guardarti un po' in giro in cerca di risposte.

Con la pagina di diario come unico indizio, ti sei intrufolata tra gli scaffali della collezione privata della Biblioteca Orne sperando di trovare un codice in grado di interpretare quel documento, ma il tuo ficcanasare ha attirato l'attenzione della bibliotecaria Daisy Walker. Non avevi intenzione di rivelarle nulla, finché lo sguardo nei suoi occhi quando hai accennato alla scomparsa di Elsie non ha fatto scattare qualcosa dentro di te e hai deciso di fidarti. Dopo una rapida telefonata, Daisy Walker ha agguantato una pila di libri appartenenti alla collezione privata e ti ha preso con sé. Poche ore dopo, vi siete ritrovate davanti all'appartamento del detective privato Joe Diamond.



The image shows a piece of aged, yellowed paper with horizontal green lines. It is covered in handwritten symbols that appear to be a form of shorthand or a cipher. The symbols are arranged in several lines, with some characters resembling letters like 'S', 'T', 'E', 'M', 'O', 'D', 'I', 'C', 'A', 'L' but often combined or modified. There are also some symbols that look like numbers or specific characters. The handwriting is somewhat messy and hurried.



This block shows a continuation of the handwritten symbols from the previous block. The symbols are more fragmented and less clearly defined, appearing as a series of disconnected characters and marks. Some resemble the letters 'S', 'T', 'E', 'M', 'O', 'D', 'I', 'C', 'A', 'L' but are often combined or modified. The handwriting is consistent with the previous block, appearing hurried and somewhat illegible.

ARKHAM HORROR

IL GIOCO DI RUOLO



William Yorick



William Yorick

BECCHINO

ABILITÀ

6+	AGILITÀ	SAPIENZA	6+
4+	ATLETICA	VOLONTÀ	5+
6+	INGEGNO	SCONTO IN MISCHIA	5+
4+	CARISMA	SCONTO A DISTANZA	5+
4+	PERCEZIONE	OCCULTO	5+



TALENTI

Bis. Dopo che un alleato ha attaccato con successo un bersaglio ingaggiato con te, puoi spendere 1 dado per effettuare un'azione complessa su **Atletica**. Se hai successo, il bersaglio viene spinto via di 1,5 metri. Se ci sono ostacoli sul percorso, subisce 1 danno; altrimenti, cade a terra.

Prove Generali. Puoi effettuare un'azione semplice per prepararti fisicamente. Se lo fai, la prossima volta che effettui un'azione complessa su **Atletica** o **Scontro in Mischia** durante il turno attuale puoi ripetere il tiro di un qualsiasi numero di dadi; devi usare il secondo risultato.

EQUIPAGGIAMENTO

Badile da Becchino. Ingaggio. 2 danni. Due mani. Se ottieni 3 o più successi, infliggi 1 lesione.

Pugno/Calcio. Ingaggio. 1 danno.

Giubbotto di Pelle Pesante (Armatura). Riduci di 1 tutti i danni che stai per subire dagli attacchi in mischia (fino a un minimo di 1).

Lampada a Kerosene. Quando questo oggetto viene acceso, illumina entro un raggio di 6 metri.

Altro Equipaggiamento. Guanti pesanti, scatola di fiammiferi, fiaschetta di whiskey, 8 dollari.

INCANTESIMI

Riepilogo dell'Investigatore

AZIONI SEMPLICI

Un'azione semplice fallisce raramente. Se sei in una scena strutturata, spendi 1 dado dalla tua riserva per effettuarla.

- ◆ **Movimento:** Alzati in piedi, sdraiati a terra oppure muoviti di un massimo di 3 metri.
- ◆ **Interazione:** Apri o chiudi qualcosa, come una porta. Afferra un oggetto vicino, estrailo o riponilo in un contenitore. Aziona un meccanismo semplice, come una leva o un pulsante.
- ◆ **Aiuto:** Spendi 1 dado (anche durante una scena narrativa) per fornire vantaggio a un altro personaggio nella sua prossima azione complessa effettuata entro la fine del turno degli investigatori successivo (non oltre la tua prossima azione).
- ◆ **Ricarica:** Rifornisci o ricarica un oggetto mentre non sei sotto pressione.

AZIONI COMPLESSE

Un'azione complessa potrebbe fallire con facilità e richiede la spesa di 1 o più dadi per essere tentata.

- ◆ **Disingaggio:** Mentre sei ingaggiato con un nemico, effettua un'azione complessa su **Scontro in Mischia**. Se hai successo, puoi muoverti di un massimo di 3 metri; se fallisci, non puoi più muoverti nel turno attuale.
- ◆ **Cura Orrori:** Effettua un'azione complessa su **Volontà** (se stai curando te stesso) o su **Carisma** (se stai curando un'altra creatura). Se hai successo, sostituisci 1 dado orrore nella riserva di dadi della creatura curata con 1 dado standard. Solo scene narrative.
- ◆ **Cura Danni:** Effettua un'azione complessa su **Sapienza** per tentare di curare una creatura. Se hai successo, aumenta il limite della riserva di dadi di quella creatura di 1 per ogni successo (di 3 per ogni successo se invece stai usando forniture mediche), ma non oltre il 6. Solo scene narrative.

- ◆ **Attacco:** Effettua un'azione complessa su **Scontro in Mischia** o **Scontro a Distanza** usando l'equipaggiamento appropriato. Se hai successo, infliggi danni pari al valore di danno dell'arma meno il valore di armatura del bersaglio.
- ◆ **Ricarica Sotto Pressione:** Mentre sei sotto pressione, se hai munizioni nelle vicinanze (o addosso), effettua un'azione complessa su **Agilità**. Se hai successo, ricarica la tua arma.

REAZIONI

Una reazione è un'azione complessa che puoi effettuare durante il turno del game master e che richiede la spesa di 1 dado per essere tentata.

- ◆ **Schivata/Parata/Resistenza:** Effettua un'azione complessa su **Agilità** (per schivare un attacco a distanza), **Scontro in Mischia** (per parare un attacco in mischia) o **Volontà** (per resistere a un attacco magico). Se hai successo, non subisci danni ed eviti tutti gli altri effetti dell'attacco.

TURNO DEGLI INVESTIGATORI

- ◆ Tutti gli investigatori agiscono insieme.
- ◆ Quando agisci, descrivi ciò che il tuo investigatore sta tentando di fare.
- ◆ Puoi effettuare azioni semplici o complesse spendendo dadi dalla tua riserva.
- ◆ **Sforzo:** All'inizio del turno degli investigatori, prima che le riserve di dadi vengano riempite, puoi curarti tutti i danni subiti (riportando al massimo il tuo limite della riserva di dadi). Se lo fai, subisci 1 lesione.

TURNO DEL GAME MASTER

- ◆ Puoi effettuare reazioni spendendo dadi dalla tua riserva.

AVANZARE DI LIVELLO

Due volte nel corso dell'avventura, il game master indicherà quando gli investigatori avanzano di livello.

- ◆ La prima volta, l'investigatore migliora 1 abilità a sua scelta.
- ◆ La seconda volta, l'investigatore migliora 2 abilità a sua scelta (non oltre 3+) oppure ottiene la capacità a seguire.

NUOVA CAPACITÀ

Secondo Tempo. Una volta per sessione, puoi effettuare un'azione complessa su **Volontà** per tentare di curarti. Se hai successo, la tua riserva di dadi viene riempita fino al suo limite attuale. Se ottieni 2 o più successi, puoi anche curarti 1 lesione.

INTUZIONI

All'inizio di ogni sessione di gioco, ogni investigatore ottiene un ammontare di intuizioni pari al suo massimo. Durante la partita, un investigatore può spendere intuizioni nei seguenti modi:

- ◆ Dopo aver effettuato con successo un'azione complessa, può spendere 1 intuizione per aggiungere 1 successo extra ai risultati.
- ◆ Prima di effettuare un'azione complessa o una reazione, può spendere 1 intuizione per effettuarla con vantaggio.
- ◆ Può spendere 1 o più intuizioni per introdurre un elemento narrativo in una scena in corso. Per esempio, un personaggio potrebbe trovare un bisturi con cui difendersi nel bel mezzo di uno scontro oppure introdurre una relazione preesistente con un PNG (tutti gli elementi narrativi sono soggetti all'approvazione del game master).
- ◆ Può spendere 1 o più intuizioni per evitare gli effetti di certi traumi, quando specificato.

La Tua Storia Finora...

Sei William Yorick, un becchino con il cuore di un attore. Ti occupi dei defunti di Arkham, mantenendo l'ordine e la pace nei luoghi in cui riposano mentre ti eserciti a recitare le battute di dozzine di opere teatrali davanti a quel pubblico silente. Nel corso delle ultime settimane, però, la dignità dei morti e la solitudine della loro compagnia sono state compromesse: una tomba dopo l'altra è stata depredata e i cadaveri fatti a pezzi, rosicchiati e portati via. Ossa e ricordi sparsi nei cimiteri come comuni rifiuti... Tutto questo ti ha fatto ribollire il sangue, oltre che spezzare il cuore.

Notte dopo notte, sei rimasto di guardia per cercare di cogliere i ladri sul fatto. La quarta notte senza alcun segno dei colpevoli, tuttavia, devi esserti appisolato. La cosa successiva che ricordi è che sei stato risvegliato dalla mano gentile di Padre Iwanicki, un sacerdote in visita alla chiesa adiacente al cimitero che stavi sorvegliando. Egli ti ha rivelato che i defunti non sono gli unici a scomparire, e che i frequentatori abituali della chiesa e la gente comune di Arkham stanno facendo la stessa fine. Padre Iwanicki ha chiesto il tuo aiuto per portare giustizia ai morti e salvezza ai vivi, e tu hai accettato: questo è, senza dubbio, il ruolo della tua vita.

Dopo esserti riposato un po' su insistenza del sacerdote, ti sei incamminato verso l'appartamento di Joe Diamond, un detective privato: speri che lui possa aiutarti a trovare i mostri che si aggirano per le strade e i cimiteri di Arkham.

VECCHIO CIMITERO DI ARKHAM

NOME DEL DECEDUTO:

DATA: 14 Agosto 1926

Jane Doe

INUMAZIONE: #124

NOTE: Inumazione organizzata dall'Ospedale

Saint Mary e pagata su concessione della

Arkham.

VECCHIO CIMITERO DI ARKHAM

NOME DEL DECEDUTO:

Robert Lowes

DATA: 6 Agosto 1926

INUMAZIONE: #122

NOTE: Resti non reclamati, nessun parente in vita. Inumazione organizzata dall'Ospedale Saint Mary e pagata su concessione della città di Arkham.

FIRMA: Ruth Turner, necrofora,
Ospedale Saint Mary

*L'ospedale sta
vendendo i cadaveri?
Necrofora?*

*Un'altra
tomba vuota.*

...rner, necrofora,
...e Saint Mary