



REGOLAMENTO



CTHULHU
DEATH MAY DIE
PAURA DELL'IGNOTO



INDICE

CONTENUTO	2
PANORAMICA	4
EPISODI	5
GRANDI ANTICHI	5
PLANCIA DELLA STORIA	6
CARTE SCOPERTA	6
CARTE MITO	7
NEMICI	7
INVESTIGATORI	8
Tensione.....	8
Ferite.....	8
Abilità.....	8
Sanità Mentale.....	8
TESSERE E CASELLE	9
PREPARAZIONE	10
DADI E PROVE	11
DADI BONUS	11
SUBIRE TENSIONE PER RIPETERE UN TIRO	11
MODIFICARE I TIRI	11
APPLICARE I RISULTATI	12
SEQUENZA DEL TURNO	13
1. EFFETTUARE 3 AZIONI	13
Azioni Gratuite.....	13
Azioni Speciali.....	13
Corsa.....	13
Attacco.....	14
Riposo.....	14
Scambio.....	14
Azioni di Episodio.....	15
2. PESCARE UNA CARTA MITO	15
Evocazione del Grande Antico.....	15
Effetti Speciali.....	15
Evocare Nemici.....	15
3. INDAGARE O COMBATTERE!	16
Difendersi dai Nemici.....	17
4. RISOLVERE LA FINE DEL TURNO	17
1. Effetti di Fine Turno.....	17
2. Fuoco!.....	17
3. Controllare la Pila degli Scarti delle Carte Mito.....	18
4. Controllare l'Evocazione del Grande Antico.....	18
5. Effetti di Fine Turno del Grande Antico.....	18
MORTE DI UN INVESTIGATORE	19
INTERROMPERE IL RITUALE	19
COMBATTERE IL GRANDE ANTICO	19
LIMITE DEI COMPONENTI	20
RISOLVERE PARITÀ E AMBIGUITÀ	20
CONTROLLARE LA DISTANZA	20
FINE DELLA PARTITA	20
REGOLE IGNOTO	21
CONCETTI AGGIUNTIVI	21
Plancia Ignoto.....	21
Mostri Ignoto.....	21
Carte Mito Ignoto.....	21
Reliquie Ignoto.....	21
Preparazione Aggiuntiva.....	22
REGOLARE LA DIFFICOLTÀ	23
CODICE DELLE ABILITÀ	24
TRAMA DEGLI EPISODI	25
INDICE ANALITICO	27
RICONOSCIMENTI	27
RIASSUNTO DELLE REGOLE	28

CONTENUTO



Plancia della Storia



Plancia Ignoto a Due Facce



23 Carte Mostri Ignoto



16 Tessere a Due Facce



8 Carte Follia



12 Carte Reliquia Ignoto



3 Dadi Standard

5 Dadi Bonus



4 Carte Mito Ignoto



5 Basi Colorate



30 Tentacoli Indicatori

57 SEGNALINI



26 Segnalini Ferita



3 Segnalini Portale



1 Segnalino Avanzamento



4 Segnalini Luogo Casuale



12 Segnalini Fuoco



2 Segnalini Scale



2 Segnalini Tunnel



6 Segnalini Abilità di Livello 1



1 Segnalino Casella di Partenza

**SCATOLA DEL GRANDE
ANTICO - TSATHOGGUA**

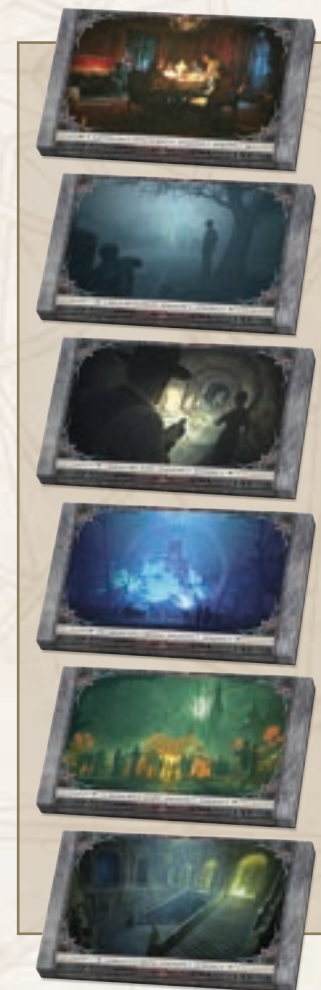


**SCATOLA DEL GRANDE
ANTICO - AZATHOTH**



6 SCATOLE DEGLI EPISODI

(Contenuti mostrati sul retro di ogni scatola)



10 Investigatori



10 Schede Investigatore

18 Mostri

10 Cultisti





*La follia perseguita le nostre ombre.
Paziente. Bisbigliante. Strisciante.*

*Ma coloro che imboccano questo chimerico
sentiero, procedendo lungo il confine
che separa l'ascoltare dal farneticare,
potrebbero percepire una flebile speranza
per l'umanità. I culti sono ciechi davanti
all'opportunità che forgianno: un difetto
mortale per i loro padroni immortali.*

*Ascoltate con attenzione le parole
fruscianti che vi sfiorano la mente e le
spingetevi oltre le risate isteriche e le
ire feroci che scatenano sul mondo.
Scoprite le loro debolezze. Interrompete
i loro rituali. E mostrate a questi Grandi
Antichi che perfino la morte può morire.*

Conoscete già le regole di **Death May Die**? Potete andare direttamente a pagina 21 per trovare nuove regole e contenuti di **Paura dell'Ignoto**.

PANORAMICA

All'inizio di ogni partita, scegliete una scatola Episodio e una scatola Grande Antico unendo i relativi contenuti. L'Episodio descriverà la disposizione della mappa, il rituale che cercherete di interrompere (e il modo per interromperlo), nonché le capacità dei mostri presenti nella partita. Il Grande Antico costituirà il boss finale che dovrete affrontare e rappresenterà una sfida a parte, assieme ai suoi servitori speciali.



In **Cthulhu: Death May Die - Paura dell'Ignoto** un gruppo da 1 a 5 giocatori controlla gli investigatori che, collaborando, vinceranno o perderanno la partita tutti assieme. In ogni partita l'obiettivo è sempre lo stesso: interrompere il rituale per poi uccidere il Grande Antico.

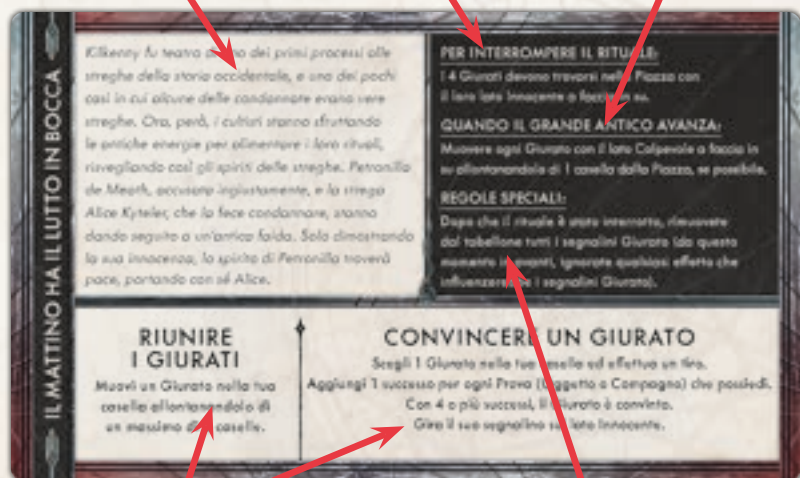
EPISODI

Ogni episodio ha le proprie carte Episodio, carte Mito e carte Scoperta specifiche, nonché alcuni segnalini speciali.

Brano narrativo da leggere all'inizio dell'episodio.

Come interrompere il rituale e rendere il Grande Antico vulnerabile agli attacchi.

Cosa accade quando il Grande Antico avanza lungo il suo tracciato di Evocazione (il tracciato è descritto nella pagina successiva).



Due azioni speciali che gli investigatori possono effettuare durante questo episodio.

Regole aggiuntive da seguire durante questo specifico episodio

Il retro di ogni carta Episodio mostra come preparare l'episodio. Questo argomento è spiegato in dettaglio alle pagine 9 e 10.



GRANDI ANTICHI

Ogni Grande Antico è accompagnato dai suoi Cultisti e mostri particolari, dalle proprie carte Mito con cui tenterà di ostacolare gli investigatori e dalle carte Grande Antico in vari Stadi che si susseguiranno man mano che la partita prosegue. Finché il rituale non viene interrotto, gli investigatori non possono attaccare il Grande Antico anche se è già stato evocato sul tabellone!



PLANCIA DELLA STORIA

La Plancia della Storia, che si usa in ogni partita, è il luogo che raccoglie tutte le informazioni.



Il tracciato di Evocazione mostra il progresso del Grande Antico che sta per manifestarsi nel nostro mondo. La miniatura del Grande Antico parte dall'estremità sinistra del tracciato e progredisce verso destra. Quando entra in una casella rossa, viene evocato (viene evocato prima, se il rituale viene interrotto). Dopo che il Grande Antico è stato evocato nel nostro mondo, il segnalino Avanzamento viene collocato sul tracciato e viene spostato al posto della miniatura. Se il segnalino Avanzamento arriva alla fine del tracciato, il Grande Antico conquista il mondo e gli investigatori perdono!

Le 4 carte Stadio del Grande Antico vanno collocate qui, impilate in ordine e a faccia in su.

La carta Episodio e i suoi mostri vanno collocati qui.



I Servitori del Grande Antico (i Cultisti e un mostro speciale) vanno collocati qui.

CARTE SCOPERTA

Ogni episodio prevede 15 carte Scoperta che includono Oggetti, Compagni e Condizioni che possono aiutare o ostacolare gli investigatori. La maggior parte delle carte Scoperta può essere reclamata soddisfacendo i requisiti elencati nella sezione centrale della carta. Gli investigatori reclamano il lato destro o sinistro della carta, inserendola sotto la loro scheda investigatore, sul lato appropriato. Le carte Scoperta sono spiegate in dettaglio a pagina 16.



Se non viene specificato quando l'investigatore può usare un effetto di una carta Scoperta, quell'effetto può essere usato in qualsiasi momento nel turno dell'investigatore. Tuttavia non può essere usato mentre si risolve un'altra carta o un altro effetto, o durante un tiro.

Gli investigatori possono avere più di 1 carta Scoperta su ogni lato della scheda investigatore.





◆ CARTE MITO ◆

Le carte Mito sono portatrici degli orrori di ogni partita. I giocatori impareranno a odiarle. Metà delle carte Mito di una partita proviene dalla scatola Episodio e l'altra metà proviene dalla scatola Grande Antico.

A ogni turno, dopo avere effettuato le sue azioni, il giocatore attivo pesca una carta Mito. Alcune muovono e/o evocano i nemici. Altre spingono gli investigatori verso la follia. Altre ancora, sono pure peggio. Queste carte sono spiegate in dettaglio a pagina 15.



La maggior parte delle carte Mito presenta un simbolo Evocazione del Grande Antico. Quando ci sono 3 simboli Evocazione nella pila degli scarti delle carte Mito, il Grande Antico avanza lungo il tracciato di Evocazione (vedere pagina 18).

◆ NEMICI ◆

Il termine “nemici” si riferisce ai Cultisti, ai mostri e al Grande Antico (una volta che viene evocato sul tabellone). **Un qualsiasi nemico che non sia un Cultista o il Grande Antico è un “mostro”.** Tutto ciò che fa riferimento ai Cultisti influenza solo i Cultisti. Tutto ciò che fa riferimento ai mostri influenza solo i mostri. Tutto ciò che fa riferimento al Grande Antico influenza solo il Grande Antico.



Le carte dei nemici mostrano la loro salute, i dadi che usano per attaccare e una capacità speciale che potrebbe avere effetto in varie circostanze. Le carte mostrano inoltre il numero totale di miniature che dovrebbero essere disponibili nella riserva. Se un episodio utilizza mostri specifici, tutte le miniature che non sono presenti nella preparazione vanno tenute in una riserva, pronte per essere evocate.

INVESTIGATORI

Ogni investigatore possiede una scheda con un contatore delle ferite, un contatore della tensione, un contatore della sanità mentale e 3 abilità. Di tutti questi valori si tiene il conto con gli indicatori a forma di tentacoli di plastica del proprio colore. Ogni scheda è dotata anche di slot sul lato destro e sinistro dove inserire le carte Scoperta reclamate. Non c'è limite al numero di carte Scoperta che possono essere inserite negli slot di un investigatore.

TENSIONE

La tensione viene utilizzata per cercare di rivolgere una situazione a favore dell'investigatore. I giocatori possono sempre aumentare la tensione dell'investigatore per ripetere il tiro di 1 dado che hanno appena tirato. Molte carte Scoperta richiedono inoltre che l'investigatore subisca tensione per poterle reclamare. In genere, l'unica conseguenza di essere al massimo della tensione è che l'investigatore non potrà accumulare ulteriore tensione (anche se certi effetti potrebbero invece infliggere delle ferite). Gli investigatori possono subire un massimo di 4 tensioni senza aver bisogno di curarsi.

FERITE

Se l'indicatore raggiunge il teschio alla fine del contatore delle ferite, l'investigatore è morto (vedere "Morte di un Investigatore" a pagina 19).

NOTA: *Un investigatore o un Compagno non può subire più ferite della sua salute rimasta.*

ABILITÀ

Le 3 abilità dell'investigatore gli permettono di piegare le regole a suo favore. Quella in alto è la sua abilità personale, un'abilità unica per ogni investigatore, mentre le altre 2 abilità sono condivise tra più investigatori (quindi più investigatori possono avere una stessa abilità). Tutte le abilità partono al primo livello, ma aumenteranno man mano che gli investigatori avvanzeranno di livello. Certe abilità si sostituiscono alle abilità di livello più basso con l'aumentare di livello, mentre altre le estendono, come descritto sull'abilità. Potete trovare la descrizione di ogni abilità comune a partire da pagina 24.

SANITÀ MENTALE

Ogni volta che un investigatore perde sanità mentale, l'indicatore sul suo contatore della sanità mentale avanza verso destra. Se arriva al teschio alla fine del contatore, l'investigatore viene divorato dalla pazzia ed eliminato (vedere "Fine della Partita" a pagina 20).

Il contatore contiene alcune caselle Soglia di Follia (🌀) che attivano la follia dell'investigatore e fanno avanzare di livello un'abilità. Alcune gli forniscono anche dei dadi bonus permanenti. Quando un investigatore perde un ammontare di sanità mentale (tramite i tiri dei dadi, le carte Scoperta o le carte Mito) superiore a quella richiesta per raggiungere la 🌀 successiva, l'indicatore si ferma alla 🌀 e ogni ulteriore perdita di sanità mentale viene ignorata.

- Ottenere Dadi Bonus

4 delle caselle 🌀 hanno un dado bonus verde 🟢 sotto di esse. Quando l'indicatore arriva su una di queste caselle, l'investigatore aggiunge +1 dado bonus a qualsiasi tiro che effettua per il resto della partita, fatta eccezione per i tiri contro sé stessi (vedere pagina 11).

- Attivare le Follie

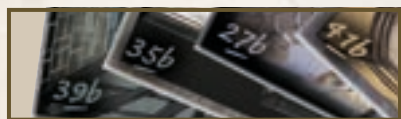
Ogni investigatore riceve una carta follia all'inizio della partita. Ogni volta che il suo indicatore sul contatore della sanità mentale arriva a una 🌀, quella follia si attiva. Applicate i sintomi della carta. Se più investigatori raggiungono una 🌀 nello stesso momento, si attivano in senso orario a partire dall'investigatore attuale.

- Fare Avanzare di Livello le Abilità

Quando l'indicatore raggiunge una 🌀, dopo avere attivato la sua follia, l'investigatore fa avanzare il livello di 1 sua abilità: scegliete 1 abilità e spostate il suo indicatore di 1 casella verso destra.



TESSERE E CASELLE



Ogni tessera ha due facce ed è contrassegnata con un codice per facilitare la preparazione.

Ogni mappa contiene 3 Portali: Rosso, Giallo e Blu. È in questi portali che vengono evocati i nemici.



Le caselle sono delimitate dai muri e dai passaggi.

Alcune tessere contengono 1 casella mentre altre ne contengono 2 o 3.

Sul tabellone gli investigatori possono muoversi soltanto attraverso i passaggi che contengono frecce di collegamento su entrambe le caselle. Se c'è soltanto un passaggio su un lato (o un passaggio che conduce fuori dal tabellone) ma non c'è nulla sull'altro lato, gli investigatori non possono attraversare quel passaggio.

Alcune mappe contengono delle scale o un tunnel. Gli investigatori possono muoversi da una casella con uno di quei segnalini a una casella con il segnalino corrispondente. Le caselle collegate in questo modo sono considerate adiacenti a tutti i fini del gioco. Se uno di quei segnalini viene rimosso per qualsiasi motivo, le caselle smettono di essere adiacenti.

Non c'è limite al numero di miniature che possono occupare ogni casella.

Una casella è adiacente a un'altra se sono a 1 casella di distanza l'una dall'altra. In altre parole, se è possibile per una miniatura muoversi da una casella all'altra, queste caselle sono considerate adiacenti.

Se un effetto permette a un investigatore di considerare adiacenti delle caselle, quelle caselle vanno considerate adiacenti solo per quell'investigatore e solo quando specificato dalla carta (in genere durante un'azione di Corsa).



CASELLE SICURE

Una casella è Sicura quando non contiene alcun nemico.

PREPARAZIONE



1. Preparate la **Plancia della Storia**, i **segnalini** e i **dadi**.

2. Scegliete un Grande Antico. Estraete la **miniatura del Grande Antico** dalla sua scatola e collocatela sulla casella di partenza del tracciato di Evocazione. Collocate la **carta di consultazione dei Servitori** sulla Plancia della Storia. Disponete le 8 **carte Mito** e gli eventuali **segnalini**. Collocate le **carte Stadio del Grande Antico** in ordine, a faccia in su, sulla Plancia della Storia. Lo Stadio I deve trovarsi in cima al mazzo.

3. Scegliete un episodio. Estraete dalla scatola le sue 8 **carte Mito**, 15 **carte Scoperta**, la **carta Episodio** e i **segnalini**. Collocate la **carta di consultazione dei Mostri** sulla Plancia della Storia.

4. Estraete dalla scatola **TUTTE** le miniature dei nemici mostrati sulle carte di consultazione (altri mostri saranno usati solo se giocate con i Mostri Ignoto, descritti a pagina 21).

5. Preparate il tabellone della mappa in base alle istruzioni sul retro della carta Episodio, che includono la disposizione delle tessere della mappa e la collocazione delle miniature nemiche e dei segnalini sulle caselle indicate. Poi girate la carta Episodio e collocatela sulla Plancia della Storia. Le eventuali miniature dei Cultisti e dei mostri che non sono state collocate sul tabellone restano nella riserva, accanto alla Plancia della Storia, pronte a essere evocate successivamente.

6. Mescolate assieme le 16 carte **Mito** e collocatele a faccia in giù.

7. Mescolate il **mazzo delle carte Scoperta** dell'episodio e collocatelo a faccia in giù.

8. Ogni giocatore sceglie una **scheda investigatore** e la sua **miniatura**. Inserite la vostra miniatura su una base colorata per riconoscerla più facilmente. Collocate le miniature sulla casella di partenza dell'episodio. **In una partita IN SOLITARIO, scegliete 2 investigatori. Li controllerete entrambi, alternando i turni tra l'uno e l'altro.**

9. Collocate i 6 **tentacoli indicatori** del vostro colore sulla vostra scheda investigatore: 3 sul primo livello delle abilità del vostro investigatore e gli altri 3 sulla casella all'estrema sinistra degli indicatori delle ferite, della tensione e della sanità mentale.

10. Mescolate le **carte Follia** e distribuitene 1 a ogni investigatore, poi mettete da parte le altre. I giocatori collocano la propria carta a faccia in su accanto alla propria scheda investigatore.

11. Determinate casualmente un giocatore di partenza. Quel giocatore prende il mazzo delle carte **Mito** e svolgerà il primo turno.

DADI E PROVE



Nel corso della partita, tirerete i dadi per determinare il risultato di alcune azioni o effetti. In genere capiterà quando vi verrà richiesto o durante l'attacco di un nemico.

Effettuare un Tiro

Alcune azioni e carte Scoperta vi richiedono di "effettuare un tiro". Quando i giocatori effettuano un tiro, tirano sempre 3 dadi standard neri (a cui potrebbero aggiungersi dei dadi verdi bonus).

Attacco dei nemici

I nemici tirano un numero e un tipo specifico di dadi per i loro attacchi, come indicato sulla loro carta di consultazione.

Tirare Contro Sé stessi

Alcuni effetti e capacità richiedono di "tirare contro sé stessi". I tiri contro un giocatore sono tiri in cui i successi sono penalizzanti per il giocatore. Gli attacchi dei nemici e i tiri per il Fuoco (vedere pagina 17) sono esempi di "tirare contro sé stessi".

Ogni dado può fornire 4 diversi possibili risultati:



- **Successo:** Questo significa che l'investigatore (o il nemico) ha avuto successo (o un successo parziale) nel proprio tentativo. Se l'investigatore stava attaccando, ha colpito il suo bersaglio. Se un nemico stava attaccando, ha colpito il suo bersaglio. In certi casi i giocatori avranno bisogno di raggiungere un determinato ammontare di successi con un singolo tiro.



- **Simbolo degli Antichi:** Questi simboli non significano nulla, a meno che l'investigatore non sia in possesso di un'abilità o di una carta che li utilizzi.



- **Tentacolo:** Pazzia! Per ogni tentacolo l'investigatore perde 1 sanità mentale, spostando il suo indicatore di 1 casella verso destra.

IMPORTANTE: I tentacoli di OGNI tiro costano sanità mentale agli investigatori, a prescindere dal fatto che stiano attaccando, siano attaccati o stiano semplicemente "effettuando un tiro".



- **Vuoto:** Nessun effetto nella maggior parte dei casi.

DADI BONUS



Certe abilità e certe carte possono fornire a un investigatore dei dadi verdi bonus, come indicato nella loro descrizione. Anche alcune prove possono fornire all'investigatore dei dadi bonus se possiedono una capacità correlata. Infine, raggiungere certe Soglie di Follia permetterà di aggiungere dei dadi bonus permanenti a TUTTI i tiri di quell'investigatore, a eccezione dei tiri contro sé stessi.

NOTA: I dadi bonus non contengono un'icona tentacolo.

NOTA: Non c'è limite al numero di dadi standard e dadi bonus che possono essere aggiunti a un tiro (se siete a corto di dadi, annotate i risultati e tirate di nuovo gli stessi dadi).

NOTA: Quando tirate i dadi, non potete decidere di tirare meno dadi di quanti vi è concesso tirarne (a meno che l'effetto non sia opzionale).

SUBIRE TENSIONE PER RIPETERE UN TIRO



Dopo avere tirato i dadi, i giocatori possono far subire 1 tensione al loro investigatore per "ripetere 1 tiro", ovvero ritirare 1 singolo dado del tiro precedente, ignorando il risultato originale. I giocatori possono farlo tutte le volte che desiderano e su un qualsiasi tiro effettuato, finché la tensione dell'investigatore non

arriva al massimo. Quando i nemici attaccano, sono i giocatori a tirare per loro e anche in quel caso possono subire tensione per ripetere il tiro dei loro dadi.

MODIFICARE I TIRI

Alcuni effetti o capacità possono essere applicati ai tiri. A meno che non sia specificato diversamente, quelle capacità si applicano a TUTTI i tiri effettuati dagli investigatori, compresi quelli contro sé stessi. Attenzione, però: alcune sono opzionali.



APPLICARE I RISULTATI

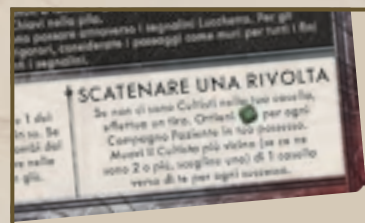
Una volta che un giocatore ha terminato di utilizzare i tiri ripetuti, contegiate il numero di ogni risultato ottenuto (ricordate che alcune facce dei dadi contengono 2 risultati). Assicuratevi di applicare qualsiasi cambiamento di simbolo dato dalle capacità (per esempio contando i ★ come successi).

NOTA: Se un effetto conta un'icona come se fosse un'altra icona (per esempio Maestria Arcana), quell'icona smette di contare come l'icona originale, a meno che non sia specificato diversamente nell'effetto. Questo significa che un'icona non può essere cambiata da 2 capacità diverse, a meno che una di quelle capacità non dica che l'icona continua a contare come l'originale.

Poi applicate i risultati del tiro in quest'ordine:

1. Usare gli Eventuali Successi:

- Se è un investigatore ad attaccare, questi successi sono ferite da applicare al suo bersaglio.
- Se è un nemico ad attaccare, anche in questo caso i successi sono ferite da applicare al suo bersaglio (solitamente un investigatore).
- Se ai giocatori viene richiesto di "effettuare un tiro" da un'azione o un effetto, devono seguire le istruzioni dell'azione o effetto corrispondente. In certi casi devono eguagliare o superare il numero di successi indicato sulla carta per avere successo. In altri, possono fare qualcosa per ogni successo ottenuto al tiro.



Questo episodio consente all'investigatore di effettuare un'azione speciale. Mentre si trova su una casella senza Cultisti, effettua un tiro e muove il Cultista più vicino di 1 casella verso di sé per ogni successo ottenuto.


2. Risolvere gli Effetti:

- Risolvete gli eventuali effetti che potrebbero dipendere dal risultato del tiro.

Esempi: "Se ferito...", "Se sopravvive a un attacco...", "Quando il nemico muore..."

3. Applicare gli Eventuali Tentacoli:

- L'investigatore perde 1 sanità mentale per ogni tentacolo ottenuto al tiro (muovete il suo indicatore di 1 casella verso destra sul contatore della sanità mentale).

- Se l'investigatore raggiunge una casella  sul suo contatore della sanità mentale, smettete di muovere l'indicatore (anche se non è stato perso l'ammontare completo di sanità mentale), attivate la sua follia e aumentate di livello un'abilità (vedere "Sanità Mentale" a pagina 8).

SEQUENZA DEL TURNO



1. Effettuare 3 Azioni
2. Pescare una Carta Mito
3. Indagare o Combattere!
4. Risolvere la Fine del Turno

1. EFFETTUARE 3 AZIONI

Durante il suo turno, l'investigatore attivo può effettuare 3 azioni. Può effettuare la stessa azione più volte. Esistono 4 azioni disponibili in tutti gli episodi e 2 azioni uniche per ogni episodio. Inoltre, alcuni effetti possono dare accesso ai giocatori ad azioni gratuite o speciali.

Alcune azioni possono essere effettuate soltanto su una casella Sicura. Una casella Sicura è una casella priva di nemici.

■ AZIONI GRATUITE

Alcuni effetti e capacità possono essere usati come un'azione gratuita. Possono essere usati solo durante questa fase del turno, prima o dopo altre azioni.

■ AZIONI SPECIALI

Alcuni effetti e capacità possono essere usati come un'azione speciale. Possono essere usati solo durante questa fase del turno, e i giocatori devono spendere 1 delle loro azioni per farlo.

■ CORSA

L'investigatore si muove di un massimo di 3 caselle. Può muoversi da una casella all'altra solo se è presente un passaggio su entrambe le caselle (come indicato dalle frecce sui due lati). Può anche passare tra 2 caselle che contengano entrambe un segnalino scale o tunnel.

Quando un investigatore esce da una casella dove sono presenti dei nemici, TUTTI i nemici in quella casella lo seguono nella sua nuova casella (anche se sulla casella di partenza c'erano altri investigatori). Quando un investigatore esce da una casella con uno o più segnalini Fuoco, prende 1 segnalino Fuoco dalla riserva per ogni segnalino sulla casella e lo colloca sulla propria scheda investigatore. I segnalini già presenti sulla casella rimangono dove sono senza essere toccati (vedere "Fuoco!" a pagina 17).

NOTA: A meno che non sia specificato diversamente, quando un investigatore si muove senza effettuare un'azione di Corsa prende comunque i segnalini Fuoco e viene seguito dai nemici anche se non è il suo turno.

Fanno eccezione gli effetti che "collocano" un investigatore in un'altra casella; in tal caso, l'investigatore viene collocato direttamente in quella casella, non prende segnalini Fuoco e non viene seguito dai nemici.

ESEMPIO: 1- Mike usa un'azione di Corsa per muoversi di un massimo di 3 caselle. Si muove in una casella con un Cultista ferito.



2- Continua a muoversi e il Cultista lo segue fino alla nuova casella. La seconda casella contiene 2 segnalini Fuoco, ma nessun nemico.



3- Mike termina la sua Corsa muovendosi in una terza casella, che contiene un Pescatore dal Reame Estraneo. Anche stavolta, il Cultista lo segue. Inoltre esce da una casella con 2 segnalini Fuoco, quindi prende 2 segnalini Fuoco dalla riserva e li aggiunge alla sua scheda investigatore. Ora si trova in una casella con un Pescatore dal Reame Estraneo e il Cultista che lo ha seguito. Infine, sta andando a Fuoco. Una serata come tante altre.



■ ATTACCO

L'investigatore bersaglia un singolo nemico nella sua casella ed effettua un tiro (vedere pagina 11). Ogni successo ottenuto al tiro infligge 1 ferita al suo bersaglio. I segnalini ferita vanno collocati accanto alla base della miniatura che è stata attaccata. Se questo numero è pari (o superiore) alla sua salute, quel nemico muore e la sua miniatura va rimossa dal tabellone. Ricordate che anche se il Grande Antico si trova sul tabellone può essere attaccato soltanto dopo che il rituale è stato interrotto (vedere pagina 19).

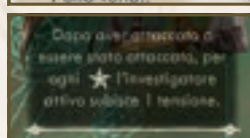
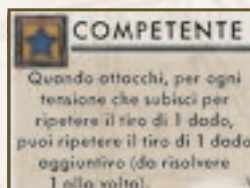
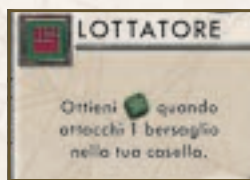
ESEMPIO: 1- Mike usa un'azione per attaccare un Cultista e un Pescatore dal Reame Estraneo. Normalmente dovrebbe scegliere se bersagliare il Cultista O il Pescatore dal Reame Estraneo, ma la sua abilità Lottatore a livello 2 gli consente di bersagliare TUTTI i nemici nella sua casella, quindi non deve scegliere.



2- Prende 3 dadi standard (i giocatori prendono sempre 3 dadi standard quando si "effettua un tiro") e 1 dado bonus per la sua abilità Lottatore.



3- Tira e ottiene 1 vuoto, 1 tentacolo, 1 successo + tentacolo, e 1 simbolo degli Antichi. Mike non possiede un'abilità che utilizzi il simbolo degli Antichi, quindi quel simbolo non ha effetto. Dato che subirebbe comunque 1 tensione per la capacità speciale del Pescatore dal Reame Estraneo, Mike subisce 1 tensione per ripetere il tiro del simbolo degli Antichi e ottiene 1 vuoto. La sua abilità personale, Competente, gli permette di ripetere il tiro di 1 dado aggiuntivo. Potrebbe ripetere nuovamente il tiro dello stesso dado, ma decide di ripetere il tiro del vuoto ottenuto con uno dei dadi standard e ottiene un successo! Decide di non effettuare altri tiri ripetuti.



4- Il Cultista può subire 2 ferite, e ne ha già subita 1, mentre il Pescatore dal Reame Estraneo può subirne 3. Mike ha 2 successi da distribuire come ferite. Decide di usarne 1 per uccidere il Cultista e rimuovere la sua miniatura; poi, usando la sua abilità Lottatore, applica l'ultimo successo come ferita al Pescatore dal Reame Estraneo.



NOTA: Se l'investigatore non avesse avuto l'abilità Lottatore, avrebbe dovuto infliggere tutte le ferite a un singolo nemico (da scegliere prima di tirare i dadi); le ferite in eccesso sarebbero state ignorate e non avrebbero avuto alcun effetto.

5- Infine, Mike perde 2 sanità mentale a causa dei tentacoli ottenuti col tiro. Altri due passi verso la pazzia.



■ RIPOSO (solo in una casella Sicura)

Se un investigatore si trova in una casella Sicura (ovvero se non c'è alcun nemico assieme a lui), può curare la sua tensione e/o le sue ferite di un massimo di 3 caselle (in qualsiasi combinazione). Questo significa 3 caselle in totale, non 3 caselle per ogni contatore. Un investigatore può effettuare l'azione di Riposo più di una volta per turno.

IMPORTANTE: NON È POSSIBILE CURARE LA SANITÀ MENTALE CON IL RIPOSO!

ESEMPIO: Agatha è al massimo della tensione e ha subito 1 ferita. Usa un'azione di Riposo. Potrebbe scegliere di curare 1 ferita e 2 tensioni, ma decide invece di curare 3 tensioni e tenere la ferita.

■ SCAMBIO

L'investigatore attivo può scambiare un qualsiasi numero di Oggetti o di Compagni con tutti gli altri investigatori nella sua casella (cedendo o ricevendo qualcosa). Poiché alcune carte Scoperta contengono Oggetti o Compagni sia sul lato destro che sul lato sinistro della carta, una carta scambiata deve rimanere sullo stesso lato su cui si trovava in origine. **Non è consentito scambiare Condizioni.**

■ AZIONI DI EPISODIO

Ogni episodio prevede 2 azioni uniche, descritte sulla relativa carta episodio. Queste azioni funzionano come le azioni standard e aiuteranno gli investigatori a interrompere il rituale e a sopravvivere.



Azioni di
Episodio

2. PESCARRE UNA CARTA MITO

L'investigatore pesca la carta Mito in cima al mazzo e la risolve, poi la colloca in cima a una pila degli scarti a faccia in su.

Le carte Mito possono richiedere che siano svolti vari passi, suddivisi in 3 tipi. Dovrete svolgere questi passi in ordine, dall'alto verso il basso, prima di scartare la carta. Se non è possibile svolgere un passo della carta, saltatelo e passate a quello successivo.

■ EVOCAZIONE DEL GRANDE ANTICO



Il simbolo Evocazione del Grande Antico non ha effetto quando la carta viene pescata, ma potrebbe fare avanzare sul suo tracciato il Grande Antico alla fine del turno (vedere pagina 18). Se la carta possiede questo simbolo, assicuratevi che resti visibile quando viene scartata.

■ EFFETTI SPECIALI

Le carte Mito propongono effetti speciali di ogni genere per rendervi la vita un inferno. Tranne dove diversamente specificato, questi effetti influenzano soltanto l'investigatore di turno, ignorando tutti gli altri investigatori. Qualsiasi scelta che debba essere fatta, come per esempio scegliere quale miniatura "più vicina" muovere, spetta all'investigatore attivo.

Quando un effetto muove un nemico verso una casella, quel nemico deve essere mosso lungo il percorso più breve fino a quella casella. Contate di quante caselle il nemico potrebbe muoversi su tutti i percorsi possibili e scegliete quello più breve. In caso di parità, è l'investigatore attivo a scegliere. Il nemico deve sempre essere mosso del massimo consentito dal proprio movimento verso il suo bersaglio, ma si ferma quando raggiunge il suo bersaglio.

■ EVOCARE NEMICI

Infine, il fondo di alcune carte indicherà il colore di un Portale e il nemico specifico da evocare in quel Portale. Se la miniatura corrispondente è disponibile nella riserva, collocatela nella casella indicata. Altrimenti, ignorate questo passo. Se sono indicati più Portali e più nemici, effettuate le evocazioni nell'ordine indicato. Ignorate i Portali rimanenti se non ci sono più miniature disponibili per l'evocazione.



Questa carta Mito contiene un simbolo Evocazione del Grande Antico sulla parte superiore; il simbolo non ha effetto quando la carta viene pescata, ma dovrà essere controllato durante la Fine del Turno.

La prima cosa da fare su questa carta è muovere ogni Pescatore dal Reame Estraneo sul tabellone di 2 caselle verso la casella dove si trova l'investigatore attivo. Come indicato, se l'investigatore possiede la Condizione Paranoico, i Pescatori dal Reame Estraneo si muovono finché non raggiungono la sua casella. Se non ci sono Pescatori dal Reame Estraneo sul tabellone, saltate questo passo.

Infine, evocate 1 Pescatore dal Reame Estraneo nella casella con il Portale Giallo. Se tutte le miniature dei Pescatori dal Reame Estraneo sono già sul tabellone, saltate questo passo.

Questa carta possiede un effetto speciale che influenza tutti gli investigatori, non solo l'investigatore di turno.

NOTA: Se un effetto evoca più nemici contemporaneamente senza specificare un ordine (per esempio: Evoca 1 Cultista in ogni Portale), l'investigatore attivo sceglie l'ordine in cui evocarli. Si tratta di un dettaglio molto importante quando non ci sono abbastanza miniature per evocarli tutti.





3. INDAGARE O COMBATTERE!

Questa fase varia in base alla presenza o meno di nemici nella casella dell'investigatore attivo.

Se l'investigatore si trova in una casella Sicura, INDAGATE nella casella: Pescate la carta in cima al mazzo delle carte Scoperta e leggete il testo centrale a voce alta.

Alcune carte richiederanno all'investigatore di fare qualcosa se possiede una Condizione o un certo Compagno. Molte offriranno scelte su ciò che il giocatore può fare. Alcune carte permetteranno di RECLAMARE un Compagno, un Oggetto o una Condizione. Reclamare una carta significa infilare la carta sotto la scheda investigatore: quella carta ora fa parte dell'inventario dell'investigatore (oppure, se si tratta di una Condizione, cambia il suo stato mentale). Se l'investigatore non può o, in caso sia facoltativo, non vuole Reclamare alcun lato della carta, scartatela.



Quando un giocatore pesca per la prima volta una carta Scoperta, legge il testo centrale a voce alta. Questa carta riporta una breve frase del Paziente Muscoloso e, dopo averla letta, il giocatore può scegliere se far subire 2 tensioni al suo investigatore per reclamare il Paziente Muscoloso. Se decide di non farlo o se il suo investigatore non può subirle, DEVE Reclamare la Condizione Paranoico.

COMPAGNI: Qualsiasi ferita subita dagli investigatori può essere invece applicata ai Compagni attualmente in loro possesso. Ai fini degli effetti delle carte, questo conta comunque come se fossero stati gli investigatori a subire quelle ferite. I Compagni non possono mai essere curati. Se le ferite di un Compagno sono pari alla salute sulla sua carta, il Compagno viene scartato e gli eventuali benefici che forniva smettono immediatamente di avere effetto. I Compagni possono inoltre fornire agli investigatori un livello in un'abilità. Se l'investigatore non possiede quell'abilità, la ottiene a livello 1 finché il Compagno resta con lui (prendete il segnalino corrispondente). Se possiede già l'abilità, fate avanzare il suo indicatore del livello dell'abilità di 1 livello. Se perde il Compagno, fate indietreggiare il suo indicatore di 1 livello.



Noah, il Paziente Muscoloso, fornisce all'investigatore 1 livello in Lottatore quando è in suo possesso. Inoltre, può subire 1 ferita (che lo ucciderà).

Alcune carte Scoperta hanno effetti che vi permettono di prendere l'altro lato della carta. Per farlo, rimuovetela dal lato della scheda sotto cui si trova attualmente e fatela scorrere sotto l'altro lato. Se è un Compagno, scartate gli eventuali segnalini ferita su di essa.

NOTA: Se il mazzo delle carte Scoperta esaurisce le carte, non è più possibile indagare.

NOTA: Dovete sempre indagare se vi trovate in una casella Sicura, anche se preferireste non farlo.

Se l'investigatore attivo non si trova in una casella Sicura, i nemici COMBATTONO: Non pescate una carta Scoperta. Invece, ogni nemico nella casella dell'investigatore attivo lo attacca nell'ordine scelto dal suo giocatore (ignorando gli altri investigatori), finché tutti i nemici nella casella in grado di attaccare non l'hanno fatto.

IMPORTANTE: Se un effetto cambia lo stato della casella in cui si trova l'investigatore attivo mentre si sta risolvendo questa fase, i cambiamenti devono essere tenuti immediatamente in considerazione per continuare a risolvere il resto della fase.

Se l'investigatore attivo entra nella casella di un nemico o se un nemico entra nella casella di quell'investigatore mentre vengono risolti altri attacchi, quel nuovo nemico attacca anche se non si trovava in quella casella all'inizio di questa fase. Viceversa, se un nemico esce dalla casella prima di attaccare, non effettua più alcun attacco. Se un effetto rende Sicura la casella durante questa fase, i nemici smettono di attaccare. L'investigatore non può indagare, dato che la casella non era Sicura all'inizio della fase. Attenzione, però, perché vale anche il contrario: se, dopo aver indagato, ci sono nemici nella casella dell'investigatore attivo per una qualsiasi ragione, quei nemici NON attaccano, perché la casella era Sicura all'inizio della fase e l'investigatore ha già indagato.

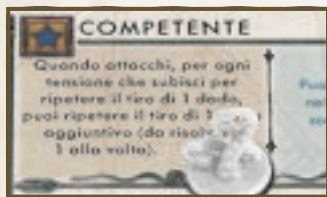
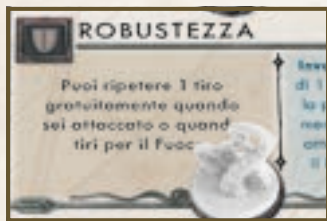
■ DIFENDERSI DAI NEMICI

Quando un nemico attacca, tirate il numero e il tipo di dadi mostrati sulla sua carta di consultazione. Ogni successo infligge 1 ferita all'investigatore. Ogni tentacolo costa 1 sanità mentale all'investigatore. I simboli degli Antichi hanno effetto soltanto se l'investigatore o il nemico possiedono una capacità che permette loro di usarli. Gli investigatori possono usare la tensione per ripetere il tiro di questi dadi e possono usare qualsiasi loro abilità per tentare di evitare o minimizzare l'attacco.

ESEMPIO: Dopo aver risolto la carta Mito, Mike si trova nella stessa casella di un Pescatore dal Reame Estraneo, quindi non pesca una carta Scoperta. Il Pescatore dal Reame Estraneo attacca! Ha a disposizione 1 dado standard e 2 dadi bonus quando attacca. È il giocatore di Mike a tirare i dadi e ottiene 1 vuoto, 1 successo e 1 altro successo.



Mike usa la sua abilità Robustezza di livello 1 per ripetere il tiro di 1 dei successi, ma ottiene nuovamente un successo. Subisce 1 tensione per ripetere di nuovo il tiro e ottiene un vuoto.



◆ 4. RISOLVERE LA FINE DEL TURNO ◆

■ 1. EFFETTI DI FINE DEL TURNO

Tutti gli effetti che si verificano alla fine del turno, a eccezione degli effetti del Grande Antico, vengono risolti nell'ordine che l'investigatore attivo preferisce.

■ 2. FUOCO!

Può capitare che gli investigatori vadano a fuoco. Forse perché sono usciti da una casella che contiene segnalini Fuoco, oppure a causa di un mostro... ma a questo punto non ha troppa importanza, no?

Alla fine del turno di un giocatore, quel giocatore tira 1 dado standard per ogni segnalino Fuoco sulla sua scheda investigatore, effettuando un unico tiro. Può usare la tensione per ripetere il tiro dei dadi. Subisce 1 ferita per ogni successo e perde 1 sanità mentale per ogni tentacolo.



Poi scarta tutti i segnalini Fuoco dalla sua scheda investigatore.

NOTA: I nemici non prendono fuoco quando escono da una casella contenente segnalini Fuoco.

***PENURIA DI SEGNALINI FUOCO:** Il numero di segnalini Fuoco sul tabellone è limitato al numero di segnalini Fuoco disponibili. Se i giocatori devono aggiungere un segnalino Fuoco al tabellone ma non ne resta alcuno, ignorate l'effetto. Tuttavia, i segnalini Fuoco sugli investigatori non sono limitati: se un giocatore deve aggiungere un segnalino Fuoco alla sua scheda investigatore ma non ne resta alcuno, usate invece un segnalino ferita. Se non ci sono segnalini Fuoco nella riserva, ma ci sono segnalini Fuoco sulle schede investigatore, sostituiteli con i segnalini ferita per rendere disponibili i segnalini Fuoco da collocare sul tabellone.*



■ 3. CONTROLLARE LA PILA DEGLI SCARTI DELLE CARTE MITO



Se nella pila degli scarti ci sono 3 o più carte con il simbolo Evocazione del Grande Antico, il Grande Antico avanza verso il potere supremo!

Se ci sono 3 o più simboli Evocazione del Grande Antico:

Fate avanzare il Grande Antico sul tracciato di Evocazione. Se il Grande Antico è già sul tabellone, muovete invece il segnalino Avanzamento lungo il tracciato. Le carte Stadio del Grande Antico rivelate e la carta Episodio elencano cosa fare quando il Grande Antico avanza. Risolvete prima gli effetti del Grande Antico. Non ha importanza se sia la miniatura del Grande Antico o il segnalino Avanzamento ad avanzare sul tracciato di Evocazione, gli effetti si risolvono allo stesso modo.



Dopo che il Grande Antico è avanzato, tutte le carte Mito scartate vengono rimescolate nel mazzo.

■ 4. CONTROLLARE L'EVOCAZIONE DEL GRANDE ANTICO

Il Grande Antico viene evocato se:

- Il Grande Antico è entrato nella prima casella rossa del tracciato;
- OPPURE**
- Il rituale è stato interrotto in questo turno.

Quando il Grande Antico viene evocato nel mondo, mettete da parte la carta Stadio I per rivelare la carta Stadio II sotto di essa. Risolvete i suoi effetti di rivelazione, che specificheranno dove il Grande Antico deve essere evocato. **Gli effetti dello Stadio I rimangono in gioco fino alla fine della partita.**



Collocate il segnalino Avanzamento sul tracciato di Evocazione, sulla casella precedentemente occupata dalla miniatura del Grande Antico. Usate questo segnalino Avanzamento per indicare il progresso del Grande Antico fino alla fine della partita.

ESEMPIO: Alla fine del turno di Ruth ci sono 4 carte nella pila degli scarti e 3 di esse contengono un simbolo Evocazione del Grande Antico. Il Grande Antico avanza, innescando gli effetti corrispondenti sulle carte Grande Antico ed Episodio.



Il giocatore di Ruth muove il Grande Antico sul tracciato. Il Grande Antico arriva sulla casella rossa e viene evocato nel nostro mondo. Il giocatore di Ruth rivela la carta Stadio II e risolve i suoi effetti di rivelazione, poi sostituisce la miniatura del Grande Antico con il segnalino Avanzamento e colloca la miniatura nella propria casella.



D'ora in poi sarà il segnalino Avanzamento a muoversi lungo il tracciato e se arriverà alla fine la partita sarà persa.

Infine, il giocatore rimescola le 4 carte Mito della pila degli scarti per ricomporre il mazzo delle carte Mito.

■ 5. EFFETTI DI FINE TURNO DEL GRANDE ANTICO

Man mano che il Grande Antico avanza da uno Stadio all'altro potrebbero comparire degli effetti di "Fine del Turno" sulle sue carte Stadio. Risolvete tutti gli effetti su ogni carta Stadio in ordine di Stadio: prima I, poi II, poi III e poi lo Stadio Finale. Qualsiasi effetto che si riferisca a "te" si riferisce soltanto all'investigatore attivo.

Il turno ora è terminato e tocca all'investigatore a sinistra svolgere il suo turno. Continuate a svolgere turni in questo modo finché gli investigatori non vincono o perdono la partita.

MORTE DI UN INVESTIGATORE



Quando un investigatore viene ucciso o viene divorato dalla follia, i giocatori perdono immediatamente la partita se il Grande Antico è ancora sul tracciato di Evocazione. Se invece il Grande Antico è già stato evocato sul tabellone, gli altri investigatori possono continuare a giocare e tentare di vincere la partita. Prima si scartano tutte le carte Scoperta, i segnalini e gli altri componenti che quell'investigatore possedeva. L'episodio potrebbe specificare di fare qualcosa con gli eventuali segnalini speciali che l'investigatore aveva in suo possesso.

Se l'investigatore è morto durante il suo turno, saltate tutte le fasi successive del turno, a eccezione della fase Controllare la Pila degli Scarti delle carte Mito. Se ci sono 3 simboli Evocazione del Grande Antico, il Grande Antico avanza e i suoi effetti vengono applicati (se è necessario determinare la posizione dell'investigatore morto, usate la casella dove è morto). Da adesso in poi, il turno di quel giocatore viene saltato interamente.

INTERROMPERE IL RITUALE



Ogni episodio descrive l'impresa che gli investigatori devono completare per interrompere il rituale dei Cultisti e rendere il Grande Antico mortale, anche se soltanto per breve tempo. Il Grande Antico non può essere attaccato o danneggiato finché il rituale non viene interrotto (può però attaccare gli investigatori se si trova sul tabellone)!

Se gli investigatori interrompono il rituale, il Grande Antico viene evocato alla fine del turno (vedere "Controllare l'Evocazione del Grande Antico" a pagina 18).

COMBATTERE IL GRANDE ANTICO



Una volta che il Grande Antico è stato evocato sul tabellone, agisce come qualsiasi nemico, attaccando gli investigatori che terminano il loro turno nella sua casella. Il numero e il tipo di dadi che il Grande Antico ottiene sono pari al totale di tutti i dadi mostrati sulle sue carte Stadio rivelate.

Finché il rituale non viene interrotto, il Grande Antico non può essere attaccato o danneggiato, anche se è già stato evocato sul tabellone

raggiungendo la casella rossa sul tracciato di evocazione! Dopo che il rituale è stato interrotto, il Grande Antico può essere attaccato e danneggiato come ogni altro nemico. Il Grande Antico si presenta in più Stadi, a ognuno dei quali corrisponde un valore di salute separato, che devono essere sconfitti uno alla volta finché non sarà distrutto definitivamente.



A partire dallo Stadio II, ogni carta mostra:

- Un effetto che si applica solo una volta, quando la carta viene rivelata.
- Un effetto costante che rimane in gioco fino alla fine della partita.
- La salute che indica quante ferite quello Stadio può subire.
- Il numero e il tipo di dadi che quello Stadio aggiunge agli attacchi del Grande Antico.

Quando uno Stadio possiede un ammontare di ferite pari o superiore alla sua salute, quello Stadio è sconfitto. Inoltre, qualsiasi effetto che si innesca quando un nemico muore o viene ucciso viene risolto qui. Mettete da parte quella carta Stadio per rivelare la successiva e risolvete il suo effetto "Quando rivelata". Le eventuali ferite in eccesso NON si applicano allo Stadio successivo. Ricordate che tutti gli effetti e i dadi degli Stadi precedenti rimangono in gioco fino alla fine della partita!



ESEMPIO: Un investigatore attacca Tsathoggua mentre quest'ultimo è allo Stadio II. Questo Stadio ha già accumulato 9 ferite da attacchi precedenti. L'investigatore attaccante infligge 5 ferite! Questo nuovo totale di 14 è sufficiente a sconfiggere questo Stadio con salute 12. La carta Stadio II viene messa da parte accanto allo Stadio I, e lo Stadio III viene rivelato. Anche se l'investigatore aveva bisogno soltanto di 12 ferite per sconfiggere lo Stadio e ne ha inflitte 14, le 2 ferite extra NON si applicano allo Stadio III. Tsathoggua viene mosso fino al Portale Giallo e ogni investigatore ottiene 1 segnalino Affaticamento a meno che non subisca 2 tensioni. Tsathoggua ora tira 3 dadi bonus E 2 dadi standard quando attacca!

LIMITE DEI COMPONENTI



Fatta eccezione per i dadi e i segnalini ferita (e, di conseguenza, i segnalini Fuoco sulle schede investigatore), tutti i componenti sono limitati. Se non ci sono segnalini (o altri componenti) a sufficienza, usatene il maggior numero possibile richiesto dall'effetto, ma non sostituite i componenti mancanti con altro. Inoltre, se un componente viene scartato/rimosso torna nella riserva dei componenti disponibili, a meno che non venga specificato diversamente.

Quando mischiate i componenti provenienti da diverse scatole base di *Cthulhu: Death May Die*, dovrete aumentare la riserva di segnalini Fuoco. Per esempio, dato che *Cthulhu: Death May Die* include 8 segnalini Fuoco e *Cthulhu: Death May Die - Paura dell'Ignoto* ne include 12, se utilizzate entrambe le scatole avete accesso a un totale di 20 segnalini Fuoco.

Attenzione: questo non vale per gli altri componenti. Per esempio, il numero totale di Cultisti in un episodio è sempre limitato a 10, come indicato sulla carta Servitori del Grande Antico.

RISOLVERE PARITÀ E AMBIGUITÀ



Se ci sono più modi di risolvere un effetto, a meno che non sia specificato diversamente, è sempre il giocatore attivo a scegliere come risolverlo. Per esempio, se un effetto muove il nemico più vicino e ci sono più nemici alla stessa distanza, il giocatore attivo sceglie quale muovere. Allo stesso modo, se più effetti si innescano nello stesso momento, è il giocatore attivo a scegliere l'ordine in cui risolverli.



CONTROLLARE LA DISTANZA



Numerosi effetti vi richiedono di determinare l'elemento (casella, miniatura o segnalino) più vicino o più lontano da un investigatore o da un altro elemento sul tabellone. In questi casi, utilizzate sempre il percorso più breve verso la casella dove si trova l'elemento in questione. La distanza fino alla stessa casella è sempre 0. Quindi, se un elemento si trova nella casella dell'investigatore è l'elemento più vicino. Se ci sono più elementi del tipo specificato alla stessa distanza, il giocatore attivo ne sceglie 1.

Quando si verifica quale sia il percorso più breve, vanno considerati anche gli effetti che bloccano il passaggio, come i segnalini Lucchetto: il percorso più breve non può passare attraverso un passaggio bloccato. Fanno eccezione i casi in cui l'effetto fa muovere una miniatura che può ignorare le limitazioni. Per esempio, nella Stagione 3 - Episodio 2: *L'Isola dei Dannati*, i Cultisti possono passare attraverso i segnalini Lucchetto. Se un effetto fa muovere verso di voi il Cultista più vicino, anche se le altre miniature non possono muoversi attraverso i segnalini Lucchetto ignorate quei segnalini quando controllate quale Cultista sia il più vicino, perché i Cultisti possono passare attraverso i Lucchetti. Tuttavia, gli effetti che stabiliscono quali caselle si possono considerare adiacenti in specifiche circostanze, come quello della Reliquia Chiave Misteriosa, vanno ignorati quando calcolate il percorso più breve.

FINE DELLA PARTITA



Tutti i giocatori vincono la partita quando uccidono il Grande Antico sconfiggendo il suo Stadio Finale. Se più inneschi di fine partita si verificano allo stesso tempo, le condizioni di vittoria hanno la precedenza.

ESEMPIO: Il Grande Antico e l'ultimo investigatore muoiono nello stesso momento. I giocatori hanno salvato il mondo e vincono la partita.

Tutti i giocatori perdono la partita quando 1 delle condizioni seguenti si verifica:

- Un investigatore viene ucciso o divorato dalla follia prima che il Grande Antico sia evocato sul tabellone (carta Stadio I).
- Tutti gli investigatori vengono uccisi o divorati dalla follia dopo che il Grande Antico è stato evocato (dalla carta Stadio II in poi).
- Il segnalino Avanzamento arriva sull'ultima casella (l'8ª) del tracciato di Evocazione.

REGOLE IGNOTO

Se volete affrontare una sfida più impegnativa, potete aggiungere questo set di regole speciali a qualsiasi vostra partita di **Cthulhu: Death May Die**. Queste regole vi permettono di aggiungere mostri diversi a qualsiasi episodio e/o introdurre Reliquie uniche per gli investigatori. Fate attenzione: queste regole aumentano la difficoltà del gioco nel suo complesso e non sono consigliate per giocatori alle prime armi. Quando includete le Regole Ignoto per la prima volta, fareste meglio a usare solo 1 Mostro Ignoto invece di 2 (vedere pagina 23, Regolare la Difficoltà).

CONCETTI AGGIUNTIVI

■ Plancia Ignoto



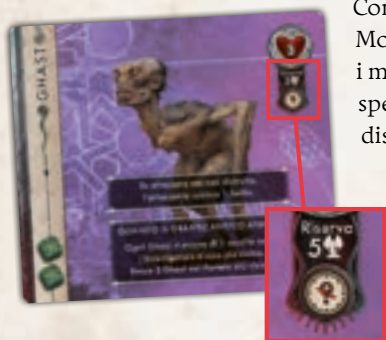
Quando giocate con le Regole Ignoto, collocate la Plancia Ignoto accanto alla Plancia della Storia. La Plancia Ignoto contiene un riepilogo della fase Fine del Turno, inclusi i passi aggiuntivi introdotti dalle Regole Ignoto. Contiene inoltre 2 slot per le carte Mostri Ignoto, contrassegnati da icone diverse. Queste icone servono per fare riferimento ai diversi mostri.





■ Mostri Ignoto

Come per le altre carte nemico, sulle carte Mostri Ignoto sono indicati salute, dadi che i mostri usano quando attaccano, capacità speciali e il numero totale di miniature disponibili nella loro riserva.

Le carte mostrano inoltre le informazioni di evocazione per la preparazione (vedere Preparazione Aggiuntiva a pagina 22) e un effetto speciale che si attiva quando il Grande Antico avanza.



I Mostri Ignoto vengono trattati come mostri durante le partite. Qualsiasi effetto che influenza i mostri influenza anche i Mostri Ignoto.

Quando il Grande Antico avanza, dopo aver risolto gli effetti del Grande Antico e dell'episodio, risolvete gli effetti dei Mostri Ignoto in quest'ordine: prima l'effetto  e poi l'effetto .

NOTA: Questa scatola include le carte Mostri Ignoto non solo dei mostri di Cthulhu: Death May Die - Paura dell'Ignoto, ma anche di tutti i mostri della scatola base di Cthulhu: Death May Die e dell'espansione Stagione 2!


■ Carte Mito Ignoto

Quando giocate con le Regole Ignoto, mescolate le 4 carte Mito Ignoto nel mazzo delle carte Mito. Queste carte muovono i Mostri Ignoto e dovete pescare 1 altra carta dopo aver risolto la carta Mito Ignoto.



Quando pescate una carta con questa icona, scartatela dopo averla risolta. Poi pescate e risolvete 1 altra carta Mito.

Continuate a pescare e a risolvere carte finché non risolvete una carta che non abbia questa icona.


NOTA: Se un qualsiasi effetto di gioco vi fa risolvere una carta con  senza pescarla (per esempio: la follia Trauma Ricorrente della scatola base di Cthulhu: Death May Die), risolvete l'effetto ma NON pescate un'altra carta da risolvere.

■ Reliquie Ignoto



Lato Standard

Lato Trasformata



Oltre ai mostri, si aggiungono anche le Reliquie Ignoto alle partite. Ogni investigatore inizia la partita con 1 Reliquia che ha una capacità unica. Le Reliquie iniziano con il lato standard (bianco) a faccia in su. Non appena gli investigatori raggiungono la loro 3^a , la Reliquia si trasforma e va girata sul lato trasformata (nero), che rivela un effetto migliorato. Questo effetto rappresenta la vostra perdita di sanità mentale, che vi spinge a credere che le Reliquie siano di più che semplici artefatti.

IMPORTANTE: Le Reliquie non sono considerate carte Oggetto o Scoperta e non possono essere scartate o scambiate.

■ Preparazione Aggiuntiva

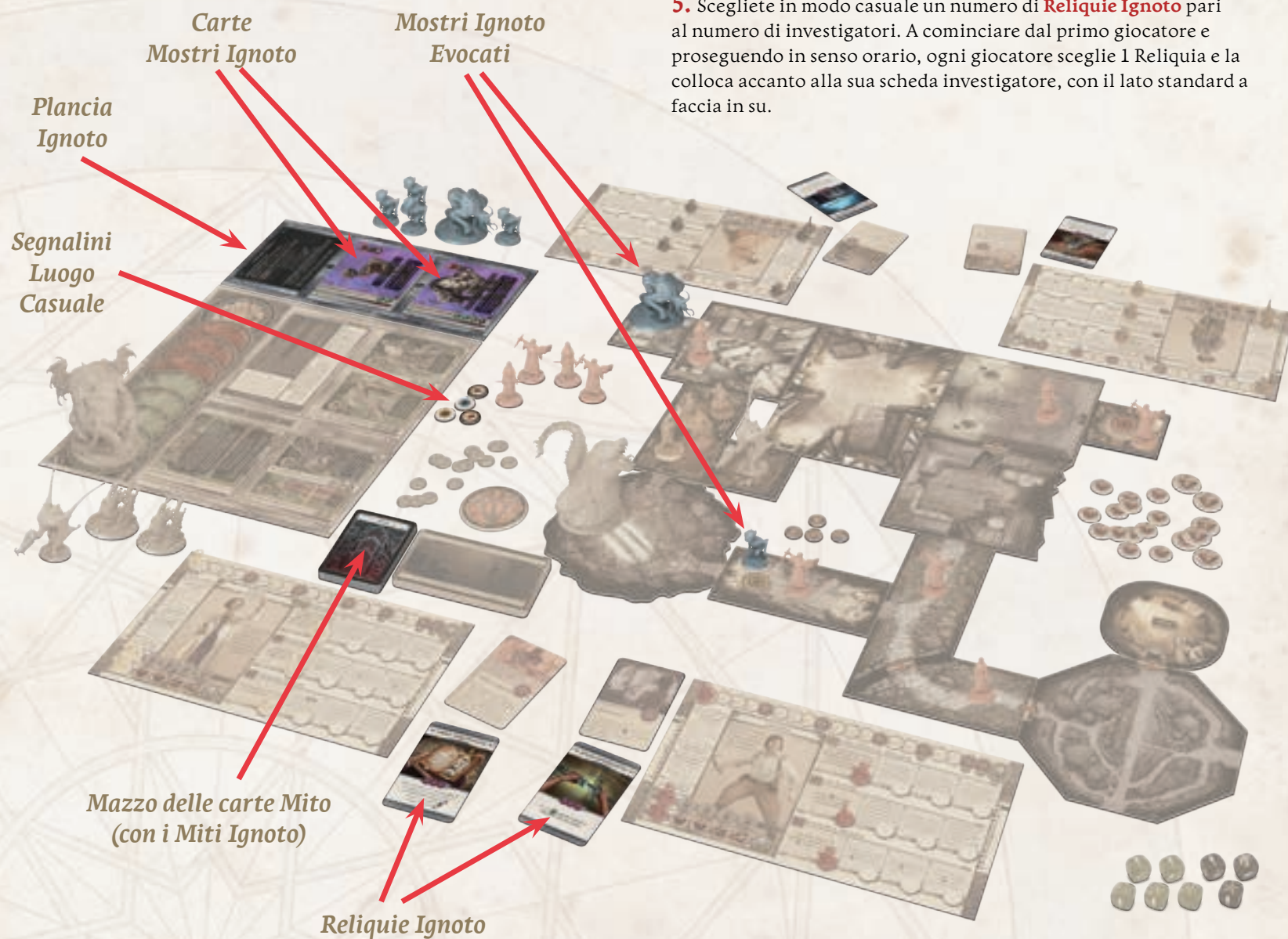
Dopo aver svolto la preparazione della partita, svolgete i seguenti passi aggiuntivi:

1. Collocate la **Plancia Ignota** a destra della Plancia della Storia.
2. Scegliete casualmente 2 **Mostri Ignoto** diversi dai mostri previsti dall'episodio. Collocate entrambe le carte, in ordine casuale, sugli slot della Plancia Ignota e prendete TUTTE le miniature corrispondenti dalla scatola.

3. Evocate 1 miniatura di ogni Mostro Ignoto in un **Portale casuale** diverso: prendete i 4 **segnalini Luogo Casuale** e rimuovete dalla riserva quello che mostra la casella di partenza, lasciando solo i 3 che mostrano le icone Portale. Scegliete 1 dei segnalini in modo casuale e collocate 1 miniatura del mostro  sul Portale corrispondente. Scartate quel segnalino, sceglietene un altro in modo casuale tra i 2 rimanenti e collocate 1 miniatura del mostro  sul Portale corrispondente.

NOTA: Alcuni Mostri Ignoto possiedono informazioni di evocazione per la preparazione aggiuntiva. Assicuratevi di applicarle, quando li evocate.

4. Mescolate le 4 carte **Mito Ignoto** nel mazzo delle carte Mito.
5. Scegliete in modo casuale un numero di **Reliquie Ignoto** pari al numero di investigatori. A cominciare dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore sceglie 1 Reliquia e la colloca accanto alla sua scheda investigatore, con il lato standard a faccia in su.



REGOLARE LA DIFFICOLTÀ



Se volete regolare la difficoltà del gioco, potete introdurre alcune delle modifiche seguenti:

- Separare le Regole Ignoto

Anche se le Reliquie Ignoto e i Mostri Ignoto sono stati creati per essere giocati insieme, potete decidere di utilizzarli indipendentemente per semplificare o complicare le partite.

• Reliquie Ignoto: Partita Più Facile

Se volete una partita più facile di *Cthulhu: Death May Die*, potete aggiungere le Reliquie Ignoto senza i Mostri Ignoto. In questo caso, limitatevi ad aggiungere le Reliquie Ignoto alla partita (passo 5 della Preparazione Aggiuntiva) e ignorate gli altri componenti Ignoto.

• Mostri Ignoto: Partita Più Difficile

D'altro canto, se volete una partita più difficile, potete aggiungere i Mostri Ignoto senza le Reliquie Ignoto. In questo caso, ignorate le Reliquie e saltate il passo 5 della Preparazione Aggiuntiva.

- Evocazione Casuale del Grande Antico:



Dopo aver giocato più volte contro lo stesso Grande Antico, il suo comportamento potrebbe diventare prevedibile. Per aggiungere un altro livello di sfida, potete usare i segnalini Luogo Casuale per rendere casuali i luoghi di evocazione degli ultimi 2 Stadi.

- Quando rivelate lo Stadio III del Grande Antico, invece di **muoverlo fino** alla casella indicata, scegliete casualmente 1 dei 4 segnalini Luogo Casuale e muovetelo fino a quella casella. Rimuovete dalla riserva quel segnalino.



- Quando rivelate lo Stadio Finale del Grande Antico, invece di **muoverlo fino** alla casella indicata, scegliete casualmente 1 dei 3 segnalini Luogo Casuale rimasti e muovetelo fino a quella casella.



- Mostro Ignoto Singolo

Per una partita più facile, potete decidere di aggiungere alla partita 1 solo Mostro Ignoto invece di 2.

Modifiche alla Preparazione Aggiuntiva:

1. Usate il retro della Plancia Ignoto con 1 solo slot Mostro Ignoto.
2. Scegliete casualmente 1 solo Mostro Ignoto da aggiungere alla partita.
3. Scegliete casualmente 1 segnalino Luogo Casuale dove evocare 1 miniatura del mostro .
4. Durante la preparazione, dovrete mescolare nel mazzo delle carte Mito solo le 2 carte Mito Ignoto con il simbolo .

CODICE DELLE ABILITÀ



Maestria Arcana

Quando effettui un qualsiasi tiro, puoi contare 1 come 1 successo.

Invece, puoi contare un qualsiasi numero di come successi.

Cura 1 tensione per ogni che conti come successo.

Puoi contare un qualsiasi numero di come 2 successi ciascuno.

Maestria Arcana può essere usata per qualsiasi tiro, inclusi i tiri contro sé stessi, se lo desiderate.



Lottatore

Ottieni quando attacchi 1 bersaglio nella tua casella

Quando attacchi, puoi bersagliare UN QUALSIASI NUMERO di miniature nella tua casella (distribuisci le ferite come preferisci).

Puoi ripetere 2 tiri gratuitamente quando attacchi 1 bersaglio nella tua casella.

Quando attacchi le miniature nella tua casella, infliggi l'ammontare di ferite totale a OGNI bersaglio.

Con Lottatore a livello 2 o superiore, dovete scegliere i bersagli del vostro attacco prima di tirare i dadi. Se state attaccando più bersagli, si innescano gli effetti "Quando attaccato" di tutti quei nemici. Il giocatore attivo sceglie l'ordine in cui risolverli.



Tiratore Scelto

Puoi attaccare 1 bersaglio a 1 casella di distanza.

Ottieni quando attacchi 1 bersaglio che non si trova nella tua casella.

Puoi attaccare 1 bersaglio distante 1 casella aggiuntiva (per un totale di 2 caselle).

Puoi effettuare 1 attacco gratuito per turno contro 1 bersaglio che non si trova nella tua casella.

Un bersaglio a 1 casella di distanza è un bersaglio che si trova in una casella a cui è possibile accedere con 1 movimento. Allo stesso modo, un bersaglio a 2 caselle di distanza si trova in una casella a cui è possibile accedere con 2 movimenti. Una casella inaccessibile per un qualsiasi motivo non è bersagliabile.

Con Tiratore Scelto a livello 4, ottenete un'azione gratuita di Attacco durante il vostro turno, che potete usare solo contro un bersaglio che non si trova nella casella dell'investigatore.



Furtività

Quando effettui l'azione di Corsa, puoi Sfuggire 1 volta (1 nemico non ti segue).

Invece, quando effettui l'azione di Corsa, puoi Sfuggire 3 volte.

Infliggi 1 ferita a ogni nemico a cui Sfuggi.

Invece, puoi Sfuggire un qualsiasi numero di volte.

Furtività specifica che gli investigatori possono Sfuggire solo durante un'azione di Corsa. Se è un qualsiasi altro effetto a farli muovere, vengono seguiti dai nemici come di consueto, a meno che non sia specificato diversamente.

Sfuggire vuol dire che, quando gli investigatori escono da una casella, possono ignorare 1 dei nemici che li stanno per seguire (a vostra scelta). Quel nemico resta invece nella casella da cui stava per uscire.

Furtività a livello 2 permette agli investigatori di Sfuggire fino a 3 volte per azione di Corsa. Dato che gli investigatori possono decidere di usare questa abilità in qualsiasi momento durante l'azione di Corsa, possono, per esempio, farsi seguire da 3 nemici attraverso le prime 2 caselle, per poi lasciarsi alle spalle con l'ultimo movimento. Potrebbero anche decidere di lasciare ogni nemico in una casella diversa, Sfuggendo a uno di loro ogni volta che escono da una casella diversa. Gli investigatori possono anche Sfuggire allo stesso nemico più di una volta, se tornano nella casella originale per poi lasciarla di nuovo. Tenete a mente, però, che Sfuggire allo stesso nemico due volte richiede 2 utilizzi di Sfuggire.

Con Furtività a livello 4, l'investigatore mantiene la stessa capacità del livello 3 di infliggere 1 ferita a ogni nemico a cui Sfugge.



Rapidità

Quando effettui l'azione di Corsa, puoi muoverti di 1 casella aggiuntiva.

Possiedi 1 azione di Corsa gratuita a ogni turno.

Durante un'azione di Corsa, puoi portare 1 investigatore con te quando esci da una casella.

Possiedi 1 azione extra ogni turno.

Con Rapidità a livello 3 o superiore, la decisione di portare o non portare con sé un investigatore va compiuta singolarmente per ogni casella da cui l'investigatore esce durante un'azione di Corsa.

Esempio: Leon comincia la sua azione di Corsa nella stessa casella di Julien. Quando fa il suo primo movimento, porta Julien con sé. Per il secondo movimento, decide di lasciare Julien in quella casella e non porta nessuno con sé quando entra nella casella dove si trovano Mike e Ruth. Con il suo 3° movimento, Leon decide di portare con sé Mike, poi decide di fermarsi.



Robustezza

Puoi ripetere 1 tiro gratuitamente quando sei attaccato o quando tiri per il Fuoco.

Invece, puoi ridurre di 1 le ferite subite e la perdita di sanità mentale quando sei attaccato o tiri per il Fuoco.

Invece, puoi ridurre di 1 le ferite subite e la perdita di sanità mentale inflitte da QUALSIASI FONTE.

Invece, puoi ridurre di 2 le ferite subite e di 1 la perdita di sanità mentale inflitte da QUALSIASI FONTE.

Con Robustezza a livello 2 o 3, gli investigatori possono prevenire 1 ferita o 1 sanità mentale oppure sia 1 ferita sia 1 sanità mentale inflitte dalla stessa fonte.

TRAMA DEGLI EPISODI



Episodio 1 – Il Mattino Ha il Lutto in Bocca



Kilkenny non si è mai ripresa dai processi alle streghe e dalle punizioni inferte a Petronilla de Meath e Alice Kyteler: una di loro fu accusata ingiustamente. Eppure, nonostante i loro corpi siano stati ridotti in cenere secoli or sono, le loro anime inquiete si attardano, alimentate da risentimento e poteri esoterici.

I loro persecutori, condividendo la stessa maledizione che tormenta le due donne, vagano per le strade infestate di Kilkenny in cerca di giustizia. Tutto mentre i cultisti si nutrono del potere che pervade questo luogo. Cercate gli indizi che furono un tempo ignorati, poiché solo un nuovo processo che sveli la verità potrà portare la pace in questa cittadina stregata.

Episodio 2 – L'Isola dei Dannati



Una tempesta è in arrivo in una piccola isola nei pressi di Venezia e i tuoni soffocano le richieste di aiuto di chi viene chiamato "folle" da coloro che non possono vedere i veri orrori che si celano sotto la superficie. Un tempo luogo di cure, questo ospedale è divenuto una prigione. Medici e guardie non sono che mere maschere dietro cui si nascondono cultisti e aguzzini, che attingono alla follia per alimentare le loro nefaste intenzioni.

Non lasciate che le porte sprangate vi fermino perché tra i bui corridoi e le stanze dimenticate potreste trovare degli improbabili alleati. Dovete fuggire prima che il rituale venga completato, anche se le ombre sussurranti dovessero diventare troppo intense da sopportare. Non credete nemmeno per un istante a ciò che vi diranno i dottori: i mostri sono reali, e si stanno avvicinando.

Episodio 3 – Liberaci dal Male

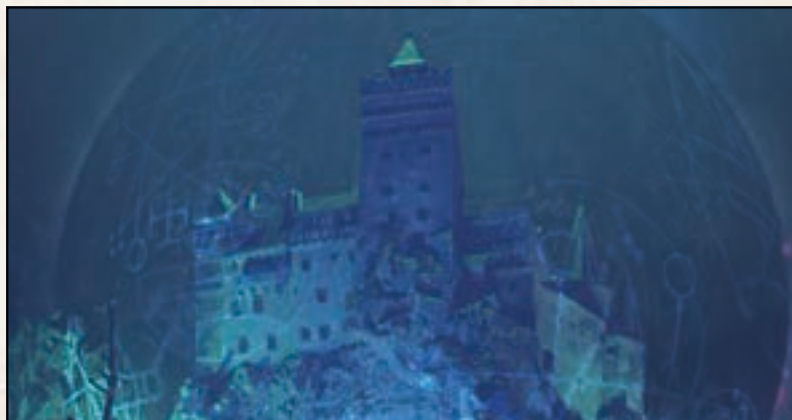


Nei meandri delle catacombe parigine, là dove il tempo e la morte giungono a incrociar le falci, malevoli intenti profanano tanto le antiche ossa quanto il sangue fresco. Qualcuno ha eretto un altare maledetto che trasforma i passanti innocenti e i fantasmi di ere lontane in vittime gemelle dei cultisti e dei loro padroni.

Non vi perdetevi tra i corridoi di questo dedalo. Ignorate quanto pesanti siano le ossa che portate tra le braccia e il suono che fanno le pareti mentre vi si chiudono attorno. Per proteggere i viventi e riportare le catacombe a un pacifico silenzio, l'altare deve essere distrutto. Costi quel che costi.



Episodio 4 – Per Ordine della Regina



Non è un segreto che le pietre bagnate dal sangue preservino i ricordi di chi è stato assassinato su di esse. E il castello di Vlad l'Impalatore, leggendaria dimora perduta nella nebbia del mito nonché teatro di orride verità, non fa eccezione.

La sete è l'unica cosa che queste mura e i suoi abitanti conoscano, che si tratti degli occupanti originali del castello o dei cultisti che ora vi risiedono per valersi degli antichi poteri. L'unico modo per fermarli è demolire questo luogo e restituire alla polvere la malvagità che vi alberga da tempo immemore.

Episodio 5 – La Sagra della Morte



Non c'è vizio esoterico che possa essere soddisfatto senza profanare l'innocenza. È facile ubriacarsi circondati da luci colorate e bambini ridenti, ma questa sagra è ben più di quel che può apparire in superficie: una trappola mortale, piazzata da cultisti per praticare i loro rituali.

Con un pizzico di fortuna e una buona dose di abilità, dovete affrontare di persona le sfide. Partecipate ai loro giochi e portatevi a casa qualche vittoria, mentre cercate di tenere a debita distanza i cittadini. È l'unico modo di tenerli al sicuro.

Episodio 6 – La Bella e la Bestia



Le spinose origini di una fiaba, in cui un tenero amore fu corrotto da gelosie e omicidi traboccanti fiele. Prestate ascolto alle richieste dei fantasmi, che trascorrono il tempo a ripetere, ancora e ancora, la loro storia. Cercate la donna che credeva nella bellezza interiore... e che pagò un prezzo troppo alto per questo.

Una Bestia si nasconde laggiù, al tempo stesso prigioniera e guardiana degli spiriti, e attende di essere nutrita. Per opera sua, il castello divenne maledetto, e il suo potere è ora agognato dai cultisti. Per fermarli, dovrete svestire i panni delle prede per divenire predatori.





INDICE ANALITICO



Abilità.....	8, 24	Investigatore	8
Attacco.....	14	Morte.....	19
Azioni	13	Mostro	7
Azioni di Episodio	15	Movimento	13
Carta Episodio	5	Nemico	7
Carta Mito	7, 15, 18	Parità	20
Carta Scoperta	6, 16	Passaggio.....	9
Carta Stadio.....	5, 19	Plancia della Storia	6
Casella	9	Portali.....	9
Casella Sicura.....	9	Preparazione.....	10
Combattere i Nemici	16, 17, 19	Reclamare	6, 16
Compagno	16	Regole Ignoto	21
Corsa.....	13	Reliquie Ignoto	21
Cultista	7	Ripetere il Tiro.....	11
Dadi.....	11	Riposo.....	14
Dadi Bonus	11	Sanità Mentale	8
Dadi Standard	11	Scale	9
Difficoltà	23	Scambio	14
Distanza	20	Scheda Investigatore.....	8
Evocazione	15	Segnalino Avanzamento.....	18
Evocaz. del Grande Antico ...	15, 18	Simbolo degli Antichi	11
Ferite	8	Successo	11
Follia	8	Tensione.....	8
Fuoco.....	17	Tentacolo	11
Grande Antico.....	5	Tunnel	9
Indagare.....	16	Turno.....	13
Interrompere il Rituale	19		

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: Marco Portugal (Capo) e Rob Daviau

Design Originale: Rob Daviau ed Eric M. Lang

Sviluppo: Leo Almeida (Capo), Jordy Adan e Patrick Fernandes

Design Aggiuntivo degli Episodi: Brian Neff

Direzione Design del Gioco: Guilherme Goulart

Produzione: Marcela Fabreti (Capo), Thiago Aranha, Daryl Choo, Randall Chua, Vincent Fontaine, Rebecca Ho, Isadora Leite, Kenneth Tan, Erwann Le Torrivellec, Nicholas Sia e Gregory Varghese

Illustrazioni: Helder Almeida, Nicolas Fructus, Stefan Kopinski, Karl Kopinski, Prosper Tipaldi, Iwo Widulinski, Richard Wright e Daniel Zrom

Illustrazione di Copertina: Stefan Kopinski

Direzione Artistica: Mathieu Harlaut

Progetto Grafico: Marc Brouillon (Capo), Louise Combal, Fabio de Castro, Júlia Ferrari, and Max Duarte

Rendering Miniature: Edgar Ramos

Direzione Miniature: Mike McVey

Sculture: Studio McVey

Consulente Narrativa: Francesco Nepitello

Testi Narrativa: Eric Kelley (Capo) e Marcela Fabreti

Correzione Bozze: Jason Koepf e Adam Krier

Editore: David Preti

Playtester: Andre Albuquerque, Matheus Almeida, Daniel Alves, Rafael Assaf, Davi Augusto, Fabio Binder, Euclides Cantidiano, Pedro Ferreira, Felipe Galeno, Luciana Keller, Cassiano Kruchelski, Alexandre Najjar, Rafael Najjar, Daniel Rosini, Felipe Souza e Fernando Silva

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Bertrand Fucas; **Regolamento:** Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Aurora Casaro, Elisabetta Colombo



Adattamento Grafico: Deborah Dicuonzo, Giacomo Pellini

Supervisione: Massimo Bianchini

RIASSUNTO DELLE REGOLE

SEQUENZA DEL TURNO

1. L'INVESTIGATORE EFFETTUA TRE AZIONI

- **Corsa** - Muoviti di un massimo di 3 caselle – I nemici ti seguono. Aggiungi 1  alla tua scheda investigatore per ogni  nella casella da cui esci.
- **Attacco** - Effettua un tiro contro 1 nemico nella tua casella.
- **Riposo** - Solo su una casella Sicura – cura 3 tensioni/ferite.
- **Scambio** - Con tutti gli investigatori nella tua casella.
- **Azioni di Episodio** - Descritte sulla carta Episodio.

2. PESCARE UNA CARTA MITO

- Mantieni visibili i simboli Evocazione del Grande Antico
- Risolvi gli effetti speciali
- Evoca i nemici nei Portali (se disponibili)

3. INDAGARE O COMBATTERE!

- Se ti trovi in una casella Sicura, pesca una carta Scoperta.
- Se ci sono nemici nella tua casella, tutti quei nemici ti attaccano (tira i dadi indicati sulla loro carta).

4. RISOLVERE LA FINE DEL TURNO

1. Effetti di Fine del Turno



2. **Fuoco!** - Tira 1  per ogni  sulla tua scheda investigatore, poi scartali.

3. **Controlla la pila degli scarti delle carte Mito** - Se ci sono 3 , il Grande Antico avanza. Applica gli effetti delle carte Grande Antico e della carta Episodio. Se si stanno utilizzando i Mostri Ignoto, risolvi il comportamento di  e  poi rimescola il mazzo delle carte Mito.

4. **Controlla l'Evocazione del Grande Antico** - Se il Grande Antico raggiunge una casella rossa o se il rituale è interrotto, metti da parte la carta dello Stadio I e risolvi gli effetti di rivelazione dello Stadio II, evocando il Grande Antico.

5. **Effetti di Fine del Turno del Grande Antico** - Risolvi gli effetti di tutti gli Stadi rivelati, in ordine.

DADI E PROVE

“Effettuare un tiro” : Tirare 3  + ogni  applicabile



Successo - Infliggi 1 ferita quando attacchi.



Simbolo degli Antichi - Richiede una capacità affinché abbia effetto.





Tentacolo - Perdi 1 sanità mentale

Per QUALSIASI tiro, l'investigatore attivo può subire 1 tensione per ripetere il tiro di 1 dado (tutte le volte che vuole e può farlo).

SANITÀ MENTALE

Quando l'indicatore raggiunge :

- Ignora ogni perdita di sanità mentale restante.
- Attiva la follia del tuo investigatore.
- Aumenta il livello di 1 abilità del tuo investigatore.
- Se è presente un simbolo , ora aggiungi +1  a tutti i tuoi tiri.

COMBATTERE IL GRANDE ANTICO

- Una volta evocato, se il Grande Antico attacca, tira i dadi che compaiono su tutti gli Stadi rivelati, tutti assieme.
- Il Grande Antico può essere attaccato solo dopo che il rituale è stato interrotto.
- Una volta che lo Stadio attuale del Grande Antico ha perso tutta la sua salute, metti da parte quella carta e risolvi l'effetto di rivelazione dello Stadio successivo.

FINE DELLA PARTITA

Tutti gli investigatori vincono se:

- Sconfiggono lo Stadio Finale del Grande Antico.

Tutti gli investigatori perdono se:

- Un investigatore viene eliminato prima che il Grande Antico sia evocato.
- Tutti gli investigatori vengono eliminati.
- Il segnalino Avanzamento arriva alla casella finale del tracciato di Evocazione.