

ARKHAM HORROR®

IL GIOCO DI CARTE



REGOLAMENTO

Oscuri Segreti si Celano...

Sul nostro comune amore per le ombre e il mistero ebbe un'influenza decisiva l'antica città nella quale vivevamo: Arkham decrepita e sottilmente inquietante; luogo di streghe e di maledizioni, con i suoi tetti accostati l'uno all'altro, e le terrazze georgiane diroccate che da secoli si affacciavano, meditando, sul tumultuoso Miskatonic.

–H.P. Lovecraft, “La Cosa sulla Soglia”

Panoramica del Gioco

Arkham Horror: Il Gioco di Carte è un Living Card Game® (LCG®) collaborativo in cui da uno a quattro investigatori indagano assieme per far luce su misteri irrisolti e sventare cospirazioni arcane architettate da mali antichi e dai servitori dei Miti di Cthulhu.

Ogni giocatore interpreta il ruolo di un singolo investigatore e gioca con un suo mazzo, che rappresenta i suoi talenti peculiari, gli alleati fidati e i supporti a disposizione, nonché le sue paure più oscure e i suoi demoni personali.

Gli investigatori sono coinvolti in una narrazione più ampia, che si dipana in una serie di scenari. Ogni scenario viene giocato come una partita a sé stante, in cui gli investigatori si muovono ed esplorano vari luoghi, incontrano nuovi alleati e pericolosi nemici, cercano indizi per proseguire nella storia e tentano di superare le forze malvagie schierate contro di loro. Le azioni degli investigatori nei singoli scenari, oltre a determinarne il successo o il fallimento, modificano l'esito finale della campagna.

Nel corso della campagna, ogni investigatore acquisisce esperienza, che gli consente di crescere aggiungendo carte più potenti al proprio mazzo. Tuttavia, i loro incontri con i Miti lasceranno un segno indelebile, avvicinandoli alla follia o alla morte. Gli investigatori dovranno proteggere la loro sanità mentale e al contempo cercare di sopravvivere e risolvere il mistero.

Living Card Game

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

Apertura dei Pacchetti di Carte

Questo set base contiene nove mazzi di carte già ordinati. A seguire si trova una panoramica del contenuto di tali pacchetti come aiuto per l'apertura.

Cinque pacchetti contengono ciascuno un mazzo precostruito degli investigatori da utilizzare durante il gioco. Tre pacchetti contengono le carte necessarie per giocare gli scenari della campagna del set base. Infine, c'è un pacchetto aggiuntivo di carte giocatore che può essere utilizzato per personalizzare il proprio investigatore dopo aver giocato il tutorial.

I dettagli relativi ai pacchetti da aprire per la prima partita sono riportati a pagina 6 di questo regolamento. Vengono inoltre forniti dei separatori per organizzare la collezione.

Modifiche dal Precedente Set Base

Per chi avesse familiarità con le precedenti uscite di *Arkham Horror LCG*, una panoramica delle modifiche di questo set base e dei loro utilizzi è disponibile a pagina 31.

Come Usare Questo Manuale

Questo regolamento è concepito sia come una presentazione di *Arkham Horror: Il Gioco di Carte* che come riferimento per gli elementi base del gioco. Il primo terzo del regolamento funge da guida all'apprendimento durante la prima partita. Raccomandiamo ai nuovi giocatori di cominciare con il primo scenario e i mazzi precostruiti (vedi “Mazzi Precostruiti” a pagina 24). La parte successiva di questo regolamento contiene un'introduzione alla campagna, le regole per personalizzare il proprio mazzo e uno schema delle regole essenziali. Nelle appendici è disponibile un glossario dei termini rilevanti, delle regole e delle parole chiave per giocare la prima campagna, mentre la quarta di copertina offre un riferimento rapido alle parole chiave, alle icone e ai simboli più importanti del gioco.

Le regole complete del gioco sono contenute nel Grimorio di Arkham, che tratta anche argomenti più avanzati come l'interpretazione del testo delle carte, la risoluzione dei conflitti di tempistica, le domande più frequenti e una lista di tutte le parole chiave e le altre regole del gioco. Il Grimorio di Arkham è un compendio delle regole mutevole disponibile sul sito www.asmodee.it.

Indice

Contenuto	3
Concetti Fondamentali.....	4
Preparazione della Prima Partita	6
Sequenza del Round: Fase degli Investigatori.....	11
Tipi di Azione	12
Abilità e Prove di Abilità	15
Sequenza del Round: Fase dei Nemici	17
Sequenza del Round: Fase di Gestione	17
Sequenza del Round: Fase dei Miti	18
Giocare una Campagna	21
Mazzi Precostruiti.....	24
Personalizzazione del Mazzo	30
Cambiamenti dal Set Base Precedente.....	31
Regole e Concetti Aggiuntivi.....	32
Anatomia di una Carta.....	34
Glossario dei Termini e delle Parole Chiave.....	38
Riferimento Rapido.....	48

Contenuto

Di seguito sono raffigurati gli elementi di gioco per facilitarne l'identificazione (vedi a pagina 34 di questo regolamento o sul Grimorio di Arkham online per un'anatomia completa delle carte).



44 Segnalini Chaos



1 Sacchetto del Chaos



38 Segnalini Danno (da 1 e da 3)



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



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



20 Segnalini Connettore



24 Segnalini Orrore (da 1 e da 3)



5 Carte Investigatore



5 Mini Carte Investigatore

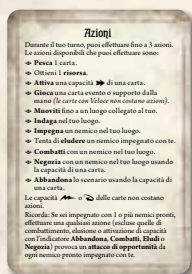


1 Segnalino Investigatore Capo



5 Segnalini Investigatore a due facce

224 Carte Giocatore



Carta di Consultazione del Giocatore



Carta Supporto



Carta Abilità

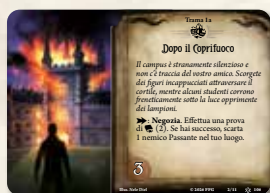


Carta Evento



Carta Debolezza

133 Carte Scenario



Carta Trama



Carta Capitolo



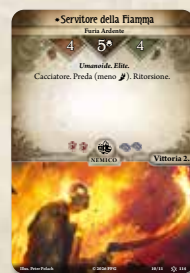
Carta di Consultazione dello Scenario



Carta Luogo (chiusa e aperta)



Carta Nemico



Carta Sventura

Concetti Fondamentali

Questa sezione introduce alcuni concetti importanti per imparare a giocare.

Vincere e Perdere

Ogni partita è giocata come un singolo scenario durante il quale gli investigatori raccolgono indizi e collaborano per far luce su un mistero. Tipicamente, uno scenario termina proseguendo con il capitolo finale nel mazzo dei capitoli o con la trama finale nel mazzo delle trame. Proseguire con il mazzo dei capitoli spesso conduce a una risoluzione favorevole (e può essere considerata una “vittoria”); proseguire con il mazzo delle trame conduce verso risoluzioni meno favorevoli che possono peggiorare le possibilità degli investigatori di raggiungere un finale positivo (vedi “Risoluzione di uno Scenario” a pagina 33 per maggiori informazioni).

Mazzi Scenario

La storia di ogni scenario è pilotata da 3 distinti mazzi di carte: il mazzo dei capitoli, delle trame e degli incontri. Tali mazzi forniscono agli investigatori testi narrativi, situazioni e obiettivi specifici dello scenario, inclusa una grande varietà di nemici, pericoli e altre insidie.

Mazzi dei Capitoli e delle Trame

Il mazzo dei capitoli rappresenta i progressi degli investigatori nel raggiungere i propri traguardi, scavando a fondo nel mistero in questione o realizzando specifici obiettivi. Gli investigatori vogliono proseguire con il mazzo dei capitoli per raggiungere una risoluzione dello scenario più favorevole.

Il mazzo delle trame rappresenta i progressi delle forze oscure dei Miti. Durante la partita, il mazzo delle trame progredirà gradualmente verso una risoluzione sfavorevole per gli investigatori. Come regola generale, gli investigatori vogliono impedire che ciò accada.



Carta Trama

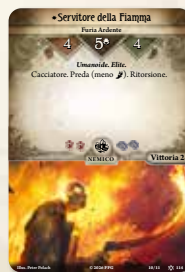


Carta Capitolo

Quando sono disposti uno accanto all'altro, i mazzi dei capitoli e delle trame formano l'immagine di un libro aperto e contribuiscono a formare la storia dello scenario attuale.

Mazzo degli Incontri

Le insidie, i mostri, le follie e i complotti che gli investigatori devono affrontare sono contenuti nel mazzo degli incontri, sotto forma di carte nemico e sventura. Nel corso dello scenario, gli investigatori devono pescare le carte incontro da questo mazzo e affrontarle usando gli strumenti e i talenti forniti dai loro mazzi degli investigatori.



Carta Nemico



Carta Sventura

Carte Luogo

Le carte luogo rappresentano tutti gli ambienti dove possono trovarsi gli investigatori e i nemici durante uno scenario. Il luogo attuale di un investigatore è indicato dal segnalino o dalla mini carta di quell'investigatore posizionata su una carta luogo. Ogni luogo ha due lati: uno aperto e uno chiuso. Il lato chiuso è contrassegnato dal simbolo di un buco della serratura sotto il nome del luogo.



Luogo Chiuso



Luogo Aperto

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

I luoghi includono spesso anche le icone collegamento. Quando si costruisce la mappa, usare i segnalini connettore inclusi in questa scatola a indicare quali luoghi sono collegati tra loro.

Investigatore Capo

L'investigatore capo (scelto durante la preparazione) è il giocatore che dirige i pareggi e prende le decisioni per il gruppo in caso di conflitti. Quando si sceglie quale segnalino investigatore utilizzare durante uno scenario, l'investigatore capo usa il segnalino investigatore capo in aggiunta al segnalino investigatore del colore scelto (o al suo posto).



Segnalino
Investigatore Capo

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

Se i giocatori non concordano su un conflitto di regole/tempistiche, l'investigatore capo deve scegliere la peggiore opzione possibile per i giocatori e proseguire la partita (vedi "La Regola Nera" a pagina 32 per maggiori informazioni).

Ordine di Gioco

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

Per Investigatore (🕵️)

Il simbolo 🕵️ accanto a un valore moltiplica quel valore per il numero di investigatori che ha iniziato a giocare lo scenario. Il numero di indizi da collocare su un luogo e quello necessario a proseguire con i capitoli sono spesso contrassegnati da questo simbolo, così come i valori di Salute di nemici particolarmente letali in cui gli investigatori possono imbattersi.

Carte Pronte ed Esaurite

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

Sacchetto del Caos

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

Prove di Abilità

Durante la partita, gli investigatori tenteranno prove di abilità per determinare l'esito di varie situazioni. Una prova di abilità usa una delle abilità dell'investigatore, rappresentate da 4 simboli presenti sulla carta investigatore: Volontà (🧠), Intelletto (🔍), Scontro (👊) e Agilità (🦶). Più alto è il valore dell'abilità di un investigatore, maggiore sarà la sua capacità di svolgere compiti relativi a quell'abilità.

Quando effettua una prova di abilità, un investigatore compara il suo valore di abilità con la difficoltà della prova e può usare capacità o investire carte per aumentare il suo valore di abilità per quella prova. Poi 1 o più segnalini vengono rivelati dal sacchetto del caos, che modificano ulteriormente il valore di abilità coinvolto nella prova. Infine viene determinato l'esito della prova: Se il valore di abilità totale di quell'investigatore pareggia o supera la difficoltà della prova, allora ha avuto successo. Una spiegazione più dettagliata per le prove di abilità si trova alla voce "Abilità e Prove di Abilità" a pagina 15.

🔗 Alcune capacità delle carte designano l'abilità coinvolta nella prova con un'icona abilità tra parentesi accanto all'indicatore di azione in grassetto (per esempio "➡️: **Combatti** (👊)" indica che 👊 è l'abilità coinvolta nella prova).

Carte Debolezza

Una carta debolezza è una carta appartenente a un mazzo dell'investigatore che ha un effetto negativo quando viene pescata: è identificata dalla dicitura "Debolezza" o "Debolezza Base" sotto il nome o l'illustrazione della carta. Quando un investigatore pesca una di queste carte, deve immediatamente risolvere la sua capacità Rivelazione (vedi "Debolezza" a pagina 40 per maggiori dettagli sulle carte debolezza).



Preparazione della Prima Partita

La preparazione della prima partita della campagna *La Confraternita delle Ceneri* è composta dai passi seguenti, da svolgere nell'ordine indicato.

1

Scegliere gli Investigatori:

Ogni giocatore sceglie 1 investigatore e prende il pacchetto di carte di quell'investigatore.

Per una partita in solitario, raccomandiamo di scegliere Joe Diamond.



Gli Investigatori



Daniela Reyes

La meccanica Daniela non ha paura di esporsi per proteggere chi è in pericolo. È estremamente reattiva contro i nemici che attaccano lei e le persone a cui vuole bene.



Trish Scarborough

Trish Scarborough è un'ex spia che ha scoperto molto più di quanto i suoi superiori volessero che sapesse. È specializzata nel seminare i nemici e raggiungere nuovi luoghi da scandagliare.



Joe Diamond

Il detective privato dallo sguardo d'acciaio Joe Diamond è bravissimo a trasformare gli indizi in carte da pescare e può vantare molti strumenti per tenere a bada i nemici più letali.



Dexter Drake

L'illusionista Dexter Drake è sempre pronto a mettere in scena uno spettacolo. Con la sua incredibile destrezza e il suo acume magico, è in grado di tirare fuori dal nulla nuovi incantesimi e oggetti o di farli scomparire.



Isabelle Barnes

Isabelle Barnes è sempre in fuga. È in grado di attingere alla sua forza interiore per affrontare qualsiasi situazione ed eccelle nel superare i propri limiti.

2

Radunare i Mazzi: Ogni giocatore apre il pacchetto di carte del suo investigatore, che include una carta investigatore e il mazzo precostruito di quell'investigatore. Ogni giocatore colloca la sua carta investigatore a faccia in su nella sua area di gioco e mescola il suo mazzo precostruito. Se il pacchetto è già aperto, la lista completa delle carte di ogni mazzo precostruito si trova a partire da pagina 25.

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



3

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

Poi ogni giocatore sceglie un segnalino investigatore oppure la propria mini carta investigatore per rappresentare la propria posizione sulla mappa.

Segnalino Investigatore Capo

Segnalino Investigatore

Guida alla Campagna

4

Comporre la Riserva dei Segnalini:

Collocare i segnalini danno, orrore, indizio/destino, connettore e risorsa in pile separate a portata di mano di tutti i giocatori.

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



5

Comporre il Sacchetto del Caos: Collocare i 16 segnalini caos mostrati accanto nel sacchetto del caos. Rimettere gli altri nella scatola del gioco.

(Per la preparazione delle campagne successive, la difficoltà desiderata includerà una lista completa dei segnalini caos da utilizzare.)



6

Prendere le Risorse di Partenza:

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



7

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

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

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

Mettere da parte le debolezze, poi rimescolarle nel mazzo alla fine di questo passo.



Preparazione dello Scenario

I passi rimanenti della preparazione si riferiscono alle informazioni specifiche relative al primo scenario della campagna *La Confraternita delle Ceneri*. Aprire la Guida alla Campagna a pagina 3 e seguire le istruzioni di preparazione per lo scenario "Fiamme Dilaganti" mentre si effettuano i passi successivi.

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

8

Radunare le Carte Scenario: Aprire il pacchetto scenario di "Fiamme Dilaganti". Questo pacchetto contiene tutte le carte necessarie per giocare il primo scenario. Se il pacchetto è già aperto, consultare la lista sulla destra con tutti i set di incontri necessari per giocare "Fiamme Dilaganti".

Ogni carta inclusa in qualsiasi scenario fa parte di un set di incontri, indicato dalla sua icona set di incontri. Quando si prepara uno scenario, fare riferimento alla Guida alla Campagna per capire quali set di incontri radunare in base ai simboli set di incontri (*descritti a seguire*).



Set di Incontri in "Fiamme Dilaganti"

Questa è una lista dei set di incontri e delle carte necessarie per lo scenario "Fiamme Dilaganti":

- 🔥 **Fiamme Dilaganti** (11 carte): #105-115
- 🕯️ **Pellegrini Cinerei** (4 carte): #121-122
- 🎭 **Passanti** (3 carte): #123
- 👁️ **Mali Cosmici** (3 carte): #124
- 📖 **Sapere Esoterico** (4 carte): #125-126
- 🔥 **Fuoco!** (7 carte): #129-130
- 👁️ **Allucinazioni** (4 carte): #127-128
- 👁️ **Scienza Folle** (4 carte): #131-132
- 🏛️ **Miskatonic University** (5 carte): #116-120



Icone Set di Incontri

Per preparare uno scenario, i giocatori devono radunare tutte le carte di ogni set di incontri indicato per quello scenario. Ognuno di questi set è rappresentato da una specifica icona set di incontri.



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

9

Preparare il Mazzo delle Trame: Comporre il mazzo delle trame impilando le carte trama dal set di incontri **Fiamme Dilaganti** in ordine sequenziale in modo che la 1a si trovi in cima, seguita dalla 2a e così via. Le carte in questione sono: Dopo il Coprifuoco, Il Cielo si Illumina e Fiamme Indomabili.



Preparare il Mazzo dei Capitoli

Capitoli: Comporre il mazzo dei capitoli impilando le carte capitolo dal set di incontri **Fiamme Dilaganti** in ordine sequenziale in modo che la 1a si trovi in cima, seguita dalla 2a e così via. Le carte in questione sono: Se C'è Fumo..., Fuga dal Dormitorio, In Cerca del Dottor Armitage e Vampata di Gloria.

10

11

Collocare la Carta di Consultazione: Collocare la carta di consultazione di "Fiamme Dilaganti" (#105) accanto al mazzo delle trame. Girarla sul lato appropriato in base alla difficoltà scelta.



13

Comporre il Mazza degli Incontri: Seguendo le istruzioni di preparazione dello scenario, mettere da parte le 5 copie della sventura "Al Fuoco!" (#129), il Servitore della Fiamma (#114) e il Dott. Henry Armitage (#115). Poi prendere le carte incontro rimanenti e mescolarle assieme per creare il mazzo degli incontri.



12

Collocare i Luoghi: Seguendo le istruzioni di preparazione a pagina 3 della Guida alla Campagna, mettere in gioco la Stanza dell'Amico (#113) con il lato chiuso a faccia in su. (Di base, i luoghi entrano in gioco chiusi.) Poi mettere da parte i luoghi rimanenti.



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

14

Leggere l'Introduzione dello Scenario: Leggere l'introduzione dello scenario "Fiamme Dilaganti" seguita dal testo sulle carte trama e capitolo a faccia in su (Dopo il Coprifuoco e Se C'è Fumo...).

Scenario I: Fiamme Dilaganti

Strani avvenimenti accadono nella città di Arkham. Una recente serie macabra "incidenti" ha messo in allarme gli abitanti e nutre forti e inconsistenti spiegazioni offerte dall'Arkham Advertiser. Sono stati misteriosi figurei incappucciati in concomitanza di queste bizzarre e amiche comuni è convinto che siano loro i responsabili. Accettate di indagine all'Università Miskatonic, determinati ad andare in... Tuttavia, quando arrivate la mia stanza è vuota e il dorso è silenzioso...



15

Collocare gli Investigatori: Ogni investigatore inizia il gioco nella Stanza dell'Amico. Collocare la mini carta o il segnalino di ogni investigatore sulla Stanza dell'Amico, a indicarne il luogo attuale.

Quando gli investigatori sono collocati nella Stanza dell'Amico, la aprono. Dato che le normali regole di apertura di un luogo indicano di collocare su quel luogo un numero di indizi pari al suo valore di Indizi, collocare 2 indizi per investigatore su quel luogo.



Il valore di Indizi della Stanza dell'Amico è pari a 2. Quando viene aperta, collocare sulla Stanza dell'Amico un numero di segnalini indizio pari al doppio del numero di giocatori.

Carte Messe da Parte

Area Fuori dal Gioco
(Include la Galleria delle Vittorie,
le Carte Messe da Parte, ecc.)



Mazzo
degli Incontri

Carta di
Consultazione
dello Scenario

Mazzo
delle Trame

Mazzo
dei Capitoli

Pila degli
Scarti degli
Incontri



Area di Gioco
di Isabelle

Pila degli Scarti
di Isabelle



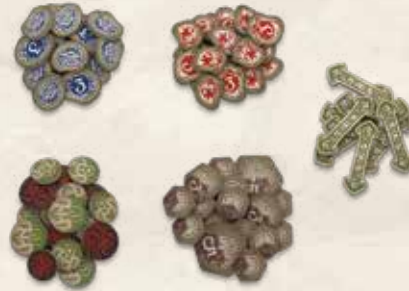
Supporti
di Isabelle

Segnalino Investigatore
di Isabelle



Luogo
(Stanza dell'Amico)

Segnalino Investigatore
di Joe



Area di Minaccia
di Isabelle*

Riserva dei Segnalini

Area di Minaccia
di Joe*

Area di Gioco
di Joe

Supporti
di Joe



Pila degli Scarti
di Joe

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

Sequenza del Round

Arkham Horror LCG si svolge in una serie di round. In ogni round gli investigatori si confrontano con le terrificanti forze dei miti, esplorano luoghi misteriosi, affrontano nemici letali e infine si riorganizzano in preparazione del round successivo. Ogni round è diviso in quattro fasi:

1. Fase dei Miti
2. Fase degli Investigatori
3. Fase dei Nemici
4. Fase di Gestione

Nota Importante: Durante il primo round di gioco, la **Fase dei Miti** (descritta a pagina 18) viene saltata e si prosegue direttamente con la Fase degli Investigatori.

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

Fase degli Investigatori

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

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

Gli investigatori iniziano il proprio turno con 3 azioni a disposizione che possono essere usate per effettuare una vasta gamma di imprese. L'investigatore attivo può effettuare qualsiasi azione sottostante in qualsiasi ordine e tutte le volte che vuole, purché abbia 1 azione disponibile da spendere.

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

Se un investigatore è impegnato con 1 o più nemici pronti, effettuare una qualsiasi azione (escluse quelle di combattimento, elusione o attivazione di capacità con l'indicatore **Abbandona**, **Combatti**, **Eludi** o **Negozià**) farà in modo che ognuno di quei nemici lo attacchi. Questo tipo di attacco è chiamato **attacco di opportunità** (vedi "Fase dei Nemici" a pagina 17).

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

Suggerimenti per il Primo Scenario

All'inizio della partita, gli investigatori stanno cercando il loro amico alla Miskatonic University. Come devono procedere?

In questa situazione, alcune azioni sono migliori di altre. Se un investigatore ha nella sua mano delle carte supporto che ritiene utili, può decidere di usare l'azione di **gioco** per giocare alcune di quelle carte; questo gli consentirà di essere preparato quando incontrerà una sfida o un nemico inaspettato sul suo cammino. Per poter avanzare con i capitoli, gli investigatori dovranno trovare 2 indizi; sarà quindi importante **indagare** o usare altri trucchetti per scoprire quegli indizi dal proprio luogo!

In alternativa, le azioni di **pesca** e **risorsa** potrebbero essere utili per aiutare un investigatore ad accumulare carte e risorse in vista di un momento successivo della partita.



Tipi di Azioni

Di seguito sono elencate le azioni che i giocatori possono effettuare durante il proprio turno. Alcune azioni sono azioni base (le azioni base sono azioni che possono essere effettuate senza attivare la capacità di una carta o senza giocare una carta).

Pesca

È un'azione base. Un investigatore che usa questa azione pesca 1 carta dalla cima del proprio mazzo.



Nota: Se un investigatore sta per pescare una carta dalla cima del proprio mazzo e il mazzo è vuoto, subisce 1 orrore e mescola la propria pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo, poi pesca 1 carta dalla cima di quest'ultimo.

Risorsa

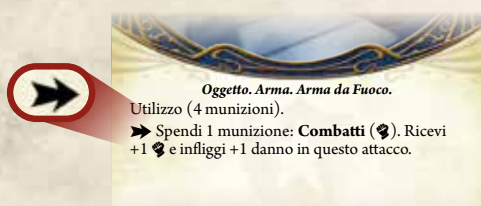
È un'azione base. Un investigatore che usa questa azione ottiene 1 risorsa dalla riserva dei segnalini (le risorse sono spesso utilizzate per pagare le carte e gli effetti).



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

Attivazione

È un'azione. Un investigatore che usa questa azione risolve 1 capacità ➔ (innesco di azione) di una carta in gioco sotto il suo controllo, del suo luogo, di una carta incontro nel suo luogo oppure della carta trama o capitolo attuale. Le capacità delle carte non in gioco (come quelle nella mano o nella pila degli scarti dell'investigatore) non possono essere attivate in questo modo a meno che non sia specificato diversamente. Alcune azioni di attivazione potrebbero costare più di 1 ➔ per poter essere risolte.



Gioco

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



Il Coltello da Macellaio è un supporto che costa 3 risorse.

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

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

- ❖ Se la carta giocata è una **carta evento**, l'investigatore risolve i suoi effetti, poi la colloca nella sua pila degli scarti.
- ❖ Se la carta giocata è una **carta supporto**, l'investigatore la colloca nella sua area di gioco. Resta in gioco finché non viene rimossa da una capacità o da un effetto di gioco.
- ❖ **Le carte abilità non vengono giocate.** Per usare le loro capacità e icone, queste carte devono essere investite in una prova di abilità dalla mano di un investigatore (vedi "Modificare il Valore di Abilità nelle Prove di Abilità" a pagina 15).

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

Slot Equipaggiamento

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

	1 Slot Accessorio		1 Slot Testa
	1 Slot Corpo		1 Slot Alleato
	1 Slot Mano		2 Slot Mano
	1 Slot Arcano		2 Slot Arcano

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

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

Movimento

È un'azione base. L'investigatore che usa questa azione si muove di 1 luogo fino a un luogo collegato al suo, spostando il suo segnalino o la sua mini carta in un qualsiasi luogo indicato come collegamento sul suo luogo attuale. I collegamenti di un luogo sono indicati dalle icone in fondo alla carta luogo, ognuna delle quali corrisponde a un'icona identica accanto al nome di 1 o più luoghi collegati ad esso (vedi a seguire). Se il luogo fino a cui si muove l'investigatore era precedentemente chiuso, girarlo sul lato aperto, collocando su quel luogo il numero indicato di indizi quando questo accade (vedi "Carte Luogo" a pagina 4).

Usare i segnalini connettore inclusi per indicare i collegamenti tra i luoghi.

Nota: I collegamenti di alcuni luoghi potrebbero cambiare quando un luogo viene aperto, a indicare una porta sbarrata o un viaggio a senso unico!



Isabelle Barnes si muove dalla Stanza dell'Amico fino ai Dormitori. I collegamenti dei due luoghi sono indicati dalle icone collegamento e dal segnalino connettore.

Indagine

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

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

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



Valore di Oscurità

►: **Impegna.** Scegli 1 nemico in un luogo collegato al tuo. Quel nemico si muove fino a

Impegno

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



L'azione di impegno è particolarmente efficace quando si ha a che fare con nemici con Sfuggente, che non possono essere attaccati né elusi a meno che non siano impegnati con un investigatore (vedi "Parole Chiave dei Nemici e Impegno" a pagina 14).

Suggerimento Strategico: Impegnare i nemici consente di eluderli o di attaccarli in sicurezza senza il rischio di colpire un compagno (vedi "Combattimento" a pagina 14). Questa azione è utile per distogliere l'attenzione dei nemici dagli altri investigatori!

Determinare le Abilità per le Prove di Abilità

Diverse azioni base richiedono a un investigatore di effettuare una prova di una specifica abilità da contrapporre al valore di difficoltà indicato sulla carta bersagliata. Tali azioni sono:

- 🔪 **Combattimento** (🔪). Un investigatore contrappone il suo valore di Scontro al valore di Scontro del nemico bersaglio.
- 🦋 **Elusione** (🦋). Un investigatore contrappone il suo valore di Agilità al valore di Agilità del nemico bersaglio.
- 🧠 **Indagine** (🧠). Un investigatore contrappone il suo valore di Intelletto al valore di Oscurità del suo luogo.

Altre azioni, come l'azione di combattimento di un'arma o l'azione di indagine di uno strumento, possono indicare un'abilità differente con cui l'investigatore deve effettuare una prova quando risolve la sua capacità. Tale indicazione è riportata da un simbolo tra parentesi dopo l'azione in grassetto.

Esempio: Fiamma Cosmica ha la capacità "►: Combatti (🔪). [...]" che indica che l'investigatore deve effettuare una prova di volontà invece che di combattimento per questa prova.

Elusione

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



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

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

Alcuni nemici possiedono la parola chiave Allerta, che rende l'elusione più pericolosa (vedi "Parole Chiave dei Nemici e Impegno" a destra).

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

Combattimento

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



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

Se l'investigatore fallisce, il nemico attaccato non subisce alcun danno. Se quel nemico è impegnato con un altro investigatore, i danni da infliggere al nemico vengono invece inflitti all'investigatore impegnato con quel nemico.

Alcuni nemici possiedono la parola chiave Ritorsione, che rende gli scontri ancora più pericolosi (vedi "Parole Chiave dei Nemici e Impegno" a destra).

ATTENZIONE!

Parole Chiave dei Nemici e Impegno

È buona norma prestare particolare attenzione alle parole chiave dei nemici e con chi è impegnato un nemico quando si tenta di attaccarlo o eluderlo.

- 🔴 Se un investigatore fallisce una prova di Scontro contro un nemico impegnato con un altro investigatore, i danni da infliggere al nemico vengono invece inflitti all'investigatore impegnato con quel nemico.
- 🔴 Se un investigatore fallisce una prova di Scontro che bersaglia un nemico pronto con la parola chiave **Ritorsione**, il nemico bersagliato attacca quell'investigatore (vedi "Ritorsione" a pagina 43).
- 🔴 Se un investigatore fallisce una prova di elusione che bersaglia un nemico pronto con la parola chiave **Allerta**, il nemico bersagliato attacca quell'investigatore (vedi "Allerta" a pagina 38).
- 🔴 Un nemico con la parola chiave **Sfuggente** non impegna automaticamente gli investigatori. Inoltre, un nemico Sfuggente non può essere bersagliato dagli investigatori per una prova di Scontro o Elusione a meno che il nemico non sia impegnato con un investigatore (vedi "Sfuggente" a pagina 44).
- 🔴 A prescindere dal successo o dal fallimento di un attacco, un nemico pronto con la parola chiave **Elusivo** fugge in un luogo collegato al suo (vedi "Elusivo" a pagina 41).

Negoziato

Il negoziato è una giocata o un'azione di attivazione che rappresenta il tentativo di un investigatore di creare un diversivo e/o di trovare una via di uscita da una situazione critica.

Un'azione di negoziato è caratterizzata da un indicatore di azione in grassetto e non innesca attacchi di opportunità quando usata. Questo tipo di azione appare su alcune carte giocatore e/o sulle capacità di alcune carte scenario.



Ogni capacità di negoziato è unica e può prevedere una prova di abilità. Le capacità di negoziato richiedono che un nemico sia presente nel luogo dell'investigatore che le effettua, salvo diversamente specificato.

Abbandono

L'abbandono è una giocata o un'azione di attivazione che consente agli investigatori di rimuoversi dallo scenario che stanno affrontando.

Un'azione di abbandono è caratterizzata da un indicatore di azione in grassetto e non innesca attacchi di opportunità quando usata. Quando un investigatore abbandona, colloca sul suo luogo tutti i suoi indizi e/o i suoi segnalini specifici dello scenario. Quell'investigatore viene rimosso dal gioco e non può più effettuare azioni né essere sconfitto.

Nota Importante: Rimuovere un investigatore dal gioco non cambia il valore 🦶 (per investigatore). Esempio: Se un investigatore abbandona durante una partita a 4 giocatori, il numero di investigatori indicato per il simbolo 🦶 è ancora 4, non 3.

Abilità e Prove di Abilità

Ogni investigatore possiede quattro abilità: Volontà (👊), Intelletto (🧠), Scontro (👊) e Agilità (🦋). Più alto è il valore di abilità di un investigatore, maggiore sarà la sua capacità di effettuare compiti con quell'abilità.

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

Indicatori di Prove di Abilità

Quando si effettuano azioni base come **Combatti**, **Eludi** o **Indaga**, le abilità di cui effettuare la prova sono rispettivamente su 🦋, 🧠 e 👊.

Alcune capacità delle carte hanno indicatori di azione in grassetto. Ogni indicatore di azione in grassetto indica l'abilità di cui effettuare la prova tra parentesi dopo il tipo di azione indicato.

- 🔍 Una carta che recita “➡: **Combatti** (👊)” indica che l'investigatore che l'ha innescata deve usare il suo 👊 durante la prova di abilità.
- 🔍 Una carta che riporta “(🧠 o 🦋)” nella sua capacità ➡ indica che l'investigatore che l'ha innescata può scegliere quale tra le abilità annoverate usare durante la prova di abilità.

Modificare il Valore di Abilità nelle Prove di Abilità

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

Per prima cosa, l'investigatore può investire nella prova le carte valide della sua mano. Una carta valida mostra 1 o più icone corrispondenti all'abilità di cui si sta effettuando la prova; un'icona jolly (?) corrisponde a qualsiasi abilità. Ogni icona corrispondente investita aumenta di 1 il valore di abilità di quell'investigatore in quella prova. L'investigatore che effettua la prova può investire un qualsiasi numero di carte della sua mano nella prova; ogni altro investigatore nel suo stesso luogo può invece investire 1 carta della sua mano per aiutarlo.

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



Icone Abilità

Inoltre, durante una finestra del giocatore di una prova (indicate nel grafico “Tempistiche delle Prove di Abilità” nella pagina seguente), gli investigatori possono attivare le capacità ⚡ (innesco gratuito) che possono modificare il valore di abilità dell'investigatore che effettua la prova in quella prova.

Anche un segnalino caos rivelato può modificare il valore di abilità di un investigatore, come descritto nella sezione seguente.

Rivelare Segnalini Caos per una Prova di Abilità

Dopo aver investito carte e attivato capacità ⚡ nella prova di abilità, l'investigatore che sta effettuando la prova rivela un singolo segnalino caos dal sacchetto del caos.

Su ogni segnalino caos compare un modificatore numerico che influenza l'esito della prova di abilità. Il modificatore del segnalino caos rivelato va applicato al valore di abilità dell'investigatore in questa prova. I segnalini simbolo hanno effetti aggiuntivi, descritti a seguire.



Segnalino Teschio



Segnalino Cultista



Segnalino Tavoletta



Segnalino Antico

Se il giocatore pesca un segnalino 🦋, 🧠, 🦋 o 🦋 controlla la carta di consultazione dello scenario e risolve l'effetto corrispondente.



Segnalino Segno degli Antichi

Se il giocatore pesca un segnalino 🦋, controlla la sua carta investigatore e risolve la sua capacità **Effetto di 🦋**.



Segnalino Fallimento Automatico

Se il giocatore pesca un segnalino 🦋, la prova fallisce automaticamente. A prescindere dal valore di abilità dell'investigatore, dai modificatori o dalla difficoltà della prova, il valore di abilità modificato dell'investigatore si considera pari a 0.

Risolvere una Prova di Abilità

Una volta calcolato il valore di abilità modificato dell'investigatore, si determina se l'investigatore ha successo o ha fallito la prova di abilità, ed esso risolve tutti i suoi effetti. Alcune carte abilità possiedono una capacità che si risolve una volta completata la prova di abilità, se tale carta è investita in quella prova.

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





Tempistiche delle Prove di Abilità

Di seguito è riportato uno schema dei passi di una prova di abilità da utilizzare quando si effettua una prova di abilità. I passi Finestra del Giocatore indicano quando gli investigatori possono innescare le capacità .

Passo 1: Determinare l'abilità della prova.
La prova di abilità ha inizio.

 **Finestra del Giocatore**

Passo 2: Investire carte dalla mano
nella prova di abilità.

 **Finestra del Giocatore**

Passo 3: Rivelare il/i segnalino/i caos.

Passo 4: Risolvere gli effetti dei simboli
sui segnalini caos.

Passo 5: Determinare il valore di abilità
modificato dell'investigatore.

Passo 6: Determinare il successo/
fallimento della prova di abilità.

Passo 7: Applicare i risultati
della prova di abilità.

Passo 8: Fine della prova di abilità.

Esempio di Prova di Abilità

Dexter Drake pesca la sventura Fumi Tossici, che recita:

"Rivelazione – Effettua una prova di  o  (3). Subisci 1 danno per ogni punto di cui fallisci."

Nel **Passo 1**, Dexter determina l'abilità della prova. In questo caso, il valore di Volontà () è pari a 5, mentre il suo valore di Agilità () è pari a 3, pertanto sceglie la Volontà per questa prova.

Gli investigatori investono carte in una prova di abilità durante il **Passo 2**. Purtroppo Dexter non ha alcuna carta in mano e non può investire icone abilità nella prova! Fortunatamente, Isabelle Barnes si trova nel suo luogo e decide di investire una carta con 1 icona  nella prova, fornendo a Dexter un bonus di +1 al suo valore di Volontà in questa prova.

Raggiunto il **Passo 3**, Dexter pesca un segnalino casuale dal sacchetto del caos e rivela un "-3". Se il segnalino caos fosse stato un simbolo, Dexter avrebbe dovuto risolvere eventuali effetti durante il **Passo 4**. Tuttavia, in questo caso il segnalino caos applica soltanto un modificatore numerico.

Per il **Passo 5**, il modificatore del segnalino caos si applica al valore di Volontà di Dexter per questa prova. Il suo valore è 5 (valore base) +1 (carta di Isabelle) -3 (segnalino caos), per un valore di abilità totale di 3. Dal momento che tale valore di abilità è pari alla difficoltà della prova di abilità, Dexter supera la prova!

Dopo aver determinato il successo o il fallimento nel **Passo 6**, Dexter applica i risultati della prova superata nel **Passo 7**. Il segnalino caos rivelato viene rimesso nel sacchetto del caos e la prova di abilità termina nel **Passo 8**. Gli effetti della carta Fumi Tossici si sono risolti e la sventura viene scartata senza alcun effetto. Se Isabelle non fosse stata nei paraggi per investire la carta nella prova, Dexter l'avrebbe fallita e avrebbe subito 1 danno!

Fase dei Nemici

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

Se non ci sono nemici in gioco, la partita prosegue immediatamente con la Fase di Gestione. Altrimenti, svolgere i passi seguenti nell'ordine indicato.

1. **I nemici si muovono.** Ogni nemico pronto con la parola chiave Cacciatore o Pattuglia si muove durante la Fase dei Nemici secondo le istruzioni della sua parola chiave, come descritto a seguire.
 - ◆ Un nemico pronto con la parola chiave Cacciatore si muove di 1 luogo fino a un luogo collegato al suo, nella direzione dell'investigatore più vicino.
 - ◆ Un nemico pronto con la parola chiave Pattuglia si muove di 1 luogo fino a un luogo collegato al suo, nella direzione del suo bersaglio (indicato tra parentesi accanto alla parola chiave Pattuglia). La parola chiave Pattuglia può bersagliare una specifica direzione, uno specifico luogo o una determinata carta scenario (per esempio, un nemico o una sventura).
 - ◆ Se un nemico si muove fino a un luogo con 1 o più investigatori, quel nemico impegna immediatamente uno di quegli investigatori (vedi "Impegno dei Nemici" a pagina 19).
 - ◆ *I nemici esauriti, i nemici già impegnati e i nemici con Cacciatore in un luogo con 1 o più investigatori non si muovono.*
2. **I nemici attaccano.** Ogni nemico pronto e impegnato effettua un attacco contro l'investigatore con cui è impegnato. Se più di un investigatore è impegnato con un nemico, gli investigatori risolvono gli attacchi dei nemici in ordine di gioco. Un investigatore impegnato con più di un nemico decide l'ordine con cui tali nemici attaccano.
 - ◆ Quando un nemico attacca, infligge simultaneamente sia i suoi danni che i suoi orrori all'investigatore con cui è impegnato (vedi "Danni e Orrori" a destra).

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



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

Dopo che ogni nemico pronto e impegnato ha attaccato, la Fase dei Nemici termina e la partita procede con la Fase di Gestione.

Danni e Orrori

Nel corso di uno scenario, un investigatore può subire danni e/o orrori. I valori di Salute e di Sanità Mentale di un investigatore indicano quanti danni e quanti orrori può subire prima di essere sconfitto.

- ◆ Quando un investigatore subisce danni, deve assegnare quei danni a carte che controlla. Per farlo, colloca i danni sulla carta investigatore e/o sulle sue carte supporto con Salute, fino a un massimo pari al valore di Salute della carta. Un investigatore non può assegnare danni a una carta priva di un valore di Salute.
- ◆ Se un investigatore subisce "danni diretti", quei danni **devono** essere assegnati alla sua carta investigatore.
- ◆ Quando un investigatore subisce orrori, deve assegnare quegli orrori a carte che controlla. Per farlo, colloca gli orrori sulla carta investigatore e/o sulle sue carte supporto con Sanità Mentale, fino a un massimo pari al valore di Sanità Mentale della carta. Un investigatore non può assegnare orrori a una carta priva di un valore di Sanità Mentale.
- ◆ Se un investigatore subisce "orrori diretti", quegli orrori **devono** essere assegnati alla sua carta investigatore.
- ◆ Se una carta ha un ammontare di danni pari o superiore al suo valore di Salute o un ammontare di orrori pari o superiore al suo valore di Sanità Mentale, quella carta è sconfitta: un supporto sconfitto viene scartato, mentre un investigatore sconfitto è eliminato (vedi "Eliminazione" a pagina 40).

Fase di Gestione

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

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

1. Ogni investigatore gira a faccia in su il suo segnalino investigatore o la sua mini carta.
2. Ripristinare tutte le carte esaurite. Ogni nemico non impegnato che si ripristina nello stesso luogo di un investigatore lo impegna in questo momento (vedi "Impegno dei Nemici" a pagina 19).
3. Ogni investigatore pesca 1 carta e ottiene 1 risorsa.
4. Ogni investigatore con 9 o più carte in mano sceglie e scarta carte dalla sua mano fino a rimanere con solo 8 carte.

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



Fase dei Miti

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

Questa fase è composta dai 3 passi seguenti, da svolgere nell'ordine indicato:

1. Collocare 1 destino sulla trama attuale.
2. Confrontare il numero totale di destini in gioco (sulla trama attuale e sulle altre carte in gioco) con la soglia di destino della trama attuale (*nota importante: a meno che l'effetto di una carta non specifichi che può far proseguire con la trama, questo è l'unico momento in cui la trama può proseguire*). Se il numero di destini in gioco è pari o superiore alla soglia di destino della trama attuale, è necessario proseguire con la trama.
 - ❖ Per proseguire con la trama, occorre scartare **tutti** i segnalini destino dal gioco (*anche quelli su nemici, luoghi, sventure o carte giocatore*), girare la carta trama attuale sul lato opposto, seguire le istruzioni su quel lato e poi rimuoverla dal gioco.
 - ❖ Dopo aver seguito queste istruzioni, il lato frontale della carta trama successiva diventa la carta trama attuale.
3. In ordine di gioco, ogni investigatore pesca 1 carta dalla cima del mazzo degli incontri e la risolve. Le istruzioni per risolvere ogni tipo di carta incontro sono descritte nelle pagine seguenti.



Tipi di Carta Incontro

I tipi di carta incontro sono due: Nemico e Sventura.

Sventura

Le carte sventura rappresentano pericoli, complotti, poteri o incontri mortali con le forze arcane in cui gli investigatori potrebbero incappare.

- ☞ Quando viene pescata una carta sventura, notare eventuali parole chiave (vedi "Isolamento e Impulso" a seguire) e poi risolvere la sua capacità Rivelazione, che spesso richiede a un investigatore di effettuare una prova di abilità o di prendere una decisione difficile.
- ☞ Dopo che la capacità Rivelazione di una sventura è stata risolta, collocarla nella pila degli scarti degli incontri a meno che la sventura non debba essere messa in gioco, nell'area di minaccia di un investigatore o assegnata a un'altra carta scenario.



Carta Sventura

Isolamento e Impulso

Isolamento e Impulso sono parole chiave che compaiono su alcune carte incontro.

- ☞ Quando un investigatore pesca una carta incontro con la parola chiave Isolamento, non può consultare i suoi compagni investigatori quando ne risolve la capacità Rivelazione ed è l'unico che può investire carte nelle prove di abilità di quella carta incontro.
- ☞ Quando un investigatore pesca una carta incontro con la parola chiave Impulso, dopo averne risolto il testo, deve pescare una nuova carta dalla cima del mazzo degli incontri.

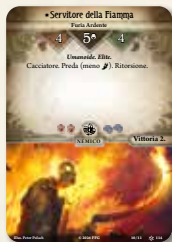
Nemico

Le carte nemico rappresentano mostri, creature o umani che ostacolano gli investigatori.

Quando viene pescata una carta nemico, generare quel nemico pronto e impegnato con l'investigatore che l'ha pescato.

- ☞ Se il nemico ha istruzioni di generazione, entra in gioco nel luogo indicato dalle sue istruzioni di generazione. Impegnerà automaticamente un investigatore in quel luogo.
- ☞ Se il nemico ha istruzioni di generazione che non possono essere soddisfatte, quel nemico viene scartato.
- ☞ Quando un nemico viene generato, è considerato entrare nel luogo in cui è generato (ciò può avere impatto su alcuni effetti delle carte).
- ☞ Se il nemico pescato ha la parola chiave Sfuggente, viene generato non impegnato.

Vedi "Impegno dei Nemici" a destra per ulteriori informazioni sull'impegno dei nemici.



Carta Nemico

Impegno dei Nemici

Quando una carta nemico è in gioco, può essere impegnata con un investigatore e collocata fisicamente nella sua area di minaccia, oppure non impegnata e collocata fisicamente nel proprio luogo. Ogni nemico nell'area di minaccia di un investigatore è considerato trovarsi nel luogo attuale di quell'investigatore; se l'investigatore si muove, quei nemici restano impegnati con l'investigatore e si muovono con lui.

Ogniquale volta un nemico pronto e non impegnato si trova nello stesso luogo di un investigatore, impegna quell'investigatore e viene collocato nella sua area di minaccia. Alcuni nemici hanno la parola chiave Preda, che indica chi impegneranno in caso di molteplici possibilità (vedi "Preda" a pagina 42).

Se più investigatori si trovano nello stesso luogo di un nemico pronto e non impegnato, l'investigatore capo sceglie quale tra quegli investigatori sarà impegnato dal nemico.

Un nemico non impegnato impegna immediatamente un investigatore se:

- ☞ Viene generato in un luogo dove si trova un investigatore.
- ☞ Si muove in un luogo dove si trova un investigatore.
- ☞ Un investigatore si muove in un luogo dove si trova un nemico pronto.
- ☞ Un nemico esaurito si ripristina nel luogo dove si trova un investigatore.



E Ora?

Una volta risolta la Fase dei Miti, la partita prosegue con la Fase degli Investigatori e i round vengono risolti finché non viene raggiunta una risoluzione dello scenario (vedi “Risoluzione dello Scenario” a pagina 33).

Una volta completata la prima partita, è possibile decidere di proseguire la campagna. Per farlo, leggere le “Regole Ampliate per la Campagna” a pagina 5 della Guida alla Campagna *La Confraternita delle Ceneri* e successivamente lo scenario “Fumo negli Occhi” usando le regole di preparazione a destra.

Alcuni giocatori potrebbero decidere di fare pratica usando degli investigatori diversi prima di procedere a giocare la campagna. In questo caso è consigliabile leggere gli investigatori disponibili e gli archetipi delle classi a pagina 24 prima di rigiocare il primo scenario, “Fiamme Dilaganti”. Ulteriori regole per la personalizzazione dei mazzi degli investigatori sono disponibili a pagina 30.

Una rapida guida di consultazione di parole chiave, icone e simboli di gioco più importanti è disponibile nella quarta di copertina di questo regolamento. Le risposte a molte delle domande che possono sorgere durante le partite sono disponibili nel Grimorio di Arkham Abbreviato, a partire da pagina 32. Per ulteriori approfondimenti, consultare il Grimorio di Arkham online.

Preparazione della Partita

Quella che segue è una versione universale condensata delle regole di preparazione utilizzabili per ogni scenario di *Arkham Horror LCG*.

1. **Scegliere gli investigatori.** Ogni giocatore sceglie 1 investigatore e colloca la carta di quell'investigatore nella sua area di gioco (ogni giocatore deve scegliere un investigatore diverso da giocare).
2. **Subire i danni e gli orrori dei traumi.** In una campagna, ogni giocatore colloca sulla sua carta investigatore un ammontare di danni pari ai suoi traumi fisici e un ammontare di orrori pari ai suoi traumi mentali.
3. **Scegliere l'investigatore capo.** Scegliere 1 giocatore che sia l'investigatore capo per questa partita. Quel giocatore prende il segnalino investigatore capo. Ogni giocatore sceglie se usare la mini carta del suo investigatore oppure un segnalino investigatore per rappresentare la sua posizione sulla mappa durante la partita.
4. **Comporre e mescolare i mazzi degli investigatori.**
5. **Comporre la riserva dei segnalini.** Collocare i segnalini danno, orrore, indizio/destino, risorsa e connettore a portata di mano di tutti i giocatori.
6. **Comporre il sacchetto del caos.** Collocare nel sacchetto del caos i segnalini caos come indicato dalle istruzioni di preparazione della campagna e rimettete gli altri segnalini caos nella scatola del gioco.
 - ❖ In modalità campagna, se non è il primo scenario, considerare la composizione del sacchetto del caos in uso al completamento dello scenario precedente.
7. **Prendere le risorse di partenza.** Ogni investigatore prende 5 risorse dalla riserva dei segnalini.
8. **Pescare la mano di partenza.** Ogni giocatore pesca 5 carte e può effettuare una volta un mulligan di qualsiasi carta nella sua mano di partenza.
 - ❖ Ogni carta debolezza pescata durante questo passo viene ignorata, messa da parte (senza risolverla) e sostituita pescando un'altra carta dal mazzo. Una volta completato questo passo, rimescolare ognuna di queste carte debolezza messe da parte nel mazzo del suo proprietario.
9. **Leggere l'introduzione allo scenario nella Guida alla Campagna.**
10. **Seguire le istruzioni di preparazione dello scenario nella Guida alla Campagna.** Questo include radunare i set di incontri elencati, collocare i luoghi, collocare le mini carte e/o i segnalini degli investigatori nel luogo in cui gli investigatori iniziano la partita, mettere da parte eventuali carte elencate e mescolare le carte incontro rimanenti per comporre il mazzo degli incontri.
11. **Preparare il mazzo delle trame.** Comporre il mazzo delle trame in ordine sequenziale, con il lato illustrato a faccia in su, in modo che la “Trama 1a” si trovi in cima, poi leggere il testo narrativo della Trama 1a.
12. **Preparare il mazzo dei capitoli.** Comporre il mazzo dei capitoli in ordine sequenziale, con il lato illustrato a faccia in su, in modo che il “Capitolo 1a” si trovi in cima, poi leggere il testo narrativo del Capitolo 1a.
13. **Collocare la carta di consultazione dello scenario accanto al mazzo delle trame.** Che il gioco abbia inizio!

Durante la preparazione, non ci sono finestre di azione e i giocatori possono innescare le capacità delle carte giocatore o giocare carte dalla mano solo se la condizione innescante specifica della capacità o della carta è soddisfatta.

Giocare una Campagna

Una campagna è una storia ambientata nell'inquietante universo dei miti di Lovecraft, che si sviluppa in una serie di scenari intrecciati. Con il progredire della campagna, ogni investigatore ottiene punti esperienza e traumi che si riflettono in modifiche al suo mazzo. Le decisioni, le vittorie e le sconfitte sono annotate nel Diario della Campagna e possono avere ripercussioni a lungo termine.

Per iniziare una campagna, seguire le istruzioni di preparazione per quella campagna nella Guida alla Campagna.

Diario della Campagna

Il Diario della Campagna (nelle ultime pagine della Guida alla Campagna) serve a tenere traccia dei progressi e degli sviluppi della campagna. Alla fine di ogni scenario, i giocatori annotano i risultati registrando tutte le informazioni rilevanti nel Diario della Campagna, come i punti esperienza ottenuti da un investigatore, il livello di traumi di ogni investigatore, le debolezze o i supporti storia ottenuti ed eventuali investigatori uccisi o impazziti.

Per comodità, è consigliabile stampare o fare una copia del Diario della Campagna, in modo da poter rigiocare la campagna più di una volta. I pdf scaricabili per ogni campagna sono disponibili sul sito www.asmodee.it.

“Annota nel Diario della Campagna...”

Spesso ai giocatori verrà richiesto di annotare nel Diario della Campagna un appunto o un elemento narrativo importante. Tali frasi vanno annotate alla voce “Appunti della Campagna” salvo diversamente specificato. Si tratta di appunti a cui far riferimento negli scenari successivi e che consentono alle decisioni prese durante una partita di influire sulle vicende susseguenti. Se ai giocatori viene richiesto di barrare uno di questi appunti, la frase barrata va ignorata per il resto della campagna.

Dato che il gioco potrebbe richiedere di verificare la presenza di una specifica frase nel Diario della Campagna più avanti nel corso della campagna, ogni frase va annotata esattamente com'è scritta, senza alterazioni.

Per esempio: Se ai giocatori viene richiesto di annotare nel Diario della Campagna che “avete scoperto 3 appunti”, non dovranno riformularla come “avete trovato degli appunti”, perché l'esatto numero degli appunti potrebbe essere importante in uno scenario futuro.

“Annota che...”

A volte una carta scenario richiederà agli investigatori di “annotare” (senza specificare “nel Diario della Campagna”) una frase chiave, spesso basata su un'azione intrapresa o una decisione presa nel corso dello scenario. Questa frase può ricomparire più avanti durante quello stesso scenario e innescare effetti aggiuntivi. **Non occorre annotare questa frase nel Diario della Campagna**, dato che influirà solo sullo scenario attuale o durante la sua risoluzione.

Se un effetto che richiede di “annotare” qualcosa è coniugato alla seconda persona singolare o si rivolge a “te” (*per esempio: Annota che “conosci la parola d'ordine”*), quell'effetto è da intendersi specifico per l'investigatore che lo sta risolvendo.

“Diventa il portatore di...”

In vari punti della campagna, il gioco può richiedere ai giocatori di far diventare qualcuno il “portatore” di uno specifico supporto storia o di una debolezza. Quando un giocatore diventa il portatore di tale carta, la aggiunge al proprio mazzo, ignorando qualsiasi restrizione e requisito della composizione del mazzo. Quella carta non conta ai fini della dimensione del mazzo.

Proseguire con lo Scenario Successivo

Dopo aver completato uno scenario, aggiornato il Diario della Campagna e acquistato eventuali nuove carte, proseguire con lo scenario successivo della campagna, come indicato dalla Guida alla Campagna.

Unirsi a o Lasciare una Campagna

Una volta che una campagna è iniziata, i giocatori possono unirsi a essa o lasciarla liberamente tra uno scenario e l'altro.

Se un giocatore lascia la campagna, non rimuovere le sue informazioni dal Diario della Campagna, perché potrebbe ritornare in qualsiasi momento tra uno scenario e l'altro.

Se un nuovo giocatore si unisce alla campagna, deve scegliere un investigatore non ancora utilizzato durante quella campagna. Quel giocatore comincia come se fosse il suo primo scenario della campagna, senza punti esperienza né traumi.





Trauma/Ucciso/Impazzito

A causa dell'incontro con i miti, gli investigatori potrebbero ritrovarsi segnati in modo irreparabile o anche peggio. I traumi rappresentano i danni permanenti inflitti al fisico e alla psiche di un investigatore.

- ☞ Se un investigatore è sconfitto in uno scenario, quell'investigatore è eliminato dallo scenario, ma non necessariamente dalla campagna.
 - ☞ Se un investigatore è sconfitto per aver subito danni pari alla sua Salute, subisce 1 trauma fisico (da annotare nel Diario della Campagna). Se un investigatore possiede un numero di traumi fisici pari alla sua Salute stampata, quell'investigatore è **ucciso**.
 - ☞ Se un investigatore è sconfitto per aver subito orrori pari alla sua Sanità Mentale, subisce 1 trauma mentale (da annotare nel Diario della Campagna). Se un investigatore possiede un numero di traumi mentali pari alla sua Sanità Mentale stampata, quell'investigatore è **impazzisce**.
 - ☞ In alcune risoluzioni degli scenari, gli investigatori possono venire **divorati** da un'entità cosmica o da un orrido abominio.
- ☞ Se un investigatore è sconfitto per aver subito simultaneamente danni pari alla sua Salute e orrori pari alla sua Sanità Mentale, sceglie quale tipo di trauma subire.
- ☞ Se un investigatore è **ucciso**, **impazzisce** o viene **divorato**, quell'investigatore non può essere usato per il resto della campagna. Il suo giocatore sceglie un nuovo investigatore da usare nello scenario successivo e crea un nuovo mazzo di livello 0 per quell'investigatore.
- ☞ Se un giocatore tenta di scegliere un nuovo investigatore e non rimane alcun investigatore nella collezione, i giocatori hanno perso e la campagna termina.
- ☞ Per ogni trauma fisico e/o mentale subito da un investigatore, quell'investigatore inizia ogni scenario successivo della campagna con rispettivamente 1 danno e/o 1 orrore.

Guadagnare e Spendere Punti Esperienza

Quando un investigatore si immerge nei miti, può scoprire verità nascoste al mondo, mostruosità ignote e segreti che il genere umano non dovrebbe mai conoscere. Queste conoscenze si manifestano sotto forma di punti esperienza. Durante la risoluzione di uno scenario, ogni investigatore può guadagnare 1 o più punti esperienza: ogni investigatore li guadagna separatamente e non possono essere trasferiti da un investigatore all'altro. I punti esperienza possono essere ottenuti collocando nella galleria delle vittorie carte incontro che valgono punti vittoria (spesso sconfiggendo i mostri o ripulendo i luoghi dagli indizi) o grazie ai bivi narrativi e agli esiti degli scenari.

I punti esperienza possono essere spesi tra gli scenari per imparare nuove abilità o incantesimi, oppure per ottenere nuovi oggetti e armi, sotto forma di carte aggiuntive. Aggiungere una nuova carta a un mazzo costa un ammontare di punti esperienza pari al livello di quella carta, indicato da 1 o più pallini bianchi nell'angolo in alto a sinistra della carta (vedi "Livelli della Carta" a pagina 30). Aggiungere una nuova carta a un mazzo costa sempre almeno 1 punto esperienza anche per le carte di livello 0 e richiede di mantenere invariata la dimensione del mazzo (di solito rimuovendo un'altra carta per rientrare nel limite).

Alcune carte possono essere migliorate a una versione di livello superiore. Queste carte hanno lo stesso nome delle altre versioni ma possono avere ulteriori effetti, icone abilità aggiuntive e/o costi differenti. Se un giocatore ha una versione di una carta di livello inferiore e desidera acquistare quella di livello superiore, può migliorare quella carta spendendo un ammontare di punti esperienza pari alla differenza tra i livelli delle due carte. La nuova versione viene aggiunta al mazzo e la vecchia viene rimossa.

Un giocatore non è obbligato a spendere tra uno scenario e l'altro tutti i punti esperienza che ha guadagnato. Può annotare eventuali punti esperienza avanzati alla voce "Punti Esperienza da Spendere" nel Diario della Campagna e spenderli in un secondo momento.

Carte Ricompensa

Alcune campagne contengono un sottotipo di carta giocatore unico: le carte ricompensa di campagna. Tali carte sono carte neutrali (senza classe) da aggiungere alla collezione di un giocatore una volta che sono state sbloccate durante le partite.

- Le carte ricompensa si identificano per la parola chiave Ricompensa e per la grafica dorata dell'angolo in alto a sinistra della carta, come mostrato a seguire.



Carta Ricompensa

- Quando le regole della campagna informano i giocatori che hanno guadagnato una carta ricompensa (spesso tramite una risoluzione o un interludio), quella carta viene aggiunta alla collezione delle carte giocatore. **I giocatori non possono usare una carta ricompensa nella composizione dei mazzi, né possono giocarla, a meno che non l'abbiano sbloccata con un esito di campagna.**
- Le carte ricompensa possono modificare il modo in cui i giocatori affrontano il gioco aggiungendo opzioni alla composizione dei mazzi, nuove capacità o restrizioni uniche al mazzo di un investigatore.
- Un investigatore non è mai obbligato a includere nel proprio mazzo le carte ricompensa di campagna sbloccate.

Modalità Campagna Epica

Dopo aver completato una campagna, qualcuno potrebbe voler continuare la storia del suo investigatore in un'altra campagna. La modalità campagna epica offre una sfida ai giocatori che desiderano scoprire quanto possano resistere i loro investigatori agli innumerevoli orrori: non è adatta ai deboli di cuore. Quando un investigatore viene ucciso, impazzisce o viene rimosso dalla campagna in altro modo, i punti esperienza accumulati nel corso delle campagne ne determinano il punteggio finale.

Per poter giocare la modalità campagna epica, applicare le regole seguenti:

- Non è necessario trasferire nella campagna successiva tutti gli investigatori sopravvissuti alla campagna precedente.
- Perdere tutti i punti esperienza guadagnati durante la campagna precedente. Annotare nel Diario della Campagna successivo l'ammontare di punti esperienza (X) guadagnati in precedenza per ogni specifico investigatore con "Punti esperienza guadagnati da [nome dell'investigatore]: X". Al completamento della campagna o se quell'investigatore viene ucciso o impazzisce, sommare questo totale ai punti esperienza finali per determinare il punteggio della prestazione.
- Rimuovere dal mazzo tutte le carte di livello 1-5, ripristinando il mazzo alle carte del solo livello 0. È possibile ricomporre il mazzo dell'investigatore usando qualsiasi carta della collezione come quando si inizia una nuova campagna.
- Trasferire nella nuova campagna tutti i traumi fisici e mentali e tutti i supporti storia e le debolezze guadagnati. Ogni altra annotazione nel Diario della Campagna precedente va cancellata e non si trasferisce nella nuova campagna.
- Ripristinare il sacchetto del caos. Creare un nuovo sacchetto del caos durante la preparazione della nuova campagna. Quando si inizia la nuova campagna, selezionare un livello di difficoltà pari o superiore a quello della campagna precedente.
- Se un investigatore ha una capacità che si verifica "all'inizio della campagna" o "durante la composizione del mazzo", come un bonus di punti esperienza, quella capacità si innesca nuovamente quando si trasferisce quell'investigatore in una nuova campagna.

Le carte e le Guide alla Campagna sono scritte e bilanciate presupponendo che gli investigatori non vengano trasferiti da una campagna a un'altra. Per questo motivo, a volte ci si riferisce alle campagne come "la campagna" (*per esempio, "per il resto della campagna..."*). Quando si interpretano tali effetti, considerare le campagne come se fossero separate l'una dall'altra. Tuttavia, alcuni di questi effetti dovrebbero essere interpretati come se le campagne fossero giocate come parte di un'unica campagna ininterrotta. Ciò include il funzionamento di eventuali supporti storia o debolezze o le regole aggiuntive da seguire per un giocatore specifico (*per esempio, "per il resto della campagna, il portatore della debolezza X deve parlare per enigmi"*).

Modalità Autoconclusiva

Ogni scenario può essere giocato in modalità autoconclusiva e affrontato singolarmente. Quando si gioca uno scenario in modalità autoconclusiva, fare riferimento alle eventuali regole per la "Modalità Autoconclusiva" durante la preparazione. Ulteriori informazioni sulla modalità autoconclusiva si trovano nel Grimorio di Arkham online.



Archetipi delle Classi

In *Arkham Horror LCG*, ogni giocatore veste i panni di un investigatore dei miti di Arkham Horror e usa un mazzo di carte che lo rappresenta durante le partite.

L'insieme di carte giocatore con cui comporre tali mazzi si divide in cinque classi. Una classe è un ampio gruppo di carte collegate tematicamente e sinergicamente. L'approccio tattico e strategico di ogni personaggio è pesantemente influenzato dalle classi di carte che può usare.

Le cinque classi sono **Guardiano**, **Studiolo**, **Canaglia**, **Mistico** e **Sopravvissuto**.

Le carte neutrali non hanno una classe, e possono essere usate da qualsiasi investigatore. Nelle pagine a seguire è disponibile un'introduzione a ogni classe, assieme al mazzo di un investigatore che rappresenta quella classe in questo set base.

Mazzi Precostruiti

Indagare sulle macchinazioni mortali dei miti è un mestiere pericoloso. Si affronteranno mostruosità e orrori al di là dell'umana comprensione, e le conoscenze riportate a galla potrebbero causare danni irreparabili alla psiche. Occorreranno le migliori attrezzature, gli alleati più forti, le abilità più versatili per avere successo nelle campagne a venire.

Per aiutare nelle indagini, questo set base include un mazzo precostruito esemplificativo per ognuno dei 5 investigatori. Questi mazzi rappresentano l'accesso al mondo di Arkham Horror e sono l'ideale per i giocatori che desiderano tuffarsi in azione il prima possibile o per i giocatori che non vogliono utilizzare le regole di personalizzazione dei mazzi per comporre un mazzo originale.

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

Questi mazzi precostruiti sono da utilizzare all'inizio di una campagna, pertanto contengono solo carte di livello 0. Nelle liste seguenti, il numero tra parentesi accanto a ogni carta rappresenta il suo numero di serie. Se una carta non specifica il numero di copie da usare, utilizzarne soltanto 1 copia. Ogni mazzo precostruito include una debolezza base specifica invece di una debolezza base casuale. **Non aggiungere un'altra debolezza base casuale al mazzo quando si inizia una nuova campagna.**

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



Guardiano

Panoramica della Classe

I Guardiani sono "giocatori di squadra" che preferiscono combattere, proteggere i loro compagni e mettere insieme un arsenale per le minacce crescenti future. Il supporto offerto dai Guardiani è grande come la loro forza fisica, prendendo colpi al posto degli altri e curando danni all'occorrenza. Chi è allettato dall'idea di impugnare un'arma, dare la caccia alle creature oscure dei miti e affrontarle in un testa a te... ntacolo, trova nel Guardiano la classe perfetta.

Punti di Forza:

Valore alto di , cure, supporto di squadra, armi pesanti, alleati potenti, gestione dei nemici, danni aggiuntivi.

Stile di Gioco:

"Tank" per i nemici, combattente in mischia, esperto di armi, medico.

Il personaggio Guardiano di questo set base è Daniela Reyes.

Consigli Strategici per Daniela Reyes

Daniela è una forza della natura che sa come incassare i colpi dei nemici, per ritorcerglieli contro usando la sua capacità . Per massimizzare i danni inflitti, occorre giocare supporti che assorbono i danni e gli orrori degli attacchi nemici, e sfruttare il mulligan per cercare generatori di risorse come Logan Hastings o il Deposito di Emergenza per sostenere il costoso arsenale di Daniela.

In quanto Guardiano, molte delle carte di Daniela le richiedono di incassare qualche colpo e sconfiggere i nemici. Per prepararsi, ha bisogno il prima possibile di un'arma e di qualcosa per assorbire (e curare) i danni dei nemici. Lo Strumento Adatto è essenziale per trovare la Chiave Inglese di Daniela o altre armi, come il Machete o la M1911. I supporti che curano o a cui possono essere assegnati i danni, come la Guardia del Corpo, la Resilienza e le Bende, contribuiranno a mantenere Daniela in perfetta forma per combattere!

Anche se Daniela può avere difficoltà a trovare indizi, eventi come "Guarda Cosa Ho Trovato!" le permettono di riuscirci fallendo, mentre la Scena del Crimine le fornisce un modo facile per scoprire indizi anche nei luoghi con Oscurità elevata (a patto che ci sia un nemico).

È importante tenere sotto controllo gli orrori, per evitare che Daniela finisca fuori dai giochi anzitempo e si ritrovi con degli spiacevoli traumi mentali. Se dovesse trovarsi In Pericolo, un alleato come Aleksey Saburov può fare la differenza.

Daniela Reyes, la Meccanica

Investigatore

Daniela Reyes (CV 1)

Supporti (17)

Chiave Inglese di Daniela.... (CV 2)

Guardia del Corpo..... (CV 16)

Vigore..... (CV 17)

Logan Hastings..... (CV 18)

M1911..... (CV 19)

Machete..... (CV 20)

Resilienza..... (CV 21)

Aleksey Saburov..... (CV 72)

Bende..... (CV 73)

Istinto del Cacciatore..... (CV 74)

Tuta da Lavoro..... (CV 75)

Assennato..... (CV 76)

Mannaia da Macellaio..... (CV 77)

2x Bottiglia Rotta..... (CV 86)

2x Torcia a Manovella..... (CV 88)

Eventi (7)

Imparare la Lezione..... (CV 22)

Strumento Adatto..... (CV 23)

Scena del Crimine..... (CV 24)

"Guarda Cosa Ho Trovato!"..... (CV 78)

"Via da Qui"..... (CV 79)

2x Deposito di Emergenza (CV 89)

Abilità (7)

Colpo Letale..... (CV 25)

Sfuggibile..... (CV 80)

Intervento Tempestivo..... (CV 81)

2x Forza Soverchiante..... (CV 92)

2x Coraggio Inaspettato..... (CV 94)

Debolezze (2)

In Pericolo..... (CV 3)

Ferito..... (CV 104)

Migliorare Daniela Reyes

Mano a mano che si prosegue con la campagna e si guadagnano punti esperienza, occorre ragionare su come migliorare il mazzo di Daniela in base al proprio stile di gioco. Per prima cosa si potrebbe acquistare la Guardia del Corpo (livello 2), che infligge più danni quando sconfitta, oppure il Carisma (livello 3) se si vogliono più alleati in gioco contemporaneamente. Per chi vuole fare l'eroe, il Contrattacco (livello 1) può annullare un colpo decisivo di un nemico, se giocato al momento giusto. Per chi invece vuole infliggere danni ingenti, il Maglio (livello 3) e il Winchester Modello '12 (livello 5) possono fornire un discreto bonus nei combattimenti sotto forma di danni extra.

Dopo aver valutato tutte le scelte possibili, la cosa importante è pensare al proprio stile di gioco per il mazzo, prima di spendere i punti esperienza sulle opzioni più adatte alle proprie affinità!

*"Indicami dove sono i mostri.
E resta dietro di me."*



Studio



Panoramica della Classe

L'approccio degli Studiosi a un problema consiste nel comprendere la situazione e nel trovare una soluzione usando la propria mente. Sono gli intellettuali di Arkham Horror, rappresentati in genere da studenti, insegnanti, scienziati, psicologi, detective e filosofi. Chi crede nel potere della mente umana lucida e concentrata troverà ciò che cerca nella classe degli Studiosi.

Punti di Forza:

Valore straordinario di , pescate extra, ricerca nel mazzo, cura degli orrori, scoperta di indizi aggiuntivi, potenti supporti **Tomo**, prove di abilità precise.

Stile di Gioco:

Raccoglitore di indizi, terapeuta, detective, bibliotecario.

Il personaggio Studio di questo set base è Joe Diamond.

Consigli Strategici per Joe Diamond

Joe Diamond è uno Studio che non ha paura di affrontare gli orrori del mondo nascosto, se è l'unica via per svelare un mistero. La sua capacità gli consente di avere sempre la mano piena finché indaga, e indagare è la sua specialità!

Il mazzo di Joe è pieno di carte che lo aiutano a indagare con successo. Per esempio, gli oggetti Kit per Impronte Digitali, Mappa Locale e Lente di Ingrandimento potenziano il suo Intelletto, gli permettono di scoprire indizi aggiuntivi e persino di muoversi gratuitamente. Dorothy Simmons è un ottimo alleato che ricompensa Joe con risorse, mentre la Deduzione gli consente di scoprire 2 indizi invece di 1 quando indaga con successo.

Ma i misteri di Arkham sono spesso letali e, grazie all'accesso alle carte Guardiano, Joe è pronto a lottare per la sua vita. La Resilienza e la Guardia del Corpo gli permettono di reggere qualche cazzotto, e armi come la M1911 e il Machete assicurano che possa rispondere ai danni quando li subisce. Tenere i nemici a bada è un ottimo modo di concentrarsi sulle indagini e proseguire con lo scenario.

Attenzione al Vicolo Cieco, la debolezza esclusiva di Joe. Questo evento è un fardello gravoso, che costringe a spendere 5 risorse per giocarlo prima che lo scenario si concluda.

*"Scoprirò la verità,
costi quel che costi."*

Joe Diamond, il Detective

Investigatore

Joe Diamond..... (XV, 4)

Supporti (16)

Dorothy Simmons (XV, 30)

Kit per Impronte Digitali... (XV, 31)

Assistente di Laboratorio .. (XV, 32)

Mappa Locale..... (XV, 33)

Lente di Ingrandimento..... (XV, 34)

Retorica Tagliente..... (XV, 35)

Guardia del Corpo..... (XV, 16)

Vigore..... (XV, 17)

Logan Hastings (XV, 18)

M1911 (XV, 19)

Machete (XV, 20)

Resilienza..... (XV, 21)

2x Fedora (XV, 87)

2x Torcia a Manovella..... (XV, 88)

Eventi (9)

Intuizione del Detective..... (XV, 5)

Trovare Informazioni (XV, 36)

Passare Inosservato..... (XV, 37)

Seguire l'Istinto (XV, 38)

Imparare la Lezione (XV, 22)

Strumento Adatto (XV, 23)

Scena del Crimine..... (XV, 24)

2x Deposito di Emergenza (XV, 89)

Abilità (6)

Deduzione..... (XV, 39)

Colpo Letale..... (XV, 25)

2x Percezione..... (XV, 93)

2x Forza Soverchiante..... (XV, 92)

Debolezze (2)

Vicolo Cieco..... (XV, 6)

Zelo Eccessivo (XV, 100)

Migliorare Joe Diamond

Una volta affrontato il primo scenario, Joe Diamond avrà dei punti esperienza per migliorare il suo mazzo. Un primo acquisto sicuro è lo Studio (livello 3), che consente di iniziare ogni partita con 1 carta aggiuntiva nella mano di partenza; chi invece preferisce modellare la propria mano al momento opportuno dovrà accumulare 5 punti esperienza per una copia della Conoscenza Smisurata (livello 5)! E se i nemici diventano un problema, si può assumere una Guardia del Corpo (livello 2) o imparare come Passare Inosservato (livello 2).

Il set base offre numerose opzioni con cui migliorare il mazzo. Dopo averle esaminate tutte, è importante valutare i gusti individuali per il mazzo di Joe e spendere i punti esperienza per migliorare le carte che supportano il proprio stile di gioco!



Panoramica della Classe

I personaggi Canaglia stabiliscono le proprie regole e trovano continuamente il modo di piegare la sorte in proprio favore. Sanno bene come evitare i nemici, correre rischi calcolati per ottenere grandi ricompense e accumulare tante (tantissime) risorse. Chi vuole interpretare un personaggio che vive appena oltre il confine della legalità e che sa confondersi nell'ombra, troverà nella classe della Canaglia pane per i propri denti!

Punti di Forza:

Ottimo valore di , elusione, generazione di risorse, successo delle prove con ampio margine, azioni aggiuntive, movimento.

Stile di Gioco:

Soldi a palate, azzardo, esperto di elusioni, esibizionista.

Il personaggio Canaglia di questo set base è Trish Scarborough.

Consigli Strategici per Trish Scarborough

Trish è una sagace agente sotto copertura che sa come sfuggire ai nemici e raccogliere indizi. La sua azione di elusione aggiuntiva e la carta esclusiva Operazioni Segrete le permettono di muoversi rapidamente per la mappa o di scavare nel mazzo in cerca di carte essenziali come Olivier Bishop e Lente di Ingrandimento.

In quanto Canaglia, Trish ha accesso a validi generatori di risorse quali Attrezzi da Ladro e Dita Appiccicose. Le risorse che guadagna può spenderle per pagare i potenziamenti alle abilità dell'Eloquenza o della Retorica Tagliente, così da superare la prova di almeno 2 punti. Avere successo con un certo margine permette di trarre il massimo da carte come il Portasigarette Fortunato o l'Effrazione!

Kit per Impronte Digitali, Seguire l'Istinto e Deduzione offrono ulteriori modi per raccogliere rapidamente più indizi, ma occorre conservarne almeno uno in caso salti fuori il losco Agente della Camera Nera, che può ritorcere la propensione per le elusioni di Trish contro di lei. Anche se Trish predilige la fuga allo scontro diretto, la M1903 Hammerless è tutto ciò di cui ha bisogno per liberarsi definitivamente del losco Agente.

Durante la Fase dei Miti, la bassa Volontà rende Trish particolarmente vulnerabile a molte sventure, motivo per cui è bene tenere da parte un po' di risorse da spendere con Retorica Tagliente. Quando invece le opzioni scarseggiano, la valida Assistente di Laboratorio può farle pescare qualche carta e assorbire danni e orrori al posto suo.

Trish Scarborough, l'Ex Spia

Investigatore

Trish Scarborough..... (XV.7)

Supporti (17)

Operazioni Segrete..... (XV.8)

Portasigarette Fortunato... (XV.44)

M1903 Hammerless..... (XV.45)

Olivier Bishop..... (XV.46)

Eloquenza..... (XV.47)

Dita Appiccicose..... (XV.48)

Attrezzi da Ladro..... (XV.49)

Dorothy Simmons..... (XV.30)

Kit per Impronte Digitali... (XV.31)

Assistente di Laboratorio .. (XV.32)

Mappa Locale..... (XV.33)

Lente di Ingrandimento..... (XV.34)

Retorica Tagliente..... (XV.35)

2x Bottiglia Rotta..... (XV.86)

2x Torcia a Manovella..... (XV.88)

Eventi (8)

Effrazione..... (XV.50)

Festeggiamenti..... (XV.51)

Prestidigitazione..... (XV.52)

Trovare Informazioni..... (XV.36)

Passare Inosservato..... (XV.37)

Seguire l'Istinto..... (XV.38)

2x Deposito di Emergenza (XV.89)

Abilità (6)

Fuori dal Campo Visivo... (XV.53)

Deduzione..... (XV.39)

2x Destrezza Manuale..... (XV.91)

2x Percezione..... (XV.93)

Debolezze (2)

Agente della Camera Nera.... (XV.9)

Debito col Consorzio..... (XV.103)

Migliorare Trish Scarborough

Dopo aver giocato il primo scenario con Trish e aver capito il suo stile di gioco, si può valorizzare con alcuni acquisti mirati. Per esempio, si possono spendere 2 punti esperienza per le Dita Appiccicose (livello 2), beneficiando della sua parola chiave Veloce. Per chi vuole puntare sullo straordinario aspetto economico della classe, può prendere in considerazione Altro Giro, Altra Corsa (livello 3) o il Colpo Decisivo (livello 2). Si può anche optare per il Grimorio Misterioso (livello 2) e usarlo per scavare nel mazzo in cerca dei supporti più importanti.

Le opzioni per migliorare il mazzo sono numerose. La cosa importante è applicare il proprio gusto allo stile di gioco di Trish e individuare le carte che suscitano interesse, per poi spendere i punti esperienza sulle carte più entusiasmanti!

*“L'unica cosa certa della fortuna
è che prima o poi gira.”*

Mistico

Panoramica della Classe

Per quanto ogni investigatore abbia un legame unico con i meccanismi mortali dei miti, gli eccentrici e spesso autodistruttivi Mistici sono quelli che abbracciano il vuoto più spesso. Attratti dalla fiamma come falene, mettono a repentaglio corpo e anima per poter sfruttare l'energia del sovrannaturale a proprio vantaggio. Tuttavia, questo incredibile potere ha un costo. Chi condivide il loro desiderio di attingere a forze troppo grandi per la comprensione umana potrebbe intraprendere il sentiero del Mistico!

Punti di Forza:

Alto valore di , potenti carte **Incantesimo** e **Rituale**, capacità di prevedere/ignorare i segnali caos, controllo del mazzo degli incontri, manipolazione dei destini.

Stile di Gioco:

Strega del sangue, incantatore, veggente, portatore di sventura.

Il personaggio Mistico di questo set base è Dexter Drake.

Consigli Strategici per Dexter Drake

Dexter è un incantatore con Volontà elevata e uno showman che sa come difendersi, indagare ed eludere con abilità, posto che disponga degli gli strumenti giusti. La sua carta esclusiva "Per il Mio Prossimo Numero..." o la sua capacità  possono essere sfruttate da subito per giocare i supporti in grado di generare risorse, come gli Attrezzi da Ladro o le Dita Appiccicose. Avrà ingente bisogno di risorse per giocare incantesimi come la Fiamma Cosmica o la Seconda Vista, che permettono rispettivamente di combattere e indagare usando la sua alta Volontà.

Dexter dipende dai suoi supporti per portare a termine il lavoro, e si basa su carte come Jim Culver e Mantello di Risonanza per trarre vantaggio dagli orrori che potrebbe subire dagli attacchi nemici. Una potente Interdizione Protettiva può annullare le sventure più insidiose al costo di 1 orrore, consentendogli di innescare le altre capacità del suo arsenale. Il Ciondolo Portafortuna è perfetto per curare o sconfiggere i supporti che controlla oppure può riprenderli in mano con stile grazie a una Prestidigitazione usata nel momento giusto.

Quando non può fare affidamento sugli incantesimi, Dexter può contare su eventi come Volontà del Cosmo per arraffare qualche indizio, oppure Effrazione per indagare e potenzialmente eludere al contempo un nemico particolarmente fastidioso. La sua elevata Volontà lo rende inoltre un baluardo dietro cui ripararsi contro i miti, ma una lettura del Necronomicon nel momento sbagliato può bloccare la sua area di gioco, quindi meglio tenere a portata di mano una copia della Premonizione (per ulteriori informazioni sul funzionamento della Premonizione, vedi "Sigillo" a pagina 44).

Dexter Drake, l'Illusionista

Investigatore

Dexter Drake (V. 10)

Supporti (16)

Mantello di Risonanza (V. 58)

Fiamma Cosmica (V. 59)

Jim Culver (V. 60)

Ciondolo Portafortuna (V. 61)

Seconda Vista (V. 62)

Intuizione Spirituale (V. 63)

Portasigarette Fortunato... (V. 44)

M1903 Hammerless (V. 45)

Olivier Bishop (V. 46)

Eloquenza (V. 47)

Dita Appiccicose (V. 48)

Attrezzi da Ladro (V. 49)

2x Bottiglia Rotta (V. 86)

2x Torcia a Manovella (V. 88)

Eventi (9)

"Per il Mio Prossimo

Numero..." (V. 11)

Premonizione (V. 64)

Interdizione Protettiva (V. 65)

Volontà del Cosmo (V. 66)

Effrazione (V. 50)

Festeggiamenti (V. 51)

Prestidigitazione (V. 52)

2x Deposito di Emergenza (V. 89)

Abilità (6)

Legame dell'Anima (V. 67)

Fuori dal Campo Visivo... (V. 53)

2x Fegato (V. 90)

2x Destrezza Manuale (V. 91)

Debolezze (2)

Necronomicon (V. 12)

Paranoia (V. 101)

Migliorare Dexter Drake

Dexter dispone di una serie di potenziamenti per il suo già notevole arsenale. In base ai punti esperienza ottenuti, si può decidere di rafforzare le capacità combattive acquistando la Fiamma Cosmica (livello 5) o il Colpo Decisivo (livello 2). In alternativa, si può equipaggiare Dexter con un Cacciatore di Reliquie (livello 3) per fargli tenere più accessori in gioco nello stesso momento!

Dato che Dexter può fungere sia da raccoglitore di indizi che da combattente, le possibilità di miglioramento sono molteplici. Prediligerà un approccio più offensivo o magari un percorso investigativo? Non esistono risposte errate.

"Un pizzico di paura è nulla a confronto della prospettiva di potere."





Sopravvissuto



Panoramica della Classe

Mentre molti altri investigatori potrebbero essere soldati o studiosi di successo, i Sopravvissuti tendono a essere persone ordinarie che si sono trovate nel posto sbagliato al momento sbagliato. Catapultati in situazioni che vanno oltre la loro comprensione, i Sopravvissuti se la cavano grazie a una combinazione di grinta, buonsenso e fortuna. Come ogni superstita dei film horror, questi investigatori devono farsi forza e diventare gli eroi inattesi della loro storia. Il Sopravvissuto è la scelta migliore di chi vuole interpretare il ruolo di un prode disperato e improbabile.

Punti di Forza:

Reattività, carte a basso costo, recupero degli scarti, capacità attivate scartando, successo nel fallimento, trappole.

Stile di Gioco:

Tuttofare, vittoria nella sconfitta, piazzatore di trappole, superstita negli horror.

Il personaggio Sopravvissuto di questo set base è Isabelle Barnes.

Consigli Strategici per Isabelle Barnes

Isabelle Barnes è un Sopravvissuto che ha affrontato le peggiori prove presentate dai miti, e difficilmente si lascia scoraggiare quando ha un obiettivo. La sua capacità le permette di investire una carta abilità dalla sua pila degli scarti in ogni prova, garantendo un doppio utilizzo per ogni abilità al costo di 1 solo orrore diretto.

Con tale capacità, il mazzo di Isabelle ha bisogno di numerose abilità utili. Le neutrali sono ottime, e il suo mazzo precostruito include il Fegato e il Coraggio Inaspettato. Il Legame dell'Anima è una potente aggiunta dal lato Mistico, mentre Sfuggevole e l'Intervento Tempestivo hanno capacità preziose che possono fare la differenza tra la vita e la morte!

L'affinità per le carte abilità consente a Isabelle di avere successo nonostante gli orrori che intralciano la sua strada. Può affrontare i mostri con coraggio grazie a carte come Mannaia da Macellaio e Fiamma Cosmica, oppure grazie alla sua arma distintiva: le Gemelle Calibro 45 di Isabelle. Carte come Seconda Vista, Volontà del Cosmo e "Guarda Cosa Ho Trovato!" forniscono metodi non convenzionali per scoprire indizi. In caso di ferite gravi, può rimanere in gioco grazie alle Bende, alla Tuta da Lavoro e ad Aleksey Saburov. Attenzione agli orrori, perché pescare la sua debolezza esclusiva Momento Critico nel momento sbagliato può portare a una sconfitta immediata!

Isabelle Barnes, Ritornata

Investigatore

Isabelle Barnes (V) 13

Supporti (17)

Gemelle Calibro 45

di Isabelle..... (V) 14

Aleksey Saburov..... (V) 72

Bende..... (V) 73

Istinto del Cacciatore..... (V) 74

Tuta da Lavoro..... (V) 75

Assennato..... (V) 76

Mannaia da Macellaio..... (V) 77

Mantello di Risonanza..... (V) 58

Fiamma Cosmica..... (V) 59

Jim Culver..... (V) 60

Ciondolo Portafortuna..... (V) 61

Seconda Vista..... (V) 62

Intuizione Spirituale..... (V) 63

2x Bottiglia Rotta..... (V) 86

2x Torcia a Manovella..... (V) 88

Eventi (7)

"Guarda Cosa Ho Trovato!"..... (V) 78

"Via da Qui"..... (V) 79

Premonizione..... (V) 64

Interdizione Protettiva..... (V) 65

Volontà del Cosmo..... (V) 66

2x Deposito di Emergenza..... (V) 89

Abilità (7)

Sfuggevole..... (V) 80

Intervento Tempestivo..... (V) 81

Legame dell'Anima..... (V) 67

2x Coraggio Inaspettato..... (V) 94

2x Fegato..... (V) 90

Debolezze (2)

Momento Critico..... (V) 15

Perseguitato..... (V) 102

Migliorare Isabelle Barnes

Dopo aver giocato il primo scenario e aver guadagnato qualche punto esperienza, arriva il momento di valutare quali carte acquistare. Per sfruttare al meglio la capacità innescata di Isabelle, servono carte in grado di curare gli orrori come la Mannaia da Macellaio (livello 3) e Senza Paura (livello 2). Aumentare il numero di slot alleato con il Carisma (livello 3) permette di tenere in gioco alleati chiave come Jim Culver e Aleksey Saburov insieme, così da aumentare i danni e gli orrori che si possono incassare. Inoltre, carte come Per il Rotto della Cuffia (livello 1) e Vecchia Bussola (livello 2) permettono di trasformare un fallimento in un successo.

Dopo aver valutato tutte le opzioni disponibili, è importante individuare le carte che sono piaciute di più durante il primo scenario e scegliere i potenziamenti che meglio si adattano al proprio stile di gioco!

"Me la caverò da sola...
almeno spero."



Personalizzazione del Mazzo

Il set base di *Arkham Horror LCG* è concepito per fornire un'esperienza di gioco completa con una lunga rigiocabilità. Dopo aver imparato le regole base del gioco, i giocatori potrebbero decidere di esplorare la personalizzazione dei mazzi.

Perché Comporre un Mazzo Personalizzato?

Con questo processo, un giocatore può personalizzare il mazzo per affrontare gli scenari usando strategie e idee originali. Ciò gli permette di approcciarsi al gioco in nuovi modi, usando un mazzo che soddisfa maggiormente il proprio stile di gioco. Quando un giocatore compone un mazzo personalizzato, non si limita a partecipare al gioco: contribuisce attivamente a dare forma al suo investigatore.

Regole di Personalizzazione del Mazzo

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

- ❶ Ogni giocatore deve scegliere esattamente 1 carta investigatore. I giocatori devono scegliere investigatori differenti quando compongono mazzi per giocare insieme.
- ❷ Il mazzo dell'investigatore di ogni giocatore deve includere il numero esatto di carte giocatore standard indicato sul retro della carta investigatore alla voce "Dimensione del Mazzo". Per gli investigatori nel set base, questo valore è pari a 30. Le carte esclusive degli investigatori, le debolezze e le carte scenario aggiunte al mazzo di un giocatore non sono considerate ai fini di questo numero.
- ❸ Ogni carta giocatore standard nel mazzo di un investigatore deve essere scelta secondo le "Opzioni del Mazzo" disponibili sul retro della carta investigatore.
- ❹ Il mazzo di ogni investigatore non può includere più di 2 copie con lo stesso nome di qualsiasi carta giocatore.
- ❺ Ogni giocatore deve rispettare gli altri "Requisiti del Mazzo" sul retro della propria carta investigatore.
- ❻ All'inizio di una campagna, un investigatore può includere soltanto carte di livello 0 nel proprio mazzo (vedi "Livelli della Carta" a seguire).

Carte Esclusive degli Investigatori

Le "carte esclusive" di un investigatore sono carte disponibili unicamente per quell'investigatore e che non possono essere incluse nel mazzo di un altro investigatore. Ciò include le carte giocatore con il testo "Solo mazzo di [nome investigatore]", così come le debolezze non base elencate alla voce "Requisiti del Mazzo" e che quindi possono essere incluse soltanto nel mazzo di quell'investigatore.

Le carte esclusive sono soggette alle seguenti regole aggiuntive:

- ❶ Il numero di ogni carta esclusiva elencata alla voce "Requisiti del Mazzo" di un investigatore si riferisce alla quantità esatta di copie di quella carta che deve essere inclusa nel mazzo di quell'investigatore. Se non è specificato alcun numero, allora la quantità da considerare è 1.
- ❷ Un investigatore non può giocare né investire le carte esclusive di un altro investigatore, né un investigatore può controllare le carte esclusive di un altro investigatore in qualsiasi momento.
- ❸ Se un effetto di gioco sta per obbligare un giocatore a prendere il controllo di una carta con la carta esclusiva di un altro investigatore assegnata a essa, quell'effetto fallisce e la carta esclusiva viene invece scartata.
- ❹ Le carte esclusive non sono soggette alle restrizioni tipiche di composizione del mazzo e non contano ai fini dei limiti di composizione del mazzo se altre carte condividono lo stesso nome.
- ❺ Le carte esclusive non hanno un livello.

Debolezze Base Casuali

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

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



Per selezionare una debolezza base casuale, prendere le 10 debolezze base di questo set base, mescolarle tra loro e pescarne 1 casuale da aggiungere al mazzo del proprio investigatore. Alcune espansioni di *Arkham Horror LCG* aggiungono ulteriori carte debolezza base alla collezione di un giocatore: è sufficiente aggiungere quelle debolezze base alle 10 contenute nel set base al momento di selezionare le debolezze base nelle partite future.

Per esempio: Bertrand possiede una copia del set base, due della prima espansione deckbuilding e una del mazzo di un investigatore. Per creare una singola serie di debolezze base, prende tutte le debolezze base di un singolo set base, tutte quelle di una copia dell'espansione deckbuilding e la debolezza base del mazzo dell'investigatore. Le mescola assieme e pesca casualmente la sua debolezza base da questa riserva.

Non selezionare la debolezza base di un investigatore finché tutte le altre carte del mazzo di quell'investigatore non sono state scelte. In modalità campagna, la debolezza selezionata rimane a fare parte del mazzo di quell'investigatore per l'intera campagna, a meno che non sia rimossa dalla capacità di una carta. Inoltre, le istruzioni degli scenari e le capacità delle carte possono indicare a un investigatore di diventare il portatore di debolezze base e/o specifiche di campagna aggiuntive.

Promemoria: Le debolezze esclusive di un investigatore non vanno mai aggiunte alla riserva delle debolezze base casuali.

Livelli della Carta

Il livello di una carta è indicato dalla presenza dei pallini bianchi sotto il suo costo. Il livello della carta è pari al numero di tali pallini sulla carta.



2 pallini bianchi indicano che questa è una carta di livello 2.

In una campagna, gli investigatori possono essere ricompensati con punti esperienza al completamento uno scenario. Possono spendere questi punti per acquistare carte di livello superiore da usare nel proprio mazzo durante quella campagna (vedi "Guadagnare e Spendere Punti Esperienza" a pagina 22).

Cambiamenti dal Set Base Precedente

I giocatori di lunga data di *Arkham Horror LCG* possono aggiornarsi in questa sezione sulle modifiche apportate rispetto alle versioni precedenti dei set base.

Il gioco si è notevolmente ampliato dalla sua versione iniziale con il design di carte giocatore ed espansioni. Sebbene questo nuovo set base mantenga intatti i suoi elementi essenziali, sono stati apportati alcuni miglioramenti alla grafica delle carte, al testo tecnico e alle regole di gioco per riflettere la natura in costante evoluzione del gioco. Le modifiche più importanti includono:

Ambiente Attuale e Legacy

Questa non è una nuova edizione di *Arkham Horror LCG*. Tutti i prodotti usciti finora sono compatibili con le carte di questo set base e di tutte le uscite future. Questo set base e tutte le uscite attuali formano quello che viene definito “ambiente attuale”: un insieme di carte ridotto che è il modo consigliato per affrontare il gioco. Queste opzioni limitate forniscono ai giocatori un set di carte in costante mutamento che crea la vera esperienza di un gioco di carte “living”, ovvero “vivente”. Le campagne e gli scenari sono ottimizzati per l’“ambiente attuale” al fine di creare un’esperienza impegnativa e coinvolgente.

I giocatori che desiderano abbracciare il caos possono giocare anche con qualsiasi (oppure ogni) prodotto precedente e/o fuori produzione. Questa esperienza è definita come “ambiente legacy” in cui sono possibili potenti combo e strane interazioni tra le uscite attuali e quelle passate.

Indicatori delle Prove di Abilità

Quando si giocano carte e si innescano capacità delle carte con un indicatore di azione in grassetto, un simbolo tra parentesi dopo il tipo di azione indicata mostra l’abilità coinvolta nella prova (per esempio: “➡: **Combatti** (♣). [...]” indica a un giocatore di usare ♣ per l’attacco invece di ♠).

♻ Alcune capacità delle carte possono offrire una scelta tra le abilità coinvolte nella prova, come “➡: **Combatti** (♣ o ♠). [...]”. Quando si risolvono queste capacità, scegliere quale abilità è coinvolta nella prova quando si lancia la capacità.

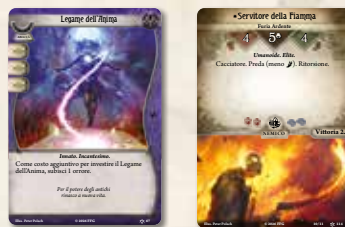
Ristampe Modificate

Questo set base include la ristampa di una manciata di carte uscite in prodotti precedenti e potranno comparirne altre in futuro. Buona parte di esse è stata ristampata senza alcuna modifica, ma alcune sono state riviste rispetto alle versioni precedenti, senza alterarne lo spirito o l’identità. Se un giocatore ha due versioni di una carta con lo stesso nome, è possibile includere in un mazzo solo una di quelle versioni.

È possibile trovare una lista delle ristampe modificate nel Grimorio di Arkham online.

Grafica delle Carte Aggiornata

Alcuni tipi di carte, come le abilità e i nemici, hanno una grafica aggiornata. I tipi di carte sono gli stessi e tutte le carte giocatore con la nuova grafica sono compatibili con le carte precedentemente uscite.



Carta abilità e carta nemico con la grafica aggiornata

Nuovi Componenti

Questo set base include due nuovi tipi di segnalini giocatore: i segnalini connettore e i segnalini investigatore. I segnalini connettore permettono ai giocatori di indicare visivamente i collegamenti tra i luoghi, senza dover verificare le icone di collegamento ogni volta che un investigatore vuole muoversi.

Inoltre, per indicare la propria posizione nella mappa i giocatori ora possono usare uno dei segnalini investigatore inclusi al posto della mini carta del loro investigatore.

Carte Ricompensa

Le espansioni campagna possono includere un sottotipo di carta giocatore unico: le carte ricompensa di campagna. Tali carte sono carte neutrali che possono essere aggiunte al mazzo di un qualsiasi investigatore una volta sbloccate. **Una carta ricompensa non può essere aggiunta alla collezione di un giocatore finché quel giocatore non ha sbloccato quella carta**, di solito vincendo lo scenario in cui era inclusa. Per ulteriori informazioni sull’argomento, vedi “Carta Ricompensa” a pagina 23.



Il Grimoire di Arkham Abbreviato

"Penso che la cosa più misericordiosa al mondo sia l'incapacità della mente umana di mettere in relazione i suoi molti contenuti. Viviamo su una placida isola d'ignoranza in mezzo a neri mari d'infinito e non era previsto che ce ne spingessimo troppo lontano."

—H.P. Lovecraft, "Il Richiamo di Cthulhu"

Una volta giocata la prima partita (o la prima campagna) di *Arkham Horror LCG*, i giocatori potrebbero avere dubbi su interazioni, tempistiche o altri elementi di alcune carte. Questo regolamento non è da intendersi come la fonte definitiva sul funzionamento del gioco. È invece disponibile online un compendio completo e "living", ovvero in costante aggiornamento, sotto forma del Grimoire di Arkham.

Il Grimoire di Arkham è una raccolta approfondita delle regole che copre tutte le situazioni del gioco. È disponibile online e viene aggiornato regolarmente ogni volta che vengono introdotte o scoperte nuove carte e nuove interazioni. Le pagine seguenti fanno da introduzione al Grimoire di Arkham, presentando molti dei concetti basilari e più importanti del gioco. La prima sezione approfondisce diversi concetti e regole essenziali, la seconda presenta un'anatomia dettagliata delle carte, mentre l'ultima contiene un glossario dei termini che si possono incontrare durante le partite.

Questa sezione è da considerarsi una versione abbreviata del Grimoire. La versione completa e sempre aggiornata del Grimoire di Arkham è disponibile all'indirizzo www.asmodee.it.

Regole e Concetti Aggiuntivi

Questa sezione include alcune regole importanti per giocare correttamente le partite.

La Regola d'Oro

Se il testo di una carta contraddice direttamente il testo di questo regolamento, il testo della carta ha la precedenza.

La Regola d'Argento

Se due carte sono in contraddizione diretta tra loro nella misura in cui non è possibile una conciliazione, la carta incontro ha la precedenza sulla carta giocatore. Se le carte sono entrambe incontro o entrambe giocatore, l'investigatore capo decide chi ha la precedenza.

La Regola Nera

Se i giocatori non riescono a trovare una risposta (o ad accordarsi) su un conflitto di regole o di tempistiche nel Grimoire di Arkham, risolvere il conflitto nella maniera che i giocatori percepiscono in quel momento come la peggiore possibile rispetto alla possibilità di vincere lo scenario, poi proseguire con la partita.

Quando gli investigatori sono costretti a effettuare una scelta e ci sono più opzioni valide, l'investigatore capo decide tra quelle opzioni. La Regola Nera non interviene in queste scelte.

La Regola Nera non è una risposta esaustiva ai conflitti di regole/tempistiche. È ideata per continuare la partita quando la ricerca della risposta corretta richiede troppo tempo o risulta disagevole.

Un Gioco Collaborativo

Esistono molte possibili scelte da fare durante la Fase degli Investigatori. Nuove minacce, nuovi nemici e nuove situazioni possono emergere durante la Fase dei Miti subito prima, e starà agli investigatori collaborare per superarli!

Gli investigatori sono incoraggiati a collaborare e a pianificare cosa intendono ottenere ogni round. L'ordine con cui svolgono i turni e le azioni che ogni investigatore effettua durante il proprio turno può fare la differenza tra il successo e il fallimento.

Anche se gli investigatori possono pianificare i loro turni in gruppo, ogni singolo giocatore ha l'ultima parola sulle azioni effettuate dal proprio investigatore. Alcuni dei momenti più memorabili del gioco emergono proprio quando un investigatore si ritrova in difficoltà, costringendo il gruppo ad adattare i propri piani.

Per ulteriori linee guida sulla comunicazione tra investigatori, vedi il riquadro "Discussioni al Tavolo" nella prossima pagina.



Discussioni al Tavolo

Arkham Horror LCG è un'esperienza collaborativa in cui ogni giocatore è invitato a rivestire il ruolo di uno specifico investigatore. La natura del gioco incoraggia i giocatori a collaborare e a comunicare, ma i giocatori sono esortati anche a "interpretare" il loro personaggio il più possibile durante le partite. Le aree di gioco con informazioni nascoste (le carte nella mano e nel mazzo di un giocatore) esistono per mantenere la sensazione che ogni investigatore sia un individuo separato nel mondo di gioco e prende le sue decisioni senza la conoscenza totale di ciò che gli altri sanno o pensano. Un buon modo per mantenere questa illusione consiste nel non nominare né leggere né alludere alle carte specifiche che sono informazioni nascoste (*ovvero quelle nella mano o nel mazzo di un giocatore*).

Per esempio: Isabelle desidera che il suo compagno investigatore Joe combatta contro il nemico con cui è impegnata e vuole fargli capire che può aiutarlo. Invece di dire qualcosa come "Fai un'azione di combattimento contro quel nemico, io posso investire Coraggio Inaspettato" o "Combatti contro il Servitore della Fiamma, posso contribuire con due icone", Isabelle parla come farebbe il personaggio e dice: "Fatti coraggio! Posso aiutarti a farlo fuori!".

Risoluzione di uno Scenario

Quando una qualsiasi carta incontro innesca una risoluzione, indicata dal testo "(→R#)", i giocatori hanno completato lo scenario e consultano il testo della risoluzione corrispondente a quel numero nella Guida alla Campagna per scoprire l'esito dello scenario attuale.

Se tutti gli investigatori sono eliminati durante uno scenario, si usa l'esito "se nessuna risoluzione è stata raggiunta" per quello scenario nella Guida alla Campagna.

Regole Frequentemente Dimenticate

Ecco alcune regole importanti di *Arkham Horror LCG* che i nuovi giocatori (ma anche alcuni veterani temprati) possono dimenticare:

- ⌚ **Attacchi di opportunità.** Effettuare qualsiasi azione diversa da **Combatti**, **Eludi**, **Negozi** o **Abbandona** provoca attacchi di opportunità mentre si è impegnati con uno o più nemici (vedi "Attacco di Opportunità" a pagina 38).
- ⌚ **Danni del combattimento.** Di norma, un attacco con successo contro un nemico infligge solo 1 danno.
- ⌚ **Giocare supporti durante il proprio turno.** Anche se un supporto ha la parola chiave Veloce, non è possibile giocarlo (salvo diversamente specificato dalla capacità di una carta) al di fuori del proprio turno (vedi "Veloce" a pagina 46).
- ⌚ **Investire carte.** Investire una carta in una prova di abilità non costa risorse e solo le icone abilità corrispondenti contano al fine di calcolare il valore di abilità dell'investigatore per quella prova.
- ⌚ **Investire carte nella prova di abilità di un altro investigatore.** È possibile investire solo 1 carta in una prova di abilità effettuata da un altro investigatore. È possibile investire carte solo in una prova di abilità nel proprio luogo.
- ⌚ **"Non potere" è assoluto.** Gli effetti e le capacità con il termine "non può" (o una sua variante) non possono essere ignorati in qualsiasi circostanza.
- ⌚ **Capacità Obbligo.** Gli effetti "Obbligo" hanno la priorità sulle capacità delle carte giocatore durante i conflitti di tempistica.
- ⌚ **Capacità innescate** ⚡. Le capacità di reazione ⚡ sono sempre innescate opzionali.
- ⌚ **Il segnalino ⚡ regola a 0 il valore totale dell'abilità durante una prova di abilità.** È rilevante soprattutto per gli effetti delle sventure che possono infliggere danni/orrori "per ogni punto" di cui fallisce l'investigatore.
- ⌚ **Nemici generati impegnati.** A meno che non abbia specifiche istruzioni di generazione o la parola chiave Sfuggente, un nemico pescato dal mazzo degli incontri viene generato impegnato con l'investigatore che lo ha pescato.
- ⌚ **Sventure nell'area di minaccia di un altro investigatore.** Un giocatore può innescare le capacità ⚡ delle sventure nell'area di minaccia degli altri investigatori nel suo luogo.
- ⌚ **Mettere in gioco i luoghi.** Salvo diversamente specificato, un luogo entra in gioco sempre con il lato chiuso a faccia in su (*quello senza i valori di Indizi e di Oscurità*).
- ⌚ **Usare la Regola Nera solo se necessario.** La Regola Nera va utilizzata solo in situazioni in cui si non si riesce ad accordarsi né a decidere come procedere (vedi "La Regola Nera" a pagina 32).

Anatomia di una Carta

Questa sezione presenta un'anatomia dettagliata di ogni tipo di carta. Le pagine 34-35 descrivono le carte scenario, mentre le pagine 36-37 descrivono le carte giocatore e investigatore.

Le carte scenario includono le carte capitolo, le carte trama, le carte luogo, le carte sventura, le carte nemico e le carte consultazione dello scenario.

Le carte giocatore includono le carte investigatore, le mini carte investigatore, le carte supporto, le carte evento e le carte abilità.

Anatomia di una Carta Scenario

1. **Icona Set di Incontri:** Il simbolo che indica il set di incontri a cui appartiene questa carta.
2. **Tipo di Carta:** Il tipo di questa carta, che determina come si usa nel gioco.
3. **Nome:** Il nome di questa carta.
4. **Tratti:** Attributi narrativi a cui possono riferirsi le capacità delle carte.
5. **Capacità:** Il riquadro di testo di questa carta, che può contenere parole chiave o altri effetti che impattano sul gioco.
6. **Valore di Scontro:** La difficoltà di una prova di abilità per attaccare questo nemico.
7. **Valore di Salute:** L'ammontare di danni che questo nemico può subire prima di essere sconfitto.
8. **Valore di Agilità:** La difficoltà di una prova di abilità per eludere il nemico.
9. **Valore di Danno:** L'ammontare di danni che questo nemico infligge con il suo attacco.
10. **Valore di Orrore:** L'ammontare di orrori che questo nemico infligge con il suo attacco.
11. **Valore di Oscurità:** La difficoltà di una prova di abilità per indagare in questo luogo.
12. **Valore di Indizi:** Il numero di indizi da collocare su questo luogo quando viene aperto per la prima volta.
13. **Icone Collegamento:** Simboli usati per indicare i collegamenti tra i vari luoghi.
14. **Numero di Capitolo/Trama:** Numerazione che indica l'ordine del mazzo dei capitoli/delle trame.
15. **Soglia di Indizio:** Il numero di indizi da spendere per proseguire con i capitoli.
16. **Soglia di Destino:** Il numero di destini in gioco richiesto per proseguire con la trama durante la Fase dei Miti.
17. **Numero Set di Prodotto:** Identificativo univoco di questa carta, abbinato al simbolo dell'espansione.
18. **Numero Set di Incontri:** Identificativo numerico di questa carta nello specifico set di incontri a cui appartiene e il totale di carte di quel set.

Luogo Chiuso

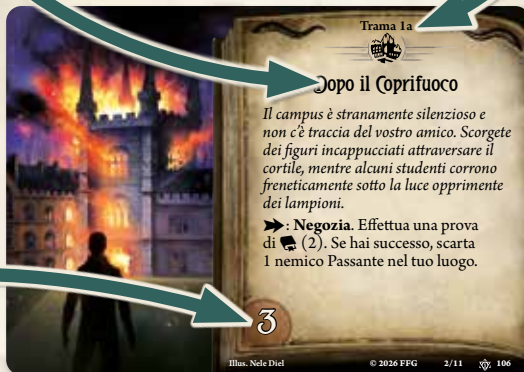


Luogo Aperto



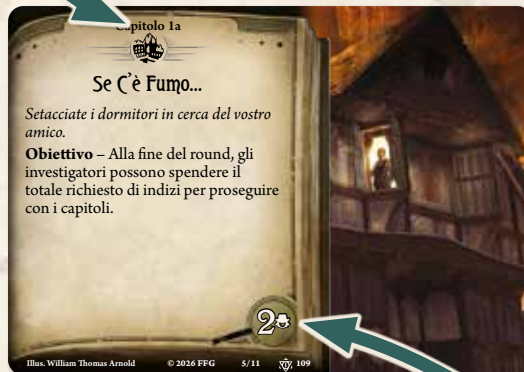
3

Trama (lato "a")



14

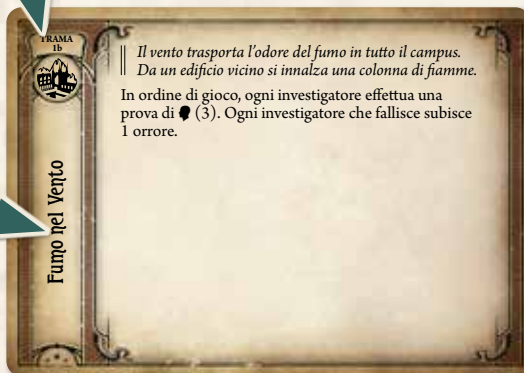
Capitolo (lato "a")



16

14

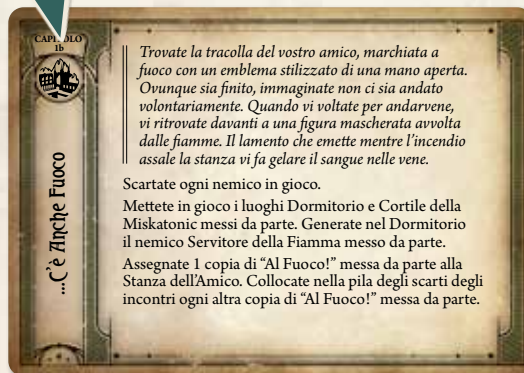
Trama (lato "b")



3

14

Capitolo (lato "b")



15

Sventura



1

4

5

17

Nemico



6

4

9

7

8

10

Anatomia di una Carta Giocatore

1. **Costo:** L'ammontare di risorse richiesto per giocare questa carta.
2. **Livello:** Il costo in punti esperienza richiesto per acquistare questa carta durante la personalizzazione del mazzo.
3. **Tipo di Carta:** Il tipo di questa carta, che determina come si usa nel gioco.
4. **Icona Classe:** La classe a cui appartiene questa carta (le carte neutrali non possiedono icone classe).
5. **Nome:** Il nome di questa carta.
6. **Sottotitolo:** Un epiteto secondario della carta.
7. **Abilità:** I valori delle abilità di questo investigatore, nell'ordine: Volontà (🔴), Intelletto (🔵), Scontro (🟡), Agilità (🟢).
8. **Tratti:** Attributi narrativi a cui possono riferirsi le capacità delle carte.
9. **Capacità:** Il riquadro di testo di questa carta, che può contenere parole chiave o altri effetti che impattano sul gioco.
10. **Effetto di ✨:** Il modificatore e la capacità usati quando questo investigatore pesca il segnalino caos ✨.
11. **Salute:** L'ammontare di danni che questa carta può subire prima di essere sconfitta.
12. **Sanità Mentale:** L'ammontare di orrori che questa carta può subire prima di essere sconfitta.
13. **Icone Abilità:** Icone che modificano il valore di abilità di un investigatore mentre questa carta è investita in una prova di abilità corrispondente.
14. **Numero Set di Prodotto:** Identificativo univoco di questa carta, abbinato al simbolo dell'espansione.

Mini Carta Investigatore





Glossario dei Termini e delle Parole Chiave

Quello che segue è un glossario delle regole e delle parole chiave essenziali per giocare con questo set base. Non è da intendersi come un compendio definitivo. Per un glossario omnicomprendivo dei termini e delle parole chiave, consultare il Grimorio di Arkham disponibile sul sito www.asmodee.it.

Aggiunta

Una carta con la formula “assegna” indica che quando entra in gioco deve essere assegnata (collocata sotto e leggermente scostata) all'elemento di gioco bersaglio. Una volta assegnata, tale carta è considerata un'aggiunta. Un'aggiunta resta assegnata finché l'aggiunta o l'elemento di gioco a cui è assegnata non esce dal gioco (nel qual caso l'aggiunta è scartata), a meno che la capacità di una carta non disassegni esplicitamente la carta.

Allerta

Allerta è una capacità di parola chiave.

Ogni volta che un investigatore fallisce una prova di abilità tentando di eludere un nemico pronto con Allerta, dopo aver applicato tutti i risultati relativi a quella prova di abilità, quel nemico effettua un attacco contro l'investigatore che ha tentato di eludere. Un nemico non si esaurisce dopo aver effettuato un attacco di allerta.

- ☞ Questo attacco si verifica a prescindere dal fatto che il nemico sia impegnato con l'investigatore che tenta di eludere o meno.

Attacco di Opportunità

Ogni volta che un investigatore impegnato con uno o più nemici pronti effettua un'azione diversa da quelle con l'indicatore **Combatti, Eludi, Negozia o Abbandona**, ogni nemico impegnato lo attacca, effettuando un attacco di opportunità.

- ☞ L'investigatore che ha innescato l'attacco (o gli attacchi) di opportunità ne sceglie l'ordine di risoluzione.
- ☞ Un attacco di opportunità viene effettuato immediatamente dopo che l'investigatore ha pagato tutti i costi per lanciare l'azione che provoca l'attacco di opportunità, ma prima di risolvere gli effetti di quell'azione.
- ☞ Una capacità che costa più di un'azione provoca un solo attacco di opportunità da ogni nemico impegnato.
- ☞ Mentre effettua un attacco di opportunità, un nemico non si esaurisce.
- ☞ Dopo che tutti gli attacchi di opportunità sono stati effettuati, l'investigatore risolve l'azione che li ha provocati.
- ☞ Gli attacchi di opportunità contano come attacchi dei nemici ai fini delle capacità delle carte.

Bersaglio

Una capacità o un effetto di gioco deve avere un bersaglio valido al fine di risolversi.

Il termine “scegli” (o una sua variante) indica che 1 o più bersagli devono essere scelti al fine di risolvere una capacità o un effetto di gioco. Il giocatore che risolve una capacità deve scegliere un elemento di gioco (solitamente una carta) che soddisfi i requisiti di bersaglio di quella capacità.

- ☞ Se una capacità o un effetto di gioco richiede a un investigatore di scegliere 1 o più bersagli, quella capacità o effetto può essere lanciato solo se c'è almeno 1 bersaglio valido.
- ☞ Se una capacità o un effetto di gioco richiede a un investigatore di scegliere più di un bersaglio, quei bersagli vengono scelti simultaneamente.
- ☞ Se una capacità richiede a un investigatore scegliere un “qualsiasi numero” di bersagli, non può essere lanciata se vengono scelti zero bersagli.
- ☞ Se lo stato di un bersaglio scelto non può cambiare a causa della risoluzione di una capacità, allora quel bersaglio non è valido per la scelta di quella capacità (per esempio, un nemico esaurito non potrebbe essere scelto come bersaglio di un effetto che recita “scegli ed esaurisci 1 nemico”).

Cacciatore

Cacciatore è una capacità di parola chiave.

All'inizio della Fase dei Nemici, ogni nemico con Cacciatore pronto e non impegnato si muove fino a un luogo collegato al suo, lungo il percorso più breve verso l'investigatore più vicino. I nemici in un luogo con 1 o più investigatori non si muovono.

- ☞ Alcuni nemici possono bersagliare una specifica preda (vedi “Preda” a pagina 42).
- ☞ Se ci sono più investigatori equidistanti che si qualificano come “l'investigatore più vicino”, il nemico con Cacciatore si muove verso quello che soddisfa maggiormente il suo bersaglio designato. Se nessuno lo fa o se il nemico non ha la parola chiave Preda, decide l'investigatore capo.
- ☞ Se un nemico con Cacciatore è costretto a muoversi in un luogo ma è bloccato dalla capacità di una carta, quel nemico non si muove.

Capacità

Una capacità è il testo di gioco specializzato che indica in che modo una carta ha effetto sul gioco. I vari tipi di capacità delle carte sono: capacità costanti, capacità Obbligo, capacità Rivelazione, capacità innescate, capacità di parola chiave e istruzioni del nemico (come “Generazione”).

- ☞ La capacità di una carta interagisce con altri elementi di gioco soltanto se quella carta è in gioco, a meno che tale capacità (o la regolamentazione per quel tipo di carta) non faccia riferimento specificamente a utilizzi da un'area fuori dal gioco.
- ☞ La capacità di una carta interagisce soltanto con le altre carte in gioco, a meno che tale capacità (o la regolamentazione per quel tipo di carta) non faccia riferimento specificamente a un'interazione con delle carte in un'area fuori dal gioco.
- ☞ Se più istanze della stessa capacità sono in gioco, ogni istanza interagisce (o può interagire) con il suo bersaglio individualmente.

Capacità Costante

Una capacità costante è un tipo di capacità delle carte.

Una capacità costante interagisce sempre con gli altri elementi di gioco fintanto che la carta su cui è stampata è in gioco.

- ☞ Alcune capacità costanti richiedono una condizione specifica da soddisfare. Tali capacità sono indicate da termini come “durante” o “mentre”, e gli effetti di tali capacità sono attivi in qualsiasi momento in cui la condizione specificata è soddisfatta.
- ☞ Le capacità costanti non hanno un innesco in un punto specifico.

Capacità Innescata

Una capacità innescata è una capacità preceduta da un'icona ,  o .

Se la capacità ha 1 o più prerequisiti (come costi e/o condizioni), tali prerequisiti sono elencati nel testo immediatamente successivo all'icona. Un giocatore deve sempre soddisfare i prerequisiti di una tale capacità al fine di innescarla. Tutte le capacità innescate sono governate dalle seguenti regole:

- ☞ Una capacità innescata di una carta controllata da un giocatore può essere **innescata opzionalmente** quando il suo punto di tempistica è soddisfatto, come indicato dalla capacità.
- ☞ Una capacità innescata può essere lanciata solo se può essere scelto un bersaglio valido e se il suo (eventuale) costo di capacità può essere pagato interamente.
- ☞ Una volta che una capacità è stata lanciata, i giocatori devono risolvere quanto più possibile dell'effetto, a meno che l'effetto non usi il termine “puoi” (o una sua variante).

Esistono tre tipi di capacità innescata:

- ☞ **Capacità a innesco gratuito** (): Queste capacità possono essere innescate come capacità di un giocatore durante una qualsiasi finestra del giocatore.

- ☞ **Capacità a innescare di reazione** (☞): Queste capacità hanno una condizione innescante specifica e possono essere innescate in qualsiasi momento in cui quella condizione innescante viene soddisfatta (per esempio: “☞ Dopo che hai sconfitto un nemico:”).
 - ☞ Una capacità ☞ che si innesci “quando” il suo punto di tempistica si verifica può essere innescata non appena la condizione innescante specificata è soddisfatta, ma prima di risolvere l’impatto di quel punto di tempistica sul gioco.
 - ☞ Una capacità ☞ che si innesci “dopo” che il suo punto di tempistica si è verificato può essere innescata immediatamente dopo aver risolto l’impatto del punto di tempistica sul gioco.
 - ☞ Ogni capacità ☞ può essere innescata solo una volta ogni volta che la condizione specificata su quella capacità viene soddisfatta (per esempio, una capacità innescata “dopo che X si è verificato” può essere usata una volta ogni volta che X si verifica).
- ☞ **Capacità a innescare di azione** (☞): Queste capacità possono essere innescate attraverso l’uso dell’azione di attivazione, spendendo 1 azione per ogni ☞ specificata nel costo di quella capacità.

Capacità Obbligo

Una capacità Obbligo è un tipo di capacità delle carte.

Una capacità Obbligo è identificata dall’istruzione in grassetto “**Obbligo**”. Le capacità Obbligo si innescano in uno specifico punto di tempistica, solitamente indicato da termini come “quando”, “dopo”, “se” e “a” (o una sua variante).

- ☞ Una capacità Obbligo non si innesci se non può influenzare il suo bersaglio.
- ☞ Una capacità Obbligo **deve** innescarsi ogni volta che il suo punto di tempistica specificato è soddisfatto, purché possa influenzare il suo bersaglio.
- ☞ Una capacità Obbligo che si innesci “quando” si verifica il suo punto di tempistica si innesci non appena viene raggiunto il punto di tempistica specificato, ma prima che il suo impatto sul gioco sia risolto (per esempio, un effetto che recita “**Obbligo** – Quando giochi un supporto: Subisci 1 orrore” infligge 1 orrore quando il supporto viene giocato, ma prima che quel supporto entri in gioco).
- ☞ Una capacità Obbligo che si innesci “dopo” che è avvenuto il suo punto di tempistica si innesci immediatamente dopo che l’impatto sul gioco di quel punto di tempistica è stato risolto.
- ☞ Le capacità Obbligo hanno la precedenza sulle capacità delle carte giocatore. Tutte le capacità Obbligo innescate in uno specifico punto di tempistica devono essere risolte nella loro interezza prima di innescare qualsiasi capacità ☞ che si riferisce allo stesso punto di tempistica.

Codex

Alcune carte riportano il simbolo del Codex (☞). Durante uno scenario, alcuni effetti e alcune capacità delle carte potrebbero richiedere ai giocatori di leggere una specifica voce del Codex. Durante le partite, i giocatori dovranno tenere la Guida alla Campagna a portata di mano in modo da poterla consultare facilmente.

Alcuni luoghi, personaggi e nemici hanno voci del Codex indicate con (☞ X). Per leggere una voce del Codex, i giocatori devono pagare tutti i costi e/o risolvere tutti gli effetti associati alla capacità innescante, poi leggere la voce corrispondente per lo scenario attuale nella Guida alla Campagna e risolverne il testo.

- ☞ Ogni voce del Codex non può essere risolta più di una volta per scenario, salvo diversamente specificato.
- ☞ Quando risolve una voce del Codex, il giocatore che l’ha innescata ne risolve tutti gli effetti (effettuare una prova, infliggere danni, pagare risorse, ecc.). Se non è chiaro chi abbia innescato la voce del Codex, la risolve l’investigatore capo.

- ☞ Le voci del Codex innescate tramite un tipo di azione specifico (come **Combatti**, **Eludi**, **Negozi**, ecc.) sono considerate azioni di quel tipo per la durata della loro risoluzione.
- ☞ Mentre risolve una voce del Codex, un giocatore può leggere solo la sezione di cui soddisfa i requisiti. Se non soddisfa i requisiti della prima sezione di una voce del Codex, quel giocatore passa alla sezione successiva.
- ☞ Se l’effetto di una carta indica ai giocatori di risolvere una voce del Codex che non esiste per lo scenario attuale, l’effetto fallisce.
- ☞ Dopo aver risolto una voce del Codex e applicato tutte le modifiche al gioco e/o al Dario della Campagna, i giocatori proseguono con la partita.

Costo

Il lancio della maggior parte delle capacità delle carte richiede un costo da pagare. Esistono due tipi di costi nel gioco: costo in risorse e costo di capacità.

Il **costo in risorse** di una carta è il valore numerico che deve essere pagato (in risorse) per giocare una carta dalla mano. Per pagare un costo in risorse, un investigatore prende l’ammontare di risorse specificato dalla sua riserva delle risorse e lo colloca nella riserva generale dei segnalini.

Il **costo di capacità** è presentato con il costrutto “[costo]: [effetto]”. Alcune capacità delle carte richiedono ai giocatori di spendere risorse aggiuntive, subire danni/orrore o soddisfare altre condizioni ai fini dell’innescare. In tale costrutto, i costi della capacità e le condizioni innescanti precedono i due punti, mentre tutto il testo che segue i due punti è l’effetto di quella capacità.

- ☞ Se un giocatore gioca una carta o innesci una capacità con più costi, deve pagare tali costi simultaneamente.
- ☞ Soltanto il controllore della carta o della capacità può pagarne i costi.
- ☞ Quando un giocatore esaurisce, scarta o usa in altri modi delle carte per pagare dei costi, può usare solo carte in gioco e sotto il controllo di quel giocatore, a meno che il costo non specifichi uno stato fuori dal gioco.
- ☞ Se un costo richiede un elemento di gioco che non è in gioco (come scartare 1 o più carte dalla mano), il giocatore che paga il costo può usare solo elementi di gioco che controlla (come la sua mano o il suo mazzo) per pagarlo.
- ☞ Se agli investigatori è richiesto di pagare un costo totale, ogni investigatore (oppure ogni investigatore in un gruppo definito dalla capacità) può contribuire al suo pagamento.
- ☞ Una capacità non può essere lanciata (e quindi i suoi costi non possono

essere pagati) se la risoluzione del suo effetto non influenza né cambia il suo bersaglio.

- Se un investigatore subisce danni/orrori come costo di una capacità e assegna un qualsiasi ammontare di quei danni/orrori a un supporto che controlla, il costo è comunque considerato pagato.

Debolezza

Le debolezze sono un sottotipo unico di carte giocatore. Tali carte rappresentano difetti, maledizioni, ferite, compiti, nemici o elementi narrativi che fanno parte del background di un investigatore o che vengono acquisiti nel corso di una campagna. Le carte debolezza si risolvono in modo diverso, in base al loro tipo di carta.

- Quando un investigatore pesca una carta debolezza, risolve quella carta come se fosse stata appena pescata dal mazzo degli incontri.
- Quando un investigatore pesca una carta debolezza di un tipo di carta giocatore (*per esempio, una debolezza supporto, evento o abilità*), risolve ogni capacità Rivelazione di quella carta e poi la aggiunge alla sua mano. Quella carta può poi essere usata come qualsiasi altra carta giocatore del suo tipo.
- Se una carta debolezza entra nella mano di un investigatore in un modo che non coinvolge l'aver pescato la carta, quell'investigatore deve risolvere quella carta (incluse le sue eventuali capacità Rivelazione) come se l'avesse appena pescata.
- Se una carta debolezza viene aggiunta al mazzo, alla mano o all'area di minaccia di un giocatore durante uno scenario, quell'investigatore diventa il portatore di quella debolezza. Tale carta non conta ai fini della dimensione del mazzo di quell'investigatore e rimane parte del mazzo di quell'investigatore per il resto della campagna, a meno che non sia rimossa dalla campagna dalla capacità di una carta o dalla risoluzione di uno scenario.
- Un giocatore non può scegliere di scartare una carta debolezza dalla mano, a meno che una carta non specifichi diversamente.
- Alcuni effetti fanno riferimento alle "debolezze base". Una debolezza base può essere identificata dalla presenza dei termini "debolezza base" e dal simbolo raffigurato a seguire:



Destino

I segnalini destino rappresentano i progressi delle forze dei miti verso il completamento di un rituale sacrilego, l'evocazione di un'entità cosmica o il proseguimento della storia in una direzione sfavorevole.

- Durante ogni Fase dei Miti, collocare 1 destino sulla trama attuale (vedi "Fase dei Miti" a pagina 18).
- Se non ci sono istruzioni **Obiettivo** per proseguire con la trama e il numero di destini richiesto è in gioco (sulla trama attuale e su tutte le altre carte in gioco), la trama prosegue durante il passo 2 della Fase dei Miti. A meno che la capacità di una carta o di una parola chiave non specifichi che può far proseguire con la trama, questo è l'unico momento in cui la trama può proseguire.

Eliminazione

Un giocatore è eliminato da uno scenario quando il suo investigatore è sconfitto o se abbandona. L'unico modo in cui gli investigatori eliminati continuano a influenzare il gioco è nello stabilire i valori "per investigatore" (vedi "Per Investigatore" a pagina 5). Ogni volta che un giocatore è eliminato:

- Un investigatore che è stato eliminato dallo scenario attuale non è necessariamente eliminato dalla campagna.
- Al fine di risolvere le carte debolezza, la partita è considerata terminata per l'investigatore eliminato. Il giocatore innesca ogni capacità "quando la partita termina" delle debolezze in gioco (o raramente in mano) possedute, poi rimuove dal gioco quelle debolezze.
- Le carte possedute da quel giocatore che sono attualmente in gioco e tutte le carte nella sua area di gioco (come la mano, il mazzo e la pila degli scarti) sono rimosse dal gioco.
- Qualsiasi carta attualmente in gioco posseduta ma non controllata dal giocatore rimane in gioco. Se quella carta esce dal gioco, viene rimossa dal gioco.
- Tutti gli indizi posseduti da quel giocatore vengono collocati nel luogo in cui l'investigatore si trovava quando è stato eliminato e tutte le risorse possedute da quel giocatore vengono rimesse nella riserva dei segnalini.
- Tutti i nemici nell'area di minaccia di quel giocatore vengono collocati nel luogo in cui l'investigatore si trovava quando è stato eliminato.



- ☞ Tutte le altre carte nell'area di minaccia dell'investigatore eliminato vanno collocate nelle pile degli scarti appropriate.
- ☞ Se l'investigatore capo è eliminato, gli eventuali giocatori rimanenti scelgono un nuovo investigatore capo a cui assegnare il segnalino investigatore capo.
- ☞ Se non rimane alcun giocatore in gioco, lo scenario termina. Consultare la voce "se nessuna risoluzione è stata raggiunta" per quello scenario nella Guida alla Campagna.

Elusivo

Elusivo è una capacità di parola chiave.

I nemici con Elusivo rappresentano nemici che vogliono evitare gli investigatori per la propria sopravvivenza o per portare a termine un piano. Se un nemico pronto con la parola chiave Elusivo attacca o viene attaccato, dopo che quell'attacco è stato risolto, quel nemico si disimpegna immediatamente da tutti gli investigatori, si muove fino a un luogo collegato al suo (senza investigatori, se possibile) e si esaurisce.

- ☞ Questo effetto si verifica a prescindere dal fatto che il nemico sia impegnato con l'investigatore coinvolto nell'attacco o meno.

Esaurire/Esaurito

Una carta ruotata di 90 gradi è considerata esaurita.

Una carta può diventare esaurita come parte del costo di una capacità oppure per un altro effetto di gioco. Quando una carta si esaurisce, va ruotata di 90 gradi.

- ☞ Una carta esaurita non può essere esaurita di nuovo finché non viene ripristinata (solitamente durante la Fase di Gestione o tramite la capacità di una carta).

Impulso

Impulso è una capacità di parola chiave.

Dopo che un investigatore ha pescato e risolto una carta incontro con la parola chiave Impulso, quell'investigatore deve pescare e risolvere 1 altra carta.

- ☞ Se un investigatore pesca una carta con Impulso durante la preparazione, la parola chiave Impulso viene risolta.

In Gioco e Fuori dal Gioco

Le carte che un giocatore controlla nella sua area di gioco sono considerate in gioco.

Il capitolo attuale, la trama attuale, la carta di riferimento dello scenario, ogni luogo nell'area di gioco e ogni carta incontro nell'area di minaccia di un investigatore o in un luogo sono tutti considerati in gioco.

Le carte nella mano di un giocatore, in qualsiasi mazzo, in qualsiasi pila degli scarti, nella galleria delle vittorie e quelle messe da parte e/o rimosse dal gioco sono tutte considerate fuori dal gioco.

- ☞ Una carta entra in gioco quando transita da un'origine fuori dal gioco a un'area in gioco.
- ☞ Una carta esce dal gioco quando transita da un'area in gioco a una destinazione fuori dal gioco.
- ☞ I segnalini sulle carte in gioco sono considerati in gioco. Anche le risorse nella riserva delle risorse di ogni investigatore sono considerate in gioco.

Indicatore di Azione

Alcune capacità contengono degli indicatori di azione in grassetto (come **Combatti**, **Eludi**, **Indaga** e **Muovi**). Attivare una tale capacità consente a un investigatore di effettuare l'azione designata come descritto nelle regole, modificata nella maniera descritta dall'indicatore.

- ☞ Se la capacità richiede una prova di abilità, l'abilità coinvolta nella prova per quella capacità è indicata dopo l'indicatore di azione in grassetto (per esempio, ➡: **Combatti** (👁) indica che 👁 è l'abilità coinvolta nella prova).

Indizio

I segnalini indizio rappresentano i progressi che gli investigatori possono fare per risolvere un mistero, sventare una cospirazione e/o proseguire con la storia.

- ☞ La prima volta che un investigatore entra in un luogo chiuso (anche durante la preparazione), quel luogo viene aperto (girato a faccia in su) e su di esso viene collocato un ammontare di indizi dalla riserva dei segnalini pari al valore di Indizi di quel luogo. La maggior parte di questi valori utilizza il moltiplicatore "per investigatore" (👤).
- ☞ È possibile scoprire indizi in un luogo indagando con successo in quel luogo (vedi alla voce "Indagine" a pagina 13) o tramite la capacità di una carta. Se un investigatore scopre un indizio, prende l'indizio da quel luogo e lo colloca sulla sua carta investigatore, sotto il suo controllo.
- ☞ Se il capitolo attuale non contiene requisiti **Obiettivo**, durante il turno di un qualsiasi investigatore gli investigatori possono spendere il totale richiesto di indizi (di solito espresso con un valore "per investigatore") presi dalle carte investigatore per proseguire con i capitoli. Ciò è generalmente fatto come una capacità giocatore 🗡. Un qualsiasi numero di investigatori può contribuire con gli indizi ai fini del totale richiesto di indizi per proseguire con i capitoli.
- ☞ La capacità di una carta che si riferisce agli indizi "in un luogo" si riferisce agli indizi non scoperti collocati attualmente su quella carta luogo.
- ☞ Se una carta giocatore, come un investigatore o un supporto, viene sconfitta o scartata, collocare tutti gli indizi da quella carta giocatore al suo luogo attuale.

Isolamento

Isolamento è una capacità di parola chiave.

Mentre un investigatore sta risolvendo una carta incontro con la parola chiave Isolamento, non può conferire con gli altri giocatori. Gli altri giocatori non possono giocare carte né innescare capacità né investire carte nelle prove di abilità di quell'investigatore mentre la carta incontro con Isolamento è in corso di risoluzione.

Limbo

Mentre si risolvono gli effetti di una carta evento o sventura oppure mentre una carta abilità è investita in una prova di abilità, quelle carte non sono né in gioco, né nella pila degli scarti né nella mano di un investigatore. Questo stato liminale si definisce limbo.

Una carta evento entra nel limbo dopo che i costi sono stati pagati e gli attacchi di opportunità effettuati. Una carta sventura entra nel limbo dopo che è stata pescata, mentre la sua capacità di rivelazione si sta risolvendo. Una carta abilità entra nel limbo quando viene investita in una prova di abilità.

Mentre si trova nel limbo, la carta viene tipicamente collocata sul tavolo per mostrare che i suoi effetti si stanno risolvendo. Mentre si trova nel limbo, una carta non conta come in gioco ai fini degli effetti di altre carte.

Dopo aver risolto gli effetti di quella carta nella loro interezza, la carta esce dal limbo e viene collocata nella pila degli scarti appropriata. Se i suoi effetti ne causano l'entrata in gioco (assegnandola a un altro elemento di gioco o collocandola nell'area di gioco o di minaccia di un investigatore), la carta esce dal limbo ed entra in gioco.

Limite e Massimo

Alcune carte contengono limiti e massimi che impediscono l'utilizzo di alcune capacità più di una volta entro un dato periodo di tempo.

- ☞ Salvo diversamente specificato, i limiti sono specifici per giocatore.
- ☞ Un "limite totale" si applica all'intero gruppo di investigatori (per esempio, se un investigatore innesca una capacità con un "limite di una volta in totale per partita", nessun altro investigatore può innescare quella capacità durante quella partita).

"**Limite di X per [periodo]**" è un limite che compare su alcune carte e rappresenta il numero di volte (X) che l'effetto di una capacità può essere innescato durante il periodo designato. Se una copia della carta con "Limite di X per [periodo]" esce dal gioco e rientra in gioco entro lo stesso periodo, il limite X per quella carta è ripristinato, come se la carta fosse appena entrata in gioco per la prima volta.

“**Limite di X per [carta/elemento di gioco]**” è un limite che compare su alcune carte e restringe il numero di copie di quella carta (con lo stesso nome) che possono essere in gioco nello stesso momento.

“**Massimo di X per [periodo]**” impone un numero massimo di volte che è possibile giocare copie di quella carta (con lo stesso nome) durante il periodo di tempo designato.

- ☞ Se un massimo include il termine “investimento” (per esempio “Massimo 1 investimento per prova di abilità”), impone il numero massimo di copie di quella carta (con lo stesso nome) che è possibile investire nelle prove di abilità durante il periodo designato.
- ☞ Se un massimo compare come parte di una capacità, impone il numero massimo di volte che quella capacità può essere innescata da tutte le copie (con lo stesso nome) delle carte che portano quella capacità (inclusa la carta in corso di risoluzione) durante il periodo designato.
- ☞ Se l’effetto di una carta o di una capacità con un limite o un massimo viene annullato, quell’effetto è comunque conteggiato ai fini di determinare il limite/massimo per quella capacità, poiché quella capacità è stata innescata.

Massiccio

Massiccio è una capacità di parola chiave.

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

- ☞ Un nemico esaurito con Massiccio non è considerato impegnato con alcun investigatore.
- ☞ Un nemico con Massiccio non può essere collocato nell’area di minaccia di un investigatore.
- ☞ Quando un nemico con Massiccio attacca durante la Fase dei Nemici, risolve un attacco contro ogni investigatore con cui è impegnato, un investigatore alla volta, nell’ordine scelto dall’investigatore capo. Il nemico con Massiccio non si esaurisce finché non è stato risolto ogni attacco.
- ☞ Quando un nemico con Massiccio effettua un attacco di opportunità, quell’attacco si risolve solo contro l’investigatore che ha provocato l’attacco.
- ☞ Un nemico con Massiccio non si muove con un investigatore con cui è impegnato che si muove per lasciare il suo luogo attuale.
- ☞ Se un investigatore fallisce un attacco bersagliando un nemico con Massiccio, gli altri investigatori impegnati con quel nemico non subiscono alcun danno.

Mazzo degli Incontri

Il mazzo degli incontri contiene le carte incontro (nemici, sventure e altre carte specificate dallo scenario) che gli investigatori dovranno affrontare durante lo scenario attuale.

- ☞ Se il mazzo degli incontri è vuoto, la pila degli scarti degli incontri viene mescolata per formare un nuovo mazzo degli incontri.
- ☞ Se il mazzo degli incontri esaurisce le carte mentre si risolve la capacità di una carta o un effetto di gioco, dopo aver risolto l’effetto nella sua interezza, la pila degli scarti degli incontri viene mescolata per formare un nuovo mazzo degli incontri.

Non Potere

Il termine “non puoi” (o una sua variante) è assoluto e non può essere ignorato da altre capacità.

Parola Chiave

Una parola chiave è un tipo di capacità delle carte.

Le parole chiave sono usate come forma abbreviata di alcuni effetti di gioco. Ogni parola chiave ha le proprie regole uniche.

- ☞ Alcune parole chiave sono parole chiave di composizione del mazzo, come Permanente e Straordinario. Tali parole chiave influenzano la personalizzazione del mazzo mentre si compone o si migliora il mazzo di un investigatore.

- ☞ Una carta non può ottenere la stessa parola chiave più di una volta (per esempio, gli effetti di una trama e di una sventura che forniscono entrambi a un nemico la parola chiave Ritorsione non forniscono Ritorsione due volte).
- ☞ Il lancio di una qualsiasi parola chiave che usa il termine “puoi” (o una sua variante) nel suo testo tecnico è facoltativo; l’applicazione di tutte le altre parole chiave è obbligatoria.

Partenza

Partenza è una capacità di parola chiave.

Dopo aver pescato la mano di apertura e aver effettuato un mulligan (ma prima di rimescolare nel mazzo le carte messe da parte durante questo passo), un investigatore può cercare nel suo mazzo 1 copia di una carta con la parola chiave Partenza e aggiungerla alla sua mano.

- ☞ Ciò significa che un investigatore può iniziare la partita con 1 carta aggiuntiva nella sua mano di apertura.

Pattuglia

Pattuglia è una capacità di parola chiave.

All’inizio della Fase dei Nemici, ogni nemico pronto e non impegnato con la parola chiave Pattuglia si muove fino a un luogo collegato al suo, lungo il percorso più breve verso il bersaglio designato (indicato tra parentesi dopo la parola “Pattuglia”).

- ☞ Se ci sono più luoghi che si qualificano come bersaglio designato, l’investigatore capo sceglie verso quale bersaglio il nemico si muove.
- ☞ Se il bersaglio designato non è un luogo (ed è invece un altro elemento di gioco come un nemico o un supporto storia), il luogo di quel bersaglio indica il bersaglio della risoluzione della parola chiave Pattuglia.
- ☞ Se un nemico con Pattuglia è costretto a muoversi verso un bersaglio ma è bloccato dalla capacità di una carta, quel nemico non si muove.

Permanente

Permanente è una capacità di parola chiave di composizione del mazzo.

- ☞ Una carta con Permanente non conta ai fini della dimensione del mazzo di un investigatore.
- ☞ Una carta con Permanente conta comunque come parte del mazzo di un investigatore e deve rispettare tutte le restrizioni di composizione del mazzo.
- ☞ Una carta con Permanente inizia ogni partita in gioco e non può uscire dal gioco (a meno che il suo proprietario non sia eliminato).
- ☞ Una carta con Permanente non può essere scelta come bersaglio per essere assegnata ad altre carte giocatore (sebbene altre carte giocatore possano bersagliare una carta una carta con Permanente e assegnarsi a essa).

Preda

Preda è una capacità di parola chiave.

Se ne hanno l’opportunità, alcuni nemici inseguiranno un investigatore designato. Questi nemici sono identificati dalla parola chiave Preda.

- ☞ La parola chiave Preda è seguita da parentesi con il bersaglio designato che il nemico dovrà impegnare. Per esempio, “Preda (più ♣)” significa che quel nemico impegnerà l’investigatore con il valore di Volontà più alto se ha più opzioni davanti.
- ☞ Nella scelta tra più investigatori equidistanti (o tra più investigatori nel suo luogo), un nemico con Preda sceglie l’investigatore che soddisfa maggiormente il suo bersaglio designato.
- ☞ Se il bersaglio designato di un nemico contiene il termine “solo”, quel nemico si muove soltanto verso quell’investigatore, impegna soltanto quell’investigatore (come se fosse il solo investigatore in gioco) e ignora tutti gli altri investigatori mentre si muove e impegna. Gli altri investigatori possono usare l’azione di impegno o le capacità delle carte per impegnare il nemico.
- ☞ La parola chiave Preda non ha alcun effetto immediato su dove un nemico sarà generato.

Predestinato

Predestinato è una capacità di parola chiave.

Quando un nemico con la parola chiave Predestinato viene sconfitto (da un investigatore o da un effetto dello scenario), collocare 1 destino sulla trama attuale. Questo effetto può far proseguire con la trama.

- ☞ Un effetto che “scarta” un nemico non si considera che abbia sconfitto quel nemico e non innesci la parola chiave Predestinato.

Proprietà e Controllo

Il proprietario di una carta è il giocatore il cui mazzo e/o le rispettive aree in gioco e fuori dal gioco contenevano quella carta all'inizio della partita.

Un giocatore controlla le carte situate nelle sue aree in gioco e fuori dal gioco (come la mano, il mazzo e la pila degli scarti).

Lo scenario controlla le carte situate nelle sue aree in gioco e fuori dal gioco (come il mazzo degli incontri, il mazzo dei capitoli, il mazzo delle trame e la pila degli scarti degli incontri).

- ☞ Di norma, le carte entrano in gioco sotto il controllo del loro proprietario. Alcune capacità potrebbero far cambiare il controllo delle carte nel corso della partita.
- ☞ Se una carta sta per entrare in un'area fuori dal gioco che non appartiene al proprietario di quella carta, viene invece fisicamente collocata nell'equivalente area fuori dal gioco del suo proprietario. Si considera che la carta sia entrata nell'area fuori dal gioco del suo controllatore e soltanto la collocazione fisica della carta viene modificata.

Ricompensa

Ricompensa è una capacità di parola chiave di composizione del mazzo.

Le carte con la parola chiave Ricompensa compaiono in campagne e/o pack scenario come ricompense di campagna.

- ☞ Le carte con Ricompensa sono carte neutrali con una grafica dorata nell'angolo in alto a sinistra della carta.
- ☞ Quando le regole della campagna informano i giocatori che hanno ottenuto una carta ricompensa (spesso tramite il testo di una risoluzione o di un interludio), quella carta viene aggiunta alla collezione delle carte giocatore. I giocatori non possono usare una carta ricompensa nella composizione del mazzo e non possono giocare tale carta, a meno che non sia stata sbloccata da un esito della campagna.
- ☞ Le carte con Ricompensa possono modificare il modo in cui i giocatori affrontano il gioco aggiungendo opzioni di composizione, nuove capacità o restrizioni uniche al mazzo di un investigatore.
- ☞ Gli investigatori non sono obbligati a includere nei loro mazzi le carte con Ricompensa sbloccate dalla campagna.

Ripristinare/Pronto

Una carta in posizione verticale che consente al suo controllatore di leggerne il testo da sinistra a destra è considerata pronta.

- ☞ Le carte entrano in gioco in posizione pronta.
- ☞ Quando una carta esaurita viene ripristinata, ritorna in posizione pronta e viene ruotata di 90° in modo da essere in verticale.
- ☞ Una carta pronta non può essere ripristinata di nuovo (deve prima venire esaurita, solitamente da un effetto di gioco o dalla capacità di una carta).

Risorsa

Le risorse rappresentano i vari mezzi finanziari per acquisire scorte, strumenti, conoscenze, favori, alleati ecc. Si usano i segnalini risorsa per pagare i costi in risorse necessari per giocare le carte e innescare capacità differenti.

- ☞ Al fine di giocare una carta o usare una capacità che costa risorse, un investigatore deve pagare il costo in risorse di quella carta o di quella capacità prendendo dalla sua riserva delle risorse le risorse specificate e rimettendole nella riserva dei segnalini.

- ☞ È possibile ottenere risorse effettuando l'azione di risorsa.

- ☞ Gli investigatori acquisiscono 1 risorsa durante ogni Fase di Gestione, dopo aver pescato 1 carta.

Ritorsione

Ritorsione è una capacità di parola chiave.

Ogni volta che un investigatore fallisce una prova di abilità mentre attacca un nemico pronto con Ritorsione, dopo aver applicato tutti i risultati per quella prova di abilità, quel nemico effettua un attacco contro l'investigatore attaccante. Un nemico non si esaurisce dopo aver effettuato un attacco di ritorsione.

- ☞ Questo attacco si verifica a prescindere dal fatto che il nemico sia impegnato con l'investigatore attaccante o meno.

Rivelazione

Una capacità Rivelazione è un tipo di capacità delle carte.

Le capacità Rivelazione compaiono quasi sempre su sventure o debolezze.

- ☞ Quando un investigatore pesca una carta incontro, quell'investigatore deve risolvere immediatamente la sua capacità Rivelazione. Questo si verifica prima che la carta entri in gioco o, nel caso di una sventura, mentre si trova nel limbo (vedi “Limbo” a pagina 41).
- ☞ Quando una carta debolezza entra nella mano di un investigatore in qualsiasi modo, quell'investigatore deve risolvere immediatamente la capacità Rivelazione di quella carta come se fosse stata appena pescata.

Salute e Danno

La Salute rappresenta la tempra fisica di una carta. I segnalini danno tengono traccia delle ferite fisiche inflitte a una carta nel corso di uno scenario.

- ☞ Quando una carta subisce un certo numero di danni, si colloca sulla carta un pari ammontare di segnalini danno.
- ☞ Se una carta investigatore ha su di essa un ammontare di danni pari o superiore alla sua Salute, quell'investigatore è sconfitto. Quando un investigatore è sconfitto, viene eliminato dallo scenario attuale.



- ☞ In una campagna, un investigatore sconfitto a causa dei danni subisce 1 trauma fisico. Subire un trauma fisico potrebbe far sì che un investigatore sia ucciso.
- ☞ Se un nemico ha su di esso un ammontare di danni pari o superiore alla sua Salute, quel nemico è sconfitto.
- ☞ Se un supporto ha su di esso un ammontare di danni pari o superiore alla sua Salute, quel supporto è sconfitto.
- ☞ Non è possibile assegnare danni a un supporto privo di un valore di Salute.
- ☞ La Salute rimanente di una carta è pari al suo valore di Salute, più o meno eventuali modificatori di Salute attivi, meno l'ammontare di danni su di essa.
- ☞ Se un investigatore subisce "danni diretti", quei danni devono essere assegnati alla sua carta investigatore.

Sanità Mentale e Orrore

La Sanità Mentale rappresenta la tempra mentale di un personaggio o la forza emotiva che una carta infonde a un investigatore. I segnalini orrore tengono traccia delle ferite inflitte alla psiche dell'investigatore a causa dell'esposizione ai Miti.

- ☞ Quando una carta subisce un certo numero di orrori, collocare sulla carta un pari ammontare di segnalini orrore.
- ☞ Se una carta investigatore ha su di essa un ammontare di orrori pari o superiore alla sua Sanità Mentale, quell'investigatore è sconfitto. Quando un investigatore è sconfitto, viene eliminato dallo scenario attuale.
- ☞ In una campagna, un investigatore sconfitto a causa degli orrori subisce 1 trauma mentale. Subire un trauma mentale potrebbe far sì che un investigatore impazzisca.
- ☞ Se un supporto ha su di esso un ammontare di orrori pari o superiore alla sua Sanità Mentale, quel supporto è sconfitto.
- ☞ Non è possibile assegnare orrori a un supporto privo di un valore di Sanità Mentale.
- ☞ La Sanità Mentale rimanente di una carta è pari al suo valore di Sanità Mentale, più o meno eventuali modificatori di Sanità Mentale attivi, meno l'ammontare di orrori su di essa.
- ☞ Se un investigatore subisce "orrori diretti", quegli orrori devono essere assegnati alla sua carta investigatore.

Sconfitta

Subire danni/orrori potrebbe provocare la sconfitta di un investigatore, di un nemico o di un supporto.

- ☞ Se un investigatore ha un ammontare di danni sulla sua carta investigatore pari o superiore al valore di Salute della carta, quell'investigatore è sconfitto. Se un investigatore ha un ammontare di orrori sulla sua carta investigatore pari o superiore al valore di Sanità Mentale della carta, quell'investigatore è sconfitto. Anche la capacità di una carta può sconfiggere un investigatore. Quando un investigatore è sconfitto, viene eliminato dallo scenario attuale (vedi "Eliminazione" a pagina 40).
- ☞ In una campagna, un investigatore sconfitto per aver subito danni pari o superiori alla sua Salute subisce 1 trauma fisico, mentre un investigatore sconfitto per aver subito orrori pari o superiori alla sua Sanità Mentale subisce 1 trauma mentale. I traumi subiti potrebbero far sì che un investigatore sia ucciso o impazzisca (vedi "Trauma/Ucciso/Impazzito" a pagina 22).
- ☞ Se un nemico ha un ammontare di danni pari o superiore alla sua Salute, quel nemico è sconfitto e viene collocato nella pila degli scarti degli incontri (o nella pila degli scarti del suo proprietario se è una debolezza). I nemici con **Vittoria X** sconfitti vanno collocati nella galleria delle vittorie.
- ☞ Se un supporto ha un ammontare di danni pari o superiore alla sua Salute o un ammontare di orrori pari o superiore alla sua Sanità Mentale, quel supporto è sconfitto e va collocato nella pila degli scarti del suo proprietario.

Segnalino Caos

I segnalini caos sono rivelati dal sacchetto del caos durante le prove di abilità per modificare o influenzare i risultati della prova di abilità (vedi "Abilità e Prove di Abilità" a pagina 15).

Sfuggente

Sfuggente è una capacità di parola chiave.

Un nemico con la parola chiave Sfuggente non impegna automaticamente gli investigatori nel suo luogo.

- ☞ Quando si genera un nemico con Sfuggente, viene generato non impegnato.
- ☞ Un investigatore può usare l'azione di impegno o la capacità di una carta per impegnare un nemico con Sfuggente.
- ☞ Un investigatore non può attaccare né eludere un nemico con Sfuggente mentre quel nemico non è impegnato con un investigatore.

Sigillo

Sigillo è una capacità di parola chiave.

Quando la capacità di una carta indica a un giocatore di sigillare un segnalino, quel giocatore deve cercare nel sacchetto del caos il segnalino specificato e collocarlo sulla carta, sigillandolo in tal modo.

- ☞ Se è possibile scegliere quale segnalino sigillare, è il controllore della carta a farlo.
- ☞ Si considera la parola chiave Sigillo come un costo per giocare una carta giocatore. Se il segnalino specificato non si trova nel sacchetto del caos, la carta non può essere giocata o la sua capacità Sigillo non può essere innescata.
- ☞ Un segnalino caos sigillato non è considerato trovarsi nel sacchetto del caos e non può essere rivelato dal sacchetto del caos come parte di una prova di abilità o di una capacità.
- ☞ Quando un segnalino caos viene liberato, viene rimesso nel sacchetto del caos e non è più considerato sigillato. Se una carta con 1 o più segnalini caos sigillati su di essa esce dal gioco per qualsiasi motivo, ogni segnalino caos sigillato su di essa viene immediatamente liberato.
- ☞ Se una carta senza la parola chiave Sigillo o la capacità di una carta richiede di "sigillare" un segnalino, si usa lo stesso processo descritto sopra.
 - ❖ Quando si sigilla un segnalino in questo modo, si cerca nel sacchetto del caos il segnalino specificato, si rimuove quel segnalino dal sacchetto del caos e lo si colloca sulla carta specificata. Se il segnalino bersagliato non si trova nel sacchetto del caos, l'effetto fallisce.

Straordinario

Straordinario è una capacità di parola chiave di composizione del mazzo.

- ☞ Acquistare una carta con Straordinario ha un costo in punti esperienza pari al doppio di quello stampato (il livello della carta).
- ☞ Il mazzo di un investigatore non può includere più di 1 copia di una carta con Straordinario con lo stesso nome.

Tipo di Carta

I tipi di carte del gioco sono descritti alla voce "Anatomia di una Carta" a pagina 34.

Se una capacità fa sì che una carta cambi il suo tipo, quella carta perde tutti gli altri tipi di carta che poteva possedere e funziona come funzionerebbe qualsiasi carta del nuovo tipo di carta.

Carta Abilità

Le carte abilità rappresentano attributi innati o appresi, nonché tratti caratteriali che migliorano le prove di abilità di un investigatore. Le carte abilità non hanno un costo e non possono essere giocate dalla mano di un giocatore. Per risolvere le loro capacità, le carte abilità devono essere investite in una prova di abilità.



Carta Capitolo

Le carte capitolo fanno parte del mazzo dei capitoli e rappresentano i progressi fatti dagli investigatori durante lo scenario. In generale, proseguire con i capitoli è positivo per gli investigatori.

Carta di Consultazione dello Scenario

La carta di consultazione dello scenario va collocata accanto al mazzo delle trame durante la preparazione dello scenario. La carta di consultazione dello scenario fornisce una lista di effetti per ogni segnalino simbolo usato durante lo scenario.

Carta Evento

Le carte evento rappresentano azioni tattiche, manovre, incantesimi, trucchetti e altri effetti istantanei a disposizione di un giocatore. Ogni volta che un giocatore gioca una carta evento, si pagano i suoi costi, si risolvono (o si annullano) i suoi effetti e infine si colloca la carta nella pila degli scarti di quell'investigatore.

Carta Luogo

Le carte luogo rappresentano i posti che gli investigatori possono esplorare durante uno scenario. Si colloca il segnalino o la mini carta di un investigatore in un luogo per indicare dove si trova. Mentre un investigatore si trova in un luogo, quell'investigatore, ognuno dei suoi supporti e ogni carta nell'area di minaccia di quell'investigatore sono considerati trovarsi nello stesso luogo.

Carta Nemico

Le carte nemico rappresentano i malvagi, i cultisti, i terribili mostri e le entità insondabili provenienti dalle dimensioni alternative o dalle profondità del cosmo.

I nemici vengono pescati dal mazzo degli incontri e possono attaccare gli investigatori nel loro turno, la Fase dei Nemici, e/o durante la Fase dei Miti.

Carta Supporto

Le carte supporto rappresentano oggetti, alleati, talenti, incantesimi e altri elementi utili che un investigatore può usare nel corso di uno scenario. Quando un investigatore gioca un supporto, lo colloca nella propria area di gioco. In genere, i supporti rimangono in gioco a meno che non vengano scartati dalla capacità di una carta o da un effetto dello scenario.

- ☞ Alcuni supporti possiedono dei valori di Salute e/o di Sanità Mentale. Quando un investigatore subisce danni/orrori, può assegnare un qualsiasi ammontare di quei danni/orrori alle carte supporto valide che controlla, fino a raggiungere il valore di Salute/Sanità Mentale di quel supporto.
- ☞ Mentre è in gioco, la maggior parte dei supporti occupa 1 o più slot (vedi "Slot Equipaggiamento" a pagina 12).

Carta Sventura

Le carte sventura rappresentano maledizioni, afflizioni, follie, ostacoli, disastri o altri eventi inaspettati in cui un investigatore potrebbe incappare nel corso di uno scenario. Quando una carta sventura viene pescata da un investigatore, quell'investigatore deve risolverne gli effetti e poi collocarla nella sua pila degli scarti, salvo diversamente specificato da una capacità.

Carta Trama

Le carte trama fanno parte del mazzo delle trame e rappresentano i progressi e gli obiettivi delle forze oscure che ostacolano gli investigatori durante lo scenario. In generale, proseguire con la trama è negativo per gli investigatori.

Unica (*)

Una carta con il simbolo * prima del suo nome è una carta unica. Non può esserci più di una copia di ogni carta unica (con lo stesso nome) in gioco in qualsiasi momento.

- ☞ Un giocatore non può mettere in gioco una carta unica se una copia di quella carta (con lo stesso nome) è già in gioco.
- ☞ Se una carta incontro unica che condivide il nome con una carta giocatore unica in gioco sta per entrare in gioco, scartare la carta giocatore simultaneamente all'entrata in gioco della carta incontro.

Utilizzo (X)

Utilizzo (X) è una capacità di parola chiave.

Quando una carta con questa parola chiave entra in gioco, collocare su di essa un numero di segnalini risorsa (*dalla riserva dei segnalini*) pari al suo valore (X). La parola che segue il valore definisce il tipo di utilizzi portati da questa carta. I segnalini risorsa collocati su di essa sono considerati utilizzi del tipo stabilito e non sono più considerati segnalini risorsa (*per esempio, Fiamma Cosmica recita "Utilizzo (3 cariche)"; quanto viene giocata, si collocano 3 risorse dalla riserva dei segnalini su di essa: queste risorse ora sono cariche e possono essere usate quando si risolve la capacità ➤ di Fiamma Cosmica*).

- ☞ Ogni carta con la parola chiave Utilizzo (X) possiede anche una capacità che si riferisce agli utilizzi di quella carta come parte del suo costo. Quando tale capacità spende un utilizzo, un segnalino di quel tipo deve essere rimosso dalla carta.



- Se le istruzioni di gioco di una carta indicano che è da giocare durante uno specifico periodo di tempo, la carta può essere giocata durante una qualsiasi finestra del giocatore all'interno di quel periodo.
- Se le istruzioni di gioco di una carta indicano sia un punto di tempistica "quando/dopo" che uno specifico periodo di tempo, la carta può essere giocata in riferimento a qualsiasi casistica della condizione innescante specificata durante una qualsiasi finestra del giocatore all'interno di quel periodo di tempo.

Vittoria X

Vittoria X è una capacità di parola chiave.

Una carta incontro che vale punti vittoria rappresenta un nemico formidabile o un luogo particolarmente misterioso. Una volta gestita, la carta con Vittoria X viene collocata nella galleria delle vittorie fino alla fine dello scenario attuale. La galleria delle vittorie è un'area fuori dal gioco condivisa da tutti i giocatori.



Ognuna di queste carte vale 1 punto vittoria.

Una volta completato lo scenario attuale, le carte nella galleria delle vittorie forniscono punti esperienza a ogni giocatore, che possono essere spesi per migliorare i mazzi di quegli investigatori.

- Quando un nemico con Vittoria X è sconfitto, collocare la carta nella galleria delle vittorie invece di scartarla.
- Quando lo scenario attuale termina, collocare nella galleria delle vittorie ogni luogo con Vittoria X in gioco aperto e privo di indizi.
- Dopo che una carta sventura con Vittoria X è stata risolta, collocarla nella galleria delle vittorie invece di scartarla.

- Altre carte possono far riferimento e interagire con gli utilizzi di un tipo specificato, in genere aggiungendo utilizzi di quel tipo a una carta o spendendoli per altre capacità o effetti.
- Solo il tipo di utilizzi definito da una carta può essere collocato su quella carta (per esempio, una carta con "Utilizzo (4 munizioni)" non può essere influenzata da una capacità che sta per collocare 1 o più cariche su una carta).
- Alcune carte con Utilizzo (X) includono una condizione di scarto per quando non ci sono utilizzi rimanenti. Se la carta non contiene tale testo, rimane in gioco anche se non ci sono utilizzi su di essa.
- Se richiesto di reintegrare gli utilizzi di un supporto, collocare su quel supporto il numero specificato di utilizzi, fino a raggiungere (ma senza superare) il valore di utilizzi iniziale.

Veloce

Veloce è una capacità di parola chiave. Giocare una carta con Veloce non costa azioni e non richiede l'uso dell'azione di gioco.

- Giocare una carta con Veloce non provoca attacchi di opportunità, dal momento che giocarla non costa azioni.
- Un supporto con Veloce può essere giocato da un investigatore solo durante una finestra del giocatore nel proprio turno.
- Un evento con Veloce può essere giocato dalla mano di un giocatore in un qualsiasi momento specificato dalle sue istruzioni di gioco.
- Se le istruzioni di gioco di una carta indicano che è da giocare "quando/dopo" uno specifico punto di tempistica, quel punto di tempistica è la condizione innescante per giocarla.

Riconoscimenti

Design e Sviluppo del Gioco: Josiah "Duke" Harrist e Nicholas Kory

Design Originale del Gioco: Nate French e MJ Newman

Produzione: Molly Glover e Eric Stanton

Revisione: Andrea Dell'Agnese

Correzione Bozze: Kelley Curry

Specialista Regolamento: Alex Werner

Responsabili Linea di Prodotto: Gavin Duffy e Caitlyn McGrath

Responsabile Design: Kate Morgan

Revisione Cultura e Sensibilità: Alanaleilani Connolly e i membri del Gruppo Sensibilità Culturale FFG

Supervisione Testo Narrativo Arkham Horror: Philip D. Henry e John Leo

Progetto Grafico: Ryann Collins, Mercedes Oheim e Evan Simonet con Monica Helland e Christopher Hosch

Illustrazione di Copertina: Mauro Dal Bo

Direzione Artistica: Jeff Lee Johnson, Tim Flanders, Stephen Somers e Kate Swazee con Jake Murray

Responsabile Design Visual: Tony Bradt

Specialista Garanzia di Qualità: Zach Tewalthomas

Coordinamento Garanzia di Qualità: Matt Diaz

Sviluppo del Franchise: Andy Christensen, Joe DeSimone, Ness Jack, Matt Keefe, Charlotte Llewelyn-Wells, Brian Mulcahy, Gwendolyn Nix, Katrina Ostrander, Sean Ryan, Ashley Stephens e Nick Tyler

Responsabili Produzione: Justin Anger e Austin Litzler

Coordinamento Produzione: Estelle Gavin e Ember Schwager

Direzione LCG: Chris Gerber

Direzione Operazioni dello Studio: John Franz-Wichlacz

Direzione Studio: Jim Cartwright

Vicepresidente Senior Lifestyle Games: Bill Altig

Ringraziamenti speciali a Daniel Lovat Clark e Waleed Ma'arouf.

Asmodee Italia

Traduzione: Bertrand Fucas e Fabio Severino

Revisione: Luca Baboni e Fabio Severino

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Supervisione: Lorenzo Fanelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Playtester

Rita Asangarani, Leonard Ash, David Avilés, John Bagley, Tanner Barth, Gilles Belhassen, Ryan Billington, Brian Blair, Marc Blanchard, Ryan Blood, Rafa Cerrato, Ann Christensen, Anthony Clark, Aaron Celler, Shelley Danielle, Ricardo Basilio Donoso, Tiago Basilio Donoso, Johannes Dückeck, Robert Evans, Nachum Fisch, Charlie Fox, Adam Fraser, Sam Fuhrman, Alfredo Gómez, Paul Grimes, Angelo Bevilacqua Neves Guidugli, Richard Harris, Josh Harry, Grégory Henriques, Josh Jones, Bob Juranek, Álvaro Korta, Christopher Leigh, Craig Lincoln, Jules Mallette, Zacarias M. Martinez, Josh McCluey, Joseph McNeil, Pax Meier, Sonny Mikszath, Travis Milam, Christian Möhlenberg, Arthur Rodrigues Moraes, Cliff Orme, Josh Parrish, Michael Pelfrey, Chad A. Reverman, Tyler Romeo, Michael Santoroski, Vincent Schwartz, Jimmie Sharp, Zev Shields, Christopher Smith, Jordi Solera, Addison Stumpf, Tauan Tinti, Deyannira Tirado, Henrique Trein, Marcelo Trein, Egoitz Uribeetxebarria, Edu V.M, Paul Wallwork, Owen Weldon, Finian Westergaard, Ben Wiebracht e Alex Xöul



® & © 2026 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, il logo FFG, Living Card Game, LCG e il logo LCG sono ® di Fantasy Flight Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono ® e © di Gamegenic GmbH, Germania. Fabbriato da Asmodee North America, 1995 West County Road B2, Roseville MN 55113, USA - store.asmodee.com. Importato in UE e distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Responsabile della sicurezza del prodotto: Asmodee Group, 18 Rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaro, 78280 Guyancourt, Francia - www.asmodee.com. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.



Riferimento Rapido

Sequenza delle Fasi

1. Fase dei Miti (salta durante il primo round)
2. Fase degli Investigatori
3. Fase dei Nemici
4. Fase di Gestione

Parole Chiave e Termini di Gioco Frequenti

Allerta: Se un investigatore fallisce una prova di abilità mentre elude un nemico pronto con Allerta, quel nemico attacca quell'investigatore.

Cacciatore: All'inizio della Fase dei Nemici, ogni nemico con Cacciatore pronto e non impegnato si muove di 1 luogo verso l'investigatore più vicino.

Elusivo: Dopo che un nemico pronto con Elusivo ha attaccato o è stato attaccato, quel nemico si muove fino a un luogo collegato al suo e si esaurisce.

Generazione: Indica dove viene generato un nemico quando pescato.

Impulso: Dopo che un investigatore ha pescato e risolto una carta incontro con Impulso, quell'investigatore deve pescare e risolvere 1 altra carta.

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

Massiccio: Un nemico con Massiccio è impegnato con ogni investigatore nel suo luogo.

Pattuglia: All'inizio della Fase dei Nemici, ogni nemico con Pattuglia si muove di 1 luogo verso il suo bersaglio designato.

Preda: Indica quale investigatore un nemico impegnerà o inseguirà se ci sono più opzioni egualmente valide.

Predestinato: Se questo nemico è sconfitto, collocare 1 destino sulla trama attuale. Questo effetto può far proseguire con la trama attuale.

Ritorsione: Se un investigatore fallisce una prova di abilità mentre attacca un nemico pronto con Ritorsione, quel nemico attacca quell'investigatore.

Rivelazione: L'investigatore che ha pescato questa carta ne risolve il testo.

Sfuggente: Un nemico con Sfuggente non impegna gli investigatori in autonomia e non può essere attaccato né eluso a meno che quel nemico non sia impegnato con un investigatore.

Utilizzo (X): La parola chiave Utilizzo (X) indica il numero di segnalini risorsa da collocare sulla carta quando entra in gioco, di un tipo specificato (munizioni, cariche, ecc.). Questi segnalini sono usati in congiunzione con il resto della capacità della carta.

Veloce: Un giocatore può giocare una carta con Veloce senza spendere azioni.

Capacità Innescate

Innesco Gratuito (⚡): Non costa azioni.

Innesco di Azione (➡): Costa 1 azione.

Innesco di Reazione (⚡): Non costa azioni, ma può essere usata solo quando la sua condizione innescante è soddisfatta.

Tipi di Azione

Combattimento (👊). Combatti con 1 nemico nel tuo luogo usando 🧨.

Elusione (🏃). Eludi 1 nemico impegnato con te usando 🏃.

Indagine (🔍). Indaga nel tuo luogo usando 🧠.

Impegno. Impegna 1 nemico nel tuo luogo.

Pesca. Pesca 1 carta.

Movimento. Muoviti fino a un luogo collegato al tuo.

Risorsa. Ottieni 1 risorsa.

Attivazione. Attiva 1 capacità ➡.

Gioco. Gioca 1 carta dalla tua mano, pagandone il costo.

Negoziato. Negozia con 1 carta nel tuo luogo usando la capacità di una carta.

Abbandona. Rimuovi dal gioco il tuo investigatore usando la capacità di una carta.

Simboli e Icone

Per Investigatore



Classi dei Personaggi

Guardiano



Studioso



Mistico



Canaglia



Sopravvissuto



Abilità

Volontà



Intelletto



Scontro



Agilità



Jolly



Segnalini Caos

Segno degli Antichi



Consulta la capacità dell'investigatore.



Fallimento Automatico



L'investigatore fallisce automaticamente.



Teschio



Cultista



Consulta il simbolo corrispondente al segnalino rivelato sulla carta di consultazione dello scenario e risolvi la capacità correlata.



Tavoletta



Antico

