

# ARKHAM HORROR<sup>®</sup>

IL GIOCO DI CARTE



MANUALE DI GIOCO



## Oltre il Tempo e lo Spazio...

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

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

## Panoramica del Gioco

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

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

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

## Come Usare Questo Manuale

Questo Manuale di Gioco è concepito come una presentazione di *Arkham Horror: Il Gioco di Carte* ai nuovi giocatori e va usato come guida per chi impara a giocare per la prima volta. Raccomandiamo ai nuovi giocatori di prendere dimestichezza con gli elementi base del gioco usando lo scenario e i mazzi precostruiti (vedi "Mazzi Precostruiti degli Investigatori" a pagina 4). L'ultima parte di questo manuale contiene un'introduzione alla campagna e le regole per personalizzare il proprio mazzo, mentre la quarta di copertina offre un riassunto delle parole chiave, delle icone e dei simboli più importanti del gioco.

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

### Living Card Game

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



# Contenuto

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



44 Segnalini Caos



27 Segnalini Danno (da 1 e da 3)



30 Segnalini Risorsa



30 Segnalini Indizio/Destino (a due facce)



18 Segnalini Orrore (da 1 e da 3)

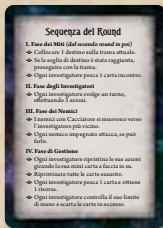


5 Carte Investigatore



5 Mini Carte Investigatore

## 119 Carte Giocatore



Carta Consultazione del Giocatore



Carta Supporto



Carta Abilità



Carta Evento



Carta Debolezza

## 110 Carte Scenario



Carta Trama



Carta Capitolo



Carta Consultazione dello Scenario



Carta Luogo (a due facce)



Carta Nemico



Carta Sventura



# Preparazione della Prima Partita

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

**1. Scegliere gli investigatori.** Ogni giocatore sceglie 1 investigatore e colloca la carta di quell'investigatore nella sua area di gioco. Per la prima partita raccomandiamo che un giocatore usi Roland Banks (carta 1); se partecipa anche un secondo giocatore, gli raccomandiamo di usare Wendy Adams (carta 5).

**2. Scegliere l'investigatore capo per questa partita e assegnare a quel giocatore la Guida alla Campagna.**

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

**3. Comporre e mescolare i mazzi dell'investigatore.** Le carte usate nei mazzi dell'investigatore precostruiti consigliati sono elencate in dettaglio nel riquadro a seguire.

## Mazzi Precostruiti degli Investigatori

### Mazzo Precostruito di Roland Banks (numero della carta tra parentesi):

- 38 Special di Roland (6)
- Insabbiamento (7)
- Automatica Calibro 45 (16)
- Addestramento Fisico (17)
- Poliziotto di Ronda (18)
- Pronto Soccorso (19)
- Machete (20)
- Cane da Guardia (21)
- "Ecco la Prova!" (22)
- Schivata (23)
- Carica di Dinamite (24)
- Colpo Letale (25)
- Lente di Ingrandimento (30)
- Vecchio Libro del Sapere (31)
- Bibliotecario Ricercatore (32)
- Dott. Milan Christopher (33)
- Estrema Consapevolezza (34)
- Testi Medici (35)
- Mente sulla Materia (36)
- Seguire l'Istinto (37)
- Barricata (38)
- Deduzione (39)
- Coltello (86) x2
- Torcia Elettrica (87) x2
- Deposito di Emergenza (88) x2
- Fegato (89) x2
- Destrezza Manuale (92) x2
- Paranoia (97)

### Mazzo Precostruito di Wendy Adams (numero della carta tra parentesi):

- Amuleto di Wendy (14)
- Sola e Abbandonata (15)
- Serramanico (44)
- Furto con Scasso (45)
- Borseggiatore (46)
- Derringer Calibro 41 (47)
- Leo De Luca (48)
- Osso Duro (49)
- Evasione (50)
- Colpo alle Spalle (51)
- Attacco Furtivo (52)
- Opportunista (53)
- Giacca di Pelle (72)
- Oggetto Riciclato (73)
- Mazza da Baseball (74)
- Zampa di Coniglio (75)
- Gatto Randagio (76)
- Ultima Possibilità (77)
- Distrazione Astuta (78)
- "Guarda Cosa Ho Trovato!" (79)
- "Che Fortuna!" (80)
- Istinto di Sopravvivenza (81)
- Coltello (86) x2
- Torcia Elettrica (87) x2
- Deposito di Emergenza (88) x2
- Forza Soverchianta (91) x2
- Coraggio Inaspettato (93) x2
- Amnesia (96)

◊ Di alcune carte esiste una versione migliorata che possiede uno o più puntini bianchi nell'angolo in alto a sinistra. Queste versioni migliorate **non** devono essere incluse nei mazzi precostruiti.

Al momento di comporre i mazzi precostruiti, usate soltanto le carte prive di puntini in quest'area.



**4. Comporre la riserva dei segnalini.** Collocate i segnalini danno, orrore, indizio/destino e risorsa a portata di mano di tutti i giocatori.

◊ *La riserva dei segnalini funge da deposito per tutti i segnalini che non vengono usati in quel determinato momento.*

**5. Comporre il sacchetto del caos.** Collocate i 16 segnalini caos indicati a seguire in un contenitore opaco come un sacchetto, una tazza o una coppa: questo contenitore sarà indicato come il "sacchetto del caos". Rimettete gli altri segnalini caos nella scatola del gioco.

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♀, ♂, ♀, ♂, ♀, ♂, ♀, ♂.

◊ *Nel corso di tutta la partita, agli investigatori sarà chiesto di rivelare dei segnalini casuali dal sacchetto del caos per modificare le loro probabilità di successo o fallimento nelle varie situazioni di gioco.*

**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.

◊ *Un investigatore spende risorse per poter giocare le carte dalla sua mano.*

**7. Pescare la mano di partenza.** Ogni investigatore pesca 5 carte dal suo mazzo. Se in qualsiasi momento durante questo passo pesca 1 carta debolezza, la mette da parte anziché aggiungerla alla sua mano, pesca 1 carta aggiuntiva e poi rimescola la carta debolezza nel suo mazzo.

◊ *Se lo desidera, ogni giocatore può ora effettuare un singolo mulligan, mettendo da parte fino a 5 carte di quelle appena pescate, pescandone un numero equivalente e rimescolando nel suo mazzo le carte che ha messo da parte. Il mulligan è consigliato qualora un giocatore non riceva una mano di partenza decente: per esempio, non pescare alcun supporto sarebbe un buon motivo per effettuare un mulligan.*

## Preparazione dello Scenario

I passi seguenti si riferiscono alle informazioni specifiche relative al primo scenario della campagna *La Notte della Zelota*.

**8. Leggere l'introduzione allo scenario "L'Adunanza".**

L'introduzione a questo scenario è il testo narrativo in corsivo a pagina 2 della Guida alla Campagna *La Notte della Zelota*, alla voce "Parte I: L'Adunanza".

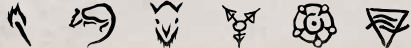
◊ *L'introduzione allo scenario offre uno spunto narrativo alla storia che sta per partire. Prestate attenzione a quei passaggi narrativi, sia nella Guida alla Campagna che nel testo narrativo delle carte, in quanto potrebbero contenere importanti dettagli che amplificano il contesto delle decisioni da prendere nel corso dello scenario.*



**9. Radunare le carte scenario de "L'Adunanza".** I set di incontri usati in questo scenario sono (numeri delle carte tra parentesi): *L'Adunanza* (carte 104-119), *Ratti* (carta 159), *Ghoul* (carte 160-162), *Paura Incumbente* (carte 163-165), *Mali Antichi* (carta 166) e *Freddo Raggelante* (carte 167-168). Sulle carte di ogni set di incontri compare un'icona che le identifica come parte di quel set. Nella Guida alla Campagna, questa informazione è presentata nel modo seguente:

### Preparazione

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



Al momento di radunare tali carte, radunate tutte le copie di ogni carta dei set di incontri specificati. Usate i numeri del set di incontri (#/#) in fondo a ogni carta incontro per facilitarne il riconoscimento.

**10. Preparare il mazzo delle trame.** Componete il mazzo delle trame (in ordine sequenziale, in modo che la "Trama 1a" si trovi in cima, seguita dalla "Trama 2a" e così via) usando le carte trama dei set di incontri radunati al passo 9. Poi leggete il testo narrativo della Trama 1a.

Il mazzo delle trame rappresenta i progressi fatti dalle forze oscure dei miti. In genere, gli investigatori **non vogliono** proseguire con la trama.

**11. Preparare il mazzo dei capitoli.** Componete il mazzo dei capitoli (in ordine sequenziale, in modo che il "Capitolo 1a" si trovi in cima, seguito dal "Capitolo 2a" e così via) usando le carte capitolo dei set di incontri radunati al passo 9. Poi leggete il testo narrativo del Capitolo 1a.

Il mazzo dei capitoli rappresenta i progressi fatti dagli investigatori nella risoluzione del mistero o nel raggiungimento del loro obiettivo. In genere, gli investigatori **vogliono** proseguire con i capitoli.



**12. Collocare la carta consultazione dello scenario "L'Adunanza" (carta 104a) accanto al mazzo delle trame.**

Per questa partita dimostrativa, usate il lato "Facile/Standard".

Questa carta va consultata ogni volta che viene pescato un segnalino o dal sacchetto del caos per indicare in che modo quel segnalino influenza lo stato del gioco.

**13. Mettere in gioco lo Studio (carta 111).** Quando un luogo viene messo in gioco, entra sempre in gioco con il suo lato **CHIUSO** a faccia in su. Il lato chiuso di un luogo è identificabile dal simbolo del buco della serratura sotto il suo nome.

Leggete il testo narrativo del lato chiuso dello Studio.



**14. Mettere da parte, temporaneamente fuori dal gioco, ogni altro luogo.** Queste carte sono il Corridoio, la Soffitta, la Cantina e il Salotto (carte 112-115).

Quando ai giocatori viene richiesto di "mettere da parte" le carte incontro o le carte giocatore, quelle carte non saranno usate immediatamente ma dovrebbero restare a portata di mano, in quanto potrebbero diventare necessarie successivamente nel corso dello scenario.

**15. Ogni investigatore inizia il gioco nello Studio.** Collocate la mini carta di ogni investigatore accanto allo Studio, a indicare che ogni investigatore si trova in quel luogo.

Quando un investigatore entra in un luogo (o vi inizia la partita), girate quel luogo sul suo lato **APERTO**. Il lato aperto di un luogo è identificabile dalla presenza dei valori di **Oscurità** e **Indizi**. Quando un luogo viene aperto, collocate su di esso un numero di indizi pari al suo valore di **Indizi** (nel caso dello Studio, 2 indizi per investigatore).



**16. Mettere da parte, temporaneamente fuori dal gioco, il Ghoul Sacerdote (carta 116) e Lita Chantler (carta 117).**

**17. Componere il mazzo degli incontri.** Prendete il resto delle carte radunate durante il passo 9 (vale a dire le carte che non sono già state usate per altri scopi nei passi 10-16) e mescolatele assieme per creare il mazzo degli incontri.

Nel corso di tutto il gioco, gli investigatori pescheranno da questo mazzo varie carte incontro che rappresentano pericoli, mostri, follie e altri ostacoli che dovranno superare per raggiungere il loro obiettivo.

La pagina seguente contiene il diagramma suggerito di un'area di gioco.

**Ora siete pronti per iniziare a giocare.**

Supporti di Wendy

Carta Investigatore

Mazzo di Wendy

Pila degli Scarti di Wendy



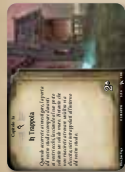
Area di Gioco di Wendy

Area di Minaccia di Wendy  
(nemici impegnati, maledizioni, ferite e altri ostacoli)



Riserva delle Risorse di Wendy

Carta Consultazione dello Scenario



Mazzo dei Capitoli



Mazzo delle Trame



Mazzo degli Incontri

Area di Incontro

Mini Carta di Wendy



Luogo (Studio)



Mini Carta di Roland



Riserva dei Segnalini

Area di Minaccia di Roland  
(nemici impegnati, maledizioni, ferite e altri ostacoli)

Riserva delle Risorse di Roland



Pila degli Scarti degli Incontri

Area di Gioco di Roland

Supporti di Roland



Carta Investigatore



Mazzo di Roland



Pila degli Scarti di Roland



# Concetti Chiave

Questa sezione presenta vari concetti fondamentali per la comprensione e lo svolgimento del gioco.

## La Regola d'Oro

Se il testo di una carta contraddice direttamente il testo delle regole (di questo Manuale di Gioco o del Compendio delle Regole), il testo della carta ha la precedenza. Se è possibile rispettare sia il testo della carta che il testo delle regole, entrambi vanno rispettati.

## Scelte e Conflitti

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

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

## Vittoria e Sconfitta

Man mano che i giocatori proseguono in uno scenario, prima o poi giungono a una risoluzione. Alcune di queste risoluzioni sono favorevoli e possono essere considerate "vittorie"; altre sono meno favorevoli e lasciano gli investigatori in una situazione più disperata.

Il mazzo dei capitoli rappresenta i progressi degli investigatori nel corso di uno scenario: l'obiettivo primario dei giocatori è raccogliere indizi e usarli per avanzare attraverso il mazzo dei capitoli fino al raggiungimento di una risoluzione (preferibilmente favorevole).

Il mazzo delle trame rappresenta gli obiettivi e i progressi delle forze del male schierate contro gli investigatori nel corso di uno scenario: se il mazzo delle trame dovesse giungere alla sua conclusione, si verificherà una particolare risoluzione (solitamente più oscura).

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

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

## Ordine di Gioco

La frase "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.

## Carte Pronte ed Esaurite

Le carte possono essere pronte (in posizione verticale) o esaurite (in posizione orizzontale). Quando una carta viene messa in gioco, è sempre pronta. Quando una capacità o una regola richiede di esaurire una carta, va girata orizzontalmente. Una carta esaurita non può essere esaurita di nuovo senza essere prima ripristinata (rimessa in posizione verticale) da un passo di gioco o dalla capacità di una carta.



Carta Pronta



Carta Esaurita

## Luoghi

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

Un luogo entra in gioco con il suo lato chiuso a faccia in su. Quando un investigatore entra in un luogo per la prima volta, quel luogo viene aperto (girato sull'altro lato) e su di esso viene collocato un numero di indizi pari al valore di Indizi di quel luogo (prelevati dalla riserva dei segnalini); questo può accadere anche durante la preparazione, se gli investigatori iniziano la partita in un luogo oppure se le regole di preparazione richiedono ai giocatori di rivelare un luogo.



Luogo Chiuso



Luogo Aperto

## Abilità e Prove di Abilità

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

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

### Modificare il Valore di Abilità nelle Prove di Abilità

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

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



Icone Abilità

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

Inoltre, in occasione di una prova, l'investigatore può attivare le capacità (innescò gratuito) per modificare la sua abilità.

### Effetti dei Segnalini Caos

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

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

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

– La prova di abilità fallisce automaticamente.

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

### Risolvere una Prova di Abilità

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

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

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

## Esempio di Prova di Abilità

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

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

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

*Avendo superato la prova di abilità, Wendy finisce di risolverla: la carta Mani Afferranti non ha effetto (dal momento che Wendy non ha fallito la prova di abilità), mentre la carta impegnata da Roland viene scartata e il segnalino caos viene rimesso nel sacchetto del caos.*

## Carte Debolezza

Una carta debolezza è una carta appartenente a un mazzo dell'investigatore che ha un effetto nocivo quando viene pescata: è identificata dalla dicitura "Debolezza" o "Debolezza Base" sotto il titolo o l'illustrazione della carta. Quando una di queste carte viene pescata, l'investigatore che la pesca deve immediatamente risolvere la sua capacità **Rivelazione**.



# Sequenza del Round

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

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

**Nota Importante:** Durante il primo round di gioco, la Fase dei Miti (descritta a pagina 13) viene saltata e si prosegue direttamente con la Fase degli Investigatori.

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

## Fase degli Investigatori

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

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

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

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

Se un investigatore è impegnato con un nemico pronto, effettuare una qualsiasi azione (escluse quelle di combattimento, elusione o attivazione di capacità con l'indicatore **Abbandona, Combatti, Eludi o Negozia**) farà in modo che quel nemico lo attacchi (vedi "Fase dei Nemici" a pagina 12). Questo tipo di attacco è chiamato **ATTACCO DI OPPORTUNITÀ**.

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

## Suggerimenti Iniziali

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

Ogni azione è descritta in dettaglio nei paragrafi seguenti:

### Pesca

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

### Risorsa

L'investigatore che usa questa azione ottiene 1 risorsa dalla riserva dei segnalini.

### Attivazione

L'investigatore che usa questa azione risolve 1 capacità ➤ (innesco di azione) di una carta sotto il suo controllo, di una carta incontro nel proprio luogo oppure della carta trama o capitolo attuale.

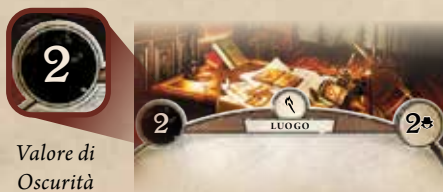
### Impegno

L'investigatore che usa questa azione impegna 1 nemico nel proprio luogo, collocando quel nemico nella propria area di minaccia.

*Suggerimento Strategico:* Questa azione può essere usata per impegnare un nemico che non sia attualmente impegnato o un nemico impegnato con un altro investigatore nello stesso luogo.

## Indagine

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



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

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

## Proseguire con i Capitoli

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

Se il capitolo attuale contiene un'istruzione **Obiettivo** in grassetto, quell'istruzione ha la precedenza rispetto alle regole descritte sopra che permettono di proseguire con i capitoli.

Per proseguire con i capitoli è necessario girare sul retro la carta capitolo attuale, seguire le sue istruzioni e metterla da parte, rimuovendola dal gioco; la carta successiva del mazzo dei capitoli diventa poi il nuovo capitolo attuale. Al momento di proseguire con i capitoli, qualsiasi indizio che gli investigatori abbiano ottenuto (ma non abbiano speso) rimane nella loro area di gioco.

## Elusione

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



Se la prova di Agilità ha successo, l'investigatore riesce a eludere il nemico, esaurendolo e disimpegnandosi da esso. Per indicare che non è più impegnato con l'investigatore, quel nemico viene poi spostato dall'area di minaccia dell'investigatore al luogo in cui si trova l'investigatore.

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

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

## Movimento

L'investigatore che usa questa azione si muove di 1 luogo fino a un luogo collegato, spostando la sua mini carta in un qualsiasi altro luogo collegato al luogo attuale dell'investigatore. I collegamenti di un luogo sono indicati dalle icone in fondo alla carta luogo, ognuna delle quali corrisponde a un'icona identica a fianco al nome di ogni luogo collegato.

Se il luogo collegato è chiuso, viene girato sul suo lato aperto non appena l'investigatore si muove fino ad esso, collocando su quel luogo il numero indicato di indizi quando questo accade (vedi "Luoghi" a pagina 7).



*Un investigatore può spostarsi dal Corridoio alla Cantina.*



## Gioco

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



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

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

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

- ◊ Se la carta giocata è una **carta evento**, i suoi effetti vengono risolti e la carta viene collocata nella pila degli scarti del suo proprietario.
- ◊ Se la carta giocata è una **carta supporto**, viene collocata nell'area di gioco dell'investigatore che la gioca e resta in gioco finché una capacità o un effetto non la fanno uscire dal 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 giocatore (vedi a pagina 8).

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

### Slot

Gli slot limitano il numero di carte di una categoria specifica che un investigatore può avere in gioco in ogni determinato momento. Se un supporto ha una o più icone slot, può entrare in gioco solo se il suo controllore ha quegli slot disponibili.

Gli slot di ogni investigatore sono:

- ◊ **1 slot alleato, 1 slot corpo, 1 slot accessorio, 2 slot mano e 2 slot arcano.**

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



1 Slot Accessorio



1 Slot Corpo



1 Slot Alleato



1 Slot Mano



2 Slot Mano



1 Slot Arcano



2 Slot Arcano

Se un investigatore desidera giocare o ottenere il controllo di un supporto che richiede uno slot già associato a un supporto diverso, deve scegliere e scartare 1 o più supporti sotto il suo controllo per fare spazio a quello appena acquisito.

## Combattimento

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



Se la prova di Scontro ha successo, l'attacco colpisce e l'investigatore **infligge 1 danno** al nemico attaccato; alcune armi, incantesimi o altri attacchi speciali possono modificare l'ammontare di danni inflitti. Poi vengono collocati sul nemico un numero di segnalini danno pari all'ammontare di danni inferti: se 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 per la sua sconfitta, la carta viene collocata in una galleria delle vittorie condivisa anziché essere scartata.

Se la prova di Scontro fallisce, il nemico attaccato non subisce alcun danno. Tuttavia, se un investigatore fallisce una prova di Scontro contro un nemico impegnato con un altro investigatore, i danni dell'attacco fallito vengono invece inflitti all'investigatore impegnato con quel nemico.

## Un Gioco Collaborativo

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

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

## Discussioni al Tavolo

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

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

## Fase dei Nemici

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

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

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

Se un nemico con Cacciatore si muove fino a un luogo con uno o più investigatori, quel nemico impegna immediatamente uno di quegli investigatori (vedi "Impegnare i Nemici" a pagina 13).

**2. I nemici impegnati attaccano.** Ogni nemico pronto e impegnato effettua un attacco contro l'investigatore con cui è impegnato. Gli investigatori risolvono questi attacchi in ordine di gioco.

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 della sua carta:



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

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

## Danni e Orrori

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



**Valore di Salute**      **Valore di Sanità Mentale**

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

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

Se una carta ha un ammontare di danni pari o superiore alla sua Salute o un ammontare di orrori pari o superiore alla sua Sanità Mentale, quella carta è sconfitta: una carta supporto sconfitta viene scartata, mentre un investigatore sconfitto è eliminato.



## Fase di Gestione

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

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

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

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

## Fase dei Miti

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

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

1. Collocare 1 destino sulla trama attuale.
2. Confrontare il numero totale di destini in gioco (sulla trama attuale e sulle altre carte in gioco) con la soglia di destino della trama attuale. Se il numero di destini in gioco è pari o superiore alla soglia di destino della trama attuale è necessario proseguire con la trama: per farlo, occorre scartare tutti i segnalini destino dal gioco, girare la carta trama attuale sul lato opposto, seguire le istruzioni su quel lato e poi rimuoverla dal gioco. Dopo aver seguito queste istruzioni, il lato frontale della carta trama successiva diventa la carta trama attuale. **(Nota Importante:** Esclusi i casi in cui un effetto specifica che può far proseguire con la trama, questo è l'unico momento in cui è possibile farlo.)



Segnalino  
Destino



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

## Impegnare i Nemici

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

Ogni volta che un nemico pronto non impegnato si trova nello stesso luogo di un investigatore, esso impegna quell'investigatore e viene collocato nella sua area di minaccia. Se più investigatori si trovano nello stesso luogo di un nemico pronto non impegnato, l'investigatore capo sceglie quale tra quegli investigatori sarà impegnato dal nemico. Alcuni nemici possiedono anche un'istruzione **Preda**, che indica chi impegneranno in caso di conflitto.

Un nemico impegna immediatamente un investigatore se:

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

3. In ordine di gioco, ogni investigatore pesca la carta in cima al mazzo degli incontri. Le istruzioni per risolvere ogni tipo di carta incontro sono descritte a seguire.



Carta Sventura



Carta Nemico

**Sventura** – Quando viene pescata una carta sventura, la sua capacità viene risolta e la carta viene collocata nella pila degli scarti degli incontri.

**Nemico** – Quando viene pescata una carta nemico, quel nemico viene generato impegnato con l'investigatore che ha pescato la carta, a meno che non possieda un'istruzione Generazione: in quel caso, viene generato nel luogo indicato da quell'istruzione.

## E Ora?

Una volta risolta la Fase dei Miti, la partita prosegue con la Fase degli Investigatori come di consueto e i round vengono risolti finché i giocatori non giungono alla risoluzione dello scenario (vedi "Vittoria e Sconfitta" a pagina 7).

Una volta completata la partita, è possibile decidere di proseguire la campagna. Per farlo, leggere le "Regole Ampliate per la Campagna" (alle pagine 3 e 4 della Guida alla Campagna) e successivamente lo scenario "Le Maschere di Mezzanotte" (usando le regole di preparazione a pagina 27 del Compendio delle Regole).

Alcuni giocatori potrebbero decidere di fare pratica usando degli investigatori diversi prima di procedere a giocare la campagna. In questo caso è possibile usare le regole di "Composizione dei Mazzi Personalizzati" riportate a seguire o usare i mazzi precostruiti elencati a pagina 15 per rigiocare il primo scenario, "L'Adunanza".

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

## Composizione dei Mazzi Personalizzati

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

## Perché Comporre un Mazzo Personalizzato?

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

## Regole di Personalizzazione dei Mazzi

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

- ◊ Un giocatore deve scegliere esattamente 1 carta investigatore.
- ◊ Un mazzo dell'investigatore deve includere il numero esatto di carte giocatore standard indicato sul retro della sua carta investigatore alla voce "Dimensione del Mazzo": per gli investigatori nel set base, questo valore è pari a 30 carte. Le carte esclusive, le debolezze e le carte scenario da aggiungere al mazzo dell'investigatore non sono considerate ai fini di determinare questo numero.

- ◊ Ogni carta giocatore standard in un mazzo dell'investigatore deve essere scelta rispettando le "Opzioni del Mazzo" disponibili sul retro della propria carta investigatore.
- ◊ Un mazzo dell'investigatore non può includere più di 2 copie di una carta giocatore con lo stesso nome.
- ◊ Gli altri "Requisiti del Mazzo" sul retro di una carta investigatore devono essere rispettati.
- ◊ All'inizio di una campagna, è possibile includere soltanto carte di livello 0 nel proprio mazzo dell'investigatore (vedi "Livelli della Carte" a pagina 15).

## Debolezze Casuali

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

Una debolezza base è identificata da questo simbolo:



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

*Per esempio: Diana possiede due copie del set base, una della prima espansione deluxe e una del primo pack mito. Per creare una singola serie di debolezze base, prende tutte le debolezze base di un set base, quelle della prima espansione deluxe e quelle del primo pack mito e le mescola assieme. La sua debolezza base viene pescata casualmente da questa riserva.*

La debolezza selezionata in questo modo viene aggiunta al mazzo dell'investigatore alla fine del processo di composizione del mazzo, dopo che tutte le altre carte del mazzo dell'investigatore sono state selezionate. In modalità campagna, la debolezza selezionata continua a fare parte del mazzo dell'investigatore per l'intera campagna (a meno che non sia rimossa dalla capacità di una carta). Le nuove debolezze non sono aggiunte automaticamente all'inizio degli scenari successivi della campagna, ma le capacità delle carte o le istruzioni degli scenari potrebbero imporre debolezze aggiuntive a un investigatore.



## Livelli delle Carte

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



3 pallini bianchi indicano che questa è una carta di livello 3.

Nello svolgimento di una campagna, quando un investigatore completa uno scenario riceve una ricompensa in punti esperienza: questi punti possono essere spesi per acquistare carte di livello più alto da usare nel suo mazzo durante quella campagna.



## Mazzi Precostruiti



Le liste seguenti sono fornite come punto di partenza per quei giocatori che non desiderano ancora usare le regole di personalizzazione dei mazzi per costruirne uno originale.



Con i contenuti di un singolo set base i giocatori sono in grado di comporre due di questi mazzi precostruiti contemporaneamente nelle combinazioni seguenti: Roland e Agnes, Roland e Wendy, Daisy e Skids, Daisy e Wendy o Agnes e Skids. Acquistando una seconda copia del set base di *Arkham Horror: Il Gioco di Carte*, sarete in grado di comporre quattro di questi mazzi di partenza contemporaneamente.

I numeri di identificazione di ogni carta sono indicati tra parentesi.



**Ogni mazzo di partenza deve includere 1 debolezza base casuale dalla riserva delle debolezze base (carte 96-103).**



**Mazzo precostruito di Roland Banks:** Roland Banks (1), 38 Special di Roland (6), Insabbiamento (7), 1 copia di ogni carta Guardiano  di livello 0 (16-25), 1 copia di ogni carta Studioso  di livello 0 (30-39), 2 copie di Coltello (86), 2 copie di Torcia Elettrica (87), 2 copie di Deposito di Emergenza (88), 2 copie di Fegato (89) e 2 copie di Destrezza Manuale (92).

**Mazzo precostruito di Daisy Walker:** Daisy Walker (2), Borsa di Daisy (8), Necronomicon (9), 1 copia di ogni carta Studioso  di livello 0 (30-39), 1 copia di ogni carta Mistico  di livello 0 (58-67), 2 copie di Coltello (86), 2 copie di Torcia Elettrica (87), 2 copie di Deposito di Emergenza (88), 2 copie di Percezione (90) e 2 copie di Destrezza Manuale (92).

**Mazzo precostruito di "Skids" O'Toole:** "Skids" O'Toole (3), Latitante (10), Debiti Ospedalieri (11), 1 copia di ogni carta Canaglia  di livello 0 (44-53), 1 copia di ogni carta Guardiano  di livello 0

(16-25), 2 copie di Coltello (86), 2 copie di Torcia Elettrica (87), 2 copie di Deposito di Emergenza (88), 2 copie di Fegato (89) e 2 copie di Forza Soverchiante (91).

**Mazzo precostruito di Agnes Baker:** Agnes Baker (4), Cimelio di Hyperborea (12), Ricordo Oscuro (13), 1 copia di ogni carta Mistico  di livello 0 (58-67), 1 copia di ogni carta Sopravvissuto  di livello 0 (72-81), 2 copie di Coltello (86), 2 copie di Torcia Elettrica (87), 2 copie di Deposito di Emergenza (88), 2 copie di Percezione (90) e 2 copie di Coraggio Inaspettato (93).

**Mazzo precostruito di Wendy Adams:** Wendy Adams (5), Amuleto di Wendy (14), Sola e Abbandonata (15), 1 copia di ogni carta Sopravvissuto  di livello 0 (72-81), 1 copia di ogni carta Canaglia  di livello 0 (44-53), 2 copie di Coltello (86), 2 copie di Torcia Elettrica (87), 2 copie di Deposito di Emergenza (88), 2 copie di Forza Soverchiante (91) e 2 copie di Coraggio Inaspettato (93).

## Riconoscimenti

**Design del Gioco:** Nate French e Matthew Newman

**Revisione:** Patrick Brennan

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

**Progetto Grafico:** Mercedes Opheim ed Evan Simonet con Monica Helland e Christopher Hosch

**Responsabile del Progetto Grafico:** Brian Schomburg

**Illustrazione di Copertina:** Ignacio Bazán Lazcano

**Direzione Artistica:** Zoë Robinson

**Responsabile della Direzione Artistica:** Andy Christensen

**Gruppo Narrativo di Arkham Horror:** Andy Christensen, Matthew Newman, Michael Hurley, Katrina Ostrander e Nikki Valens

**Responsabile Produzione:** Megan Duehn

**Responsabile LCG:** Chris Gerber

**Direttore Creativo:** Andrew Navaro

**Game Designer Esecutivo:** Corey Konieczka

**Produttore Esecutivo:** Michael Hurley

**Editore:** Christian T. Petersen

## Edizione Italiana

**Traduzione:** Fiorenzo Delle Rupi

**Revisione:** Lorenzo Fanelli e Fabio Severino

**Supervisione:** Massimo Bianchini

**Adattamento Grafico:** Mario Brunelli

*Un ringraziamento speciale ai nostri playtester: i vostri contributi sono troppo numerosi da elencare, ma non saremmo mai riusciti a realizzare questo gioco senza di voi: Aaron J. Wong, Alan Newman, Alex Filewood, Ali Eddy, Andrea Dell'Agnese, Brad "Rapid Rat Recall" Andres, Brian Schwebach, Caleb Grace, Chris Gerber, Christopher Hosch, Craig "Late to the Party" Bergman, Damon Stone, Daniel Schaefer, Dominic Greene, Erik Dahlman, Gareth Dean, Ian Martin, Jeff Farrell, Jeremy Fredin, Jeremy "Vicious Blow" Zwirn, Julia Faeta, Kathleen Miller, Katrina Ostrander, Lukas Litzinger, Luke "Mining for Clues" Eddy, Mark Anderson, Mark Larson, Matt Pachefsky, Mercedes "Machete" Opheim, Mike "Autofail" Strunk, Mizuho Dahlman, Patrice Mundinar, Patrick Brennan, Pawel Smoczyk, Rick Meyer, Rose Malloy, Sam Bailey, Samuel Langenegger, Sunyi Dean, Teague "They Killed Me Again" Murphy, Zach "I Have Amnesia" Varberg*

## Sequenza delle Fasi

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

## Parole Chiave

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

**Cacciatore:** All'inizio della Fase dei Nemici, ogni nemico pronto con questa parola chiave si muove di 1 luogo verso l'investigatore più vicino.

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

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

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

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

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

**Utilizzo (X):** Questa parola chiave crea e definisce un particolare tipo di segnalino da collocare su una carta quando entra in gioco. Il valore che segue la parola chiave indica l'ammontare di segnalini risorsa da collocare sulla carta per rappresentare il tipo specifico di segnalino. Questi segnalini sono usati congiuntamente al resto della capacità della carta.

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

## Istruzioni

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

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

## Tempistiche di Innesco

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

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

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

## Simboli e Icone

### Per Investigatore



### Classi di Personaggio

Guardiano



Studioso



Mistico



Canaglia



Sopravvissuto



### Abilità

Volontà



Intelletto



Scontro



Agilità



Jolly



### Segnalini Caos



Risolvere l'effetto corrispondente sulla carta dell'investigatore.



La prova di abilità fallisce automaticamente (come con un valore di abilità pari a 0).



Risolvere l'effetto corrispondente sulla carta di consultazione dello scenario.

