

REGOLAMENTO

ETERNAL

DEATH MAY DIE



INDICE

CONTENUTO	2
PANORAMICA	4
EPISODI	5
GRANDI ANTICHI	5
PLANCIA DELLA STORIA	6
CARTE SCOPERTA	6
CARTE MITO	7
NEMICI	7
INVESTIGATORI	8
Tensione	8
Ferite	8
Abilità	8
Sanità Mentale	8
TESSERE E CASELLE	9
CASELLE SICURE	9
PREPARAZIONE	10
DADI E PROVE	11
DADI BONUS	11
TIRI RIPETUTI	11
APPLICARE I RISULTATI	11
1. Usare gli Eventuali Successi	11
2. Risolvere gli Effetti	11
3. Applicare gli Eventuali Tentacoli.....	11
SEQUENZA DEL TURNO	12
1. EFFETTUARE 3 AZIONI	12
Corsa	12
Attacco	13
Riposo	13
Scambio	13
Azioni di Episodio	14
2. PESCARE UNA CARTA MITO	14
Evocazione del Grande Antico	14
Effetti Speciali	14
Evocare Nemici	14
3. INDAGARE O COMBATTERE!	15
Difendersi dai Nemici	16
4. RISOLVERE LA FINE DEL TURNO	16
1. Effetti di Fine del Turno	16
2. Fuoco!	16
3. Controllare la Pila degli Scarti delle Carte Mito	17
4. Controllare l'Evocazione del Grande Antico	17
5. Effetti di Fine Turno del Grande Antico	17
MORTE DI UN INVESTIGATORE	18
INTERROMPERE IL RITUALE	18
COMBATTERE IL GRANDE ANTICO	18
FINE DELLA PARTITA	19
INDICE ANALITICO	19
RICONOSCIMENTI	19
RIASSUNTO DELLE REGOLE	20

CONTENUTO



Regolamento



17 Tessere a Due Facce



Plancia della Storia



12 Carte Follia



5 Dadi Bonus



5 Basi Colorate



30 Tentacoli Indicatori



3 Dadi Standard

49 SEGNALINI



1 Segnalino Casella di Partenza



26 Segnalini Ferita



3 Segnalini Portale



1 Segnalino Avanzamento



2 Segnalini Scale



2 Segnalini Tunnel



6 Segnalini Abilità di Livello 1



8 Segnalini Fuoco

SCATOLA DEL GRANDE ANTICO - CTHULHU



SCATOLA DEL GRANDE ANTICO - HASTUR



6 SCATOLE DEGLI EPISODI

(Contenuti mostrati sul retro di ogni scatola)



10 Investigatori



10 Schede Investigatore

10 Cultisti



Abitatore del Profondo



Ghoul



Byakhee

18 Mostri



Shoggoth



Chthoniano



Vampiro del Fuoco



Orrido Persecutore



*Cultisti. Che celebrano di nuovo i loro assurdi rituali.
Evocano un Dio Antico, cercano di distruggere
il mondo. Come al solito.*

*Ma noi abbiamo in mente qualcosa di diverso.
Interromperemo il loro piccolo rituale e
rovineremo i loro piani.*

*In questo modo, quando quel Grande Antico
metterà piede nel nostro mondo, sarà mortale,
anche se solo in parte e solo per poco tempo.*

E noi ne approfitteremo per ucciderlo.

*Non sarà facile. Dovremo agire all'unisono e
probabilmente diremo addio alla nostra sanità
mentale. Ma non c'è problema.*

È la follia a darci la forza.

PANORAMICA

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



Un gruppo da 1 a 5 giocatori controlla gli investigatori che, collaborando, vinceranno o perderanno la partita tutti assieme. In ogni partita l'obiettivo è sempre lo stesso: interrompere il rituale per poi uccidere il Grande Antico.

EPISODI

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

Brano narrativo da leggere all'inizio dell'episodio.

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



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

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

NOTA: Alcune carte Episodio prevedono delle regole speciali.

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



GRANDI ANTICHI

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



PLANCIA DELLA STORIA

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

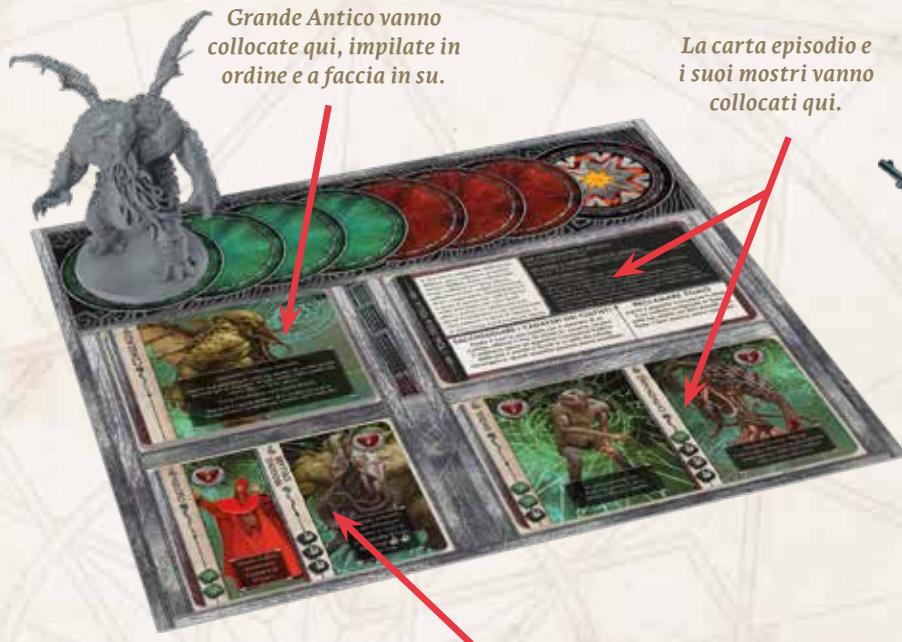


Segnalino Avanzamento e Plancia della Storia

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

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

La carta episodio e i suoi mostri vanno collocati qui.



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

CARTE SCOPERTA

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



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





CARTE MITO

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

A ogni turno, dopo avere effettuato le sue azioni, il giocatore attivo pesca una carta Mito. Alcune muovono e/o evocano i nemici. Altre vi spingono verso la follia. Altre ancora, sono pure peggio. Queste carte sono spiegate in dettaglio a pagina 14.



La maggior parte delle carte Mito presenta un simbolo Evocazione del Grande Antico. Quando ci sono 3 simboli Evocazione nella pila degli scarti delle carte Mito, il Grande Antico avanza lungo il tracciato di Evocazione (vedere pagina 17).

NEMICI

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



Le carte dei nemici mostrano la loro salute, i dadi che usano per attaccare e una capacità speciale che potrebbe avere effetto in varie circostanze.

INVESTIGATORI

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

TENSIONE

Potete usare la tensione per cercare di rivolgere una situazione a vostro favore. Potete sempre aumentare la vostra tensione per ripetere il tiro di 1 dado che avete appena tirato. Molte carte Scoperta richiedono inoltre che subiate tensione per poterle reclamare. In genere, l'unica conseguenza di essere al massimo della tensione è che non potrete accumulare ulteriore tensione (anche se certi effetti potrebbero invece infliggervi delle ferite).

FERITE

Se l'indicatore raggiunge il teschio alla fine del vostro contatore delle ferite, siete morti (vedere "Morte di un Investigatore" a pagina 18).

ABILITÀ

Le vostre 3 abilità vi permettono di piegare le regole a vostro favore. Quella in alto è la vostra abilità personale, un'abilità che solo il vostro investigatore possiede, mentre le altre 2 abilità sono condivise con altri personaggi (quindi anche altri investigatori potrebbero avere alcune delle vostre abilità).

Tutte le abilità partono al primo livello, ma aumenteranno man mano che avvanzerete di livello. Certe abilità si sostituiscono a un'abilità di livello più basso quando avanzate di livello, mentre altre si aggiungono ad esse, come descritto sull'abilità.

SANITÀ MENTALE

Ogni volta che perdetevi sanità mentale, l'indicatore sul vostro contatore della sanità mentale avanza verso destra. Se arriva al teschio alla fine del contatore, siete divorati dalla pazzia ed eliminati (vedere "Fine della Partita" a pagina 19).

Il contatore contiene alcune caselle Soglia di Follia (6) che attivano la vostra follia e fanno avanzare di livello un'abilità. Alcune vi forniscono anche dei dadi bonus permanenti. Quando un investigatore perde un ammontare di sanità mentale (tramite i tiri dei dadi, le carte Scoperta o le carte Mito) superiore a quella richiesta per raggiungere la (6) successiva, il segnalino si ferma alla (6) e ogni ulteriore perdita di sanità mentale viene ignorata.

Ottenere Dadi Bonus

4 delle caselle (6) hanno un dado bonus verde sotto di esse. Quando l'indicatore arriva su una di queste caselle, l'investigatore aggiunge +1 dado bonus a TUTTI i tiri che effettua per il resto della partita.

Attivare le Follie

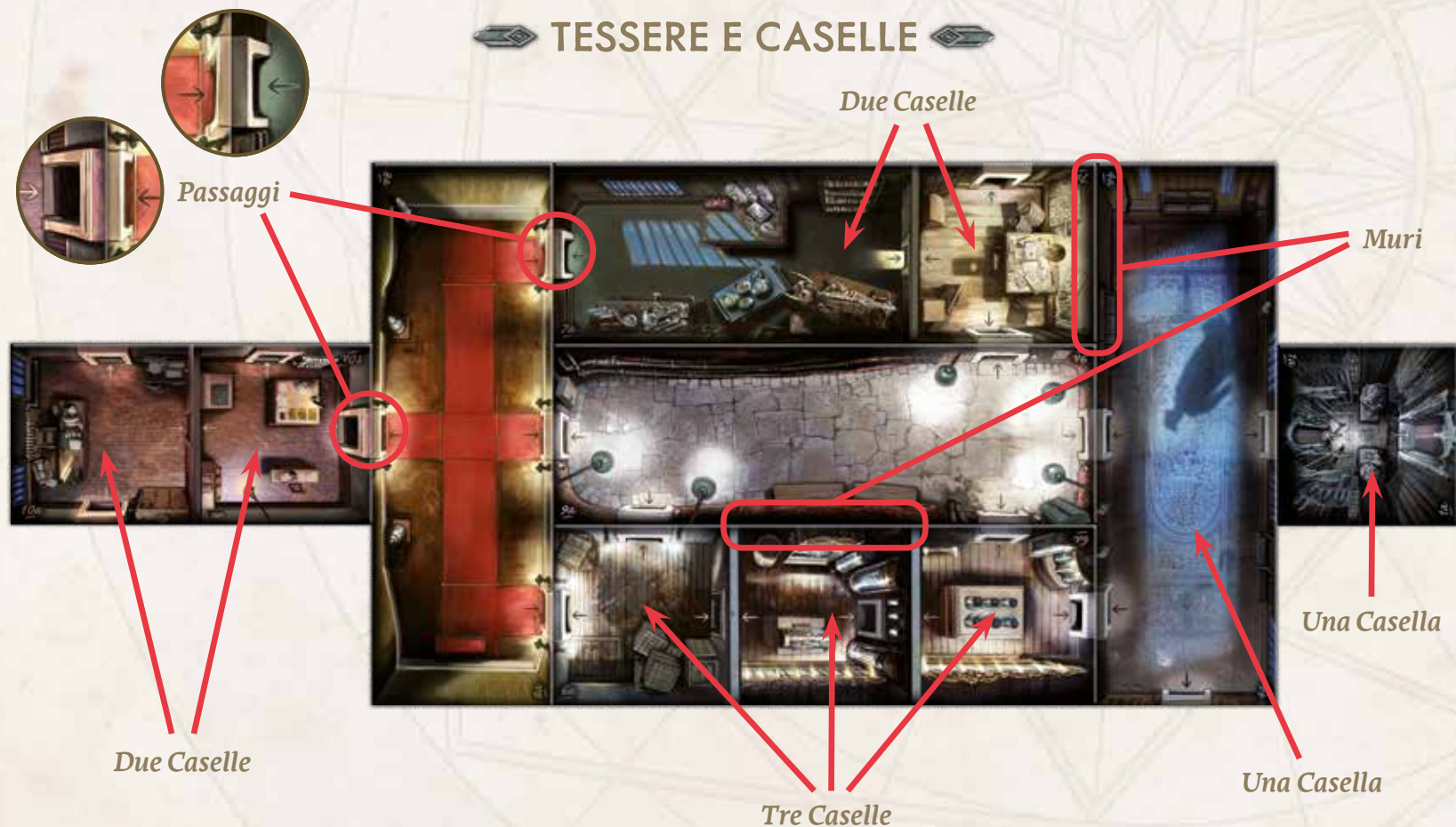
Ogni investigatore riceve una carta follia all'inizio della partita. Ogni volta che il suo indicatore sul contatore della sanità mentale arriva a una (6), quella follia si attiva. Applicate i sintomi della carta. Se più investigatori raggiungono una (6) nello stesso momento, si attivano in senso orario a partire dal giocatore attuale.

Fare Avanzare di Livello le Abilità

Quando l'indicatore raggiunge una (6), dopo avere attivato la sua follia, l'investigatore fa avanzare il livello di 1 sua abilità: sceglie 1 abilità e sposta il suo indicatore di 1 casella verso destra.



TESSERE E CASELLE



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



Le caselle sono delimitate dai muri e dai passaggi.

Alcune tessere contengono 1 casella mentre altre ne contengono 2 o 3 (vedere sopra).

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

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

Tre Caselle

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



Alcune mappe contengono una scalinata o un tunnel. Potete muovervi da una casella con uno di quei segnalini a una casella con il segnalino corrispondente. Le caselle collegate in questo modo sono considerate adiacenti a tutti i fini del gioco.



CASELLE SICURE

Una casella è Sicura quando non contiene alcun nemico.

PREPARAZIONE



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

2. Scegliete un Grande Antico. Estraiete la **miniatura del Grande Antico** dalla sua scatola e collocatela sulla casella di partenza del tracciato di Evocazione. Collocate la **carta di consultazione dei Servitori** sulla Plancia della Storia. Disponete le 8 **carte Mito** e gli eventuali **segnalini**. Collocate le **carte Stadio del Grande Antico** in ordine, a faccia in su, sulla Plancia della Storia. Lo Stadio 1 deve trovarsi in cima al mazzo.

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

4. Estraiete dalla scatola tutte le miniature dei nemici mostrati sulle carte di consultazione (gli altri mostri non saranno usati).

5. Preparate il tabellone della mappa in base alle istruzioni sul retro della carta Episodio, che includono la disposizione delle tessere della mappa e la collocazione delle miniature nemiche e dei segnalini sulle caselle indicate. Poi girate la carta Episodio e collocatela sulla Plancia della Storia.

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

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

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

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

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

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

DADI E PROVE



Alcune azioni e carte Scoperta vi richiedono di “effettuare un tiro”. Quando gli investigatori effettuano un tiro, tirano sempre 3 dadi standard neri (a cui potrebbero aggiungersi dei dadi verdi bonus). I nemici tirano un numero e un tipo specifico di dadi per i loro attacchi, come indicato sulla loro carta di consultazione.

Ogni dado può fornire 4 diversi possibili risultati:



• **Successo:** Questo significa che voi (o il nemico) avete avuto successo (o un successo parziale) nel vostro tentativo. Se stavate attaccando, avete colpito il vostro bersaglio. Se un nemico stava attaccando, vi colpisce. In certi casi avrete bisogno di raggiungere un determinato ammontare di successi con un singolo tiro. Per esempio, per saccheggiare un cadavere potreste avere bisogno di almeno 2 successi.



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



• **Tentacolo:** Pazzia! Per ogni tentacolo perdetevi 1 sanità mentale, spostando il vostro indicatore di 1 casella verso destra. **IMPORTANTE: I tentacoli di OGNI tiro vi costano sanità mentale, a prescindere dal fatto che stiate attaccando, veniate attaccati o stiate semplicemente “effettuando un tiro”.**



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

DADI BONUS



Certe abilità e certe carte possono fornirvi dei dadi verdi bonus, come indicato nella loro descrizione. Anche alcune prove possono fornirvi dei dadi bonus se possedete una capacità correlata. Infine, raggiungere certe Soglie di Follia vi permette di aggiungere dei dadi bonus permanenti a tutti i vostri tiri. Non c'è limite al numero di dadi bonus che possono essere aggiunti a un tiro (se siete a corto di dadi, annotate i risultati e tirate di nuovo gli stessi dadi).

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

TIRI RIPETUTI



Dopo avere tirato i dadi, potete subire 1 tensione per “ripetere 1 tiro”, ovvero ritirare 1 singolo dado del tiro precedente ignorando il risultato originale. Potete farlo tutte le volte che volete e su un qualsiasi tiro effettuato, finché la vostra tensione non arriva al massimo.

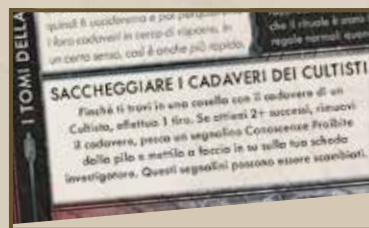
Quando i nemici vi attaccano, siete voi a tirare per loro e anche in quel caso potete subire tensione per ripetere il tiro dei loro dadi.

APPLICARE I RISULTATI

Una volta che avete terminato di utilizzare i tiri ripetuti, contegiate il numero di ogni risultato ottenuto (ricordate che alcune facce dei dadi contengono 2 risultati). Assicuratevi di applicare qualsiasi cambiamento di simbolo dato dalle capacità (per esempio contando i ★ come successi). Poi applicate i risultati dei tiri dei dadi in quest'ordine:

1. Usare gli Eventuali Successi:

- Se è un investigatore ad attaccare, questi successi sono ferite da applicare al suo bersaglio.
- Se è un nemico ad attaccare, anche in questo caso i successi sono ferite da applicare al suo bersaglio (solitamente un investigatore).
- Se vi è stato richiesto di “effettuare un tiro” da un'azione, dovete eguagliare o superare il numero di successi indicato sulla carta per avere successo.




L'episodio consente all'investigatore di effettuare un'azione speciale. Mentre vi trovate su una casella con il cadavere di un Cultista, effettuate il tiro. Se ottenete 2 o più successi, riuscite a saccheggiare il cadavere del Cultista.

2. Risolvere gli Effetti:

- Risolvete gli eventuali effetti che potrebbero dipendere dal risultato del tiro. (Esempi: “Se ferito...”, “Se sopravvive a un attacco...”, “Quando il nemico muore...”)

3. Applicare gli Eventuali Tentacoli:

- Perdetevi 1 sanità mentale per ogni tentacolo ottenuto al tiro (muovete il vostro indicatore di 1 casella verso destra sul contatore della sanità mentale).
- Se raggiungete una casella  sul vostro contatore della sanità mentale, smettete di muovere l'indicatore (anche se non avete ancora perso l'ammontare completo di sanità mentale), attivate la vostra follia e aumentate di livello un'abilità (vedere “Sanità Mentale” a pagina 8).

SEQUENZA DEL TURNO



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



1. EFFETTUARE 3 AZIONI

Nel vostro turno potete effettuare 3 azioni. Potete effettuare la stessa azione più volte. Esistono 4 azioni disponibili in tutti gli episodi e 2 azioni uniche per ogni episodio.

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

■ CORSA

L'investigatore si muove di un massimo di 3 caselle. Può muoversi da una casella all'altra solo se è presente un passaggio su entrambe le caselle (come indicato dalle frecce sui due lati). Può anche passare tra 2 caselle che contengano entrambe un segnalino scale o tunnel. Quando un investigatore esce da una casella dove sono presenti dei nemici, TUTTI i nemici in quella casella lo seguono nella sua nuova casella (anche se sulla casella di partenza c'erano altri investigatori). Quando un investigatore esce da una casella con uno o più segnalini Fuoco, prende 1 segnalino Fuoco dalla riserva per ogni segnalino sulla casella e lo colloca sulla propria scheda investigatore. I segnalini già presenti sulla casella rimangono dove sono senza essere toccati (vedere "Fuoco!" a pagina 16).

ESEMPIO: Ian usa un'azione di Corsa per muoversi di un massimo di 3 caselle. Prima deve muoversi in una casella con un Cultista.



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



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



■ ATTACCO

L'investigatore bersaglia un singolo nemico nella sua casella ed effettua un tiro (vedere pagina 11). Ogni successo ottenuto con il tiro infligge 1 ferita al suo bersaglio. I segnalini ferita vanno collocati accanto alla base della miniatura che è stata attaccata. Se questo numero è pari (o superiore) alla sua salute, quel nemico muore e la sua miniatura va rimossa dal tabellone. Ricordate che anche se il Grande Antico si trova sul tabellone, può essere attaccato soltanto una volta che il rituale è stato interrotto (vedere pagina 18).

ESEMPIO: Ian usa un'azione per attaccare un Cultista e un Vampiro del Fuoco. Normalmente dovrebbe scegliere se bersagliare il Cultista o il Vampiro del Fuoco, ma la sua abilità Lottatore a livello 2 gli consente di bersagliare tutti i nemici nella sua casella, quindi non deve scegliere.



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

Tira e ottiene 1 vuoto, 1 successo, 1 successo + tentacolo e 1 simbolo degli Antichi. Ian non possiede un'abilità che utilizzi il simbolo degli Antichi, quindi quel simbolo non ha effetto. Ian subisce 1 tensione per ripetere il tiro del vuoto e ottiene 1 altro successo! Subisce 1 altra tensione per ripetere il tiro del simbolo degli Antichi e ottiene 1 altro simbolo degli Antichi. Decide di non effettuare altri tiri ripetuti.



Il Cultista può subire 2 ferite e il Vampiro del Fuoco può subirne 4. Ian ha 3 successi da distribuire come colpi. Decide di usarne 2 per uccidere il Cultista e rimuovere la sua miniatura; poi, usando la sua abilità Lottatore, applica l'ultimo successo come colpo al Vampiro del Fuoco.

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



Infine, Ian perde 1 sanità mentale a causa del tentacolo ottenuto col tiro. Un altro passo verso la pazzia.

■ RIPOSO (solo in una casella Sicura)

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

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

ESEMPIO: Sorella Beth è al massimo della tensione e ha subito 1 ferita. Usa un'azione di Riposo. Potrebbe scegliere di curare 1 ferita e 2 tensioni, ma decide invece di curare 3 tensioni, lasciando la sua salute così com'è.

■ SCAMBIO

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

■ AZIONI DI EPISODIO

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



Azioni di
Episodio

2. PESCARRE UNA CARTA MITO

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

NOTA: La follia Trauma Ricorrente fa in modo che un investigatore conservi davanti a sé una carta Mito pescata in precedenza.

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

■ EVOCAZIONE DEL GRANDE ANTICO



Questo passo non ha effetto quando la carta viene pescata, ma potrebbe fare avanzare il Grande Antico alla fine del turno (vedere pagina 17). Se la carta possiede questo simbolo, assicuratevi che resti visibile quando viene scartata.

■ EFFETTI SPECIALI

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

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

■ EVOCARE NEMICI

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



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

La prima cosa da fare su questa carta è muovere ogni Byakhee sul tabellone fino alla casella dove si trova l'investigatore attivo. Se non ci sono Byakhee sul tabellone, saltate questo passo.

Poi evocate un Byakhee sulla casella con il Portale Rosso. Se tutte le miniature dei Byakhee si trovano già sul tabellone, saltate questo passo.

Questa carta contiene un effetto speciale ed evoca un Cultista nel Portale Blu. Ricordate che il suo effetto speciale influenza tutti gli investigatori e non solo il giocatore di turno.

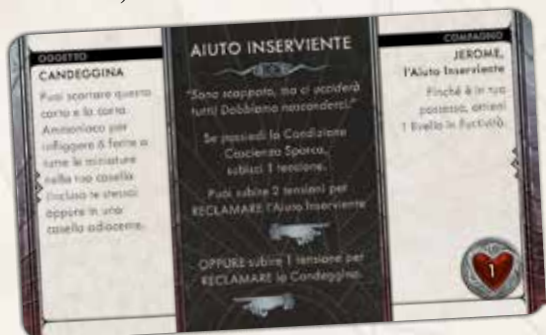


3. INDAGARE O COMBATTERE!

Questa fase varia in base alla presenza o meno di nemici nella vostra casella.

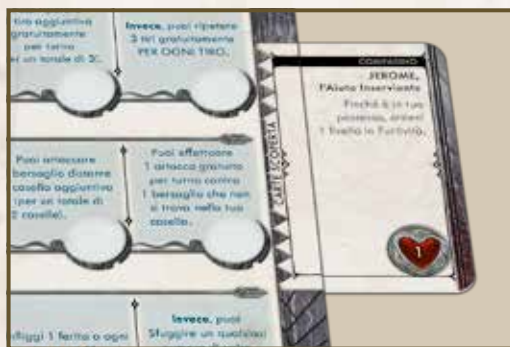
Se vi trovate in una casella Sicura, INDAGATE nella vostra casella:
Pescate la carta in cima al mazzo delle carte Scoperta e leggete il testo centrale a voce alta.

Alcune carte vi richiederanno di fare qualcosa se possedete una Condizione o un certo Compagno. Molte vi permetteranno di scegliere cosa volete fare. Alcune carte vi permetteranno di RECLAMARE un Compagno, un Oggetto o una Condizione. Reclamare una carta significa infilare la carta sotto la vostra scheda investigatore: quella carta ora fa parte del vostro inventario (oppure, se si tratta di una Condizione, cambia il vostro stato mentale).



Quando pescate per la prima volta una carta Scoperta, leggete il testo centrale a voce alta. Questa carta riporta una breve frase dell'AIuto Inserviente. Vi dice di subire 1 tensione se possedete la Condizione Coscienza Sporca. Poi, potete scegliere se subire 2 tensioni per reclamare l'AIuto Inserviente o 1 tensione per reclamare la Candeggina.

COMPAGNI: Qualsiasi ferita che subite può essere invece applicata ai Compagni che attualmente possedete. Ai fini degli effetti delle carte, questo conta comunque come se aveste subito voi quelle ferite. I Compagni non possono mai essere curati. Se le ferite di un Compagno sono pari al numero sulla sua carta, il Compagno viene scartato e gli eventuali benefici che vi forniva sono immediatamente persi. I Compagni possono inoltre fornirvi un livello in un'abilità. Se non possedete quell'abilità, la ottenete a livello 1 finché il Compagno resta con voi (prendete il segnalino corrispondente). Se possedete già l'abilità, fate avanzare l'indicatore del livello dell'abilità di 1 livello. Se perdete il Compagno, fate indietreggiare l'indicatore di 1 livello.



Jerome, l'AIuto Inserviente, vi fornisce 1 livello in Furtività quando lo possedete. Inoltre può subire 1 ferita (che lo ucciderà).



Se non vi trovate in una casella Sicura, i nemici vi COMBATTONO:

Non pescate una carta Scoperta. Invece, ogni nemico nella vostra casella vi attacca nell'ordine che preferite (ignorano gli altri investigatori), finché tutti i nemici nella vostra casella in grado di attaccarvi non l'hanno fatto.

IMPORTANTE: Se un effetto vi fa entrare nella casella di un nemico, o se un nemico entra nella vostra casella durante questa fase, quel nemico vi attacca anche se non si trovava nella vostra casella all'inizio di questa fase. Inoltre, se un nemico che si trovava nella vostra casella esce dalla vostra casella, non vi attacca più.

■ DIFENDERSI DAI NEMICI

Quando un nemico vi attacca, tirate il numero e il tipo di dadi mostrato sulla sua carta di consultazione. Ogni successo vi infligge 1 ferita.

Ogni tentacolo vi costa 1 sanità mentale. I simboli degli Antichi hanno effetto soltanto se il nemico possiede la capacità di usarli. Potete usare la tensione per ripetere il tiro di questi dadi e potete usare qualsiasi vostra abilità per tentare di evitare o minimizzare l'attacco.

ESEMPIO: Alla fine del suo turno, Ian si trova nella stessa casella di un Vampiro del Fuoco, quindi non pesca una carta Scoperta. Il Vampiro del Fuoco attacca! Come indicato sulla sua carta, prima aggiunge un segnalino Fuoco alla casella. La carta indica che il Vampiro del Fuoco tira 2 dadi standard e 1 dado bonus quando attacca.



Il giocatore di Ian tira quei dadi e ottiene un vuoto, un successo e un successo. Ian subisce 1 tensione per ripetere il tiro di 1 di quei successi e ottiene invece un simbolo degli Antichi. Il successo restante gli infligge 1 ferita.

L'abilità personale di Ian, Vendetta Ossessiva, gli permette di infliggere 1 ferita a qualsiasi nemico che lo ferisca. Aggiunge 1 ferita al Vampiro del Fuoco.



4. RISOLVERE LA FINE DEL TURNO

■ 1. EFFETTI DI FINE DEL TURNO

Tutti gli effetti che si verificano alla fine del turno, ad eccezione degli effetti del Grande Antico, si verificano ora, nell'ordine che il giocatore attivo preferisce.



■ 2. FUOCO!

Può capitarvi di andare a fuoco. Forse perché siete usciti da una casella che contiene segnalini Fuoco, oppure a causa di un mostro... ma a questo punto non ha troppa importanza, no?



Alla fine del vostro turno, tirate 1 dado standard per ogni segnalino Fuoco sulla vostra scheda investigatore. Potete usare la tensione per ripetere il tiro dei dadi. Subite 1 ferita per ogni successo e perdetevi 1 sanità mentale per ogni tentacolo. Poi scartate tutti i segnalini Fuoco dalla vostra scheda investigatore.

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

PENURIA DI SEGNALINI FUOCO: Se dovete aggiungere un segnalino Fuoco al tabellone ma non ne resta alcuno, ignorate l'effetto. Se dovete aggiungere un segnalino Fuoco alla vostra scheda investigatore ma non ne resta alcuno, usate invece un segnalino ferita.

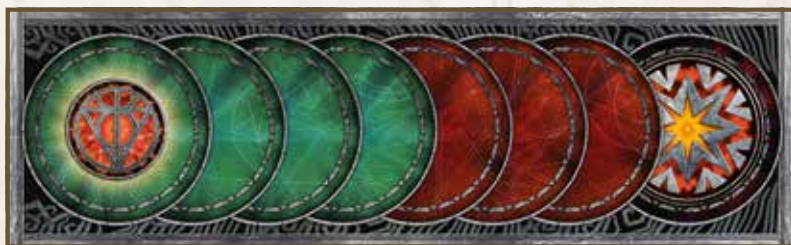
3. CONTROLLARE LA PILA DEGLI SCARTI DELLE CARTE MITO



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

Se ci sono 3 simboli Evocazione del Grande Antico:

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



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

4. CONTROLLARE L'EVOCAZIONE DEL GRANDE ANTICO

Il Grande Antico viene evocato se:

- Il Grande Antico è entrato nella prima casella rossa del tracciato;

OPPURE

- Il rituale è stato interrotto in questo turno.

Quando il Grande Antico viene evocato nel nostro mondo, mettete da parte la carta Stadio 1 per rivelare la carta Stadio 2 sotto di essa. Risolvete i suoi effetti di rivelazione, che specificheranno dove il Grande Antico deve essere evocato.

Gli effetti dello Stadio 1 rimangono in gioco fino alla fine della partita.



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

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



Il giocatore di Beth muove il Grande Antico sul tracciato. Il Grande Antico arriva sulla casella rossa e viene evocato nel nostro mondo. Il giocatore di Beth sostituisce la miniatura del Grande Antico con il segnalino Avanzamento e colloca la miniatura nella propria casella. D'ora in poi sarà il segnalino Avanzamento a muoversi lungo il tracciato e, se arriverà alla fine, la partita sarà persa.



Dato che il Grande Antico ora si trova nel nostro mondo, il giocatore di Beth rivela la carta Stadio 2 e applica i suoi effetti di rivelazione.

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

5. EFFETTI DI FINE TURNO DEL GRANDE ANTICO

Man mano che il Grande Antico avanza da uno Stadio all'altro, potrebbero comparire degli effetti di "Fine del Turno" sulle sue carte Stadio. Risolvete tutti gli effetti su ogni carta Stadio in ordine di Stadio: prima l'1, poi il 2, poi il 3 e poi lo Stadio Finale. Qualsiasi effetto che si riferisca a "te" si riferisce soltanto all'investigatore di turno.

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

MORTE DI UN INVESTIGATORE

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

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



INTERROMPERE IL RITUALE

Ogni episodio descrive l'impresa che gli investigatori devono completare per interrompere il rituale dei Cultisti e rendere il Grande Antico mortale, anche se soltanto per breve tempo. Il Grande Antico non può essere attaccato o danneggiato finché il rituale non viene interrotto (può però attaccarvi se si trova sul tabellone)! Se gli investigatori interrompono il rituale, il Grande Antico viene evocato alla fine del turno (vedere "Controllare l'Evocazione del Grande Antico" a pagina 17).

COMBATTERE IL GRANDE ANTICO

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

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

A partire dallo Stadio 2, ogni carta mostra:

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

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



ESEMPIO: Un investigatore attacca Hastur mentre quest'ultimo è allo Stadio 2. Questo Stadio ha già accumulato 9 ferite dagli attacchi precedenti. L'investigatore attaccante infligge 5 ferite! Questo nuovo totale di 14 è sufficiente a sconfiggere questo Stadio con salute 12. La carta Stadio viene messa da parte accanto allo Stadio 1, e lo Stadio 3 viene rivelato. Anche se l'investigatore aveva bisogno soltanto di 12 ferite per sconfiggere lo Stadio e ne ha inflitte 14, le 2 ferite extra NON si applicano allo Stadio 3. Hastur viene mosso fino al Portale Rosso e ogni investigatore con almeno 2 Segni Gialli subisce 1 ferita. Hastur ora tira 3 dadi bonus E 3 dadi standard quando attacca!

FINE DELLA PARTITA



Tutti i giocatori vincono la partita quando uccidono il Grande Antico sconfiggendo il suo Stadio Finale.

Se più inneschi di fine partita si verificano allo stesso tempo, le condizioni di vittoria hanno la precedenza.

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

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

- Un investigatore viene ucciso o divorato dalla follia prima che il Grande Antico sia evocato sul tabellone (carta Stadio 1).
- Tutti gli investigatori vengono uccisi o divorati dalla follia dopo che il Grande Antico è stato evocato (dalla carta Stadio 2 in poi).
- Il segnalino Avanzamento arriva sull'ultima casella (l'8ª) del tracciato di Evocazione.



INDICE ANALITICO



Abilità	8	Interrompere il Rituale	18
Attacco	13	Investigatore	8
Azioni di Episodio	14	Morte	18
Azioni	12	Mostro	7
Carta Episodio	5	Movimento	12
Carta Mito	7, 14, 17	Nemico	7
Carta Scoperta	6	Passaggi	9
Carta Stadio	5, 18	Portali	9
Casella Sicura	9	Preparazione	10
Casella	9	Reclamare	6,15
Combattere i Nemici	15, 16, 18	Ripetere il Tiro	11
Corsa	12	Riposo	13
Compagno	15	Sanità Mentale	8
Cultista	7	Scale	9
Dadi Standard	11	Scambio	13
Dadi	11	Scheda Investigatore	8
Dado Bonus	11	Segnalino Avanzamento	17
Evocazione dei Nemici	14	Simbolo degli Antichi	11
Evocaz. del Grande Antico	14, 17	Successo	11
Ferite	8	Tabellone	9
Follia	8	Tensione	8
Fuoco	12,16	Tentacolo	11
Grande Antico	5	Tunnel	9
Indagare	15	Turno	12

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: Rob Daviau ed Eric M. Lang

Sviluppo: Marco Portugal (capo) e Fábio Hirsch

Produzione: Thiago Aranha (capo), Marcela Fabreti, Patricia Gil, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Aaron Lurie e Safuan Tay

Illustrazioni: Adrian Smith, Karl Kopinski, Nicolas Fructus, Richard Wright e Filipe Pagliuso

Illustrazione di Copertina: Stefan Kopinski

Design Aggiuntivo degli Episodi: Brian Neff e JR Honeycutt

Capo del Progetto Grafico: Mathieu Harlaut

Progetto Grafico: Marc Brouillon e Louise Combal

Fotografia delle Miniature: Jean-Baptiste Guiton

Direzione delle Miniature: Mike McVey

Sculture: Benoit Cosse, RN Estudio, Jacques-Alexandre Gillois, Yannick Hennebo, Michael Jenkins, Patrick Masson, Thierry Masson, Jose Roig, Remy Tremblay e Edgar Skomorowski

Direttore del Design del Gioco: Eric M. Lang

Editore: David Preti

Correzione Bozze: Jason Koepp, Adam Krier e Lucas Martini

Playtester: Paulo Andrade, Fábio Atássio, Robert Coelho, Will Creech, Lindsay Daviau, Max Duarte, Marcela Fabreti, Júlia Ferrari, Caio Quinta, Ricardo Limonete, Marcelo Mattina, Rod Mendes, Maurício Navate, Gabriel Nepomuceno, Flávio Oota, Ivo Rafael, Daniel Rosini, Daniel Serafim, Bill Shube, Sarah Shube, Rodrigo Sonnesso, Hudson William, Pedro Youkai e Lyu

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Diana Buraschi, Aurora Casaro



Adattamento Grafico: Serena Caggiati

Supervisione: Massimo Bianchini

RIASSUNTO DELLE REGOLE

SEQUENZA DEL TURNO

1. L'INVESTIGATORE EFFETTUA TRE AZIONI

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

2. PESCARE UNA CARTA MITO



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

3. INDAGARE O COMBATTERE!

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

4. RISOLVERE LA FINE DEL TURNO

1. Effetti di Fine del Turno



2. **Fuoco!** - Tira 1  per ogni  su di te, poi scartali.

3. **Controlla la pila degli scarti delle carte Mito** - Se ci sono 3 , il Grande Antico avanza. Applica gli effetti delle carte Grande Antico e della carta Episodio, poi rimescola il mazzo delle carte Mito.

4. **Controlla l'Evocazione del Grande Antico** - Se il Grande Antico raggiunge una casella rossa o se il rituale è interrotto, metti da parte la carta dello Stadio 1 e risolvi gli effetti di rivelazione dello Stadio 2, evocando il Grande Antico.

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

DADI E PROVE

“Effettuare un tiro” - Tirare 3  + ogni  applicabile.

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



Successo - Infliggi una ferita quando attacchi.





Simbolo degli Antichi - Richiede una capacità affinché abbia effetto.



Tentacolo - Perdi 1 sanità mentale.

SANITÀ MENTALE

Quando l'indicatore raggiunge :

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

COMBATTERE IL GRANDE ANTICO

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

FINE DELLA PARTITA

Tutti gli investigatori vincono se:

- Sconfiggono lo Stadio Finale del Grande Antico.

Tutti gli investigatori perdono se:

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