

Le Errata di Arkham Horror

superfabio(g)

superfabio.wordpress.com

L'Abisso

Sei disturbato da echi inquietanti. Supera un **tiro di Furtività (-1)** per zittirli oppure perdi 2 punti di Sanità Mentale.

Altopiano di Leng

Gli odiosi villici mandano a combattere contro di te a mani nude il loro guerriero più forte. Supera un **tiro di Lotta (-1) [2]** per sconfiggerlo e pescare 1 Oggetto Unico e ottenere 1 segnalino Indizio. Altrimenti, perdi 1 punto di Sanità Mentale e 2 punto di Resistenza.

Altro

Spingi te stesso al limite. Tira 1 dado per ogni punto di Resistenza che hai. Perdi 1 punto di Resistenza per ogni dado che non ha ottenuto un successo. Se non svieni, guadagni 1 segnalino Indizio per ogni dado che ha ottenuto un successo.

I Reami del Sogno

Bevi dell'acqua impura dal Fiume Kra. Supera un **tiro di Fortuna (-1)** o perdi 1 punto di Resistenza e rimani fermo qui ammalato il prossimo turno.

L'Abisso

Ti sei perso nelle tenebre. Supera un **tiro di Fortuna (-2)** o perdi 1 punto di Sanità Mentale e rimani fermo qui il prossimo turno.

Altro

Ti sei perso in un labirinto dalle alte pareti. Supera un **tiro di Arcano (-1)** o rimani fermo qui il prossimo turno.

L'Abisso

Le caverne si dividono. Effettua un **tiro di Fortuna (+1)** e consulta la tabella seguente:

Successi:

0-1) Vai alla Caverna Oscura.

2) Vai ai Reami del Sogno.

3+) Entri in un tempio tenebroso.

Supera un **tiro di Fortuna (-1)**
per pescare 1 Oggetto Unico.

Grande Stanza di Celeano

Il massiccio tomo si apre senza rumore quando ti avvicini. Se vuoi, puoi leggerlo, nel qual caso devi superare un **tiro di Lotta (-1) [2]** per sconfiggerne il guardiano. Se ci riesci, pesca 3 Incantesimi e tienine 2. Se fallisci, perdi 3 punti di Resistenza.

Altro

Appare un mostro!

Associazione degli Storici

Incontri un vecchio e amichevole professore della Miskatonic University. Se spendi 1 trofeo portale, egli si presenta come il **Professor Armitage** e si offre di aiutarti. Prendi la sua carta Alleato se è disponibile, altrimenti pesca 1 Oggetto Unico.

Pensione Mathison

I canti nel vicinato ti tengono sveglio tutta la notte. Supera un **tiro di Fortuna (-1)** oppure perdi 1 punto di Sanità Mentale o 1 punto di Resistenza, a tua scelta.

Chiesa Meridionale

Partecipi alla messa del mattino. Spendì 1 segnalino Indizio per chiedere aiuto alla Provvidenza. Se lo fai, tira 1 dado. Con un successo, le tue preghiere vengono ascoltate: rimuovi 1 segnalino fato dalla tabella del fato del Grande Antico.

Moli

Camminando lungo i moli vedi qualcosa che galleggia nell'acqua, vicino al bordo della banchina. Cerchi di raggiungerla: effettua un **tiro di Fortuna (-1)**. Se lo superi, agganci qualcosa di utile. Pesca 1 Oggetto Comune. Se fallisci, porti in superficie un tentacolo che di colpo ti si attorciglia al collo e ti trascina sott'acqua, verso il mare aperto. Perdi 1 punto di Sanità Mentale e 3 punti di Resistenza prima di riuscire a liberarti.

L'Innominabile

Supera un **tiro di Fortuna (-1)** per scovare un ripostiglio nascosto nel muro di una camera da letto, al primo piano. Pesca 1 Oggetto Unico.

Isola Inesplorata

Un gruppo di cultisti incappucciati si è riunito presso i monoliti dell'isola. Supera un **tiro di Furtività (-1)** per origliare ai loro discorsi. Ottieni 2 segnalini Indizio.

Moli

I lavoratori dei moli hanno bisogno di braccia in più e ti offrono un ingaggio per la giornata come scaricatore. Effettua un **tiro di Lotta (+0)**. Se lo superi, guadagni \$3 per ogni successo che hai ottenuto. Se fallisci, il capo si stufa del tuo bighellonare e ti sbatte fuori. Perdi 1 punto di Resistenza e devi spostarti sulla strada.

L'Innominabile

Appaiono un portale e un mostro!

Isola Inesplorata

Un uomo silenzioso ti urta sulla strada. Il tuo braccio diventa insensibile per il freddo derivato dal breve contatto; ti guardi attorno per cercarlo, ma è sparito. Perdi 1 punto di Resistenza e supera un **tiro di Volontà (-1)** oppure perdi anche 1 punto di Sanità Mentale.

Moli

Apri alcune casse sul molo. All'interno trovi degli oggetti utili: pesca 2 Oggetti Comuni. Poi, effettua un **tiro di Fortuna (-1)**. Se lo superi, riesci ad andartene senza essere visto. Se fallisci, vieni arrestato e portato alla Centrale di Polizia.

L'Innominabile

Nello scrittoio impolverato e marcito trovi un misterioso manoscritto. Se lo leggi, effettua un **tiro di Arcano (-1)**. Se lo superi, pesca 1 Incantesimo. Se fallisci, non ti sembra che il folle delirio di un precedente inquilino. Rimani fermo qui il prossimo turno per leggerlo, ma ottieni 2 segnalini Indizio.

Isola Inesplorata

Incontri un uomo che sta esaminando delle vecchie ossa. Supera un **tiro di Furtività (-1)** per avvicinarti abbastanza da vedere che cosa stia facendo; dopo un po' si accorge della tua presenza e, impressionato dalla tua abilità, si presenta come **John Legrasse**. Prendi la sua carta Alleato se è disponibile, altrimenti egli ti offre un pasto: rimetti la tua Sanità Mentale e la tua Resistenza ai loro valori massimi.

Moli

Mentre osservi le onde, ti senti inspiegabilmente spinto a lanciarti nell'abbraccio liquido dell'oceano. Supera un **tiro di Volontà (+1)** oppure sei *Perso nel Tempo e nello Spazio*.

L'Innominabile

Percepisci il correre e lo squittire di un'orda di topi all'interno dei muri. Di colpo di rendi conto che ti stanno circondando! Supera un **tiro di Velocità (-1)** per riuscire a raggiungere la porta d'entrata prima di loro. Se fallisci, sei *Perso nel Tempo e nello Spazio*.

Isola Inesplorata

Osservando il cielo notturno dall'isola, scorgi delle costellazioni che non avevi mai visto prima. Tutta la volta celeste è diversa in questo luogo! Perdi 1 punto di Sanità Mentale e ottieni 1 segnalino Indizio.

Bottega delle Curiosità

Dietro a uno scaffale si apre un vuoto pulsante, da cui emergono ondate di calore. Supera un **tiro di Lotta (-1)** oppure ne vieni risucchiato e quindi scagliato nell'Abisso. Effettua un incontro in quel luogo, poi torna immediatamente qui.

Giornale

Guadagni \$5 per un articolo.

Stazione

Sulla piattaforma dei treni, un uomo ben vestito si gira e ti saluta per nome. Sebbene ti sembri stranamente familiare, non ti pare di averlo mai incontrato prima d'ora. Poi, scende dalla piattaforma proprio davanti a un treno che arriva a tutta velocità. Effettua un **tiro di Velocità (-2)**. Se lo superi, svanisce mentre salti per salvarlo; ti ritrovi a terra, stringendo fra le mani un pezzo di carta. Ottieni 1 Incantesimo. Se fallisci, l'uomo viene investito in pieno sotto i tuoi occhi. Tira un dado e perdi quel numero di punti di Sanità Mentale.

Caverna Oscura

Pipistrelli! Migliaia di pipistrelli! Supera un **tiro di Velocità (-1)** per uscire sano e salvo dalla caverna. Se fallisci, perdi 1 punto di Resistenza.

Spaccio Generale

Il negoziante vede uno degli oggetti che hai con te e sorride: "Stavo proprio cercando uno di quelli! Non vi dispiacerebbe separarvene, vero? Posso pagare bene." Puoi vendere uno qualunque dei tuoi Oggetti Comuni per il doppio del prezzo indicato.

Cimitero

Addentrandoti in un buio mausoleo, scopri un vampiro che si risveglia per cibarsi! Devi combattere per la tua vita. Effettua un **tiro di Combattimento (-2)**. Se lo superi, sconfiggi il vampiro: ottieni 1 segnalino Indizio e peschi 1 Oggetto Unico. Se fallisci, tira un dado e perdi quel numero di punti di Resistenza.

Ospedale St. Mary

Il cadavere che stai esaminando non è del tutto senza vita: si alza e ti afferra alla gola! Perdi 1 punto di Sanità Mentale. Ora devi combatterlo: se superi un **tiro di Combattimento (-1)** riesci a sconfiggerlo e ottieni 1 segnalino Indizio. Altrimenti, devi spostarti sulla strada.

Boschi

Sei incappato in una distilleria della Gang di Sheldon. Effettua un **tiro di Furtività (-1)**. Se lo superi, riesci a dileguarti senza essere visto. Se fallisci, perdi 2 punti di Resistenza mentre la banda ti lavora per bene, scortandoti fuori dai boschi. In entrambi i casi, spostati sulla strada.

Piccola Bottega della Magia

Guardando in una palla di vetro ricevi una visione del futuro. Scopri la prima carta di un mazzo Luoghi a tua scelta: il prossimo investigatore che effettuerà un incontro in quel luogo pescherà quella carta.

Amministrazione

Discuti con il rettore dell'università la possibilità di vendere una monografia. Supera un **tiro di Arcano (-1)** per concludere la vendita e guadagnare \$5.

Biblioteca

\$4 di multa per il ritardo nella consegna di libri: paga o torna in strada!

Dipartimento di Scienze

Un professore di occultismo ti chiede di tenere in mano una raccapricciante statuetta, che crede abbia strani poteri, mentre egli legge una pergamena. Il tuo corpo è attraversato da ondate di energia. Effettua un **tiro di Fortuna (-1)**. Se lo superi, il tuo spirito si distacca dal corpo e senti di avere il potere di scambiare il tuo corpo con quello di un altro investigatore: puoi scegliere un altro investigatore dalla pila di quelli inutilizzati e metterlo in gioco come un nuovo personaggio, scartando il tuo investigatore attuale (assieme a tutti i suoi oggetti, le sue abilità, i trofei, ecc.). Se fallisci, non succede nulla.

Amministrazione

Discuti con il rettore dell'università la possibilità di vendere una monografia. Supera un **tiro di Arcano (-1)** per concludere la vendita e guadagnare \$5.

Biblioteca

Alzi lo sguardo e vedi Abigail Foreman, rivolta verso di te con le mani sui fianchi e un'espressione frustrata sul volto. Effettua un **tiro di Volontà (-1)**. Se lo superi, ti aiuta a trovare il libro che cercavi: prendi il primo ***Tomo*** dal mazzo Oggetti Unici. Se fallisci, hai fatto troppo chiasso e ti manda fuori dalla biblioteca: spostati sulla strada.

Dipartimento di Scienze

Quando entri nel Dipartimento di Alchimia, un professore ti guarda con terrore. Afferra quindi un antico artefatto da un cassetto della sua scrivania e lo tiene di fronte a te, cantando e tracciando simboli nell'aria con l'oggetto. Se sei *Maledetto*, scarta la Maledizione. Se non sei *Maledetto*, ora sei *Benedetto*.

Manicomio di Arkham

Le guardie del manicomio si sono accorte che c'è un intruso; effettua un **tiro di Furtività (-1)** per scappare. Se lo superi, spostati sulla strada. Se fallisci, vieni arrestato e condotto alla Centrale di Polizia.

Banca di Arkham

“Questa è una rapina! Che nessuno si muova!” Tre uomini armati di tommy gun rapinano la banca mentre sei in fila. Effettua un **tiro di Combattimento (-1)**. Se lo superi, riesci a scacciarli e non succede nulla. Se fallisci, perdi tutto il tuo denaro.

Piazza dell'Indipendenza

Un'ombra senza alcuna fonte evidente si posa su di te, e tu rabbrivisci per molto più che il freddo. Supera un **tiro di Volontà (-1)** oppure perdi 1 punto di Resistenza e 1 punto di Sanità Mentale.

Lo Strangolatore del Quartiere Sud Colpisce

Diceria

Effetto Continuo: Alla fine di ogni **Fase dei Miti** in cui questa carta è in gioco (a partire dal turno successivo a quello in cui entra in gioco), rimetti nella scatola un Alleato a caso preso dal mazzo Alleati. Lo Strangolatore del Quartiere Sud ha colpito ancora!

Superare: Se un singolo giocatore scarta 5 segnalini Indizio mentre si trova alla Pensione Mathison durante la **Fase degli Incontri ad Arkham**, rimetti questa carta nella scatola. Ogni giocatore guadagna \$5 come ricompensa da parte della polizia.

Fallire: Se, alla fine della **Fase dei Miti**, non ci sono Alleati da rimettere nella scatola, rimetti questa carta nella scatola. Ciascun giocatore deve abbassare di 1 punto, fino alla fine della partita, o il proprio massimo di Sanità Mentale o quello di Resistenza (a scelta).

Attività:

Strade del Quartiere Sud



PIAZZA DELL'
INDIPENDENZA



Le Errata di Arkham Horror - Versione 1.0

Il Richiamo di Cthulhu e Arkham Horror sono utilizzati su licenza Chaosium, Inc. Arkham Horror: Il Gioco da Tavolo di Cthulhu è un copyright e marchio registrato 2006 di Fantasy Flight Publishing, Inc. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo gioco può essere copiata o riprodotta senza il consenso scritto dell'editore o dei detentori del copyright.

Edizione italiana a cura di
Nexus Editrice Srl - www.nexusgames.com