



ABOMINATIONS

Mazzo Miti

Il mazzo base Miti di Elder Sign: Abominations consiste in un mazzo di 24 carte con un' icona verde. Le carte con l' icona rossa sono opzionali usate per variare il gioco.

Le regole sono le stesse del gioco base con l'eccezione che se il mazzo Miti si esaurisce ed al giocatore attivo e' richiesto di pescare una carta allora il gioco termina immediatamente con la sconfitta degli investigatori perche' il grande antico si sveglia e li divora.

Preparazione

Dividi le 24 carte in 5 mazzi a seconda delle icone presenti nell'angolo in basso a sinistra delle carte.

- Me aluna: ♁ 2 carte (da 1 a 2)
- Croce: ✚ 4 carte (da 3 a 6)
- Stella: ✨ 6 carte (da 7 a 12)
- Triangolo: ▲ 6 carte (da 13 a 18)
- Cerchio: ● 6 carte (da 19 a 24)

Mischia ogniuno di essi separatamente, forma con questi 2 mazzi di 12 carte con 1 carta ♁, 2 carte ✚, 3 carte ✨, 3 carte ▲, e 3 carte ●. Prendi uno di questi mazzi, mescolalo e mettilo sulla carta del Grande Antico. Le carte non utilizzate vanno rimesse nella scatola.

Carte Opzionali

Le carte Mito da 25 a 40 sono usate per regolare il livello di difficolta. Le carte da 40 a 48 possono essere usate per variare ulteriormente il gioco. Le carte da 101 a 106 vengono usate quando si usano le Carte Avventura Abominio.

Regolare il Livello di Difficolta'

Puoi regolare la difficolta' secondo il tuo stile di gioco. Il primo modo e variando il numero dei segnalini sventura che le 12 carte Mito del mazzo possono produrre, variando da +1 segnalini (difficile) a -2 segnalini sventura (gioco facile).

+1 Segnalino Sventura

Rimuovi le 2 carte verdi **C**(1 e 2) e sostituiscile con le 2 carte rosse **C**(25 e 26).

-1 Segnalini Sventura

Rimuovi le 2 carte verdi **C**(1 e 2) e sostituiscile con le 2 carte rosse **C**(25 e 26). Rimuovi le 4 carte verdi **V**(da 3 a 6) e sostituiscile con le 4 carte rosse **R**(da 27 a 30).

-2 Segnalini Sventura

Rimuovi le 4 carte verdi **V**(da 3 a 6) e sostituiscile con le 4 carte rosse **R**(da 27 a 30).

Una volta effettuata la sostituzione delle carte, procedi con la normale preparazione del Mazzo Miti di Elder Sign: Abominations.

Secondo metodo per regolare la difficolta'

E'anche possibile regolare la difficolta' variando il numero dei mostri che le 12 carte Mito possono generare, da +1 mostro (difficile) a -3 mostri (gioco facile). I due metodi per variare la difficolta' possono essere combinati per formare una qualsiasi combinazione da +1 segnalino sventura a -2 segnalini e da +1 Monstro a -3 mostri.

		Segnalini Sventura			
		(Difficile)	0	(Facile)	
		+1	0	-1	-2
Mostri (Difficile)	+1	C 40 V 3-6	C 39 V 3-6	C 40 R 27-30	C 39 R 27-30
	0	C 25-26 V 3-6	C 1-2 V 3-6	C 25-26 R 27-30	C 1-2 R 27-30
	-1	C 38 V 3-6	C 37 V 3-6	C 38 R 27-30	C 37 R 27-30
(Facile)	-2	C 25-26 R 31-33	C 1-2 R 31-33	C 25-26 R 34-36	C 1-2 R 34-36
	-3	C 38 R 31-33	C 37 R 31-33	C 38 R 34-36	C 37 R 34-36

Rimuovi le carte da 1 a 6 e sostituiscile con le carte appropriate come in tabella sopra. Una volta fatta la sostituzione, procedi con la normale preparazione del mazzo Miti di Elder Sign: Abominations.

<p>Strane visioni...</p> <p>Appare un mostro!</p> <p>...nell' immobilita'</p> <p>Oggi non si verificano effetti permanenti.</p> <p>01</p>	<p>Un presagio...</p> <p>Oggi non si verifica alcun effetto immediato.</p> <p>...per generare orrori</p> <p>Quando l' orologio batte la prossima mezzanotte appare un mostro!</p> <p>02</p>	<p>Un terrore improvviso...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura; inoltre appare un mostro!</p> <p>...portano buona sorte</p> <p>Per oggi, le prove sulle carte Avventura con la freccia possono essere completate in qualsiasi ordine.</p> <p>03</p>	<p>Un terrore improvviso...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura; inoltre appare un mostro!</p> <p>...prima che la ragione crolli</p> <p>Oggi, le prove sulle carte Avventura con la freccia possono essere completate in qualsiasi ordine.</p> <p>04</p>	<p>Un terrore improvviso...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura; inoltre appare un mostro!</p> <p>...sopra una porta aperta</p> <p>Metti in gioco una carta avventura aggiuntiva, posizionandola sotto le altre. Questa carta non viene rimpiazzata una volta risolta.</p> <p>05</p>	<p>Un terrore improvviso...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura; inoltre appare un mostro!</p> <p>...svelano un segreto</p> <p>Quando l' orologio batte la prossima mezzanotte, ogni investigatore riceve 1 segnalino Indizio.</p> <p>06</p>
<p>Le stelle si allineano...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura.</p> <p>...chiudono le porte</p> <p>Quando l' orologio batte la prossima mezzanotte, toglie dal gioco tutte le carte Avventura Ultraterrena e non rimpiazzarle con altre.</p> <p>07</p>	<p>Le stelle si allineano...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura.</p> <p>...nelle ombre in agguato</p> <p>Quando l' orologio batte la prossima mezzanotte, tutti gli investigatori perdono 1 sanita'.</p> <p>08</p>	<p>Le stelle si allineano...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura.</p> <p>...di una trappola velenosa</p> <p>Quando l' orologio batte la prossima mezzanotte, tutti gli investigatori perdono 2 salute.</p> <p>09</p>	<p>Le stelle si allineano...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura.</p> <p>...creano una fenditura</p> <p>Quando l' orologio batte la prossima mezzanotte, ogni investigatore deve scartare 1 alleato, se gli e' possibile farlo.</p> <p>10</p>	<p>Le stelle si allineano...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura.</p> <p>...svelano una falsa pista</p> <p>Quando l' orologio batte la prossima mezzanotte, ogni investigatore deve scartare 1 segnalino Indizio, se gli e' possibile.</p> <p>11</p>	<p>Le stelle si allineano...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura.</p> <p>...quando i ricordi sbiadiscono</p> <p>Quando l' orologio batte la prossima mezzanotte, ogni investigatore deve scartare 1 incantesimo, se gli e' possibile.</p> <p>12</p>
<p>Strane visioni...</p> <p>Appare un mostro!</p> <p>...scompaiono le tracce</p> <p>Oggi i segnalini Indizio non possono essere usati.</p> <p>13</p>	<p>Strane visioni...</p> <p>Appare un mostro!</p> <p>...sopra nubi oscure</p> <p>Oggi non possono essere usati incantesimi ed oggetti unici.</p> <p>14</p>	<p>Strane visioni...</p> <p>Appare un mostro!</p> <p>...di cospirazione</p> <p>Tutte le prove che richiedono almeno 1 risultato indagine richiedono un risultato indagine aggiuntivo.</p> <p>15</p>	<p>Strane visioni...</p> <p>Appare un mostro!</p> <p>...di maledizione</p> <p>Tutti i costi e le perdite in salute e sanita' aumentano di 1.</p> <p>16</p>	<p>Strane visioni...</p> <p>Appare un mostro!</p> <p>...in una mente disturbata</p> <p>Per oggi tutte le carte Avventura ricevono il seguente effetto di Terrore, rimpiazzando qualsiasi effetto di Terrore che possiedono normalmente. Terrore: scarta tutti i dadi terrore.</p> <p>17</p>	<p>Strane visioni...</p> <p>Appare un mostro!</p> <p>...di una prigione oscura</p> <p>Un dado verde viene catturato per oggi.</p> <p>18</p>

<p>Un pesante fardello...</p> <p>Si aggiunge un segnalino al percorso di Sventura, oppure un investigatore con 4 o piu' sanita' accetta di perdere 3 sanita'.</p> <p>...nell' immobilita'</p> <p>Oggi non si verificano effetti permanenti.</p> <p>19</p>	<p>Un prezzo troppo alto...</p> <p>Si aggiunge un segnalino al percorso di Sventura, oppure un investigatore con 4 o piu' salute accetta di perdere 3 salute.</p> <p>...nell' immobilita'</p> <p>Oggi non si verificano effetti permanenti.</p> <p>20</p>	<p>Le proprieta' personali...</p> <p>Si aggiunge un segnalino al percorso di Sventura, oppure gli investigatori come gruppo scartano un totale di 2 oggetti comuni.</p> <p>...nell' immobilita'</p> <p>Oggi non si verificano effetti permanenti.</p> <p>21</p>	<p>Gli arnesi giusti...</p> <p>Si aggiunge un segnalino al percorso di Sventura, oppure gli investigatori come gruppo scartano un totale di 2 oggetti unici.</p> <p>...nell' immobilita'</p> <p>Oggi non si verificano effetti permanenti.</p> <p>22</p>	<p>Le arti arcane...</p> <p>Si aggiunge un segnalino al percorso di sventura, oppure gli investigatori come gruppo scartano un totale di 2 Incantesimi.</p> <p>...nell' immobilita'</p> <p>Oggi non si verificano effetti permanenti.</p> <p>23</p>	<p>Orribili mostri...</p> <p>Si aggiunge un segnalino al percorso di sventura, oppure appaiono 2 mostri!</p> <p>...nell' immobilita'</p> <p>Oggi non si verificano effetti permanenti.</p> <p>24</p>
<p>Le stelle si allineano...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura .</p> <p>...per generare orrori</p> <p>Quando l' orologio batte la prossima mezzanotte appare un mostro!</p> <p>25</p>	<p>Un terrore improvviso...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura; inoltre appare un mostro!</p> <p>...nell' immobilita'</p> <p>Oggi non si verificano effetti permanenti.</p> <p>26</p>	<p>Strane visioni...</p> <p>Appare un mostro!</p> <p>...portano buona sorte</p> <p>Per oggi, le prove sulle carte Avventura con la freccia possono essere completate in qualsiasi ordine.</p> <p>27</p>	<p>Strane visioni...</p> <p>Appare un mostro!</p> <p>...prima che la ragione crolli</p> <p>Oggi, le prove sulle carte Avventura con la freccia possono essere completate in qualsiasi ordine.</p> <p>28</p>	<p>Strane visioni...</p> <p>Apare un mostro!</p> <p>...sopra una porta aperta</p> <p>Metti in gioco una carta avventura aggiuntiva, posizionandola sotto le altre. Questa carta non viene rimpia ta una volta risolta.</p> <p>29</p>	<p>Strane visioni...</p> <p>Appare un mostro!</p> <p>...svelano un segreto</p> <p>Quando l' orologio batte la prossima mezzanotte, ogni investigatore riceve 1 segnalino Indizio.</p> <p>30</p>
<p>Le stelle si allineano...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura.</p> <p>...prima che la ragione crolli</p> <p>Oggi, le prove sulle carte Avventura con la freccia possono essere completate in qualsiasi ordine.</p> <p>31</p>	<p>Le stelle si allineano...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura.</p> <p>...sopra una porta aperta</p> <p>Metti in gioco una carta avventura aggiuntiva, posizionandola sotto le altre. Questa carta non viene rimpia ta una volta risolta.</p> <p>32</p>	<p>Le stelle si allineano...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura.</p> <p>...svelano un segreto</p> <p>Quando l' orologio batte la prossima mezzanotte, ogni investigatore riceve 1 segnalino Indizio.</p> <p>33</p>	<p>Un presagio...</p> <p>Oggi non si verifica alcun effetto immediato.</p> <p>...portano buona sorte</p> <p>Per oggi, le prove sulle carte Avventura con la freccia possono essere completate in qualsiasi ordine.</p> <p>34</p>	<p>Un presagio...</p> <p>Oggi non si verifica alcun effetto immediato.</p> <p>...sopra una porta aperta</p> <p>Metti in gioco una carta avventura aggiuntiva, posizionandola sotto le altre. Questa carta non viene rimpia ta una volta risolta.</p> <p>35</p>	<p>Un presagio...</p> <p>Oggi non si verifica alcun effetto immediato.</p> <p>...svelano un segreto</p> <p>Quando l' orologio batte la prossima mezzanotte, ogni investigatore riceve 1 segnalino Indizio.</p> <p>36</p>





O Orrore di Dunwich
Figlio di Yog-Sothoth

Quando l'orrore di Dunwich si sveglia, 3 dei 6 Abomini appaiono e vanno messi su questa carta.

A Mezzanotte: appare un abominio !
A Mezzanotte: aggiungi un segnalino al percorso di Sventura
Terrore: fallisci immediatamente questa avventura.



Scegli 1   

Gruppo    



O Lurker alla soglia
Il tutto-in-uno e l'uno-in-tutto

Quando l'orrore di Dunwich si sveglia, 3 dei 6 Abomini appaiono e vanno messi su questa carta.

A Mezzanotte: appare un abominio !
A Mezzanotte: aggiungi un segnalino al percorso di Sventura



Scegli 1   

Gruppo    



O Nyarlathotep
Le Mille Maschere

Quando Nyarlathotep si sveglia, 2 dei 5 Abomini appaiono e vanno messi su questa carta.

A Mezzanotte: appare un abominio !
A Mezzanotte: fai avanzare l'orologio.



Scegli 1   

Gruppo    



O Cucciolo Oscuro
Il Capro con Mille Figli

Quando il Cucciolo Oscuro si sveglia, i 4 Abomini appaiono e vanno messi su questa carta.

A Mezzanotte: appare un abominio !
A Mezzanotte: aggiungi un segnalino al percorso di Sventura



Scegli 1    

Gruppo    

Lurker at the Threshold

Setup

Quando *Lurker* si sveglia, metti questa carta Avventura sotto alle 6 normali carte Avventura. I 6 segnalini Abominio *Shoggoth* vanno mescolati e messi coperti sopra questa carta. 3 segnalini scelti a caso vanno scoperti. A questo punto tutti gli effetti "A Mezzanotte" della carta vanno risolti.

Abomini

Ogni volta che si verifica l'effetto "appare un Abominio", il giocatore attivo sceglie a caso un segnalino Abominio coperto che sta sulla carta e lo capovolge. Un Abominio **non** può apparire se sulla carta ci sono già **tre** segnalini Abominio scoperti o non ce ne sono da scoprire.

I segnalini Abominio sono immuni agli effetti del gioco che colpiscono i normali mostri (come *Blinda Mostro* o *l'abilità* di *Kate Winthrop*).

Quando un giocatore completa con successo una prova con un segnalino Abominio *Shoggoth*, ne reclama il trofeo (allo stesso modo di un normale segnalino mostro).

La carta avventura dell *Lurker at the Threshold*

Per risolvere questa carta Avventura, tutti e 3 i segnalini Abominio devono essere sconfitti (non devono rimanere segnalini Abominio sulla carta). Fatto questo, la carta di *Lurker at the Threshold* viene scartata, ma egli può ri-risvegliarsi se un segnalino Abominio *Shoggoth* viene speso come speso come trofeo.

Se il Grande Antico si risveglia mentre la carta Avventura di *Lurker at the Threshold* è in gioco, aggiungi 3 segnalini alla traccia di Sventura.

Penalità

Quando un giocatore non riesce a risolvere questa carta Avventura, subisce le penalità della carta (queste si applicano anche quando alcune segnalini Abominio sono risolti ma non la carta).

- Perdi 1 vita.
- Perdi 1 sanità.
- Perdi 1 segnalino Indizio.
- Appare un Abominio.

Ricompense

Quando il giocatore attivo risolve questa carta Avventura, gli investigatori come gruppo, ricevono le ricompense della carta. Se *Lurker at the Threshold* si ri-risveglia, le ricompense non sono più disponibili.

- Guadagni 2 segnalini Indizio.
- Pesca un incantesimo.
- Pesca un oggetto unico.
- Pesca un oggetto comune.

Ogni investigatore può scegliere una di queste ricompense. Ognuna delle ricompense può essere presa una sola volta ed ogni investigatore non ne può prendere più di una. Se ci sono più di 4 investigatori in gioco, solo quattro di loro possono prendere una ricompensa.

Dunwich Horror

Setup

Quando l'*Orrore di Dunwich* si sveglia, metti questa Carta Avventura sotto alle normali 6 Carte Avventura. I sei segnalini abominio dell'*Orrore di Dunwich* vanno mescolati e messi coperti su questa carta. 3 segnalini scelti a caso vanno scoperti. A questo punto gli effetti "A Mezzanotte" della carta vanno risolti.

Abomini

Ogni volta che si verifica l'effetto "appare un Abominio", il giocatore attivo sceglie a caso un segnalino Abominio coperto che sta sulla carta e lo capovolge. Un Abominio **non** può apparire se sulla carta ci sono già **tre** segnalini Abominio scoperti o non ce ne sono da scoprire.

I segnalini Abominio sono immuni agli effetti del gioco che colpiscono i normali mostri (come *Blinda Mostro* o *l'abilità* di *Kate Winthrop*).

Quando un giocatore completa con successo una prova con un segnalino Abominio *Orrore di Dunwich*, ne reclama il trofeo (allo stesso modo di un normale segnalino mostro).

La carta avventura dell *Orrore di Dunwich*

Per risolvere questa carta Avventura, tutti e 3 i segnalini Abominio devono essere sconfitti (non devono rimanere segnalini Abominio sulla carta). Fatto questo, la carta dell'*Orrore di Dunwich* viene scartata, ma egli può ri-risvegliarsi se un segnalino Abominio dell'*Orrore di Dunwich* viene speso come trofeo.

Se il Grande Antico si risveglia mentre la carta Avventura dell' *Orrore di Dunwich* è in gioco, aggiungi 3 segnalini alla traccia di Sventura.

Penalità

Quando un giocatore non riesce a risolvere questa carta Avventura, subisce le penalità della carta (queste si applicano anche quando alcune segnalini Abominio sono risolti ma non la carta).

- Perdi 2 vite o 1 Trofeo.
- Appare un Abominio.

Ricompense

Quando il giocatore attivo risolve questa carta Avventura, gli investigatori come gruppo, ricevono le ricompense della carta. Se l'*Orrore di Dunwich* si ri-risveglia, le ricompense non sono più disponibili.

- Guadagni 2 segnalini Indizio.
- Pesca un incantesimo.
- Pesca un oggetto unico.
- Pesca un oggetto comune.

Ogni investigatore può scegliere una di queste ricompense. Ognuna delle ricompense può essere presa una sola volta ed ogni investigatore non ne può prendere più di una. Se ci sono più di 4 investigatori in gioco, solo quattro di loro possono prendere una ricompensa.

vanno mescolati e messi

Cucciolo Oscuro

Setup

Quando il *Cucciolo Oscuro* si sveglia, metti questa carta Avventura sotto alle 6 normali carte Avventura. I 4 segnalini Abominio *Cucciolo Oscuro* vanno messi coperti sopra questa carta. A questo punto tutti gli effetti "A Mezzanotte" della carta vanno risolti.

Abomini

Ogni volta che si verifica l'effetto "appare un Abominio", il giocatore attivo capovolge un segnalino Abominio coperto che si trova sulla carta. Un Abominio **non** può apparire se non ci sono segnalini Abominio capovolti su questa carta.

I segnalini Abominio sono immuni agli effetti del gioco che colpiscono i normali mostri (come *Blinda Mostro* o *l'abilità* di *Kate Winthrop*).

Quando un giocatore completa con successo una prova con un segnalino Abominio *Cucciolo Oscuro*, esso rimane sulla carta ma viene capovolto.

La carta Avventura del *Cucciolo Oscuro*

Per risolvere questa carta Avventura, bisogna prima sconfiggere i 4 segnalini Abominio (non ne deve rimanere scoperto nessuno). Una volta risolta la carta, sia la carta Avventura che i 4 segnalini Abominio vanno rimessi nella scatola.

Se il Grande Antico si risveglia mentre la carta Avventura del *Cucciolo Oscuro* è in gioco, aggiungi 3 segnalini alla traccia di Sventura.

Penalità

Quando un giocatore non riesce a risolvere questa carta Avventura, subisce le penalità della carta (queste si applicano anche quando alcune segnalini Abominio sono risolti ma non la carta).

- Perdi 1 vita.
- Perdi 1 sanità.
- Perdi 1 seganli.
- Appare un Abominio.

Ricompense

Quando il giocatore attivo risolve questa carta Avventura egli guadagna un segnalino Indizio. In più tutti gli altri investigatori ricevono come gruppo le restanti ricompense elencate sulla carta.

- Pesca un incantesimo.
- Pesca un oggetto unico.
- Pesca un oggetto comune.

Ogni investigatore può scegliere una di queste ricompense. Ognuna delle ricompense può essere presa una sola volta ed ogni investigatore non ne può prendere più di una. Se ci sono più di 3 investigatori in gioco, solo tre di loro possono prendere una ricompensa.

Nyarlahotep

Setup

Quando *Nyarlahotep* si sveglia, metti questa carta Avventura sotto alle 6 normali carte Avventura. I 5 Mostri *Maschera* ora diventano Abomini *Maschera*, vanno mescolati ed impilati faccia sotto sopra questa carta (i giocatori possono ispezionare i segnalini), i due segnalini superiori vengono scoperti e messi sulla carta. Tutti gli effetti "A Mezzanotte" della carta vanno risolti.

Abomini

Ogni volta che si verifica l'effetto "appare un Abominio", il giocatore attivo prende il primo segnalini della pila coperto e lo scopre. Un Abominio **non** se su questa carta ci sono già **due** segnalini Abominio scoperti, o se non ci sono più segnalini Abominio coperti sulla pila.

I segnalini Abominio sono immuni agli effetti del gioco che colpiscono i normali mostri (come *Blinda Mostro* o *l'abilità* di *Kate Winthrop*).

Quando un giocatore completa con successo una prova contro un segnalino *Maschera* Abominio, esso torna un normale mostro *Maschera* e viene rimesso nella comune riserva dei mostri (dove potrà essere ripescato e rientrare in gioco normalmente).

La carta Avventura di *Nyarlahotep*

Per risolvere questa carta Avventura, bisogna prima sconfiggere i 5 segnalini Abominio (non devono rimanere segnalini *Maschera* Abominio sulla carta) e la prova finale stampata sulla carta deve essere affrontata e vinta. Una volta risolta, la carta Avventura di *Nyarlahotep* va rimessa nella scatola.

Se il Grande Antico si risveglia mentre la carta Avventura di *Nyarlahotep* è in gioco, aggiungi 3 segnalini alla traccia di Sventura.

Penalità

Quando un giocatore non riesce a risolvere questa carta Avventura, subisce le penalità della carta (queste si applicano anche quando alcune segnalini Abominio sono risolti ma non la carta).

- Perdi 1 vita o 1 sanità.
- Appare un Abominio.

Ricompense

Quando il giocatore attivo risolve questa carta Avventura, gli investigatori come gruppo, ricevono le ricompense della carta. Se l'*Orrore di Dunwich* si ri-risveglia, le ricompense non sono più disponibili.

- Guadagni 2 segnalini Indizio.
- Pesca un incantesimo.
- Pesca un oggetto unico.
- Pesca un oggetto comune.

Ogni investigatore può scegliere una di queste ricompense. Ognuna delle ricompense può essere presa una sola volta ed ogni investigatore non ne può prendere più di una. Se ci sono più di 4 investigatori in gioco, solo quattro di loro possono prendere una ricompensa.

Regole

I segnalini Abominio sono immuni agli effetti del gioco che si applicano ai normali mostri (come *Blinda Mostro* o *Flauto di altri Dei*).

Printing Tips

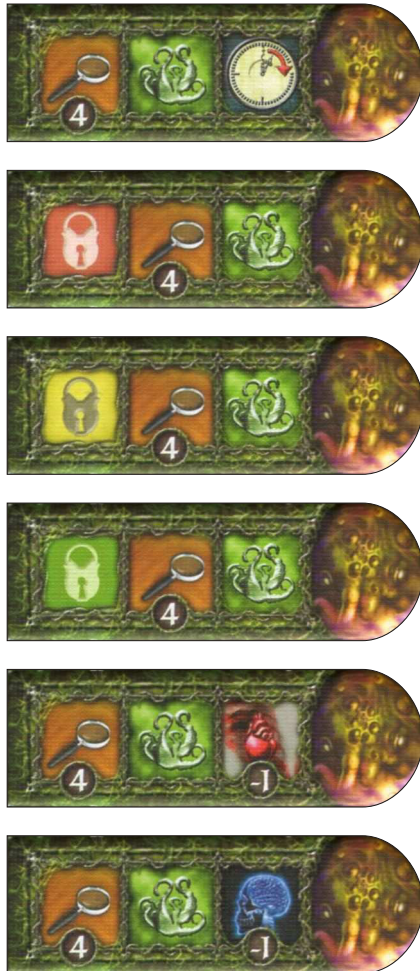
This page has been designed to fit A4 and U.S. Letter size paper/card. When printing make sure you print at 100% and centred.

The images below can either be printed double-sided on card or printed on self-adhesive paper and stuck onto 2mm thick board.

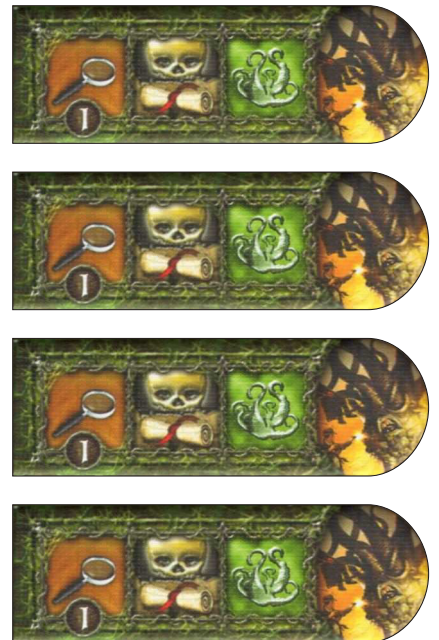
Abomination markers (front) 6 off



Abomination markers (front) 6 off



Abomination markers (front) 4 off



Regole

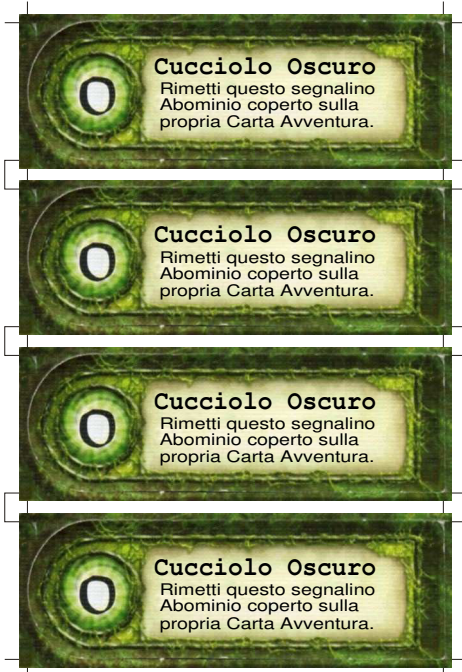
I segnalini Abominio sono immuni agli effetti del gioco che si applicano ai normali mostri (come *Blinda Mostro* o *Flauto di altri Dei*).

Printing Tips

This page has been designed to fit A4 and U.S. Letter size paper/card. When printing make sure you print at 100% and centred.

The images below can either be printed double-sided on card or printed on self-adhesive paper and stuck onto 2mm thick board.

Abomination markers (back) 4 off



Abomination markers (back) 6 off



Abomination markers (back) 6 off





Bokrug

La Grande Lucertola d' Acqua di IB

Quando Bokrug è l' araldo, metti i quattro segnalini Abominio Essere di Ib su questa carta

A mezzanotte: se non ci sono altre carte Avventura Ultraterrena in gioco, ipescane una e mettila sotto le altre sei carte Avventura normali.

Vendetta per IB

"In verdi tonalità come il lago e le nebbie che salgono sopra di esso, avevano occhi sporgenti, labbra molli ed imbronciate, orecchie curiose, ed erano senza voce."

Mentre per qualsiasi altra carta Avventura, il giocatore attivo può usare i necessari trofei per completarla, per sconfiggere i segnalini Mostro Abominio **Essere di Ib** posti su questa carta, non devono esserci carte Avventura Ultraterrena in gioco. Questo è come completare un compito.

Il Castigo di Sarnath

Molti abitanti delle città, impazziti per la paura sono scappati. Alcuni dicono di avere visto gli abitanti di Ib morti da tanto tempo sbirciare dalle finestre delle torri, mentre altri rifiutano di dire esattamente quello che hanno visto.

Dopo che il Grande Antico si è svegliato, metti tre Segnalini Sventura in più sul percorso di Sventura per ogni segnalino Mostro Abominio **Essere di Ib** che si trova su questa carta.

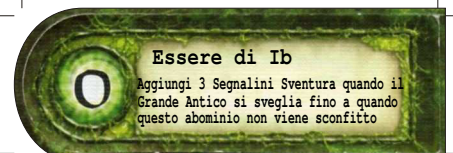
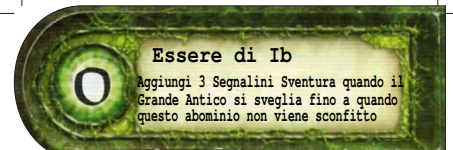
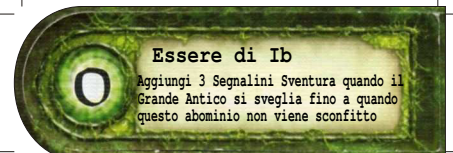
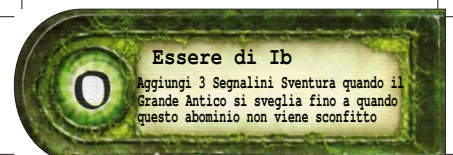
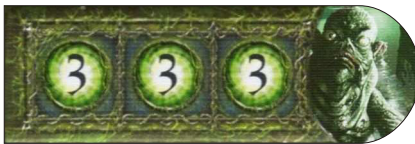
Regole

I segnalini Abominio sono immuni agli effetti del gioco che si applicano ai normali mostri (come *Blinda Mostro* o *Flauto di altri Dei*).

Printing Tips

This page has been designed to fit A4 and U.S. Letter size paper/card. When printing make sure you print at 100% and centred.

The images below can either be printed double-sided on card or printed on self-adhesive paper and stuck onto 2mm thick board.



"In verdi tonalità come il lago e le nebbie che salgono



The Great Old Ones *I Grandi Antichi*

Quando i Grandi Antichi sono in gioco,
le condizioni per finire la partita cambiano.

Ricompense e Penalità

Segno degli Antichi: per ogniuna di queste icone ricompensa, il giocatore attivo può se vuole piazzare un segnalino segno degli antichi vicino alla carta del Grande Antico. Se il totale dei segnalini è uguale o superiore alla soglia di Segni degli Antichi, allora gli investigatori iniziano la battaglia contro il Grande Antico.

Il Percorso di Sventura

Se, prima della battaglia finale, viene messo un segnalino sull'ultimo spazio del Percorso di Sventura, il Grande Antico si sveglia e gli investigatori sono divorati. Se il Segno degli Antichi finale viene raccolto contemporaneamente all'ultimo Segnalino Sventura che viene posizionato sul percorso di Sventura, allora gli investigatori iniziano la battaglia finale.

Combattendo il Grande Antico

Quando gli investigatori hanno un numero di segnalini Segno degli Antichi uguale o superiore al valore della soglia della carta del Grande Antico, egli immediatamente si risveglia. Se l'ultimo Segno degli Antichi viene preso da un investigatore come risultato di una ricompensa o penalità, allora egli riceve tutte le ricompense o penalità prima che il Grande Antico si risvegli.

Fine del Gioco

Tutti gli investigatori, compresi quelli che sono stati divorati durante la battaglia finale, vincono il gioco se l'ultimo segnalino Sventura viene tolto dal Percorso di Sventura il combattimento contro il Grande Antico. Gli investigatori perdono tutti se prima della battaglia finale non riescono a raccogliere il numero di segnalini Segno degli Antichi richiesto prima che il percorso di Sventura sia pieno, o tutti loro vengono divorati durante la battaglia finale.

Printing Tips

This page has been designed to fit A4 and U.S. Letter size paper/card. When printing make sure you print at 100% and centred.

Visioni di Hypnos

Durante il setup delle Carte Avventura, mescola il mazzo (non includendo le carte Avventura Ultraterrena), metti 24 carte scoperte (formando 6 mazzi di 4 carte ognuno) ponendoli sotto all'orologio ed alla scheda d'ingresso, a formare due file e tre colonne. Poi mescola il mazzo Avventure Ultraterrene. Poi posiziona il mazzo rivolto faccia in alto vicino alle carte Avventura.

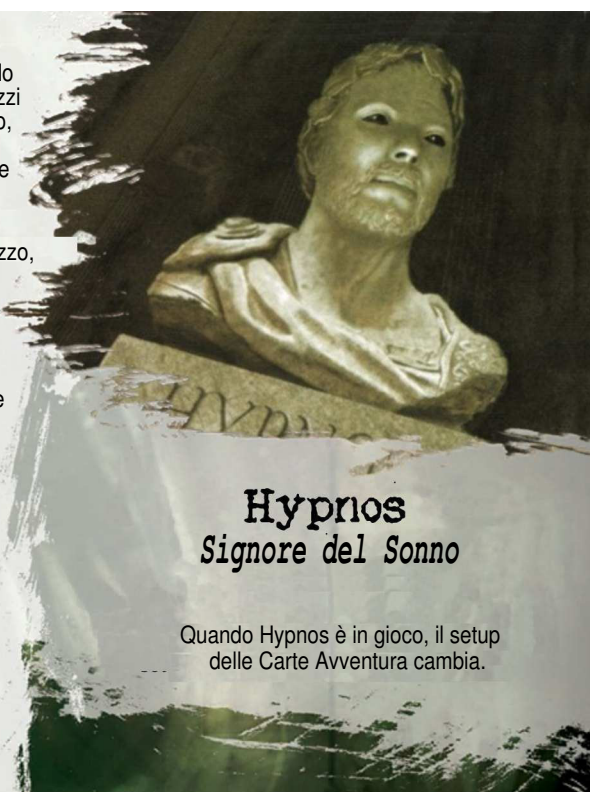
Dopo il setup, se una carta con dado bloccato si trova in cima ad un mazzo, metti il relativo dado su di essa. Gli effetti delle carte Avventura come blocca dado, o quelli sulla carta "Bagno Pubblico", vengono applicati solo quando la carta si trova in cima al mazzo.

Quando **completi una prova**: quando una Carta Avventura viene risolta e presa, non puoi pescare una nuova carta Avventura per sostituirla. Se un mazzo si esaurisce per un qualsiasi motivo, affronta una nuova carta da un' altro mazzo se possibile avente quattro carte.

Tutte le carte dei mazzi possono essere visionate (ma l'ordine in cui si trovano non può essere cambiato).

Il Regalo di Hypnos

All'inizio del suo turno, il giocatore può, come gruppo, spendere cinque trofei per chiamare Hypnos in aiuto. Il giocatore attivo può così scartare un mazzo di Carte Avventura. I mostri che si trovano sulla prima carta del mazzo vengono rimessi nella riserva.



Hypnos
Signore del Sonno







Quando Hypnos è in gioco, il setup delle Carte Avventura cambia.

Credits

The original design idea for this Herald was provided by Lipa LeChuck on BoardGameGeek.

Printing Tips

This page has been designed to fit A4 and U.S. Letter size paper/card. When printing make sure you print at 100% and centred.

<p>Un presagio...</p> <p>Oggi non si verifica alcun effetto immediato.</p>	<p>Le stelle si allineano...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura.</p>	<p>Un presagio...</p> <p>Oggi non si verifica alcun effetto immediato.</p>	<p>Le stelle si allineano...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura.</p>	<p>Le stelle si allineano...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura.</p>	<p>Le stelle si allineano...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di sventura.</p>
<p>...nell' immobilita'</p> <p>Oggi non si verificano effetti permanenti.</p>	<p>...nell' immobilita'</p> <p>Oggi non si verificano effetti permanenti.</p>	<p>...di incubi viventi</p> <p>Quando l'orologio batte la prossima mezzanotte, appaiono 2 mostri.</p>	<p>...di incubi viventi</p> <p>Quando l'orologio batte la prossima mezzanotte, appaiono 2 mostri.</p>	<p>...si trasforma in polvere</p> <p>Quando l'orologio batte la prossima mezzanotte, ogni investigatore deve scartare un oggetto comune, se possibile.</p>	<p>...si deteriora ancora</p> <p>Quando l'orologio batte la prossima mezzanotte, ogni investigatore deve scartare un oggetto unico, se possibile.</p>
<p>37</p>	<p>38</p>	<p>39</p>	<p>40</p>	<p>41</p>	<p>42</p>
<p>Strane visioni...</p> <p>Appare un mostro!</p>	<p>Strane visioni...</p> <p>Appare un mostro!</p>	<p>Strane visioni...</p> <p>Appare un mostro!</p>	<p>Un fardello da portare...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di Sventura o un investigatore con 3 o piu' sanita', perde 2 sanita'.</p>	<p>Un prezzo da pagare...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di Sventura o un investigatore con 3 o piu' salute, perde 2 salute.</p>	<p>All Leads Fail...</p> <p>Aggiungi un segnalino al percorso di Sventura o gli investigatori come gruppo perdono 2 segnalini indizio.</p>
<p>...sotto a nu i oscure</p> <p>Oggi non possono essere usati oggetti comuni.</p>	<p>...come una tempesta</p> <p>Quando l'orologio batte la prossima mezzanotte, aggiungi un segnalino al percorso di Sventura.</p>	<p>...prima della tempesta</p> <p>Quando l'orologio batte la prossima mezzanotte, aggiungi 2 segnalini al percorso di Sventura.</p>	<p>...nell' immobilita'</p> <p>Oggi non si verificano effetti permanenti.</p>	<p>...nell' immobilita'</p> <p>Oggi non si verificano effetti permanenti.</p>	<p>...nell' immobilita'</p> <p>Oggi non si verificano effetti permanenti.</p>
<p>43</p>	<p>44</p>	<p>45</p>	<p>46</p>	<p>47</p>	<p>48</p>
<p>Avvistamenti mostruosi...</p> <p>Appare un Abominio!</p>	<p>Avvistamenti mostruosi...</p> <p>Appare un Abominio!</p>	<p>Avvistamenti mostruosi...</p> <p>Appare un Abominio!</p>	<p>Avvistamenti mostruosi...</p> <p>Appare un Abominio!</p>	<p>Avvistamenti mostruosi...</p> <p>Appare un Abominio!</p>	<p>Avvistamenti mostruosi...</p> <p>Appare un Abominio!</p>
<p>Dunwich Horror</p> 	<p>Cucciolo Oscuro</p> 	<p>Lurker at the Threshold</p> 	<p>Nyarlahotep</p> 	<p>Bokrug</p> 	<p>Shudde M'ell</p> 
<p>101</p>	<p>102</p>	<p>103</p>	<p>104</p>	<p>105</p>	<p>106</p>



Benedizione di Nodens

Mentre *ti trovi all'Entrata*, oltre alle normali azioni che puoi eseguire, il giocatore attivo può lanciare un dado verde, per invocare la benedizione di Nodens. Non possono essere usati segnalini indizio, oggetti o incantesimi, si può focalizzare ma non aiutare.



Se si riesce ad ottenere la benedizione di Nodens, il giocatore può scegliere un alleato dal relativo mazzo. Rimiscola poi il mazzo. Un giocatore può ricevere la benedizione di Nodens una volta a partita (essa può essere tentata una volta per turno mentre ci si trova all'entrata).

Il Regalo di Nodens

In ogni momento durante il gioco, prima che il Grande Antico si svegli, i giocatori possono, come gruppo, spendere cinque trofei per chiamare Nodens in proprio aiuto. Il giocatore attivo, decide così quale dono di Nodens usare e come farlo. I doni sono rappresentati dalle carte di Nodens.

Ogni singola carta può essere usata una sola volta, rimettendola poi nella scatola.



Nodens

Signore del Grande Abisso

Quando Nodens è il guardiano, metti il relativo mazzo di carte vicino a questo foglio.

Preallarme

Il giocatore attivo può bloccare tre carte miti e risistemarle prima di rimetterle nel mazzo.

Buona Fortuna

Per oggi, le carte Avventura con una freccia possono essere risolte in qualsiasi ordine.

Esilio Maggiore

Rimetti tutti i mostri che si trovano sulle Carte Avventura nella riserva dei mostri.

Premonizione

Durante la risoluzione di una fase Avventura, il giocatore attivo può ricominciare tale fase ignorando e azzerando i precedenti risultati.

Rilascio

Per oggi, tutti i dadi bloccati sono utilizzabili.

Risoluzione degli Dei

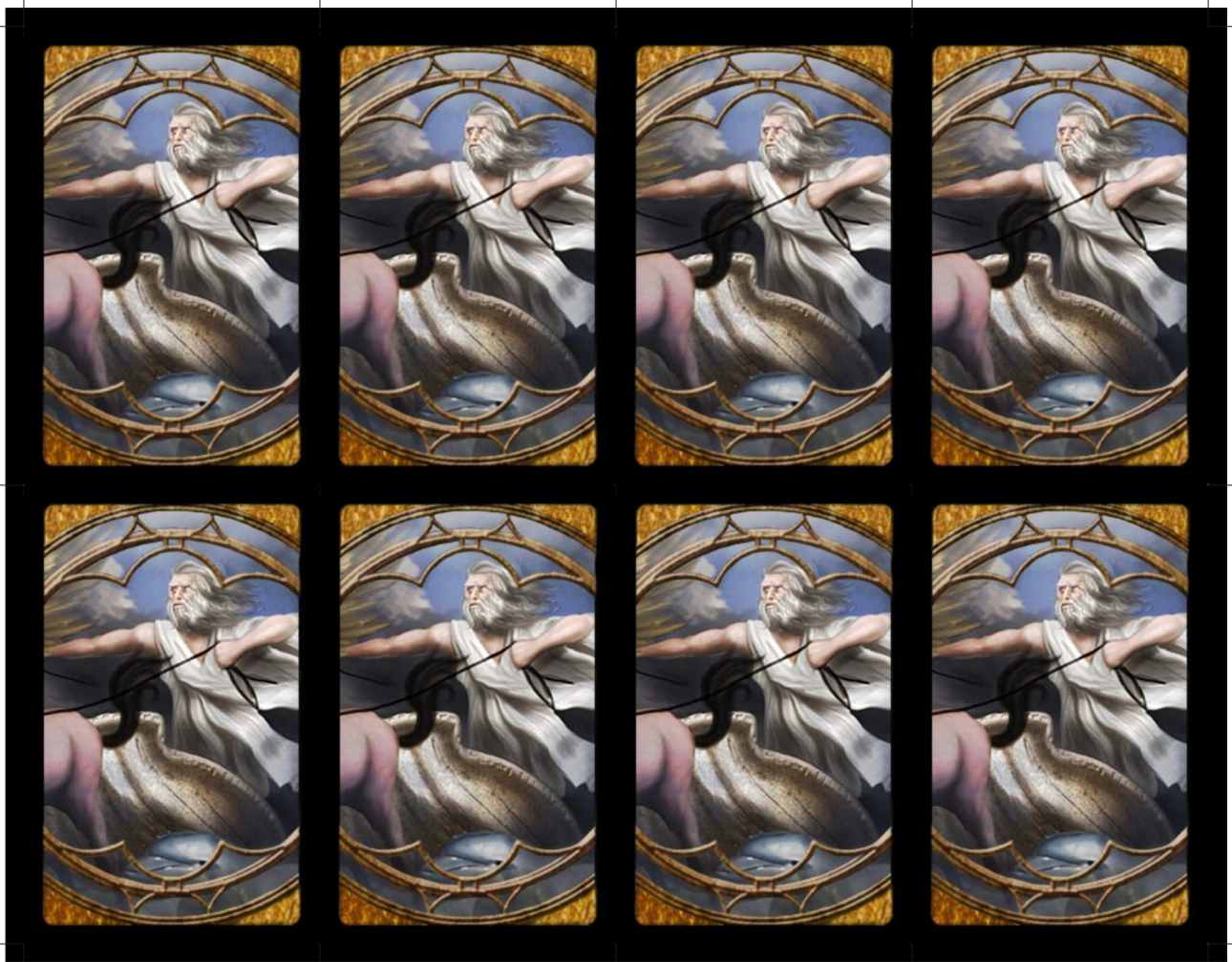
Per oggi, ignora tutti gli effetti Terrore delle carte Avventura.

Ricompensa degli Dei

Gli investigatori possono come gruppo, spendere sette trofei ed ottenere un segnalino Segno degli Antichi.

Ira degli Dei

Gli investigatori possono come gruppo, spendere sette trofei e rimuovere un segnalino dal percorso di Sventura.





A mezzanotte: rivela un segnalino Rovina, quel luogo rimarrà chiuso per il resto della partita.

Il Mondo si Spacca

Una grande cosa grigia lunga un miglio spinge e trasuda strani acidi... carica ad una velocità fantastica attraverso le profondità della terra con una terribile furia... sciogliendo le rocce basaltiche come burro sotto la fiamma ossidrica.

Il giocatore attivo decide quale luogo deve essere chiuso. Un luogo chiuso non può essere chiuso nuovamente. Ci sono tre tipi di segnalini rovina:

Entrata: chiudi il "Pronto Soccorso", gli "Oggetti Smarriti" ed il "Negozio di Souvenir".

Museo: chiudi una delle sei normali Carte Avventura.

Portale: chiudi una carta Avventura Ultraterrena. Se non ce ne sono in gioco, prendi la prima carta del mazzo Avventure Ultraterrene e rimettila nella scatola.

Capovolgi la Carta Avventura quando viene chiusa. Eventuali segnalini mostro che si trovano su di esse tornano nella riserva, gli investigatori tornano invece all'ingresso e perdono 1 salute (essi non perdono invece salute quando viene chiusa una locazione all'ingresso). Quando una locazione all'ingresso viene chiusa, non può più essere scelta per tutta la partita.

La Rottura Finale

Se viene richiesto di piazzare un decimo segnalino rovina, il Grande Antico si risveglia. Si piazzano tutti i segnalini Sventura sul Percorso di Sventura più tre segnalini addizionali.

I Suoi Figli Inumani

(Opzionale): sostituisci i quattro segnalini mostro Cultista della riserva con quattro segnalini mostro Chtoniano.

Printing Tips

This page has been designed to fit A4 and U.S. Letter size paper/card. When printing make sure you print at 100% and centred.

Printing Tips

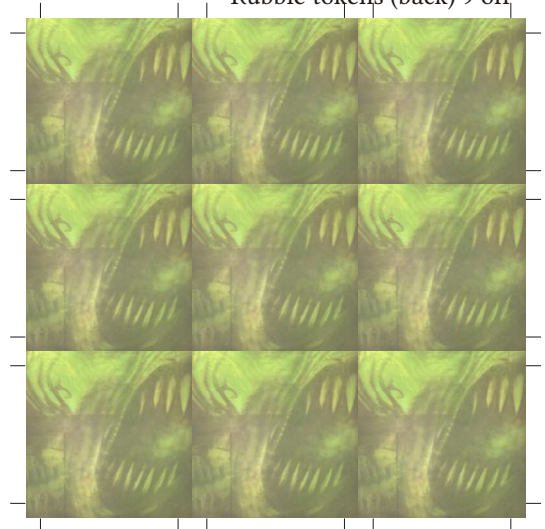
This page has been designed to fit A4 and U.S. Letter size paper/card. When printing make sure you print at 100% and centred.

The images below can either be printed double-sided on card or printed on self-adhesive paper and stuck onto 2mm thick board.

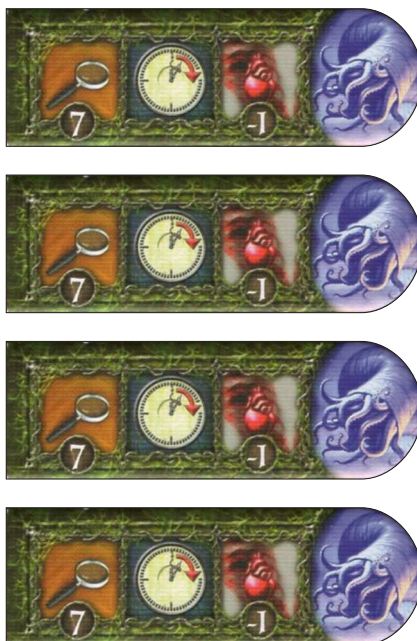
Rubble tokens (front) 9 off



Rubble tokens (back) 9 off



Monster markers (front) 4 off



Monster markers (back) 4 off

