

**TERRIFICANTI INDAGINI
NELLA ARKHAM DI H.P. LOVECRAFT**

TM

Arkham

Un gioco di mistero e orrore

Regolamento





H.P. LOVECRAFT
1890-1937

Illustrazione di Eduardo Torres

INTRODUZIONE AL MONDO DI H.P. LOVECRAFT

di Richard Launius

La mia introduzione a H.P. Lovecraft è stata piuttosto insolita.

Era l'inizio degli anni Ottanta e il proprietario del negozio di giochi del quartiere mi parlò di un nuovo gioco di ruolo che avrei senz'altro adorato. Sulla scatola c'era un uomo in un cimitero che reggeva una lanterna e guardava la finestra illuminata di una vecchia casa fatiscente colpita da un fulmine, mentre una donna fissava terrorizzata il tentacolo che strisciava verso di loro. Il gioco si intitolava *Il Richiamo di Cthulhu* e prometteva "giochi di ruolo fantasy nei mondi di H.P. Lovecraft". Non avevo mai sentito nominare Cthulhu o quel tale Lovecraft, ma il titolare del negozio aveva ragione: di quel gioco mi piaceva tutto. L'ambientazione negli anni Venti, l'avventura, l'orrore e soprattutto la minacciosa mitologia lovecraftiana. Devo moltissimo all'autore di quel gioco, Sandy Petersen, e al suo editore, la Chaosium, perché la loro opera infiammò la mia immaginazione in un modo mai sperimentato prima. Mi ritrovai a leggere i meravigliosi racconti di Lovecraft, ognuno dei quali svelava un po' di più dei vasti miti che aveva creato, esplorando i misteri di terrori ignoti e stimolando l'immaginazione dei lettori con concetti alieni e ambientazioni vividamente descritte. Dalla tenebrosa cittadina di Arkham, Massachusetts, all'opulento insediamento commerciale di Celephais nei Reami del Sogno, assistiamo alla lotta dei coraggiosi (o sciocchi) individui in cerca di conoscenze che l'uomo non avrebbe mai dovuto ottenere. La pur breve esposizione agli Antichi – arcani orrori che si preparano a distruggere il mondo – va già oltre la loro capacità di sopportarla, e spesso questi eroi sacrificano la propria sanità mentale per ritardare ancora un po' la distruzione del genere umano.

Mythos rappresenta un altro passo nel vasto mondo di Lovecraft. Le storie incluse nel gioco vedranno i giocatori assistere il professor Henry Armitage della Miskatonic University, che fece la sua prima apparizione nel racconto di Lovecraft *L'orrore di Dunwich*. Nel suo ruolo di mentore, Armitage indicherà ai giocatori i molti misteri che assillano Arkham, ma saranno le loro decisioni a indirizzare le indagini mentre si sforzano di impedire a qualche antico abominio di mettere radici nel nostro mondo.

A differenza de *Il Richiamo di Cthulhu* o *Arkham Horror*, i giocatori di *Mythos* non assumono il ruolo di un personaggio per agire in modo indipendente dagli altri. Al contrario, essi somigliano di più ad autori che decidono in che direzione guidare la storia. Mentre i giocatori scelgono di comune accordo la linea di azione migliore per ciascuna avventura, il fattore tempo costituisce un elemento cruciale: i Nostri Eroi non avranno mai il tempo di seguire tutte le piste che trovano. Alla fine, dovranno tornare dal professor Armitage per rispondere a una serie di domande e aiutarlo a contrastare i loro nemici. Ma la sventura imminente può essere ritardata solo per poco, e non ci sarà molto tempo per riposare prima che gli investigatori vengano nuovamente convocati nell'ufficio del loro mentore.

I casi contenuti in questo libro traggono ispirazione da diverse tematiche del genere horror. Alcuni sono profondamente radicati nei miti lovecraftiani, mentre altri prediligono uno stile più moderno. A prescindere dalle fonti di ispirazione, comunque, gli autori e l'editore sperano che ogni avventura possa costituire un mistero che i giocatori si divertano a svelare. La mia personale speranza è che non solo vi godiate l'esperienza offerta da *Mythos* come gioco di società, ma chi ancora non ha letto H.P. Lovecraft venga ispirato – come successe a me tanti anni addietro grazie a *Il Richiamo di Cthulhu* – a esplorare la sua narrativa.

Perciò, vi diamo il benvenuto a *Mythos*, intrepidi investigatori. Che la vostra vista sia acuta e il vostro cuore impavido mentre vi avventurate nell'ignoto... e ricordate di conservare l'ultima pallottola per voi.

Richard Launius, maggio 2016

Richard Launius è l'ideatore del famoso gioco da tavolo "Arkham Horror", che annovera appassionati in tutto il mondo. Gli altri giochi di Richard di ispirazione lovecraftiana, come "Il Segno degli Antichi", sono apparsi anche in spettacoli televisivi come "The Big Bang Theory" e "Limitless". Richard è inoltre autore di molti altri popolari giochi da tavolo, come "Run Fight or Die" e "Defenders of the Last Stand" della 8th Summit.



INTRODUZIONE

Benvenuti nel mondo di **H.P. Lovecraft** e in particolare nella città di **Arkham, Massachusetts**, negli anni 1920-1930. Nel cuore e nella storia delle tenebrose vie di Arkham si annida un male antico che divora senza distinzioni deboli e coraggiosi: coloro che non riescono a resistere al suo oscuro richiamo e si mettono in cerca di conoscenze proibite.

Il professor Henry Armitage, direttore della Biblioteca Orne alla Miskatonic University, ha chiesto il vostro aiuto per investigare su una serie di misteri diabolici. Di certo vi sarà una spiegazione ragionevole per tutti gli orrori ai quali presto dovrete assistere e da essa dipenderà la vostra sanità mentale. Deve esistere una motivazione concreta del perché il manicomio di Arkham continua ad essere tanto affollato...

Armitage è vostro amico e mentore di vecchia data, perciò vi dà un amaro avvertimento prima che imbocchiate questo sentiero: *“Presto le ombre riempiranno le vostre notti.”*

L'OBIETTIVO

In *Mythos*, i giocatori investigano su una miriade di strani avvenimenti ambientati nella cittadina immaginaria di Arkham.

Gli 8 *Libri delle Indagini* costituiscono i diari di altrettante avventure da voi intraprese per conto del professor Henry Armitage, custode dei pericolosi libri rinchiusi nella Sezione Proibita della Biblioteca Orne.

Svolgerete le vostre indagini parallelamente al professor Armitage. Nell'introduzione di ciascun mistero sono contenute tutte le informazioni necessarie per iniziare le indagini.

I giocatori devono collaborare, discutendo ad alta voce mentre seguono indizi e prendono appunti su tutti e tutto al fine di trovare le risposte alle domande poste alla fine di ogni mistero. Per vincere, i giocatori dovranno essere in grado di rispondere con successo a quelle più importanti senza subire troppe penalità.

Questo è un gioco pieno di sorprese, perciò siate pronti a tutto.

Ogni indagine di *Mythos* può essere svolta da uno a otto giocatori ed è possibile completarla in circa una o due ore.

PANORAMICA

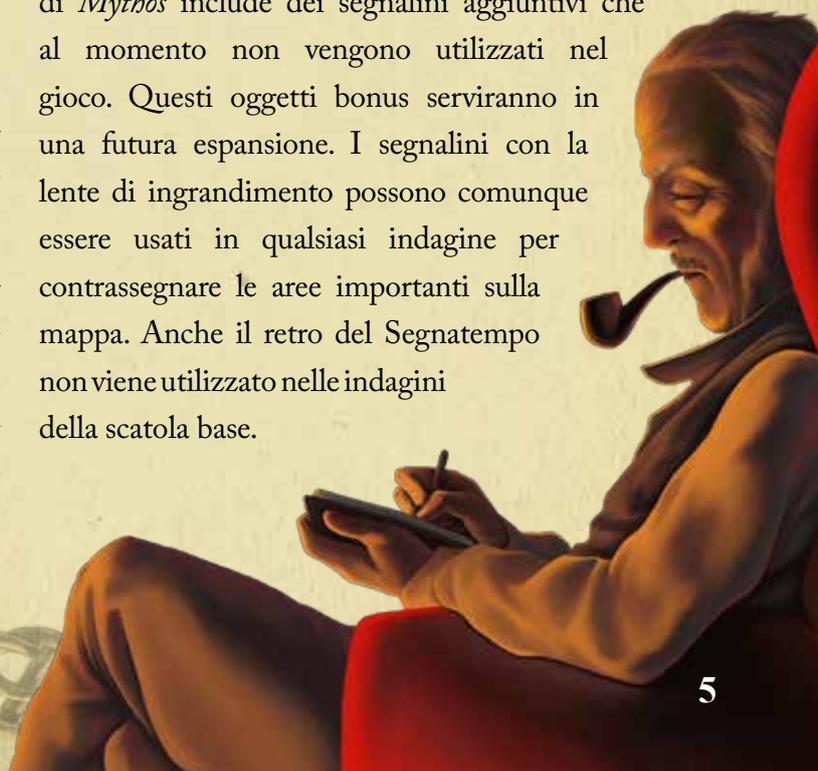
Dopo avere letto ad alta voce l'introduzione ad un'indagine, i giocatori scelgono chi fra loro sarà il primo portavoce che darà inizio all'investigazione scegliendo la combinazione di lettera e numero che corrisponde ad un luogo che egli spera sia rilevante per il caso. Successivamente, in gruppo e in forma collaborativa, tutti i giocatori "viaggiano" fino al luogo scelto. Il gioco non comprende pedine o tabellone fisico: ogni cosa si svolge nella mente e nelle voci dei giocatori basandosi sul testo letto ad alta voce dal *Libro delle Indagini* e dai giornali. Se il luogo scelto per il viaggio (le coordinate di lettera e numero) è incluso nel *Libro delle Indagini*, il testo relativo viene esaminato in cerca di possibili indizi o piste da seguire. Successivamente, a turno i giocatori assumono il ruolo di portavoce che deciderà dove si recherà il gruppo (se un portavoce si sente a disagio a leggere ad alta voce dal libro, un altro giocatore può farlo al posto suo).

Quando tutti i giocatori decidono di comune accordo di aver terminato l'indagine, passano alle domande finali. Tuttavia, prima di tale momento, essi non sapranno quali saranno esattamente i quesiti, pertanto sarà necessario svolgere una indagine più approfondita possibile in relazione al tempo a disposizione; esiste infatti un Segnatempo che può obbligare i giocatori a chiudere l'indagine e a rispondere alle domande. I giocatori devono rispondere tutti insieme alle domande senza rileggere il materiale nel libro o nei giornali (a ciascun caso è associato un giornale con la stessa data). Nella maggior parte dei casi, le risposte sbagliate non assegnano penalità.

Successivamente, la sezione "Soluzione" svela la risposta giusta ad ogni domanda: a questo punto i giocatori possono valutare le risposte che hanno fornito sottraendo le eventuali penalità. Per essere considerata "vinta", ogni indagine richiede un punteggio minimo. Infine, i giocatori possono confrontare il percorso da loro seguito con quello del professor Armitage.

Nota dell'Editore: Il modo migliore di sperimentare *Mythos* è affrontare i Casi nell'ordine proposto. Sparsi nel testo troverete degli spunti per indagini esterne a quella che si sta svolgendo e sarà possibile incontrare persone che riappariranno nei casi da svolgersi più avanti. L'ultimo mistero del libro, *La Scommessa di Pascal*, contiene enigmi che saranno impossibili da risolvere se non si sono giocati i casi precedenti. Gli enigmi sono già abbastanza difficili di per sé; pertanto, se decidete di affrontare un'indagine senza seguire l'ordine, accertatevi per lo meno di giocare *Cum Grano Malis* come primo caso e di tenere per ultimo *La Scommessa di Pascal*. Gli eventi di quest'ultima indagine costituiscono il culmine delle avventure incluse nel volume. *Mythos* è stato concepito più come esperienza interattiva che come gioco di strategia, sebbene la deduzione sia una parte imprescindibile di tale esperienza. Ogni mistero è stato sviluppato con l'obiettivo di mantenere sempre alta la tensione e l'esperienza di gioco degli investigatori. Abbiamo inserito il Segnatempo per dare loro un'idea di quanto occorre per completare un'indagine. Inoltre, il professor Armitage vi fornirà preziosi indizi nell'introduzione a ciascun mistero.

Segnalini Bonus: come noterete, la scheda fustellata di *Mythos* include dei segnalini aggiuntivi che al momento non vengono utilizzati nel gioco. Questi oggetti bonus serviranno in una futura espansione. I segnalini con la lente di ingrandimento possono comunque essere usati in qualsiasi indagine per contrassegnare le aree importanti sulla mappa. Anche il retro del Segnatempo non viene utilizzato nelle indagini della scatola base.



DESCRIZIONE DEI COMPONENTI

REGOLAMENTO

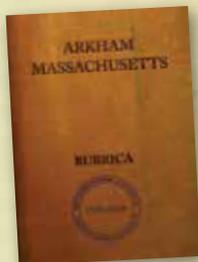
Il presente fascicolo (“Regolamento”) fornisce le principali informazioni necessarie ai giocatori per affrontare le loro avventure ad Arkham. Sul retro c'è un elenco riassuntivo degli informatori ai quali è possibile fare visita nel corso di un'indagine. Ricorrendo a questo elenco, è più semplice reperire le coordinate della mappa dove è possibile interagire con loro.

LIBRI DELLE INDAGINI



Gli otto Libri delle Indagini sono il cuore del gioco. Vista la complessità e alcuni riferimenti espliciti di alcuni casi, si raccomanda ai giocatori di affrontarle comunque seguendo l'ordine in cui sono presentate.

RUBRICA DI ARKHAM



La rubrica contiene le coordinate dell'ubicazione delle abitazioni private, attività commerciali e luoghi pubblici che i giocatori possono visitare nel corso delle avventure. Se volete sapere come trovare una persona o un luogo particolare, la rubrica è ciò che fa per voi.

MAPPA DI ARKHAM



Questa cartina include la rappresentazione visiva della città e dei suoi quartieri. È necessario sottolineare che solo alcuni dei luoghi sono utili per ogni indagine e che non tutti avranno un incontro da leggere. Durante la partita, i giocatori utilizzano congiuntamente il *Libro delle Indagini*, la rubrica e la mappa di Arkham.

SEGNATEMPO E SEGNALINI

Il Segnatempo (raffigurato a pagina 5) viene usato per registrare il trascorrere del tempo e per indicare quando i giocatori devono chiudere la loro indagine nel caso non l'abbiano già fatto. Ogni indagine deve essere conclusa entro un limite di tempo predefinito e quando il segnalino con la clessidra grigia raggiunge quello che rappresenta il limite di tempo – la “X” raffigurata qui a lato – l'indagine deve interrompersi e i giocatori devono procedere direttamente alle domande finali. In ogni indagine i giocatori verranno informati su dove piazzare il segnalino “X”. Non appena i giocatori raggiungono il loro **primo** luogo sulla mappa, subito dopo avere letto l'Introduzione di un caso, il segnalino Clessidra deve essere collocato su “Giorno 1, Mattina”.



19 CARTE REQUISITO

Le Carte Requisito rappresentano informazioni ed equipaggiamenti che vengono scoperti in determinati luoghi per essere successivamente utilizzati in altri. Vengono assegnate in base alle indicazioni del testo nel *Libro delle Indagini*.



8 GIORNALI



Ad ogni indagine è associata una copia del quotidiano *L'Eco di Arkham* (che riporta la stessa data di inizio del Caso). Durante un'indagine, è consigliabile consultare anche i numeri dei giornali che hanno date antecedenti. La maggior parte delle informazioni riportate nei quotidiani hanno puramente lo scopo di creare atmosfera, ma, tra le tante, troverete anche alcuni indizi che potrebbero risultare utili per le indagini. Tuttavia, a volte l'importanza di un'informazione enigmatica può non risultare evidente fino a quando l'indagine non è in una fase piuttosto avanzata.



PREPARAZIONE

Per allestire un'indagine di *Mythos*, seguite le istruzioni presentate di seguito. Anche se i giocatori possono scegliere di svolgere ogni indagine nell'ordine che preferiscono, consigliamo di giocarle nell'ordine in cui sono stampate, a cominciare da *Cum Grano Malis*.

1. Scegliete un'indagine da giocare e aprite il libro alla pagina che segue l'illustrazione di copertina.
2. Aprite la mappa di Arkham e mettetela al centro del tavolo in modo che sia visibile a tutti i giocatori.
3. Fate un mazzo con le Carte Requisito e mettetelo vicino alla mappa. Il testo di ogni indagine indicherà se nel corso dell'avventura vengono assegnate e usate queste carte.
4. Piazzate il Segnatempo accanto alle carte Requisito. Mettete il segnalino X del Limite di Tempo sullo spazio appropriato indicato nel testo dell'indagine scelta. Piazzate il segnalino Clessidra a fianco del Segnatempo; si sposterà su "Giorno 1, Mattina" non appena i giocatori raggiungeranno il primo luogo.
5. Cercate il giornale con la stessa data dell'indagine scelta e mettetelo accanto alla mappa. Anche i giornali con una data precedente dovrebbero essere tenuti a portata di mano: è possibile che contengano indizi pertinenti all'indagine.
6. Scegliete un giocatore che faccia il primo turno. Se non riuscite a raggiungere una decisione, il primo giocatore viene scelto a caso. Consegnate a questo giocatore il *Libro delle Indagini*, la rubrica e l'elenco degli informatori (sul retro di questo regolamento).

Ora siete pronti per iniziare!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La sezione che segue illustra lo svolgimento della partita. Si noti che, anche qualora venga praticato in solitaria, il gioco si svolge nello stesso modo: l'unica differenza è che il giocatore viene sempre considerato il "portavoce".

Nota: in alcune indagini vengono introdotte nuove regole. Queste non sono comprese nel fascicolo del regolamento e includono *Ritardo*, *Inseguimento* e *Sognare*. Verranno descritte nei particolari nel *Libro delle Indagini*.

Il gioco si svolge in due fasi separate:

- **Fase Investigativa**
- **Fase Risolutiva**

La partita si conclude una volta che i giocatori hanno completato la Fase Risolutiva.

FASE INVESTIGATIVA

Nella Fase Investigativa i giocatori seguono le piste che ritengono possano svelare le informazioni più rilevanti per il caso. Le piste sono suggerite nel testo o possono essere ricavate per deduzione. A cominciare dal portavoce, ogni giocatore svolge a turno la sequenza indicata qui sotto finché non giunge il momento di passare alla Fase Risolutiva:

1. **Stadio di Viaggio**
2. **Stadio di Incontro**

Se lo Stadio di Incontro termina e il gruppo non è ancora passato alla Fase Risolutiva, il giocatore successivo inizia il suo Stadio di Viaggio e la Fase Investigativa prosegue.

Importante: i giocatori possono scegliere di concludere spontaneamente la loro indagine in qualsiasi momento prima che il segnalino Clessidra raggiunga lo spazio con la "X" sul Segnatempo. Terminare l'indagine anzitempo può aiutare a evitare le penalità in cui si incorre per aver visitato un numero eccessivo di luoghi.

Stadio di Viaggio

In questo stadio per prima cosa tutti i giocatori discutono su quale luogo dovrebbero visitare in seguito. Tuttavia un voto di maggioranza non è necessario: il giocatore attivo può recarsi in qualsiasi luogo desideri.

Al fine di trovare le coordinate di un luogo, generalmente costituite da una sola lettera seguita da un numero, il giocatore può usare la mappa di Arkham, la rubrica o l'elenco degli informatori sul retro del regolamento. È possibile che una pista da seguire non sia menzionata nella rubrica. In questi casi, per trovare un luogo da esplorare i giocatori devono servirsi della mappa.

La rubrica viene usata per trovare "l'indirizzo" del luogo o persone interessanti. Un "indirizzo" è sempre rappresentato da una lettera e un numero.

L'elenco degli informatori, sul retro del regolamento, è una selezione di persone note per la loro esperienza in un determinato campo. Anche se avranno quasi sempre qualcosa da dire (cioè una voce nel testo di ogni indagine), bisognerebbe cercare di rivolgersi solo a chi possiede competenze che possono gettare luce sull'indagine in corso. Anche una visita allo stesso professor Armitage può produrre come unico risultato degli indizi che già si possiedono e qualche commento burbero su come i giocatori stiano sprecando il loro tempo!

Dopo aver scelto quale luogo sarà visitato dai giocatori, si aggiorna il Segnatempo muovendo di uno spazio in basso il segnalino Clessidra se è Mattina o Pomeriggio, oppure spostandolo sul Giorno successivo se si trovava sullo spazio Sera.

Nota: se questo è il primo turno della partita, il segnalino Clessidra non si troverà ancora sul Segnatempo; in questo caso occorrerà piazzarlo nello spazio Mattina del Giorno 1.

Ogni volta che i giocatori si spostano in un luogo per leggere il testo di un incontro in un nuovo turno, *devono aggiornare il Segnatempo facendo avanzare il segnalino Clessidra anche se quel luogo è già stato visitato*. I giocatori devono aggiornare il Segnatempo anche se scoprono che il testo dell'indagine non contiene le coordinate corrispondenti al luogo che hanno scelto (luogo vuoto). Anche se non c'è nulla di importante, per raggiungere un luogo occorre sempre del tempo.

Aggiornare il Segnatempo in questo stadio rappresenta il tempo passato a muoversi, non quello trascorso nel luogo, perciò il testo dell'incontro in quel luogo andrà letto anche se il segnalino Clessidra raggiunge lo spazio con la "X" in quel turno. In questo caso, l'incontro sarà l'ultimo che verrà letto per quell'indagine. I giocatori non possono oltrepassare la "X" di loro volontà e muoversi di nuovo; tuttavia, l'incontro in corso potrebbe indicare di fare avanzare ulteriormente il Segnatempo (a causa di una circostanza al di là del loro controllo, ad esempio se perdono i sensi e si svegliano più tardi). Ciò può risultare in una penalità, come descritto nella sezione "Stadio di Punteggio" (vedi pagina 7).

Stadio di Incontro

Dopo che il giocatore attivo ha annunciato il luogo in cui viaggerà il gruppo e ha aggiornato il Segnatempo, legge ad alta voce dal *Libro delle Indagini* l'incontro basato sulle coordinate del luogo. La lettera rappresenta uno dei quartieri di Arkham; il numero indica uno specifico lotto di terreno, un edificio o una stanza in uno stabile più grande. Vale la pena notare che il riferimento a un particolare luogo è sempre lo stesso a prescindere dall'indagine che si sta giocando. **Si noti che il percorso intrapreso dal gruppo dovrebbe essere documentato durante la partita: è importante prendere degli appunti dettagliati. Alla fine della loro indagine, i giocatori dovranno rispondere ad alcune domande cruciali.**

Esempio: l'indagine qui sotto, come specificato dal Segnatempo, avrà termine dopo aver letto l'incontro nel luogo raggiunto la Sera del Giorno 5.



Il passare del tempo. Quando i giocatori raggiungono un luogo, aggiornano il Segnatempo facendo avanzare di uno spazio il segnalino Clessidra. *Eccezione: quando i giocatori raggiungono il primo luogo all'inizio di una indagine, il segnalino Clessidra viene invece collocato sullo spazio Mattina del Giorno 1.* Il segnalino si sposta in basso di una riga o nella colonna a destra del "Giorno" successivo qualora si trovi nello spazio Sera della colonna relativa al Giorno precedente. In questo modo, i giocatori seguono il ciclo Mattina – Pomeriggio – Sera di ogni singolo giorno prima di passare a quello successivo.

Dopo avere aggiornato il Segnatempo, il giocatore attivo cerca nel *Libro delle Indagini* le coordinate corrispondenti al luogo scelto e legge il testo ad alta voce. Se nel libro non appaiono le coordinate del luogo scelto e quindi non c'è una voce di testo relativa, significa che non contiene indizi rilevanti per l'indagine in corso. Il segnalino Clessidra avanza immediatamente di un altro spazio sul Segnatempo.

È importante tener presente che **se i giocatori raggiungono un luogo dove non si verifica nessun incontro**, non devono includerlo nel conteggio finale per assegnare le penalità alla fine dell'indagine. È importante ricordarlo sempre.

È inoltre importante notare che quando legge il testo relativo a un luogo, il giocatore attivo deve concentrarsi sul paragrafo che ha scelto e **non sbirciare le altre voci che si trovano sulla stessa pagina.**

Alcune voci possono indicare al giocatore attivo di compiere un'azione imprevista. In questo caso, seguite le indicazioni del testo: se una voce impone di smettere di leggere, il giocatore attivo non deve proseguire la lettura. Il testo potrebbe anche indirizzare il giocatore attivo alla lettura di una voce diversa a seconda della situazione, ad esempio nel caso di un Incontro Supplementare: il giocatore deve farlo immediatamente. Un altro incontro potrebbe dirgli di spostare il segnalino Clessidra di uno spazio aggiuntivo per tener conto del tempo che ha perso. Se così facendo il segnalino raggiunge il Limite di Tempo dell'indagine (il segnalino con la "X"), l'indagine termina dopo la lettura dell'incontro in corso, dato che i giocatori non possono più raggiungere ulteriori luoghi.

Il testo può anche chiedere se il gruppo dispone di una determinata carta Requisito. Se un giocatore qualsiasi possiede la carta richiesta (le carte Requisito si considerano proprietà dell'intero gruppo), la condizione è considerata soddisfatta e si seguono le istruzioni del libro.

FASE RISOLUTIVA

In gruppo, i giocatori svolgono nell'ordine i seguenti stadi:

1. **Stadio Domande e Risposte**
2. **Stadio di Punteggio**

Stadio Domande e Risposte

La sezione **Domande** contiene un elenco di domande a cui i giocatori devono dare risposta basandosi sulle informazioni che hanno ottenuto nel corso dell'indagine. Per ciascuna domanda, i giocatori devono decidere la risposta migliore basandosi sugli appunti che hanno preso e sulle informazioni che riescono a ricordare. **Gli incontri e i giornali non possono essere riletti in questo stadio.**

Normalmente il gruppo risponde alle domande collettivamente dopo essersi messo d'accordo. Tuttavia, prima di iniziare l'indagine i giocatori possono concordare di rispondere alle domande in modo indipendente e in privato. In questo modo sarà possibile confrontare i rispettivi punteggi alla fine della partita.

Prendere Appunti

È vivamente consigliato che ogni giocatore abbia a disposizione il materiale per prendere appunti. Le uniche informazioni che devono essere annotate obbligatoriamente sono i luoghi che sono state visitati. Altre informazioni utili possono includere:

- Il turno in cui si è deciso di seguire una pista
- Indizi e prove attinenti all'indagine
- Coordinate da esaminare in seguito (generalmente ricavate dalla consultazione della *Rubrica di Arkham*)
- Appunti generali riguardo elementi critici o altre informazioni



Stadio di Punteggio

Nello Stadio di Punteggio, i giocatori determinano il loro risultato di gruppo confrontando le risposte che hanno dato con quelle contenute nella sezione *Risposte* nel *Libro delle Indagini*. Nel punteggio sono quantificate anche la perdita di sanità mentale e le penalità per non essere stati efficienti come il professor Armitage, ricavate consultando la sezione “Il Percorso del Professore”. Il percorso di Armitage non consente sempre di rispondere a tutte le domande: in alcuni casi, rappresenta unicamente un percorso efficiente che il gruppo potrebbe aver seguito al fine di risolvere la maggior parte degli enigmi dell'avventura.

I giocatori confrontano le risposte che hanno dato a quelle indicate nella sezione *Risposte*. Le risposte corrette conferiscono la quantità di punti indicata. Accertatevi di annotare i punti ottenuti per ogni risposta esatta.

Sanità Mentale: a questo punto, i giocatori modificano il loro punteggio consultando la sezione *Perdite di Sanità*. Questa sezione può infliggere una penalità al punteggio finale qualora sia stata visitato un luogo particolarmente pericoloso o inquietante. Molte cose che si vedono non possono in seguito essere cancellate dalla memoria, quindi fate attenzione a dove andate!

Fuori Tempo: nell'improbabile caso in cui un incontro abbia costretto i giocatori a spostare il segnalino Clessidra oltre la “X” sul Segnatempo, si sottrae 1 punto per ogni spazio percorso oltre il segnalino “X”.

Luoghi di troppo: la sezione *Luoghi Visitati* indica ai giocatori quanti luoghi sono state visitati da Armitage durante l'indagine.

I giocatori non devono necessariamente visitare gli stessi luoghi di Armitage; è rilevante soltanto il numero di luoghi visitati. Per ciascun luogo in più rispetto a quelli visitati dal professore, i giocatori subiscono una penalità di 1 punto. Ad esempio, se il professore ha visitato 8 luoghi e il vostro gruppo ne ha visitati 12 (rivisitare lo stesso luogo non conta ai fini di questo conteggio, e nemmeno i luoghi che non riportano una coordinata lettera/numero nel *Libro delle Indagini*), dovrete sottrarre 4 dal punteggio totale.

Esempio: se i giocatori hanno visitato il luogo L67 ma nel testo dell'indagine in corso non esiste una coordinata numero/lettera L67, quel luogo non viene conteggiato al momento di confrontare il numero visitato con quello di Armitage. D'altro canto, se nel testo esiste un luogo con la coordinata L67 ma per qualche motivo il testo dell'incontro specifica che quell'incontro non può essere letto, il luogo conta comunque come luogo visitato ai fini del conteggio finale.

Rivisitare un luogo: visitare un luogo più di una volta nel corso della stessa indagine conta comunque come un'unica visita ai fini del conteggio finale dei luoghi, sebbene sia comunque necessario aggiornare il Segnatempo ogni volta che si torna a visitare un luogo.

Se i giocatori si ritengono soddisfatti del punteggio ottenuto e non vogliono giocare di nuovo l'indagine, possono leggere la sezione *Soluzione*, che illustra il *Percorso del Professore*.

Ricordate che nemmeno Armitage in persona può sempre rispondere a tutte le domande. Il professore si sforza di mantenere la massima efficienza nell'indagine e di trovare la risposta alle domande più importanti. È pertanto possibile ottenere un punteggio più alto del professore, anche se ovviamente è piuttosto difficile!

Mythos è un marchio registrato © copyright 2017 di 8th Summit e Forgotten Silver, inc. Tutti i diritti riservati.
Non utilizzare senza permesso marchi registrati, illustrazioni, personaggi e qualsiasi altro materiale creativo.

Mythos è un gioco di Hal Eccles, con progettazione e sviluppo aggiuntivo di
Will Kenyon, Robert Kouba & Benjamin Pharr.

Sviluppo del progetto: Jason Maxwell. *Autori delle indagini:* *Cum Grano Malis*, *L'Avvento del Re*, *Il Solievo Dormiente* e *La Stella di Tokelau* sono di Hal Eccles. *La Vendetta del serpente* e *La Bambina Scomparsa* sono di Will Kenyon. *Carne e Sangue* è di Christopher Collins e Tim Uren. *La Scommessa di Pascal* è di Jason Maxwell e Benjamin Pharr.

L'illustrazione della scatola è di Miguel Coimbra

Progetto grafico di Julia Semianova e Jesse Seidule. Ogni altra illustrazione, incluse le copertine dei casi, è di Eduardo Torres;
Revisione: Dan Booth. Correzione delle bozze e altre revisioni a cura di Will Kenyon, Jason Maxwell, Benjamin Pharr, David Gilham.
Ringraziamo www.balenaludens.it per il supporto.

Un ringraziamento speciale ai numerosi Playtester: Eugene Bryant, Clint Miller, Heather Min, Loren Norman, Will Raiman, Adam Whitney, Aife Chiang, Andrew Chiang, Aida Kenyon, Catherine Martin, Suzi-Barkman-Harris, Jay Elgin, Elizabeth Gurnak, Woody Harris, Dave Leach, Matt Link, Ray Mannila, Brian Min, Chris Stile, Jay Metcalf, Jessica Metcalf, David Gilham e molti altri. Grazie a tutti!

Il gioco è pubblicato in Italia da Magic Store Srl – MS Edizioni. www.magicstore.it

Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani. *Traduzione:* Marco Crosa. *Impaginazione:* Paolo Veronica.

Stampato in Italia. Non adatto ai minori di 14 anni. Per commenti o informazioni scrivi a: privati@magicstore.it

Visita la nostra pagina www.Facebook.com/MSEdizioni



INFORMATORE

Il professor Armitage vi dice in tono severo: *“Ora, prima che vi affidi l’incarico di risolvere il vostro primo caso, devo consegnarvi un elenco di persone e luoghi che potrebbero rivelarsi un aiuto inestimabile, ne sono certo. Se doveste trovarvi in un vicolo cieco, visitare questi informatori è un ottimo modo per scoprire nuove piste e rimettere l’indagine sulla strada giusta. Tuttavia, abbiate cura di scegliere attentamente. Non potrete visitarne molti in una sola indagine, a meno che il vostro scopo non sia quello di sprecare tempo prezioso.”*

Ufficio di Armitage (C23A) l’ufficio del professor Armitage è all’interno della Biblioteca Orne (C23), ma egli vi si trova di rado una volta che l’indagine è stata avviata. **Ciononostante, è possibile visitare questo luogo dalla Biblioteca senza dover aggiornare il Segnatempo** (dal momento che l’ufficio si trova nella Biblioteca stessa). Si tratta dell’unico luogo nel gioco che offra questo beneficio. L’ufficio di Armitage conta comunque come luogo visitato ai fini del conteggio finale.

Il **Dottor Vincent Sutton (C11)** è chirurgo traumatologo e capo patologo presso il **St. Mary’s Teaching Hospital**. Se una delle vostre indagini include ferite o vittime, è la persona giusta da consultare.

La **Professoressa Leonore Robinson (C17)**, della Miskatonic University, è un’ottima fonte di informazioni su ogni genere di argomento storico. È inoltre esperta di storia orale della vallata del Miskatonic, nonché grande conoscitrice del folklore locale.

Emilia Sargent (C23) è bibliotecaria presso la **Biblioteca Orne**. Può fornire assistenza in qualsiasi ricerca. Ha inoltre accesso alla Sezione Proibita della Biblioteca, che custodisce scritture troppo pericolose per gli occhi del pubblico.

William Coffin (D2) è un tipo losco, ma qualcuna delle vostre indagini potrebbe condurvi in luoghi sgradevoli dei quali lui potrebbe sapere qualcosa. Staziona al **Fleetwood Diner** così spesso che si potrebbe pensare che ci viva. Coffin ha le mani in pasta un po’ ovunque, per così dire. È sempre disposto a fornire informazioni... al giusto prezzo.

Nicolas Saltonstall (D21) è uno degli impiegati dell’amministrazione pubblica più oberati di lavoro. È il custode di svariate documentazioni legali come certificati di nascita, matrimonio e morte, oltre che degli atti relativi alle proprietà locali. Lavora al **Municipio di Arkham**.

Alla **Centrale di Polizia di Arkham (D32)** lavorano molti bravi detective, guidati dall’ispettore **Morris Garrison**.

Herbert Corbett (D45) è il nostro criminologo locale. A patto che abbia a disposizione le prove da esaminare, la sua esperienza in medicina legale è impareggiabile.

Amichevole e logorroico, **Arlo Hoppin (D34)** è un corriere e tassista della **Compagnia Yellow Cab di Arkham**. Vi sorprenderebbe sapere quanta gente incontra nel corso di una normale giornata di lavoro. È anche un musicista di discreto talento, e sono certo che non mancherà di dirvelo.

Dorothy Davis (L1) della **Società Storica di Arkham** conosce dettagli di storia delle famiglie che neanche la professoressa Robinson sa e custodisce estesi registri genealogici che possono svelare sorprendenti o insospettabili legami di parentela.

Per ogni domanda relativa all’occulto su cui non sia possibile trovare informazioni esaurienti in Biblioteca, **Pascal Fenton (L4)** è l’occultista e spiritualista più rappresentativo della città. Pascal traffica con forze che farebbe meglio a lasciare in pace. La sua conoscenza dei cosiddetti Grandi Antichi è considerevole e di tanto in tanto potrebbe risultare necessario allearsi con lui, con grande disappunto del buon professor Armitage.

Sebastian Lyman (L18) è affiliato all’Ordine del Crepuscolo d’Argento, ma è anche una talpa. La sua appartenenza a questo culto è solo una copertura: Sebastian lavora in segreto per Armitage, fornendo informazioni sull’Ordine e il suo misterioso capo, Carl Stanford.

Il quotidiano **L’Eco di Arkham (N28)** è al corrente di tutto quanto accade in città, e Donnie Clarke è il suo cronista più famoso. Clarke ha un talento speciale nel catturare l’attenzione del pubblico e cerca sempre di arrivare alla verità, a patto che sia possibile trovarla.

Se vi trovate nel bisogno di informazioni sui Vip o sulla vita mondana di Arkham, **Ambrose Checkley (U18)** è la persona che fa per voi. È un famigerato cacciatore di pettegolezzi e pezzo grosso dell’alta società, sempre ansioso di spiattellare ogni storia piccante di cui venga a conoscenza.

Armitage tira una boccata dalla sua pipa. *“In città vi sono inoltre due importanti luoghi dove potreste reperire delle informazioni. Il **Manicomio di Arkham (D1)** può offrirvi una prospettiva particolare sui vostri casi. Con l’orecchio giusto, potreste avere qualche intuizione ascoltando i deliri dei pazienti ricoverati lì.”* Poi il professore si china in avanti con aria da cospiratore. *“Non dico che mi abbasserei a frequentare un posto del genere, e di questi tempi negherei persino che esista, ma il bar clandestino, lo **Speakeasy (N4)**, può essere un posto prezioso da visitare. Essendo un luogo di incontro molto frequentato, pur di nascosto, da persone di ogni genere, c’è sempre la possibilità che qualcuno abbia sentito qualcosa. Per di più, le bevande che vi si trovano hanno la tendenza a far parlare la gente più di quanto non farebbe di solito.”*

Il professore svuota la pipa e si alza dalla sua poltrona. *“Ovviamente potete sempre tornare a farmi visita se vi trovate a un punto morto nella vostra indagine. Potete trovarmi a **casa mia (U8)** o in **ufficio (C23A)**. Vi auguro la migliore fortuna per le vostre indagini e vi manderò a chiamare non appena avrò bisogno della vostra assistenza.”*