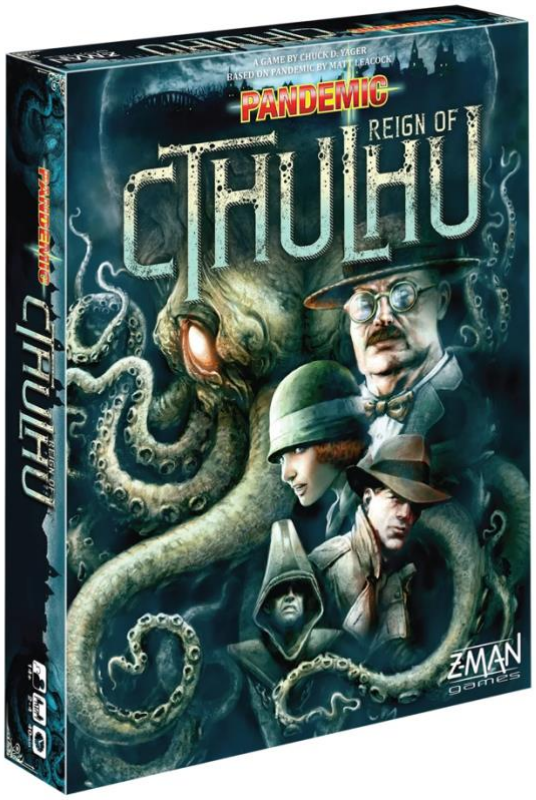
# Pandemic:  Regno di Cthulhu




:

PANDEMIC

IL REGNO DI CTHULHU

Esseri di un'intelligenza antica e bizzarra, noti come Grandi Antichi, si stanno risvegliando all'interno delle loro vaste prigioni cosmiche. Se dovessero risvegliarsi nel mondo, scatenerebbero un'era di follia, caos e distruzione sull'essenza stessa della realtà. Tutto ciò che conosci e ami verrà distrutto!

Sei condannato dalla conoscenza che le "masse assopite" non possono sopportare: che questo Male esiste e che deve essere fermato a ogni costo.

Le ombre danzavano tutt'intorno al lampione a gas sopra di te, mentre la fiammella pilota emetteva una debole luce gialla. Anche una piccola chiazza di luce è meglio del buio totale, pensi tra te e te. Controlli di nuovo l'orologio per la terza volta negli ultimi minuti. Dov'era finita? Era successo qualcosa?

Il suono di tacchi che ticchettano sul marciapiede attira il tuo sguardo dall'altra parte della strada. Lentamente, come se l'oscurità fosse un mantello attorno a lei, una donna entra nel campo visivo. I suoi capelli castani sono raccolti in una croca ordinata sulla testa e gli occhiali incorniciano un volto teso. Le sue mani stringono una grossa cartellina di

manila con la scritta INNSMOUTH impressa all'esterno con caratteri cubitali.

"Sei in ritardo," dici con un tono di preoccupazione nella voce, prendendo la cartellina che ti sta porendo.

"Io... ho cercato di arrivare qui il prima possibile." La sua voce è tesa per la paura, acuta e veloce, i suoi occhi si muovono nervosamente senza sosta. "Sai come aggiustare questa situazione?" La domanda nella sua voce ti taglia come un coltello. "Puoi... far sparire QUESTA COSA?!"

Ti irrigidisci interiormente quando la sua voce si alza troppo su quell'ultima parola, un margine nervoso di isteria che si insinua nel suo tono.

In un istante hai aperto la cartellina, scrutando le foto di alcuni scaricatori di porto e di un luogo vicino a una passeggiata sul mare che non hai mai visto prima. Il bordo della foto è sfocato, ma la massa ondulatoria di tentacoli e... qualcosa di molto grande... sono inconfondibili.

Nascondi tutto nel cappotto, un peso familiare che si posa ancora una volta sulle tue spalle.

"Ci posso provare. È quello che facciamo," è tutto ciò che riesci a dire. Che promesse puoi fare a qualcuno quando ti trovi di fronte alla progenie del caos e della follia incarnata?

Stringi le mani a pugno nella tasca del cappotto per impedire loro di tremare al ricordo dell'ultima volta che ti sei avvicinato a uno di questi "Grandi Antichi" e ai loro servi deformi e psicotici. Essere arrivato fin qui è un miracolo.

2

Gli occhi della donna si spalancano, le narici fremono mentre le sue mani afferrano il davanti della tua camicia. "Provare?" La voce è un lamento che rasenta il grido di una sirena. "Provare?! Tu... tu DEVI farlo! Non sai cosa ho dovuto fare per avere quelli..."

La scuoti di dosso, il tuo sguardo si indurisce a sufficienza affinché il chiarore giallo del lampione mostri il pericolo nei tuoi occhi. È sufficiente a farle rimangere strozzate in gola le parole successive, raddrizzandosi mentre fa un passo indietro di mezzo metro.

"Grazie per le informazioni, signora," dici voltandoti e procedendo a grandi passi nell'oscurità. "A meno che tu non intenda unirti a me, faresti bene a tornare a casa. Da queste parti la notte è pericolosa." Con queste informazioni, dovresti avere gli ultimi indizi necessari per impedire a questa nuova abominazione di infiltrarsi ulteriormente nel tuo mondo.

Cammini verso la serie successiva di orrori. Notando che non sei più solo, inizi a condividere le parole del tuo defunto mentore che ti hanno spinto su questa strada:

"Un grande Male si assopisce sotto la terra stessa che calpesti, amico mio. Si nasconde dietro l'oscurità che riempie il vuoto di mezzanotte nel cielo. Sussurra sogni di follia e caos alle masse da sotto le acque profonde. Ma gli indizi per fermare il suo ingresso nel mondo sono tutti intorno a te. Un grande Male si muove da qualche parte nei recessi oscuri del mondo. Riuscirai a impedirgli di risvegliarsi in tempo?"

Non c'è giorno che sia passato in cui tu non abbia desiderato di poterli dimenticare e percorrere una strada diversa... e non c'è giorno in cui tu non sappia di non poterlo fare. Qualcuno deve pur provare a respingere questo antico Male. Qualcuno deve pur aggrapparsi alla luce. Ma questo non significa che quel qualcuno debba essere solo...

PANORAMICA

Tu e i vostri compagni giocatori siete investigatori. Dovete lavorare insieme per sigillare quattro porte per impedire il risveglio di Cthulhu, o che l'area venga invasa da cultisti o Shoggoth. Il fallimento significa scatenare un'era di follia.

Pandemic – Il Regno di Cthulhu è un gioco cooperativo. Ogni giocatore ha un ruolo specifico con abilità speciali per migliorare le probabilità della propria squadra. I giocatori vincono o perdono tutti insieme.

IL VOSTRO OBIETTIVO È SIGILLARE TUTTE E 4 LE PORTE.

I GIOCATORI PERDONO SE:

- Cthulhu si risveglia,
- Non rimangono abbastanza cultisti quando necessario,
- Non rimangono abbastanza Shoggoth quando necessario,
- Non rimangono abbastanza carte Giocatore quando vengono richieste, oppure
- Tutti i giocatori impazziscono.

CONTENUTI

- 1 Tabellone
- 1 Dado Sanità
- 18 Segnalini Sanità
- 4 Segnalini Sigillo
- 24 Carte Evocazione
- 44 Carte Indizio
- 12 Carte Grande Antico
- 12 Reliquie

- 7 Carte Investigatore
- 7 Miniature Investigatore
- 26 Miniature Cultista
- 3 Miniature Shoggoth
- 4 Carte Riferimento

PREPARARE IL TABELLONE, CTHULHU E I PEZZI

1. IL TABELLONE Piazza il tabellone a portata di mano di tutti i giocatori. Posiziona la carta Grande Antico di Cthulhu a faccia in giù sul tabellone nello spazio ad essa riservato (X). Posiziona le miniature di cultisti e Shoggoth come riserva accanto al tabellone. Posiziona i segnalini Sigillo vicino alla tabella dell'Ordine di Turno in fondo al tabellone.
2. POSIZIONARE I GRANDI ANTICHI Mescola le carte Grande Antico e posizionalne 6 a faccia in giù sugli spazi rimanenti alla sinistra di Cthulhu. Ritorna nella scatola le eventuali carte Grande Antico non utilizzate.
3. DARE A OGNI GIOCATORE UN INVESTIGATORE, UNA FIGURA E I SEGNALINI SANITÀ
    - Il giocatore che ha letto più di recente una storia dell'orrore è il primo giocatore.
    - Mescola le 7 carte Investigatore e distribuiscine 2 sul tavolo. Il primo giocatore sceglie una carta Investigatore. Quella carta

viene sostituita e il giocatore successivo può scegliere tra quelle 2 carte. Continua finché tutti i giocatori non hanno scelto una carta Investigatore.

- Posiziona la miniatura dell'Investigatore corrispondente di ogni giocatore alla Stazione dei Treni di Arkham. Ogni giocatore prende 4 segnalini sanità e si assicura che la propria carta Investigatore sia rivolta dal lato sano (come illustrato qui).
- Ogni giocatore prende anche una carta Riferimento.
- Ritorna nella scatola le miniature degli investigatori non utilizzate, insieme alle carte Investigatore e Riferimento rimanenti.

4. IMPOSTARE LA DIFFICOLTÀ DEL GIOCO A seconda del livello di difficoltà scelto, regola il numero di carte Indizio come segue:
    - Per la partita introduttiva, lascia tutte e 44 le carte Indizio nel mazzo.
    - Per la partita standard, rimuovi 1 carta Indizio di ogni colore dal mazzo.
    - Per la partita esperta, rimuovi 2 carte Indizio di ogni colore dal mazzo.
5. DARE LE CARTE A OGNI GIOCATORE E PREPARARE IL MAZZO DELLE RELIQUIE Seleziona casualmente 4/5/6 carte Reliquia con 2/3/4 giocatori e mescolale insieme alle carte Indizio rimanenti per formare il mazzo Giocatore. Metti le carte Reliquia non utilizzate a

faccia in giù di lato per formare una pila di Reliquie. Distribuisci le carte a ciascun giocatore per formare le loro mani iniziali. Da' le carte in base al numero di giocatori:

- Partita a 2 giocatori: 4 carte
- Partita a 3 giocatori: 3 carte
- Partita a 4 giocatori: 2 carte (Suggeriamo ai giocatori di tenere le carte scoperte in ogni momento).

6. PREPARARE IL MAZZO DELLE RELIQUIE (Nota: preparazione del mazzo Giocatore) Dividi le carte Giocatore rimanenti in quattro mucchietti a faccia in giù, il più possibile uguali per dimensioni. Mescola 1 carta "Il male si muove" in ogni mucchietto, a faccia in giù. Nello spazio ad esso riservato, impila questi mucchietti per formare il mazzo Giocatore, posizionando i mucchietti più piccoli sul fondo.
7. POSIZIONARE CULTISTI E SHOGGOTH Mescola tutte le carte Evocazione insieme e mettile nello spazio apposito come mazzo Evocazione.
    - Scopri le prime 2 carte e posiziona 3 cultisti su ciascuno di questi luoghi.
    - Scopri altre 2 carte e posiziona 2 cultisti su ciascuno di questi luoghi.
    - Scopri altre 2 carte e posiziona 1 cultista su ciascuno di questi luoghi.

- Infine, scopri un'altra carta e posiziona 1 Shoggoth in questo luogo.
- Metti tutte le carte Evocazione pescate scoperte nella pila degli scarti delle Evocazioni.

8. INIZIARE A GIOCARE Inizia il primo giocatore.

LO SVOLGIMENTO DEL TURNO

Il turno di ciascun giocatore è diviso in 3 fasi:

1. ESEUIGRE 4 AZIONI.
2. PESCARE 2 CARTE GIOCATORE (e risolvere le carte "Il male si muove").
3. RIVELARE LE CARTE EVOCAZIONE.

Dopo che un giocatore ha finito di risolvere le carte Evocazione, il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

I giocatori dovrebbero darsi liberamente consigli a vicenda. Lasciate che tutti offrano opinioni e idee. Tuttavia, il giocatore il cui turno è in corso decide cosa fare.

La tua mano può contenere carte Indizio e Reliquia. Le carte Indizio vengono usate in alcune azioni e le carte Reliquia possono essere giocate in qualsiasi momento.

1. AZIONI

Puoi compiere fino a 4 azioni per turno (come mostrato sul lato sano della tua carta Investigatore).

Seleziona qualsiasi combinazione delle azioni elencate di seguito. Puoi compiere la stessa azione più volte, ciascuna delle quali conta come 1 azione. Le abilità speciali del tuo investigatore possono modificare il modo in cui viene compiuta un'azione. Alcune azioni comportano lo scarto di una carta dalla mano; tutti questi scarti vanno nella pila degli scarti del Giocatore.

AZIONI DI MOVIMENTO

Se qualsiasi movimento comporta l'ingresso in un luogo occupato da uno Shoggoth, devi tirare il dado Sanità.

- CAMMINARE: Muoviti dalla tua posizione attuale a un luogo collegato da una linea.
- PRENDERE UN AUTOBUS: Trovandoti in un luogo con stazione degli autobus, puoi compiere questa azione in due modi:
    1. Scarta una carta Indizio per muoverti in qualsiasi luogo della città raffigurata sulla carta.
    2. Scarta una carta Indizio corrispondente alla città in cui ti trovi per muoverti in qualsiasi luogo di qualsiasi città.

- USARE UNA PORTA: Muoviti da una posizione con porta a un'altra posizione con porta. I giocatori non possono muoversi verso o da porte sigillate. Se, dopo aver usato una porta, ti trovi in un luogo con uno Shoggoth, tira il dado Sanità due volte: una volta per aver usato la porta e un'altra volta per essere entrato in un luogo con uno Shoggoth.

AZIONI SPECIALI

- DARE O PRENDERE 1 CARTA INDIZIO: Puoi compiere questa azione in due modi:
    1. Da' una carta Indizio che corrisponde alla città in cui ti trovi a un altro giocatore, oppure
    2. Prendi una carta Indizio che corrisponde alla città in cui ti trovi da un altro giocatore. Per entrambe queste azioni, entrambi dovete trovarvi nello stesso luogo e dovete essere d'accordo. Se il giocatore che riceve la carta ora ha più di 7 carte, deve immediatamente scartare una carta o giocare una carta Reliquia.
- DARE O PRENDERE 1 CARTA RELIQUIA: In qualsiasi momento, puoi compiere l'azione Dare o Prendere 1 carta Reliquia gratuitamente con un giocatore nel tuo luogo.
- SCONFIGGERE UN CULTISTA: Rimuovi 1 miniatura cultista dal luogo in cui ti trovi, rimettendola nella riserva.

- SCONFIGGERE UNO SHOGGOTH (3 AZIONI): Rimuovi 1 miniatura Shoggoth dal luogo in cui ti trovi, rimettendola nella riserva. A causa del loro indicibile orrore, sconfiggere uno Shoggoth richiede 3 azioni e queste 3 azioni devono essere spese tutte nello stesso turno. Dopo aver sconfitto uno Shoggoth con questa azione, pesca una carta Reliquia dalla pila delle Reliquie e aggiungila alla tua mano.
- SIGILLARE UNA PORTA: In un luogo con una porta, scarta 5 carte Indizio dalla tua mano che corrispondono tutte alla città in cui ti trovi. Quando sigilli una porta, posiziona il segnalino Sigillo corrispondente sulla porta, quindi rimuovi 1 cultista da ciascun luogo nella città la cui porta hai appena sigillato e rimettili nella riserva.

2. PESCARE LE CARTE

Dopo aver compiuto 4 azioni, pesca insieme le prime 2 carte dal mazzo Giocatore.

Se, nel momento in cui stai per pescare, ci sono meno di 2 carte rimaste nel mazzo Giocatore, la partita termina e la vostra squadra ha perso! (Non rimescolare gli scarti per formare un nuovo mazzo).

CARTE "IL MALE SI MUOVE"

Se le tue pescate includono carte "Il male si muove", compi immediatamente i seguenti passaggi in ordine (una volta pescata una

carta "Il male si muove", devi risolverla completamente prima di giocare una carta Reliquia):

1. Combatti la follia: Tira il dado Sanità e applica il suo risultato.
2. Risveglio: Rivela il Grande Antico successivo.
3. Compare uno Shoggoth: Pesca la carta in fondo al mazzo Evocazione e metti una miniatura Shoggoth in quel luogo. Scarta questa carta nella pila degli scarti delle Evocazioni. (Se non puoi posizionare uno Shoggoth sul tabellone perché non ce ne sono più nella riserva, la partita termina e la tua squadra ha perso!)
4. I cultisti si raggruppano: Rimescola solo le carte nella pila degli scarti delle Evocazioni e mettile sopra al mazzo Evocazione.

Nota: È raro, ma possibile, pescare 2 carte "Il male si muove" contemporaneamente. In questo caso, compi tutti e quattro i passaggi precedenti una prima volta e poi di nuovo.

Dopo aver risolto qualsiasi carta "Il male si muove", rimuovila dal gioco. Non pescare carte di sostituzione per esse.

LIMITE DELLA MANO

Il limite della mano è di 7 carte in ogni momento. Se ti trovi ad avere più di 7 carte in mano (dopo aver risolto eventuali carte "Il male si muove"

pescate), scarta carte o gioca carte Reliquia finché non hai 7 carte in mano.

3. EVOCAZIONE

Gira tante carte Evocazione quant'è l'attuale tasso di evocazione. Questo numero si trova sotto il Grande Antico rivelato più a destra, oppure è 2 se non ci sono Grandi Antichi rivelati (il tasso di evocazione iniziale). Gira queste carte una alla volta, posizionando un cultista sul luogo indicato su ciascuna carta. Scarta la carta nella pila degli scarti delle Evocazioni.

- Rituali di Risveglio: Se il luogo ha già 3 cultisti, non posizionare un 4° cultista. Invece, si verifica un rituale di risveglio.
- Movimento degli Shoggoth: Ciascuna di queste icone sulle carte Evocazione indica che ogni Shoggoth si muove di un luogo più vicino alla porta aperta più vicina.

Se il mazzo Evocazione esaurisce le carte, rimescola la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo Evocazione.

TIRI DI SANITÀ

Devi tirare il dado Sanità:

- dopo aver completato l'azione Usare una Porta,
- dopo aver risolto gli effetti di una carta Reliquia,

- quando entri in un luogo con uno Shoggoth o uno Shoggoth entra nel tuo luogo,
- come primo passo di una carta "Il male si muove" pescata.

EFFETTI DEL DADO SANITÀ

- VUOTO (Facciata vuota): Non accade nulla.
- DELIRANTE: Perdi 1 segnalino sanità.
- PSICOTICO: Perdi 2 segnalini sanità.
- PARANOICO: Aggiungi 2 cultisti al tuo luogo attuale.

INVESTIGATORI IMPAZZITI

Se in qualsiasi momento un investigatore perde tutti i suoi segnalini sanità, impazzisce. Gira la sua carta per mostrare che subisce i seguenti effetti:

- Hanno un'azione in meno ogni turno, come mostrato sul loro lato folle.
- La loro abilità speciale cambia per riflettere lo stato mentale.
- Cura della follia: Se un investigatore folle sigilla una porta, viene immediatamente trasportato alla Chiesa o all'Ospedale (a sua scelta). Rigira la sua carta sul lato sano, recupera la sanità iniziale, le abilità e il numero di azioni, e guadagna immediatamente 1 azione nel proprio turno.

FINE DELLA PARTITA

- I giocatori vincono non appena tutte e 4 le porte sono sigillate.
- I giocatori perdono se si verifica una delle seguenti condizioni:
    - L'ultimo Grande Antico (Cthulhu) si risveglia,
    - Non ci sono più miniature di cultisti da aggiungere al tabellone quando necessario,
    - Non ci sono più miniature di Shoggoth da aggiungere al tabellone quando necessario,
    - Un giocatore non può pescare 2 carte Giocatore dopo aver compiuto le proprie azioni, oppure
    - Tutti i giocatori sono impazziti.

❓ DOMANDE O APPROFONDIMENTI?

Hai bisogno di chiarimenti su qualche regola specifica, abilità degli investigatori o dettagli sulle carte Reliquia? Fammi sapere!