

ARKHAM  
HORROR™  
INVESTIGATORS  
GAMEBOOKS

ARKHAM HORROR  
INVESTIGATORS  
GAMEBOOKS

COME  
SI GIOCA



vincent books



## SALVE, INVESTIGATORE.

*Ti diamo il benvenuto ad Arkham.*

Avventurandoti tra le pagine di questo Gamebook Investigativo, hai assunto il ruolo di una delle coraggiose anime investigatrici col desiderio di svelare la verità che si cela dietro i bizzarri avvenimenti della leggendaria città infestata di Arkham.

Un gamebook è sia un libro che un gioco. Le scelte che farai, oltre ai tuoi successi in prove di **VOLONTÀ**, **INTELLETTO** e **COMBATTIMENTO**, determineranno il tuo percorso attraverso il libro, decidendo la vittoria o la sconfitta nei tuoi tentativi di dipanare il sinistro mistero al suo interno. Se hai già giocato ad altri librigame di avventura, avrai già familiarità con questo concetto, ma questa è Arkham e certe cose sono un po'... diverse. Dunque, ti conviene leggere le poche pagine che seguono prima di iniziare la tua indagine.

A differenza di gran parte degli altri giochi, non c'è bisogno di imparare tutte le regole prima di iniziare a giocare, ma dovresti comprendere appieno cosa significhi investigare da queste parti. Prendi nota di nomi, luoghi e qualsiasi altra cosa possa dimostrarsi utile per te durante l'avventura. Alcuni indizi sono palesi, mentre altri più oscuri. Se non hai mai giocato a questo tipo di avventura, o semplicemente fremi dalla voglia di iniziare, puoi scegliere di tralasciare alcune delle istruzioni che seguono e tuffarti nell'indagine. Questo libro presenta scelte che dovrai compiere e prove che dovrai affrontare man mano che andrai avanti. Tuttavia, se ti incuriosisce comprendere le ulteriori complessità, ci sono ancora un paio di cose di cui avrai bisogno prima di iniziare e altre informazioni utili da sapere.



## MATERIALE NECESSARIO

Avrai bisogno di alcuni dadi a sei facce standard, un paio dovrebbero bastare. Prendili ora... ottimo lavoro. Avrai inoltre bisogno di qualcosa per tenere traccia dei progressi dell'Investigatore che sceglierai. Puoi usare (o fotocopiare, se preferisci) la scheda personaggio in fondo al libro, un blocco note o un pezzo di carta. La scheda personaggio è inoltre disponibile per il download sul nostro sito [ravendistribution.it/arkham-horror](http://ravendistribution.it/arkham-horror). Ti servirà qualcosa per scrivere, e dal momento che gli Investigatori possono ottenere e perdere **INDIZI**, **RISORSE**, **SALUTE**, **SANITÀ MENTALE**, **[OGGETTI]** e **{CAPACITÀ}** nel corso delle indagini, una matita sarà l'ideale. Ma la cosa più importante sarà la scelta del tuo Investigatore di cui interpreterai il ruolo appena entrerai nell'avventura.

## SCELTA DELL'INVESTIGATORE

I profili dei tre Investigatori sono disponibili alle pagine seguenti: la cameriera Agnes Baker, il pugile Nathaniel Cho e il reporter Rex Murphy. Altri Investigatori sono disponibili per il download sul nostro sito, ma se questa è la prima volta che affrontate un Gamebook Investigativo, si consiglia di utilizzare uno dei tre Investigatori allegati a questo volume.

Il profilo di ogni Investigatore mostra tutte le sue abilità, le sue capacità, le sue debolezze e i suoi oggetti, insieme ai valori di **SALUTE** e **SANITÀ MENTALE** di partenza. Prima di cominciare, dovrete copiare queste caratteristiche sulla vostra scheda personaggio, o semplicemente scaricare dal nostro sito la versione precompilata della scheda personaggio per l'Investigatore selezionato.



## **SCHEDA PERSONAGGIO**

Ora che hai la tua scheda personaggio è ora di iniziare, ma è meglio aggiungere qualche altra informazione. La tua scheda personaggio ti rappresenta nel ruolo dell'Investigatore scelto, il suo destino è il tuo. La scheda personaggio tiene traccia dei tuoi progressi attraverso alcune statistiche di gioco e fornisce spazio utile per annotare tutto ciò che otterrai sulla strada, come **INDIZI** e **RISORSE**.

## **ABILITÀ: VOLONTÀ, INTELLETTO E COMBATTIMENTO**

Ogni Investigatore ha tre abilità: **VOLONTÀ**, **INTELLETTO** e **COMBATTIMENTO**. Nel corso dell'avventura, affronterai sfide che richiederanno prova di queste abilità in modi differenti. Quando affronterai una di queste prove, il testo stesso ti spiegherà come risolverla. Ogni abilità è rappresentata da un numero, che può occasionalmente cambiare durante l'indagine.

## **SALUTE E SANITÀ MENTALE**

Queste due statistiche di gioco descrivono il benessere fisico e mentale attuale dell'Investigatore che interpreti. Come le abilità, sono rappresentate da numeri che tendono a diminuire nel corso dell'avventura, andando addirittura in negativo, ma possono anche risalire. Un valore basso di **SALUTE** o di **SANITÀ MENTALE** impatterà negativamente sulle tue possibilità quando affronterai le varie sfide. Tuttavia, qualora dovessero scendere al di sotto dello zero, ti invitiamo a fare riferimento alla scheda personaggio per scoprire quali impatti ti influenzeranno costantemente. Dunque, cerca di non perdere il senno, se non ti spiace.



## CAPACITÀ E DEBOLEZZE

Le Capacità e le Debolezze rappresentano attitudini o limitazioni speciali specifiche del personaggio che hai scelto. Di solito si parte con un numero esiguo, ma se ne possono acquisire ulteriori tipi man mano che l'indagine progredisce. Le Capacità e le Debolezze sono rappresentate da parole chiave che non possiedono effetti intrinseci, ma possono innescare bonus o penalità o altri effetti, a seconda delle sfide che incontrerai durante l'avventura. Non avrai bisogno di memorizzarle: quando il testo menziona una Capacità o una Debolezza, dovrai verificare sulla tua scheda personaggio se l'effetto descritto si applica o meno.

A volte, è possibile ottenere capacità o debolezze durante l'indagine. I misteri che avvolgono Arkham non sono per i deboli di cuore e possono far sussultare qualsiasi Investigatore, donando debolezze come **{TORMENTO}** o **{PARANOIA}** di cui non ci si sbarazza facilmente. È vero, si possono ottenere anche grandi poteri e capacità... se si hanno abbastanza forza e saggezza per ottenerli. Anche di questi, per fortuna o forse no, non ci si sbarazza in maniera semplice.

La maggior parte degli Investigatori inizia con una Capacità Maggiore e una Debolezza Maggiore. È possibile averne solo una di ciascuna, e non è possibile perderle né ottenerle nel corso dell'avventura. Queste Capacità e Debolezze Maggiori rappresentano gli aspetti chiave della personalità del tuo Investigatore, e forniscono una regola speciale che renderà l'avventura unica per te e il tuo personaggio. Ulteriori dettagli al riguardo si trovano sul profilo del tuo Investigatore.

In certi casi potrebbero servire Capacità che non possiede nessun Investigatore. Questo accade perché sarà possibile giocare questa avventura anche con i personaggi che troverai nei prossimi libri della serie.



## DESTINO

I misteri sempre più profondi e le loro conseguenze impatteranno non solo su di te ma anche sul mondo circostante. Mentre Arkham lotta per non sprofondare nell'oscurità, la condizione dell'ambiente si modifica di conseguenza. Il valore di **DESTINO** aumenterà man mano che svelerai i misteri di questa avventura, a rappresentare una condizione peggiorativa per l'umanità, ma più favorevole per le creature e gli Antichi che infestano Arkham. Ottenere aumenti di **DESTINO** è altamente sconsigliato. Cerca di non consegnare l'universo nelle mani di esseri soprannaturali, d'accordo?

## OGGETTI

Gli oggetti sono esattamente quello che ti aspetti: vari utensili che un Investigatore può portare con sé e raccogliere lungo la via. Per esempio, ora hai una **[MATITA]** e i **[DADI A SEI FACCE]**. Questi oggetti sono parole chiave senza proprietà speciali, ma che possono rivelarsi utili in alcune circostanze nel corso dell'avventura.

La maggior parte dei personaggi possiede un oggetto di partenza, che rappresenta un bene personale particolarmente utile o dal grande valore affettivo ritrovabile sul profilo dell'Investigatore, e che potrebbe tornare utile in alcuni punti dell'avventura. Tali oggetti sono specifici per un determinato Investigatore e non possono essere persi né trasferiti né ottenuti.

Come detto sopra, è possibile trovare e raccogliere altri oggetti durante le indagini ad Arkham e i dialoghi con i suoi eccentrici abitanti, ma se gli oggetti che incontri non sono annotati tra parentesi quadre, come la vostra **[MATITA]**, non possono essere raccolti. Annota sulla tua scheda personaggio gli oggetti raccolti ma selezionali con cautela. Alcuni si riveleranno utili per combattere le orrende creature, altri potrebbero minare la vostra tanto preziosa sanità mentale. Si dice che un grande potere corrompa le anime...



## INDIZI E RISORSE

Durante le investigazioni, si spera che scoprirai molti **INDIZI** lungo la strada e che potrai raccogliere **RISORSE** che possono aiutarti quando le cose si mettono male. Gli Investigatori iniziano con **0 INDIZI** e **0 RISORSE** ma possono acquisirne nel corso dell'avventura. Quando acquisisci un **INDIZIO** o una **RISORSA**, aggiungi una spunta nella casella relativa sulla tua scheda personaggio. Ci saranno opportunità per spendere **INDIZI** e **RISORSE**, in modo da semplificare alcune prove o alcuni enigmi che affronterai. Se scegli di farlo, cancella il numero appropriato di spunte sulla tua scheda personaggio, oppure fai riferimento al profilo del tuo Investigatore nel caso abbia capacità specifiche che impattano la spesa di **INDIZI** e **RISORSE**.

## TE LA SENTI DI INIZIARE?

Speriamo proprio di sì. Non sarà una passeggiata ma trovare il coraggio di fare il primo passo è la parte più ostica. D'ora in avanti le tue possibilità di successo dipenderanno dalle tue scelte e dalla strada che imboccherai, nonché dalle abilità e da un pizzico di fortuna.

Questo gamebook è composto da una serie di paragrafi numerati. In base alle tue scelte (o ai successi in alcune prove, sfide o enigmi), riceverai indicazione di spostarti in uno specifico paragrafo numerato al termine di ogni passo. Se te la senti di iniziare, volta qualche pagina, leggi il prologo dell'Investigatore selezionato e buona fortuna. Arkham e il mondo così come lo conosciamo sono nelle tue mani.



# VIVI ARKHAM IN PRIMA PERSONA, PERCHÉ LE TUE SCELTE FARANNO LA STORIA NEI NUOVI INVESTIGATORS GAMEBOOKS



Scarica le schede aggiuntive  
degli investigatori dal sito:  
[www.ravendistribution.it/  
arkham-horror](http://www.ravendistribution.it/arkham-horror)

Arkham Horror Investigators Gamebooks

© 2025 Raven Distribution srl

Prima edizione © 2024 Aconyte Books

Tutti i diritti riservati.

È permesso fare una copia di questo documento per uso personale.



**RAVEN DISTRIBUTION** srl

Via Giuseppe Fanin 30,  
40026 Imola (BO)

[www.ravendistribution.it](http://www.ravendistribution.it)

