

ARKHAM HORROR®

IL GIOCO DI CARTE



Chiarimenti, Errata e Domande Ricorrenti

FAQ versione 2.5/Valide da febbraio 2026

Cambiamenti:

- | | | |
|-------------------------------|-----------------------------|---|
| ◆ 2 - Errata | ◆ 14 - Capacità delle Carte | ◆ 31 - Ultimatum e Favori |
| ◆ 9 - Concetti di Gioco | ◆ 18 - Domande Ricorrenti | ◆ 32 - Rifrazioni |
| ◆ 9 - Chiarimenti alle Regole | ◆ 29 - Elenco dei Tabù | ◆ 33 - Ambiente Attuale, Legacy e Limitato (Beta) |

Questo documento contiene le domande ricorrenti, i chiarimenti relativi alle regole più complesse e gli errata di *Arkham Horror: Il Gioco di Carte*. La versione più recente di questo documento è considerata un supplemento al Compendio delle Regole di *Arkham Horror: Il Gioco di Carte*. **Le ultime aggiunte rispetto alle versioni precedenti sono scritte in rosso.**

Errata

Questa sezione descrive i cambiamenti ufficiali alle carte e al regolamento nella versione italiana (i cambiamenti della versione inglese possono essere consultati nelle FAQ scaricabili dal sito di Fantasy Flight Games). Tali cambiamenti potrebbero essere già corretti nelle ristampe dei prodotti specificati. A meno che non compaia un errata a seguire, la stampa è considerata accurata e sovrascrive ogni altra stampa (come carte promozionali o contenute nei kit OP). I riferimenti a ogni carta si riferiscono al prodotto meno recente in cui compaiono. È possibile scaricare le immagini ad alta risoluzione delle versioni aggiornate di ogni carta dalla [cartella dedicata di Arkham Horror LCG](#) in qualsiasi momento.

Carte Giocatore

- 262 - Strana Soluzione (Mistura Risanante)
- 263 - Strana Soluzione (Icore Acido)
- 264 - Strana Soluzione (Variante Congelante)
- 4 - Strana Soluzione (Elisir Rinvigorente)
- 192 - Geroglifici Arcani (Pietre di Guida)
- 193 - Geroglifici Arcani (Antica Profezia)
- 4 - Geroglifici Arcani (Marchi di Iside)
- 230 - Pietra Antica (Conoscenza degli Antichi)
- 231 - Pietra Antica (Menti in Armonia)
- 4 - Pietra Antica (Pensieri Fugaci)
- 236 - Diario dei Sogni (Sogni di un Esploratore)
- 237 - Diario dei Sogni (Sogni di un Folle)
- 238 - Diario dei Sogni (Sogni di un Bambino)
- 191 - Grimorio Criptico (Testo dell'Araldo Antico)
- 192 - Grimorio Criptico (Testo del Guardiano Antico)
- 29 - Tomo Proibito (Conoscenza Oscura)
- 30 - Tomo Proibito (Segreti Rivelati)

La restrizione nell'acquisizione di ognuna di queste carte diventa la parola chiave Analizzato.

14 - Amuleto di Wendy

La capacità **Obbligo** di questa carta diventa:

“Obbligo – Dopo che hai giocato un evento o scartato un evento dal gioco: Collocalo...”

71 - Statua Grottesca

La capacità  di questa carta diventa:

“Quando stai per rivelare 1 segnalino caos, spendi 1 carica: Rivela 2 segnalini caos invece di 1. Scegli 1 di quei segnalini da risolvere e ignora l'altro.”

1 - Zoey Samaras

L'ultima parte delle **Opzioni del Mazzo** diventa:

“[...] fino a 5 altre carte di livello 0 di qualsiasi altra classe (, , ) e/o .

2 - Rex Murphy

L'ultima parte delle **Opzioni del Mazzo** diventa:

“[...] fino a 5 altre carte di livello 0 di qualsiasi altra classe (, , ) e/o .

3 - Jenny Barnes

L'ultima parte delle **Opzioni del Mazzo** diventa:

“[...] fino a 5 altre carte di livello 0 di qualsiasi altra classe (, , ) e/o .

4 - Jim Culver

L'ultima parte delle **Opzioni del Mazzo** diventa:

“[...] fino a 5 altre carte di livello 0 di qualsiasi altra classe (, , ) e/o .

5 - “Ashcan” Pete

L'ultima parte delle **Opzioni del Mazzo** diventa:

“[...] fino a 5 altre carte di livello 0 di qualsiasi altra classe (, , ) e/o .

7 - Punire i Perversi

La capacità **Obbligo** di questa carta diventa:

“Obbligo – Quando la partita termina, se il nemico con questa sventura è in gioco: Zoey Samaras subisce 1 trauma mentale.”

11 - Alla Ricerca di Izzie

La capacità **Obbligo** di questa carta diventa:

“Obbligo – Quando la partita termina, se Alla Ricerca di Izzie è in gioco: Jenny Barnes subisce 1 trauma mentale.”

20 - Assistente di Laboratorio

La prima capacità di questa carta diventa:

“Aumenta di 2 il tuo limite di mano.”

230 - Dadi Portafortuna

La capacità  di questa carta diventa:

“Quando riveli 1 segnalino caos non , spendi 2 risorse: Ignora quel segnalino caos e rivela 1 altro segnalino caos. Se riveli un simbolo , rimuovi i Dadi Portafortuna dal gioco (non può essere ignorato/annullato).”

302 - Dott. William T. Maleson

La prima parte della capacità  di questa carta diventa:

“Quando peschi 1 carta incontro dal mazzo degli incontri...”

305 - Orologio d'Oro da Taschino

I simboli  di questa carta diventano invece simboli .

23 - Bauta

24 - Medico della Peste

25 - Pantalone

26 - Volto Indorato

La prima riga di queste carte diventa:

“Limite di 1 carta **Maschera** per investigatore.”

41 - Tracciare il Segno

La seconda capacità di questa carta diventa:

“Diminuisci di 5 il tuo limite di mano.”

153 - Tempesta di Spiriti (livello 0)

8 - Tempesta di Spiriti (livello 3)

273 - Granate Mk 1

La capacità **Combatti** di queste carte diventa: “nel luogo del nemico attaccato” invece di “nel tuo luogo” in tutte le occorrenze.

230 - Pronto Soccorso

La capacità ➡ di questa carta diventa:

"Spendi 1 scorta: Cura 1 danno e 1 orrore a un investigatore o a un supporto **Alleato** nel tuo luogo."

232 - Scorciatoia (livello 2)

La capacità ⚡ di questa carta diventa:

"Esaurisci la Scorciatoia: **Muoviti** (fino a un luogo collegato). Qualsiasi investigatore in questo luogo può innescare questa capacità."

264 - Attenersi ai Piani

La capacità 🕒 di questa carta diventa: "... assegnali a faccia in giù ad Attenersi ai Piani".

311 - Distorsione Temporale

La seconda parte della capacità di questa carta diventa: "*Ritorna a prima di quell'azione (riporta lo stato di gioco esattamente a prima che quell'azione fosse effettuata, considerando comunque la Distorsione Temporale giocata e i suoi costi pagati).*"

2 - Ursula Downs

La capacità 🕒 di questa carta diventa:

"Dopo che ti sei mosso fino a un luogo: Effettua un'azione di indagine. (Limite di una volta per round.)"

4 - Padre Mateo

La capacità 🕒 di questa carta diventa:

"Quando un investigatore rivela un segnalino 🗺️..."

35 - Yaotl

La capacità ⚡ di questa carta diventa:

"Scarta 1 carta dalla cima del tuo mazzo. (Limite di una volta per fase.)"

270 - Passepartout d'Osso

La capacità ➡ di questa carta diventa:

"Se il Passepartout d'Osso si trova nella tua area di gioco, assegna al tuo luogo..."

4 - Barricata (livello 3)

La capacità costante di questa carta diventa:

"Ogni volta che un nemico non **Elite** sta per essere generato nel luogo con questo evento, generalo invece in un luogo collegato, se possibile."

33 - Ispirazione Esoterica

La prima parte della capacità di questa carta diventa:

"Veloce. Gioca solo quando stai per risolvere un effetto su una carta 🗡️ che si innesca quando, dopo o se è stato rivelato un simbolo 🗡️, 🗡️, 🗡️ o 🗡️."

236 - Spirito Guida

La capacità **Obbligo** di questa carta diventa:

"Quando lo Spirito Guida è sconfitto a causa degli orrori: Esilialo."

282 - Specchietto per le Allodole (livello 3)

Il tratto di questa carta diventa **Trucchetto** invece di **Tattica**.

2 - Randall Cho

Il simbolo ⚡ di questa carta diventa invece un simbolo 🕒.

313 - Specchio Sacro

316 - Dizionario Occulto

30 - Miss Doyle

L'ultima riga degli effetti **Obbligo** di queste carte diventa:

"... mettili/e da parte, temporaneamente fuori dal gioco" invece di "rimuovili/e dal gioco."

9 - Scoperta Sconvolgente

La capacità **Rivelazione** di questa carta diventa:

"Rimescola la Scoperta Sconvolgente nel tuo mazzo. Se non puoi farlo, scartala e pesca invece 1 carta dalla cima del mazzo degli incontri."

18 - Lama Famelica

24 - Materializzatore di Sogni

Il costo aggiuntivo di ognuna di queste carte diventa:

"Come costo aggiuntivo per giocare questa carta..."

144 e 224 - Virgil Gray (entrambe le versioni)

La condizione innescante delle capacità **Obbligo** di queste carte diventa:

"Se Virgil Gray lascia il gioco".

195 - Winchester Calibro 35

La capacità di questa carta diventa:

"➡ Spendi 1 munizione: **Combatti**. ..."

27 - In Cerca di Risposte (livello 2)

La capacità di questa carta diventa:

"**Indaga**. Se hai successo, invece di scoprire 1 indizio nel tuo luogo, scopri un totale di 2 indizi tra il tuo luogo e/o i luoghi collegati al tuo."

31 - Lungimiranza

L'ultima parte della capacità di questa carta diventa: "Gioca 1 evento dalla tua mano (pagandone il costo)."

10 - Giubbotto di Pelle

Questa carta ottiene la parola chiave Veloce.

2 - Amanda Sharpe

Il simbolo 🕒 di questa carta diventa invece "**Obbligo** -".

3 - Trish Scarborough

Il tratto **Agency** diventa invece **Agenzia**.

223 - Guida Invisibile

La capacità ⚡ di questa carta diventa:

"... (Limite di una volta per prova.)"

310 - Santuario delle Moire

Aggiungere alla capacità ⚡ di questa carta:

"... Qualsiasi investigatore in questo luogo può innescare questa capacità."

19 - Ben Equipaggiato

L'effetto di questa carta diventa:

"Uno alla volta, gioca..."

100 - Mappa degli Eoni

La capacità ⚡ di questa carta diventa:

"... Scegli ed effettua 2 azioni diverse tra quelle di movimento, elusione e indagine, nell'ordine che preferisci."

20 - Peso dell'Autorità

La capacità **Rivelazione** di questa carta diventa:

"... Altrimenti, per ogni supporto **Alleato** che controlli, scegli se..."

72 - Chuck Fergus (livello 2)

La capacità 🕒 di questa carta diventa:

"Quando giochi un evento **Tattica** o **Trucchetto**, esaurisci Chuck Fergus: Scegli 1 degli effetti seguenti:"

107 - Predatore o Preda

La prima opzione dell'elenco puntato di questa carta diventa:

"Ogni nemico non *Elite* e non impegnato si muove di 1 luogo verso l'investigatore più vicino".

13 - Libro dei Miti Viventi

La parentesi di questa carta diventa:

"(quello di cui ce ne sono di più, in caso di parità scegli tu)"

110 - Forcone

La capacità  di questa carta diventa:

"... assegno al tuo luogo. Il luogo con questo supporto ottiene:"

127 - Competitore Sfavorito

La prima riga di questa carta diventa:

"Permanente. Limite di 1 per mazzo".

9 - Ocula Oscura

La capacità  di questa carta diventa:

" Dopo che hai avuto successo in una prova di abilità, se non ci sono segnalini sigillati su questa carta e non hai liberato un segnalino dall'Ocula Oscura durante questa prova di abilità..."

103 - Katarina Sojka

La capacità  di questa carta diventa:

" Quando stai per rivelare un segnalino caos..."

103 - Sutra Proibito

La capacità  di questa carta diventa  e ottiene:

"... (Limite di una volta per prova.)".

Carte Incontro

40 - Dott. Henry Armitage

La capacità  di questa carta diventa:

"Dopo che hai pescato una carta non debolezza, scarta quella carta ed esaurisci il Dott. Henry Armitage: Ottieni 3 risorse."

78 - Boss del Clover Club

Questa carta ottiene il tratto *Umanoide*.

79 - Peter Clover

Il tratto *Umano* diventa invece *Umanoide*.

97 - Sgherro degli O'Bannion

Il tratto *Umano* diventa invece *Umanoide*.

98 - Gangster

Il tratto *Umano* diventa invece *Umanoide*.

205 - Rovine Bruciate

La prima capacità del lato aperto delle Rovine Bruciate diventa:

"**Obbligo** – Dopo che hai fallito una prova di abilità indagando nelle Rovine Bruciate: Gira 1 indizio sulle Rovine Bruciate sul suo lato destino".

277 - Capitolo 1b – Un Sacrificio Compiuto

La capacità di questa carta diventa:

"Rimuovete tutti gli indizi da ogni luogo in gioco. La presenza arcana che celava il sentiero che sale lungo la collina è scomparsa. Aprite il Sentiero in Salita."

297 - Spazi Intermedi

La capacità di questa carta diventa:

"[...] Ogni investigatore e ogni nemico in un luogo girato in questo modo si muove immediatamente fino al luogo *Colle Guardiano* più vicino. [...]"

61 - La carta di consultazione de L'Ultimo Re

97 - Danza del Re Giallo

160 - Trama 1b—I Pazienti

168/169/170 - Corridoio del Manicomio

186 - Dono della Follia (Pietà)

Il tratto *Pazzo* in ognuna di queste carte diventa *Posseduto* ovunque appare.

65 - Constance Dumaine

66 - Jordan Perry

67 - Ishimaru Haruko

68 - Sebastien Moreau

69 - Ashleigh Clarke

95 - Maniaco

96 - Giovane Psicopatica

182 - Daniel Chesterfield

184 - Paziente Alienato

258 - Guida delle Catacombe

Il tratto *Pazzo* in ognuna di queste carte diventa *Posseduto* ovunque appare.

95 - Maniaco

96 - Giovane Psicopatica

184 - Paziente Alienato

I nomi di queste carte diventano rispettivamente  95 - Veggente del Segno,  96 - Marionetta di Hastur e  184 - Paziente Spiritato.

172 - Cucina

Il nome del lato aperto di questa carta diventa:

"Cucina"

102 - Corrosione

La capacità *Rivelazione* di questa carta diventa:

"Scarta dalla tua area di gioco e/o dalla tua mano..."

121 - Trama 1a - La Verità Nascosta

122 - Trama 2a - Il Maniero a Soqqadro

123 - Trama 3a - Segreti Che Dovrebbero Restare Nascosti

La prima capacità di queste carte diventa:

"Saltate il passo 'collocare 1 destino sulla trama attuale' della Fase dei Miti."

130-132 - Società Storica (*Museo di Storia*)

La capacità di questa carta diventa:

"Finché indagheri in questo luogo, il tuo valore di  non può essere aumentato."

178-181 - Camera di Isolamento

Queste carte perdono il tratto *Manicomio di Arkham*.

246 - Capitolo 3a - La Via Rivelata

Il nome della carta "Passaggio Bloccato" diventa:

"Passaggio Ostruito".

👁 252 - Tunnel delle Candele

La prima capacità di questa carta diventa: “Effettua una prova di 🐉 (3) per decifrare un simbolo antico. Se hai successo, guarda il lato aperto di 1 qualsiasi copia delle Catacombe in gioco. (Limite di una volta in totale per partita.)”

👁 258 - Guida delle Catacombe

La capacità di questa carta diventa: “Negozia. Effettua una prova di 🐉 (4) per interpretare le farneticazioni della guida. Se hai successo, guarda il lato aperto di 1 qualsiasi copia delle Catacombe in gioco. (Limite di una volta in totale per partita.)”

👁 319 - Trama 3a - Morte della Follia

La seconda capacità di questa carta diventa: “Finché un investigatore non ha ‘scoperto il segreto’, Hastur non può essere sconfitto.”

👁 328b – Orientarsi nelle Strade

L'icona 🐉 diventa 🐉.

👁 328b – L'Arco

👁 332 – Hastur (Re in Giallo)

👁 337 – Fosca Maledizione

L'icona 🐉 di ognuna di queste carte diventa 🐉.

👁 338 – Reame della Follia

La capacità Rivelazione di questa carta diventa:

“Scarta carte dalla tua area di gioco e/o dalla tua mano...”

🕒 127 - Capitolo 2d - Artigli d'Ombra

La prima riga del testo tecnico di questa carta diventa:

“Cercate in tutte le aree in gioco e fuori dal gioco 1 Magro Notturmo Cacciatore...”

🕒 130b – Henry Deveau (Rapitore di Alejandro)

La capacità Rivelazione diventa:

“Scambiate questa carta con la versione *Passante* di Henry Deveau, rimuovendo quella versione dal gioco. Assegnate Alejandro Vela messo da parte a Henry Deveau. Proseguite con il Capitolo 3c – Le Peripezie di Alejandro.”

🕒 23 - Offerta Oscura

L'ultima parte della capacità **Obbligo** di questa carta diventa:

“Scartate l'Offerta Oscura. (Massimo una volta per attacco.)”

∞ 163 - Trama 2a – La Morte si Avvicina

La capacità di questa carta diventa:

“I luoghi non possono essere girati sul loro lato non *Spettrale*.”

∞ 164 - Capitolo 1a – A Caccia dei Morti

La capacità di questa carta diventa:

“I luoghi non possono essere girati sul loro lato *Spettrale*.”

∞ 171b - Tombe degli Eretici

La capacità **Infestato** di questa carta diventa:

“Riduci a 1 il tuo valore di 🐉 base fino alla fine del tuo turno successivo.”

∞ 178b - Questione in Sospeso (Portami da lui... / Brucia... / Me l'hanno rubato... / Le mie ossa...)

La prima capacità di queste carte diventa:

“Conserva questa carta nella tua area di minaccia (con questo lato a faccia in su). Se sei eliminato, girala.”

∞ 329 – Capitolo 1b – Il Palazzo dei Grandi Antichi

La seconda riga del testo di gioco diventa:

“Rimescolate nel mazzo del proprietario ogni spazio vuoto e nel mazzo del cosmo ogni luogo in gioco che non sia il Palazzo Terrificante”.

∞ 330 – Capitolo 2a – Nel Dominio di Azathoth

La soglia di indizi di questa carta diventa 2🐉.

∞ 330 – Capitolo 2b – Il Nucleo dell'Universo

La seconda riga del testo di gioco diventa:

“Rimescolate nel mazzo del proprietario ogni spazio vuoto e nel mazzo del cosmo ogni luogo in gioco che non sia la Corte dei Grandi Antichi”.

∞ 27/28 Cantina dei Vini

La capacità di questa carta diventa: “Il Corridoio Vittoriano è collegato alla Cantina dei Vini e viceversa.”

∞ 40 - Striga

Aggiungere alla fine del secondo punto di questa carta:

“Altrimenti, colloca la Striga nella pila degli scarti degli incontri spettrale.”

∞ 60 - Crepaccio Tortuoso

L'ultima frase della capacità **Cosmo** di questa carta diventa:

“Puoi scegliere di non muoverti fino al Crepaccio Tortuoso e collocare invece 1 destino su Azathoth.”

∞ 68 - Energie Instabili

La condizione innescante della prima capacità **Obbligo** di questa carta diventa:

“Dopo che hai lasciato il luogo con questa sventura”.

∞ 214b – Lo Sbarco dalla Galea

Il primo effetto di questa carta diventa:

“Scartate tutti i nemici in questo luogo. Muovete ogni investigatore in questo luogo fino alla Foresta Lunare. Rimuovete questa carta dal gioco.”

🌀 29 – Disturbatore Ultraterreno

La prima capacità di questa carta diventa:

“**Obbligo** – Quando il Disturbatore Ultraterreno sta per subire danni da un attacco: Rimuovete 1 destino dal Disturbatore Ultraterreno. Poi, riducete di 1 i danni inflitti.”

🕒 167 – Capitolo 1a – La Scogliera dei Misteri

La prima capacità di questa carta diventa:

“Le chiavi possono essere ottenute dai luoghi *Y'ha-nthlei* solo usando le capacità 🐉 di tali luoghi.”

🕒 315 – Capitolo 1a – Di Nuovo negli Abissi

La capacità **Obiettivo** di questa carta diventa:

“... potete proseguire con i capitoli.”

🕒 330a/331a - Dagon (*Profondamente Assopito*), Idra (*Profondamente Assopita*)

La condizione innescante delle capacità **Obbligo** di ognuna di queste carte diventa:

“Alla fine della Fase degli Investigatori”.

🐉 96a/96b – Alle Vette Proibite

Gli effetti 🐉 di queste carte diventano:

“Se fallisci, dopo che questa prova è terminata, ...”

135 – Sala della Mappa

La capacità di questa carta diventa: “Scegli 3 luoghi diversi dalla Galleria Nascosta e aprili...”

169 – Massa Protoplasmatica

La capacità **Obbligo** di questa carta diventa:

“... sigillo attivo: La Massa Protoplasmatica si ripristina e risolve nuovamente la Fase dei Nemici (*risolve una seconda volta la sua parola chiave Cacciatore e l'attacco*). (Limite di una volta per fase.)”

21 – Trama 1b – I Morti Rianimati

La fine della prima frase di questa carta diventa:

“... 1 nemico *Rianimato* o *Ghoul* e generatelo in un luogo casuale.”

46 – Trama 1b – Fregati!

Il secondo paragrafo di questa carta diventa: “Trovate il luogo con un bersaglio più vicino alla Chica Roja (o alla sua mini carta)...”

62 – Trama Speciale – Rosso di Rabbia

Questa carta perde tutto il testo narrativo e ottiene:

“**Obbligo** – Quando state per proseguire con la trama per aver raggiunto la soglia di destino: Ogni investigatore è sconfitto e subisce 1 trauma mentale.”

67 – Trama 1b – Nell’Ombra della Luce Vacua

Il primo paragrafo di questa carta, a partire dalla riga 3, diventa:

“... oppure cerca nel mazzo degli incontri e nella pila degli scarti degli incontri 1 nemico *Cultista*, pescalo e fagli ottenere Celato 1...”

69 – Capitolo 2b – La Scoperta del Talismano

L’ultima riga del terzo paragrafo di questo capitolo diventa:

“Mettete da parte, temporaneamente fuori dal gioco, ogni mini carta Celato” invece di “Rimuovete dal gioco ogni mini carta Celato”.

70 – Trama Speciale – L’Inseguimento

Il secondo obiettivo di questa carta diventa:

“Se un nemico con l’Antiprisma Corrotto si trova nei Moli di Galata o se l’investigatore con l’Antiprisma Corrotto è sconfitto, proseguite...”

98 – Capitolo 2b – Verità Taciute

L’ultima riga del primo paragrafo di questo capitolo diventa:

“Poi mettete da parte, temporaneamente fuori dal gioco, ogni mini carta Celato” invece di “Poi rimuovete dal gioco ogni mini carta Celato”.

188 – Corte degli Estranei

La capacità di questa carta diventa:

“... fino alla fine del tuo turno. Se ogni investigatore sopravvissuto ha abbandonato, proseguite immediatamente con il Capitolo 3b.”

220 – Emissario della Società

La capacità costante di questa carta diventa:

“... le mini carte Celato nel suo luogo non possono essere esposte tramite gli effetti delle carte giocatore”.

22 – Frammento Prismatico

La capacità di questa carta diventa:

“Quando l’effetto di una carta scenario o di una carta debolezza sta per farti scartare...”

78 – Spiaggia Invasa da Posidonie

Questa carta ottiene il tratto *Caverna*.

134 - Fienile

La capacità  di questa carta diventa:

“**Obbligo** - ...”

19 - Capitolo 1a - Discesa negli Abissi

L’Obiettivo di questo capitolo diventa:

“... potete proseguire con i capitoli”.

20 - Capitolo 1a - Risalita Lungo la Parete

L’Obiettivo di questo capitolo diventa:

“... potete proseguire con i capitoli”.

89 - Trama 2b – Dalle Ombre

Il secondo paragrafo del testo tecnico diventa:

“Muovete ogni nemico Costrutto Persistente...”

95 - Nucleo della Cripta

La prima frase del lato chiuso di questa carta diventa:

“Il Nucleo della Cripta non può essere allagato e gli investigatori non possono entrarvi”.

174 – Sotto la Città

La capacità **Obbligo** di questa carta diventa:

“...proseguite immediatamente (non rimuovete i destini dalle carte in gioco)”.

191 - Trama Speciale 2b – Rituale di Vincolo

La prima frase di questa trama diventa:

“Se avete proseguito con la trama raggiungendo la soglia di destino, ogni investigatore è sconfitto. Altrimenti:”.

253a - Nessun Posto Come Casa

La prima capacità **Obbligo** di questa carta diventa:

“Quando apri un luogo o metti in gioco un nuovo luogo: Rimuovi...”

Compendio delle Regole

COLLEZIONE

Aggiungere i punti seguenti:

- “La collezione esiste al di fuori della partita. Gli effetti che cercano nella collezione non possono cercare nelle aree in gioco, come i mazzi o le carte messe da parte.”
- “Se un giocatore possiede più copie di un singolo prodotto, la sua collezione è ancora definita (ai fini degli effetti di gioco) come contenente solo una singola copia di ogni prodotto unico che possiede.”

COSTO

Il terzo punto diventa:

“Quando un giocatore esaurisce, sacrifica o usa in altri modi delle carte per pagare dei costi, tali carte devono essere in gioco e sotto il controllo di quel giocatore (a meno che il costo non specifichi uno stato fuori dal gioco).”

DEBOLEZZA

Il quinto punto diventa:

“Se una debolezza viene aggiunta al mazzo, alla mano o all’area di minaccia di un giocatore durante lo svolgimento di uno scenario, quella debolezza rimane nel mazzo di quell’investigatore per il resto della campagna (a meno che non sia rimossa dalla campagna dalla capacità di una carta o dalla risoluzione di uno scenario).”

DOVERE

L'intera voce viene sostituita con:

"Scegliere se..."

Se un investigatore riceve l'istruzione di "scegliere se... oppure..." (o una sua variante), quell'investigatore è obbligato a scegliere un'opzione che abbia il potenziale di cambiare lo stato di gioco (*per esempio, se una carta dice "scegli se spendere 1 indizio oppure subire 2 danni", non è possibile scegliere la prima opzione qualora non si possiedano indizi*).

- Se l'istruzione recita di "poter scegliere se... oppure..." (o una sua variante), è consentito scegliere qualsiasi risoluzione dell'effetto, anche un'opzione che non cambia lo stato di gioco."

ELIMINAZIONE

Aggiungere il passo 0 prima del passo 1:

"0. Al fine di risolvere una carta debolezza, la partita è considerata terminata per quel giocatore. Il giocatore innesca ogni capacità "quando la partita termina" presente nelle debolezze in gioco che possiede, poi rimuove dal gioco quelle debolezze."

PERMANENTE

Il quarto punto diventa:

"Una carta con Permanente non può lasciare il gioco in alcun modo (tranne che per eliminazione)".

Aggiungere il punto seguente:

"Una volta aggiunte a un mazzo, le carte con Permanente non possono essere rimosse dal mazzo né sostituite, salvo diversamente specificato."

Aggiungere il punto seguente:

"Il riquadro di testo di una carta con Permanente non può diventare vuoto, né quella carta può essere considerata come se avesse il riquadro di testo vuoto."

SLOT

L'ultimo paragrafo diventa:

"Se giocare oppure ottenere il controllo di un supporto dovesse portare un investigatore oltre il suo limite di slot per quel tipo di supporto, l'investigatore deve scegliere e scartare gli altri supporti sotto il suo controllo per fare spazio a quello appena acquisito."

NASCOSTO (regole ne *La Strada per Carcosa* e *I Divoratori di Sogni*)

Il terzo punto (o la sesta frase, a seconda dell'edizione) diventa:

"Una carta con Nascondito conta al fine di determinare il vostro limite di mano, ma non può lasciare la vostra mano in alcun modo ad eccezione di quello descritto sulla carta."

Manuale di Gioco

FASE DEI MITI

La voce **Nemico** del punto 3 di pagina 13 diventa:

"**Nemico** – Quando viene pescata una carta nemico, quel nemico viene generato impegnato con l'investigatore che ha pescato la carta, a meno che non possieda un'istruzione **Generazione**: in quel caso, viene generato nel luogo indicato da quell'istruzione."

Il regolamento in proposito è già corretto e aggiornato nel Compendio delle Regole, quindi in ogni caso è sempre quest'ultimo a fare fede (secondo la regola d'oro).

Guida alla Campagna

Sangue sull'Altare

Nella risoluzione "se nessuna risoluzione è stata raggiunta", aggiungere tra il terzo e il quarto punto:

"Se il dottor Henry Armitage non è un sacrificio a Yog-Sothoth, annotate nel Diario della Campagna che il dottor Henry Armitage è sopravvissuto all'Eredità di Dunwich".

Verso un Destino Oscuro

Nella Preparazione, gli ultimi due punti diventano:

- "Controllate il Diario della Campagna. Se avete posto fine alle sofferenze di Silas Bishop, i resti del corpo della creatura sono mutati e cresciuti sul Colle Guardiano. Mettete in gioco 1 Conglomerato di Sfere nel Sentiero in Salita. Poi mescolate il resto di quel set nel mazzo degli incontri. La carta è contenuta nel set di incontri Orrendi Abomini, indicato da questa icona:
- Mescolate il resto delle carte incontro per comporre il mazzo degli incontri."

L'Ultimo Re (risoluzioni 1-2-3)

Il Giuramento Impronunciabile (preparazione)

Il tratto **Pazzo** diventa **Posseduto** ovunque appare.

L'Ultimo Re (Risoluzioni 1-2-3)

Interludio I – La Ricompensa della Pazzia

Il titolo dell'interludio I diventa "L'Ombra della Realtà".

Echi dal Passato

Nella Preparazione, l'ultima condizione variabile in base al numero di giocatori diventa:

"Se ci sono 4 giocatori, cercate nei set di incontri radunati 3 copie del Cercatore di Carcosa e generate ogni copia in una Società Storica **Primo Piano** o **Secondo Piano** diversa."

L'ultimo punto della Risoluzione 2 diventa:

"Rimuovete tutti i segnalini  e  dal sacchetto del caos. Poi aggiungete 2 segnalini  al sacchetto del caos."

L'Anima Perduta (interludio II)

La prima parte dell'interludio diventa:

"Se un investigatore ha abbandonato con la versione supporto di Daniel Chesterfield sotto il suo controllo, proseguite con **Daniel è Sopravvissuto**.

Se la versione nemico di Daniel Chesterfield era in gioco quando lo scenario è terminato, proseguite con **Daniel Era Posseduto**.

Se nessuna delle opzioni precedenti è vera, proseguite con **Daniel Non è Sopravvissuto**."

Lo Spettro della Verità

Nel riquadro della modalità autoconclusiva, nel Sogno 1 e nella Preparazione, il nome della carta "Anima Perduta" diventa "Anima Smarrita".

La Maschera Pallida

Nella Preparazione, il nome della carta "Passaggio Bloccato" diventa "Passaggio Ostruito".

Oltre i Confini, sezione "Un Viaggio Silenzioso"

L'effetto di questa sezione diventa:

"Ogni investigatore inizia questo scenario con 2 carte in meno nella sua mano di partenza."

❶ Cuore degli Antichi, Parte 2

Nella Preparazione, il terzo paragrafo diventa:

“Create il mazzo di esplorazione, prendendo i 5 luoghi a un solo lato rimanenti...”

❶ Abissi di Yoth, sezione “Introduzione 8”

Dopo il testo di gioco in questa introduzione, aggiungete il testo seguente:

“Cancellate dal Diario della Campagna che avete ritrovato la reliquia scomparsa e annotate che la reliquia è scomparsa.”

❶ Abissi di Yoth, interludio V: L'Oscurità, sezione “Preoccupazione Crescente”

L'effetto di questa sezione diventa:

“In base livello di difficoltà scelto, aggiungete il relativo segnalino al sacchetto del caos per il resto della campagna: Facile: -3 Standard: -4 Difficile: -5 Esperto: -7”

⚡ L'Usurpatore della Notte, Risoluzione 3

Il secondo punto diventa:

“Un investigatore può scegliere di aggiungere il Khopesh dell'Abisso al suo mazzo (non considerandolo nella dimensione del suo mazzo).”

∞ L'Ora delle Streghe, Preparazione

Il terzo punto diventa:

“Mettete in gioco 5 luoghi Bosco Stregato come indicato di seguito:

In ordine di gioco, ogni investigatore mette in gioco 1 luogo Bosco Stregato casuale davanti a sé finché non ci sono in gioco esattamente 5 luoghi Bosco Stregato (vedi “Smarriti e Separati”, successivamente).

Per esempio: In una partita a 1 giocatore, dovranno esserci 5 luoghi Bosco Stregato davanti a quell'investigatore. In una partita a 2 giocatori, dovranno esserci 3 luoghi Bosco Stregato davanti all'investigatore capo e 2 luoghi Bosco Stregato davanti all'altro investigatore. In una partita a 3 giocatori, dovranno esserci 2 luoghi Bosco Stregato davanti all'investigatore capo, 2 luoghi Bosco Stregato davanti all'investigatore seguente e 1 luogo Bosco Stregato davanti all'ultimo investigatore. In una partita a 4 giocatori, dovranno esserci 2 luoghi Bosco Stregato davanti all'investigatore capo e 1 luogo Bosco Stregato davanti a ogni altro investigatore.”

∞ Interludio IV: Un Fato Inaspettato

Il secondo e il terzo punto diventano:

“Segnate due X. Poi, in base al vostro livello di difficoltà, aggiungete il segnalino seguente al sacchetto del caos per il resto della campagna: Facile: -3. Standard: -4. Difficile: -5. Esperto: -7.”

🐉 Incubo a Occhi Aperti, Risoluzioni 1 e 2

L'ultima parte del secondo punto diventa:

“[...] annotate nel Diario della Campagna de *La Ricerca Onirica* (campagna A) che i sognatori sono sempre più deboli.”

🐉 Il Lato Oscuro della Luna, Livello di Allarme

Il terzo paragrafo diventa:

“Anche se è rappresentato dai segnalini destino, il livello di allarme di un investigatore non rappresenta destini in gioco e non conta al fine di determinare la soglia di destino della trama.”

🌟 La Melma Che Divorò Ogni Cosa, Risoluzione 2

Aggiungere “Strumenti Alieni”, “Nube Corrosiva” e “Uomini-G” alla lista dei supporti in gioco che possono essere aggiunti ai mazzi degli investigatori (Nota: Questi supporti si trovano ne *La Melma Che Divorò Ogni ALTRA Cosa* – i nomi finali potrebbero variare una volta localizzato lo scenario promo)

❶ Ritorno a... Trame del Fato

Aggiungete il seguente punto alla risoluzione di questo scenario:

❷ Se l'Araldo di Valusia è entrato in gioco durante questo scenario:

❖ Se si trova nella galleria delle vittorie, cancellate *l'Araldo è ancora vivo* dal Diario della Campagna.

❖ Se è ancora in gioco o messo da parte, annotate tra parentesi nel Diario della Campagna, accanto a *l'Araldo è ancora vivo*, quanti danni ha subito l'Araldo di Valusia, sostituendo il precedente numero tra parentesi.

🌀 Ombre Sanguigne, Preparazione

Il settimo punto diventa:

“Trovate la carta Chica Roja a due lati, giratela sul lato nemico e risolvete la parola chiave Celato, distribuendo le sue mini carte Celato il più equamente possibile tra i luoghi con un bersaglio.”

🌀 Ombre Sanguigne

Il titolo della carta “Vedere Rosso” diventa “Rosso di Rabbia” ovunque appare.

🌀 Sul Ghiaccio Sottile, Risoluzione 2

Aggiungere il testo seguente al terzo punto di questa risoluzione:

“Se nessun investigatore controllava la Lente Oscura alla fine dello scenario, un investigatore a vostra scelta diventa il suo portatore. Aggiornate il Diario della Campagna di conseguenza.”

🌀 Cani da Guerra, Risoluzione 6

Il secondo punto diventa:

“Annotate nel Diario della Campagna che *sentirete ancora parlare del Cavaliere Purpureo* e *sentirete ancora parlare della Bestia con la Cappa Cremisi*.”

🌀 Ombre Dolorose, Preparazione

Aggiungere il punto seguente dopo il quarto punto:

❖ Radunate ogni mini carta diversivo e la mini carta Tzu San Niang. Mettetele da parte, temporaneamente fuori dal gioco.

🌀 Il Congresso delle Chiavi, Preparazione (v.I e v.III)

I punti che indicano ai giocatori “Radunate ogni mini carta diversivo e ognuna delle mini carte seguenti” vanno spostati prima dei punti che indicano “Trovate ogni nemico *Società*...”.

🌀 Il Congresso delle Chiavi, Preparazione (v.II)

Aggiungere il punto seguente dopo il quarto punto:

❖ Rimuovete dal gioco ogni altro nemico *Società*.

🌟 La Festa di Hemlock Vale, Preparazione della Campagna

Il sacchetto del caos Esperto deve includere un segnalino -7 invece di uno dei segnalini -6.

🌟 Inciso nella Pietra, Il Crollo 4

La terza voce dell'elenco puntato al terzo punto diventa:

“Collocate il supporto Frammento Prismatico messo da parte nel luogo più in basso nella colonna 5”.

🌟 La Casa degli Hemlock, Preparazione

Il settimo punto diventa:

“Mettete da parte, temporaneamente fuori dal gioco, le 5 sventure “Al Fuoco!” e tutte le copie delle sventure Fuori dalle Pareti e Trascinato Dentro. Se il supporto storia Piccola Sylvie non è in gioco, rimuovetelo dal gioco”.

🌟 La Cavità Contorta

Aggiungere il testo seguente prima dell'Introduzione 1:

Non potete giocare questo scenario a meno che non sia la **Notte 1**.

🌟 La Notte Più Lunga

Aggiungere il testo seguente prima dell'Introduzione 1:

Non potete giocare questo scenario a meno che non sia la **Notte 2**.

Preludio: L'Alba dell'Ultimo Giorno, Codex 7

Il primo punto alla voce **Judith 2** diventa:

“Prendi il controllo di Judith Park. Quando questo preludio termina, mettila da parte, temporaneamente fuori dal gioco”.

Preludio: L'Ultima Sera, Codex 13

L'ultima riga del primo riquadro diventa:

“... sotto il tuo controllo. Non puoi innescare il suo Codex durante questo preludio”.

L'Alveare, Preparazione (v.II)

La fine del quinto punto diventa:

“... Orripilante, ogni copia della debolezza Trasformazione Parassitica e il set di incontri *Inevitabile*”.

Il Destino di Arkham Parte I, Preparazione - Parte I

Il quinto punto diventa:

“Radunate il nemico Randall Tillinghast, tutti gli artefatti ottenuti e supporto storia Orrore di Argilla e metteteli da parte, temporaneamente fuori dal gioco”.

Lista dei Traguardi

Il traguardo **In Fondo al Mar** diventa:

“... dopo aver allagato completamente ogni luogo valido”.

Film Fatale, Interludio: Seconda... Azione!, Preparazione de L'Abominevole Contessa

Il terzo punto diventa:

“Generate la Contessa nel Trono di Sangue, con il lato (*Sprezzante e Compiaciuta*) a faccia in su”.

Concetti di Gioco

Questa sezione contiene alcune definizioni, presentate in ordine alfabetico, relative ai termini che hanno un valore tecnico all'interno del gioco.

Annotare - Carta Scenario

A volte una carta scenario richiede ai giocatori di annotare una frase chiave, spesso in seguito a un'azione o a una scelta che hanno effettuato all'interno di quello scenario; questa frase potrebbe essere presa in considerazione successivamente in quello scenario, innescando effetti diversi o aggiuntivi. I giocatori non hanno bisogno di annotare quella frase nel Diario della Campagna (possono scriverla altrove o semplicemente tenerla in mente), poiché avrà importanza solo nel corso dello scenario o durante la sua risoluzione; non devono ricordare quella frase chiave oltre la fine dello scenario in cui compare.

Un effetto “annota (carta scenario)” con un testo coniugato alla seconda persona singolare è da intendersi specifico per l'investigatore che sta risolvendo l'effetto.

Annotare - Diario della Campagna

Ai giocatori sarà spesso richiesto di annotare una frase chiave nel loro Diario della Campagna; a meno che non sia specificato diversamente, tale frase deve essere riportata alla voce “Appunti della Campagna”. Inoltre, la frase deve essere riportata esattamente come è scritta, senza alcuna alterazione.

Esempio: Se vi viene richiesto di annotare nel Diario della Campagna che “siete in ritardo di 4 ore”, non dovete riformulare la frase come “siete abbastanza in ritardo”, poiché quel preciso numero di ore potrebbe essere importante in uno scenario successivo.

Carte Esclusive

Le carte esclusive di un investigatore sono quelle disponibili unicamente per quell'investigatore e che non possono essere incluse nel mazzo di un altro investigatore. Questo include le carte con il testo “Solo mazzo di [investigatore]”, così come le debolezze non base elencate alla voce “Requisiti del Mazzo” che possono essere quindi incluse soltanto nel mazzo di quell'investigatore.

Le carte esclusive sono soggette alle seguenti regole aggiuntive:

- ❖ Il numero di ogni carta esclusiva elencata alla voce “Requisiti del Mazzo” si riferisce alla quantità esatta di copie di quella carta che deve essere inclusa nel mazzo di quell'investigatore. Se non è specificato alcun numero, allora la quantità da considerare è 1. *Per esempio: Nei “Requisiti del Mazzo” di Roland Banks compaiono le carte seguenti: 38 Special di Roland, Insabbiamento, 1 debolezza base casuale”. Roland Banks deve includere esattamente 1 copia della sua carta esclusiva, la 38 Special di Roland. Non gli è consentito di includere più di 1 copia di alcuna di queste carte.*
- ❖ Un investigatore non può giocare **né investire** le carte esclusive di un altro investigatore, controllare le carte esclusive di un altro investigatore mentre sono in gioco né possedere in mano le carte esclusive di un altro investigatore. Se un effetto di gioco sta per forzare un giocatore a prendere il controllo di una carta con la carta esclusiva di un altro investigatore assegnata a essa, quella carta esclusiva viene scartata. *Per esempio: Roland ha in gioco la carta 38 Special di Roland. Ha la carta Lavoro di Squadra che consente agli investigatori nello stesso luogo di scambiare o cedere supporti l'un l'altro. Tuttavia, dal momento che la 38 Special di Roland è una sua carta esclusiva, non può cederla all'altro investigatore.*
- ❖ Le carte esclusive non devono necessariamente rispettare le restrizioni tipiche di costruzione del mazzo e non contano ai fini dei limiti di costruzione del mazzo se altre carte condividono lo stesso nome.

Chiarimenti alle Regole

Questa sezione contiene aggiunte e chiarimenti alle regole del gioco base. Ogni voce è abbinata a un numero di sezione specifico, in modo da renderla facilmente identificabile al momento di prendere decisioni arbitrali, rispondere alle domande o fare riferimento in altri modi alla voce in questione.

Questi chiarimenti dovranno essere usati unitamente al Compendio delle Regole per definire le regole del gioco. Se il testo di questo documento entra direttamente in contraddizione con il Compendio delle Regole, il testo di questo documento ha la precedenza.

1. Svolgimento del Gioco

(1.1) Attacchi di Opportunità

Gli attacchi di opportunità si innescano solo quando 1 o più azioni di un investigatore sono utilizzate per innescare capacità o azioni. Le capacità a innesco gratuito  con l'indicazione in grassetto non provocano attacchi di opportunità.

(1.2) Capacità Innescate

A un investigatore è consentito di usare capacità innescate (capacità ,  e ) dalle seguenti fonti:

- ❖ Una carta in gioco e sotto il suo controllo, inclusa la sua carta investigatore.
- ❖ Una carta scenario che è in gioco e nello stesso luogo dell'investigatore. Questo include il luogo stesso, carte incontro collocate nel luogo e tutte le carte incontro nell'area di minaccia di un qualsiasi investigatore nel luogo.

- ◊ Le attuali carte trama o capitolo.
- ◊ Qualsiasi carta che permette esplicitamente agli investigatori di attivare la propria capacità.

(1.3) Opportunità di Reazione (🔍)

Quando una condizione innescante si risolve, agli investigatori è concessa l'opportunità di risolvere le capacità 🔍 in risposta alla condizione innescante.

Esempio: Roland ha appena sconfitto un nemico e vuole innescare la sua capacità 🔍: "Dopo che hai sconfitto un nemico: Scopri 1 indizio nel tuo luogo". Roland scopre quindi 1 indizio nel suo luogo, poi può giocare "Ecco la Prova!" (🔍 22) in risposta alla sconfitta dello stesso nemico. Dal momento che entrambe le carte hanno la stessa condizione innescante ("Dopo che hai sconfitto un nemico"), l'innescare di una di queste reazioni non impedisce a Roland di innescare l'altra.

(1.4) Sequenze concatenate

Ogni volta che si verifica una condizione innescante, seguire questa procedura:

- (1) eseguire gli effetti "quando..." che interrompono la condizione innescante, (2) risolvere la condizione innescante e infine (3) eseguire gli effetti "dopo..." in risposta alla condizione innescante.

All'interno di questa sequenza, se l'uso di una 🔍 o una capacità **Obbligo** porta a una nuova condizione innescante, il gioco si ferma e inizia una nuova sequenza: (1) eseguire gli effetti "quando..." che interrompono la nuova condizione innescante, (2) risolvere la nuova condizione innescante e infine (3) eseguire gli effetti "dopo..." in risposta alla nuova condizione innescante. Questa è nota come **sequenza concatenata**. Una volta che la sequenza concatenata è stata completata, il gioco ritorna nel punto in cui è stato interrotto, continuando con la sequenza della condizione innescante originaria.

È possibile che una sequenza concatenata generi ulteriori condizioni innescanti (e quindi altre sequenze concatenate). Non c'è alcun limite al numero di sequenze concatenate che possono verificarsi, ma ogni sequenza concatenata deve essere completata prima di tornare alla sequenza che l'ha generata. In pratica, queste sequenze sono risolte nella modalità "ultimo ad entrare, primo ad uscire".

*Esempio: Roland e Agnes sono coinvolti in una feroce battaglia. Roland ha un Cane da Guardia nella sua area di gioco ed è impegnato con una Progenie del Capro con 2 danni. Agnes è impegnata con un Ghoul Tirapiedi. Roland vuole giocare un'Automatica Calibro 45, che provoca un attacco di opportunità da parte della Progenie del Capro, che infligge 1 danno a Roland. Roland assegna questo danno al suo Cane da Guardia, che ha la capacità 🔍: "Quando l'attacco di un nemico infligge danni al Cane da Guardia: infliggi 1 danno al nemico attaccante". Prima di risolvere l'entrata in gioco dell'Automatica Calibro 45 di Roland, si risolve la capacità del Cane da Guardia e viene inflitto 1 danno alla Progenie del Capro, che sarebbe così sconfitta. La Progenie del Capro ha la seguente capacità **Obbligo**: "Quando la Progenie del Capro è sconfitta: Ogni investigatore nel suo luogo subisce 1 orrore". Prima di risolvere il danno inflitto al Cane da Guardia, viene inflitto 1 orrore a ogni investigatore in quel luogo, inclusa Agnes, che ha la capacità 🔍: "Dopo che hai subito 1 o più orrori: Infliggi 1 danno a un nemico nel tuo luogo". Prima di risolvere la sconfitta della Progenie del Capro, Agnes infligge 1 danno al Ghoul Tirapiedi impegnato con lei. Ora che non ci sono ulteriori capacità 🔍 o **Obbligo** da innescare, i giocatori tornano alla condizione innescante precedente e risolvono la sconfitta della Progenie del Capro, e risolvono gli effetti "Dopo..." che possono verificarsi quando viene sconfitta. Poi i giocatori risolvono il danno inflitto al Cane da Guardia, e risolvono gli effetti "Dopo..." che possono verificarsi da quel danno. Infine, i giocatori tornano alla condizione innescante originaria, e Roland può mettere in gioco la sua Automatica Calibro 45.*

(1.5) Scelte e Regola Nera

Quando gli investigatori sono costretti a fare una scelta e ci sono più opzioni valide, l'investigatore capo decide tra quelle opzioni. La Regola Nera non interviene in queste scelte.

Esempio: La Porta Sbarrata recita "Assegna la Porta Sbarrata al luogo con più indizi a cui non sia già stata assegnata una Porta Sbarrata". Se ci sono 3 luoghi in parità per il numero di indizi più alto, e a nessuno di questi è già assegnata una Porta Sbarrata, l'investigatore capo decide tra questi 3 luoghi. I giocatori non sono obbligati a decidere quale di queste 3 opzioni sarebbe oggettivamente la peggiore.

La Regola Nera entra in gioco se i giocatori non riescono a trovare una risposta ad un conflitto di regole o di tempistica, e pertanto non sono in grado di continuare a giocare. È ideata per continuare il gioco quando la ricerca della risposta corretta richiedesse troppo tempo o risultasse sveniente per i giocatori. La Regola Nera è una risposta non esaustiva ai conflitti di regole/tempistica.

(1.6) Costi Aggiuntivi

Alcune carte aggiungono costi aggiuntivi che devono essere pagati per effettuare determinati effetti o azioni, nella forma di "Come costo aggiuntivo per (effetto/azione) devi (costo aggiuntivo)" oppure "Devi (costo aggiunto) per (effetto/azione)".

I costi aggiuntivi sono costi che possono essere pagati al di fuori del normale punto di tempistica del pagamento dei costi (ad esempio, durante la risoluzione di un effetto). Se dovesse risolversi un effetto che richiede un costo aggiuntivo, il costo aggiuntivo deve essere pagato in quel momento.

Se il costo aggiuntivo non può essere pagato, quell'aspetto dell'effetto non si risolve con successo.

I costi aggiuntivi non **vengono pagati quando** un'istruzione obbligatoria (come nella Guida alla Campagna o sul retro di una carta capitolo o trama) richiede a un investigatore di risolvere un effetto.

*Esempio: "Ashcan" Pete è nel Cortile della Miskatonic e attiva la seconda capacità di Duke, che recita: "➡ Esaurisci Duke: **Indaga**. Usa 🧠 base pari a 4. Immediatamente prima di indagare con questo effetto, puoi muoverti fino a un luogo collegato". Pete paga il costo per attivare questa capacità, cioè spendere un'azione ed esaurire Duke. Poi Pete risolve la capacità, muovendosi prima nella Biblioteca Orne, per poi indagare. La Biblioteca Orne tuttavia recita: "Devi spendere 1 azione aggiuntiva per indagare nella Biblioteca Orne". Questo aggiunge un costo aggiuntivo che deve essere pagato al fine di indagare nella Biblioteca Orne. Questo costo aggiuntivo viene pagato quando l'azione di indagare sta per risolversi, al di fuori del normale punto di tempistica del pagamento dei costi. Se Pete non può spendere l'azione aggiuntiva, quell'aspetto dell'effetto di Duke non si risolve con successo.*

(1.7) Risultati della Prova di Abilità e Tempistica Avanzata

Durante il passo "PA.7 Applicare i risultati della prova di abilità" delle Tempistiche delle Prove di Abilità, tutti gli effetti delle prove di abilità con successo sono determinati e risolti uno alla volta. Questo include gli effetti delle prove stesse (come un indizio scoperto indagando, o un danno inflitto durante un attacco), così come gli effetti "Se questa prova ha successo" da capacità di carte o carte abilità investite nella prova.

Le capacità 🔍 e **Obbligo** con una condizione innescante dipendente dal successo o dal fallimento della prova di abilità (come "Dopo che hai indagato con successo", oppure "Dopo che hai fallito una prova di abilità di 2 o più") non si innescano in questo momento. Queste capacità sono innescate durante il passo "PA.6 Determinare il successo/fallimento della prova di abilità".

(1.8) Costo in Punti Esperienza per le Carte di Livello 0

Quando si acquista una nuova carta durante la modalità campagna, un investigatore deve pagare un minimo di 1 punto esperienza: di conseguenza, le carte di livello 0 costano 1 punto esperienza. Tale minimo si applica soltanto quando si acquistano nuove carte. Non altera

permanentemente il livello di una carta o il suo costo in punti esperienza, e non si applica quando si migliora una carta con una versione di livello superiore.

(1.9) Icone Abilità Jolly

Un'icona abilità jolly (?) su una carta giocatore può essere usata come se fosse corrispondente a una qualsiasi altra icona abilità ai fini sia delle capacità delle carte che del conteggio delle icone corrispondenti investite in una prova di abilità. Quando si utilizzano icone jolly ai fini della risoluzione di una capacità di una carta, un giocatore deve dichiarare a quale icona corrisponda l'icona jolly nel momento in cui la carta è utilizzata.

Le icone jolly investite in una prova di abilità sono considerate "corrispondenti" ai fini delle capacità delle carte.

(1.10) Effettuare Azioni Aggiuntive e Perdere Azioni

Alcune capacità delle carte forniscono agli investigatori "azioni aggiuntive". Se un investigatore ha 1 o più azioni aggiuntive durante il proprio turno, la prima azione che effettua che ha i requisiti per quell'azione aggiuntiva utilizza automaticamente quell'azione aggiuntiva.

Esempio: Daisy Walker recita: "Durante il tuo turno, puoi effettuare 1 azione aggiuntiva relativa alle capacità ➤ delle carte Tomo". La prima volta che Daisy lancia una capacità ➤ su una carta Tomo, utilizza automaticamente quell'azione aggiuntiva e non una delle 3 azioni standard di Daisy.

Se un'azione ha i requisiti per più di una azione aggiuntiva di un investigatore, quest'ultimo può scegliere quale azione aggiuntiva utilizzare.

Se un effetto causa a un investigatore la perdita di 1 o più azioni, quell'investigatore ha quell'ammontare di azioni in meno rispetto alle azioni standard da effettuare in quel turno (le tre azioni standard sono le prime da considerare "perse"). Se un investigatore ha soltanto azioni aggiuntive rimanenti, allora perde quelle, in ordine a scelta dell'investigatore.

(1.11) Trasferire gli Investigatori in una Nuova Campagna

Questa sezione spiega come trasferire gli investigatori da una campagna completata a un'altra, come descritto inizialmente nella sezione "Fine... Oppure No?" della Guida alla Campagna de La Notte della Zelota.

Nota: Le regole di gioco standard suggeriscono di iniziare ogni campagna da zero (nuovi mazzi e 0 punti esperienza). La seguente è una variante opzionale che potrebbe influenzare il bilanciamento del gioco. Solo gli investigatori che desiderano il vero caos dovrebbero scegliere questa opzione.

Quando si trasferiscono uno o più investigatori da una campagna completata a una nuova campagna, i giocatori dovrebbero rispettare le seguenti regole:

- ❖ Non è necessario trasferire tutti gli investigatori sopravvissuti nella campagna originaria. È possibile trasferirne solo alcuni e cominciare da zero con altri.
- ❖ I mazzi dell'investigatore restano invariati, inclusi tutti i supporti storia e le debolezze guadagnati nella campagna originaria, così come i punti esperienza guadagnati e i traumi subiti. Inoltre, tutte le note alla voce "Debolezze/Supporti Storia Guadagnati" di quell'investigatore nel Diario della Campagna dovrebbero essere trasferite nella nuova campagna.
- ❖ Tutte le altre note nel Diario della Campagna dovrebbero essere cancellate e non trasferite nella nuova campagna.
- ❖ Il sacchetto del caos è ripristinato: tutti i segnalini caos aggiunti al sacchetto del caos nel corso della campagna originaria vengono rimossi.
- ❖ Se un investigatore ha una capacità che si verifica "all'inizio della campagna" o "durante la composizione del mazzo", come il bonus di punti esperienza di Padre Mateo, non si innesca una seconda volta quando si trasferisce quell'investigatore in una nuova campagna.

❖ Le carte e le Guide alla Campagna sono scritte presupponendo che gli investigatori non siano trasferiti da una campagna a un'altra. Per questo motivo, a volte ci si riferisce alle campagne come a "la campagna" (per esempio, "per il resto della campagna"). In generale, quando interpretate tali effetti, trattate le campagne come se fossero separate l'una dall'altra. Ad ogni modo, alcuni effetti dovrebbero essere interpretati come se ogni campagna giocata fosse parte di un'unica campagna ininterrotta. Ciò include le regole da seguire per un giocatore specifico (per esempio: "per il resto della campagna, il portatore di tale debolezza deve parlare solo in francese").

(1.12) Debolezze con Tipi di Carte Incontro

Le debolezze con un tipo di carta incontro (come nemici o sventure) si considerano carte giocatore finché si trovano nel mazzo del portatore, mentre si considerano carte incontro durante la loro risoluzione e una volta entrate in gioco. Prima che una debolezza con un tipo di carta incontro venga risolta, si considera ancora una carta giocatore.

(1.13) Rimescolare una Carta in un Mazzo Vuoto

Una singola carta non può essere rimescolata in un mazzo dell'investigatore vuoto o nel mazzo degli incontri vuoto tramite l'effetto di una carta. Se questa rimescolata sta per verificarsi durante la giocata o la risoluzione di una carta che solitamente è scartata dopo la sua risoluzione, come una carta evento o sventura, tale carta viene scartata. Altrimenti, la carta rimane nella sua area di gioco attuale.

(1.14) Controllo delle Aggiunte

Un'aggiunta può cambiare controllo a seconda della carta a cui è assegnata.

- ❖ Se un investigatore assegna una carta giocatore a una carta giocatore che controlla, mantiene il controllo dell'aggiunta.
- ❖ Se un investigatore assegna una carta giocatore a una carta giocatore controllata da un altro investigatore, l'altro investigatore prende il controllo dell'aggiunta.
- ❖ Se una carta giocatore con 1 o più aggiunte giocatore cambia controllo, il nuovo controllore della carta prende il controllo di quelle aggiunte giocatore.
- ❖ Se un investigatore assegna una carta giocatore a una carta incontro, mantiene il controllo dell'aggiunta (ma non ottiene il controllo della carta incontro a cui ha assegnato l'aggiunta).
- ❖ Una carta con Permanente non può essere scelta da assegnare a un altro giocatore, salvo diversamente specificato (per esempio, un giocatore non può assegnare Mangia Peccati ⚔ 94 a Elle Rubash ⚔ 92).

(1.15) Opzioni del Mazzo

Questa sezione chiarisce come funzionano le opzioni del mazzo di alcuni investigatori.

- ❖ Se una delle categorie delle opzioni del mazzo di un investigatore contiene la parola "altra" (o una sua variante), le carte ricadranno in quella categoria soltanto se non ricadono in alcun'altra categoria (per esempio, se le opzioni del mazzo di un investigatore recitano "carte Guardiano di livello 0-5; fino a 10 altre carte **Arma**", allora una carta Guardiano con il tratto **Arma** non occuperebbe uno dei 10 slot limitati, perché ricadrebbe prima nella categoria illimitata Guardiano).
- ❖ Se una delle categorie delle opzioni del mazzo di un investigatore riporta il testo di carte, le carte ricadranno in quella categoria se il testo riportato compare in qualsiasi capacità della carta, anche se circostanziale (per esempio, se le opzioni del mazzo di un investigatore recitano "carte che curano orrori di livello 0-5", qualsiasi carta con una capacità che cura un qualsiasi ammontare di orrori ricadrà in quella categoria, anche se cura orrori soltanto in specifiche circostanze).

(1.16) Carte Multiclasse

Una carta multiclasse è una carta che riporta multiple icone classe invece di una ed è considerata come una carta di ognuna di quelle classi. Per esempio, una carta che riporta sia l'icona Canaglia (♠) che quella Guardiano (♣) è considerata sia una carta Canaglia che una carta Guardiano per qualsiasi fine. In generale, una carta multiclasse può essere inclusa nel mazzo di un investigatore se quell'investigatore può accedere a una *qualsiasi* classe di quella carta.

Se un investigatore ha accesso limitato a una delle classi di una carta multiclasse e accesso illimitato a un'altra classe di quella carta, occuperà comunque uno degli slot limitati dell'investigatore a meno che le opzioni del mazzo non contengano la parola "altra" (o una sua variante, vedi il paragrafo 1.15 "Opzioni del Mazzo").

La seguente sezione chiarisce come operano le carte multiclasse a seconda di come si presentano le opzioni del mazzo di un investigatore.

- ◆ **Investigatori con accesso illimitato a più di una classe (cioè tutti gli investigatori del set base, Minh Thi Phan, Sefina Rousseau, William Yorick, Leo Anderson, Joe Diamond, Preston Fairmont, Diana Stanley):** Una carta multiclasse può essere inclusa nel mazzo di quell'investigatore se ricade in una *qualsiasi* tra le classi elencate.
- ◆ **Investigatori dall'espansione L'Eredità di Dunwich (cioè Zoey Samaras, Rex Murphy, Jenny Barnes, Jim Culver, "Ashcan" Pete):** Una carta multiclasse non occuperà uno dei 5 slot "fuori classe" di questi investigatori se una delle classi è quella per cui hanno accesso illimitato. Una carta non può occupare più di uno slot "fuori classe", a prescindere da quante icone classe sono riportate sulla carta.
- ◆ **Investigatori con accesso illimitato a una classe e accesso limitato a una o più "altre" classi (cioè Marie Lambeau, Finn Edwards, Carolyn Fern, gli investigatori da Ai Confini della Terra):** Una carta multiclasse non occuperà uno degli slot limitati dell'investigatore finché ricade nella categoria illimitata (vedi il paragrafo 1.15 "Opzioni del Mazzo").
- ◆ **Lola Hayes:** Una carta multiclasse conterà in ognuna delle sue classi ai fini dei Requisiti del Mazzo.

(1.17) Prove di Abilità Concatenate

Una prova di abilità non può essere lanciata durante un'altra prova di abilità. Se durante la risoluzione di una prova di abilità sta per essere lanciata un'altra prova di abilità, la seconda prova di abilità non viene invece lanciata finché la prima non è stata completamente risolta. Se la prima prova di abilità era parte di un'azione, la seconda prova di abilità non viene lanciata finché l'azione non è stata completamente risolta.

Per esempio: Ursula sta effettuando un'azione di indagine. Come parte di questa azione, deve effettuare una prova di ♣. Durante la risoluzione di questa prova, gioca Esporre Debolezza, un evento veloce che lancia un'altra prova di ♣. Invece di risolvere la seconda prova durante la prima, il lancio della seconda viene posticipato finché la prima prova di abilità (e quindi l'azione di indagine) non è stata completamente risolta.

(1.18) Preservare la Dimensione Legale del Mazzo

Se 1 o più carte sono rimosse forzatamente dal mazzo di un investigatore e sono rimesse nella collezione (come quando una carta è esiliata o quando un effetto della campagna obbliga un investigatore a rimuovere carte dal suo mazzo), quell'investigatore deve acquistare carte in modo che la dimensione legale del mazzo sia preservata. Quando si acquistano carte in questo modo, quell'investigatore può acquistare carte di livello 0 al costo di 0 punti esperienza finché non sarà raggiunta la dimensione legale del mazzo.

- ◆ Questa regola si applica anche se un effetto altera la dimensione del mazzo di un investigatore, le restrizioni o le opzioni del mazzo che prevedono la rimozione o l'aggiunta di 1 o più carte al mazzo.

(1.19) Limite delle Carte Vincolate

Se il mazzo di un investigatore contiene carte che evocano 1 o più carte vincolate, tali carte vincolate vanno messe da parte all'inizio di ogni partita. Il numero di copie di ogni carta vincolata da mettere da parte in questo modo è pari al numero di copie presenti nel prodotto che include quella carta vincolata. Il numero di carte nel mazzo di un investigatore che evocano la carta vincolata in questione non influisce su tale limite.

Esempio: Un investigatore può avere soltanto 3 copie della Melodia Suadente (♠ 314) messe da parte all'inizio della partita. Allo stesso modo, un investigatore può avere soltanto 1 copia dell'Essenza del Sogno (♣ 113) messa da parte all'inizio della partita, a prescindere da quante copie del Diario dei Sogni (♣ 112) include nel suo mazzo.

(1.20) Carte Miriade in Modalità Autoconclusiva

Quando si conta il totale di punti esperienza in un mazzo, ogni copia di una carta con Miriade dopo la prima non conta ai fini del totale di punti esperienza.

(1.21) Non Trovarsi in Alcun Luogo

Salvo diversamente specificato da un testo di gioco, i nemici e gli investigatori devono sempre trovarsi in un luogo durante la partita. Se un effetto (come un effetto "non può muoversi") sta per causare che un investigatore o un nemico non si trovi in alcun luogo, ignorare quell'effetto.

(1.22) Carte Nascoste in Mano Quando Eliminato

Quando un investigatore è eliminato, ogni carta incontro con Nascosto nella sua mano va collocata nella pila degli scarti degli incontri, così come per le carte incontro nella sua area di minaccia.

(1.23) Limbo

Mentre gli effetti di un evento o di una carta sventura vengono risolti, o mentre un'abilità è investita in una prova di abilità, la carta coinvolta non è né in gioco, né nella pila degli scarti, né nella mano di un investigatore. Ai fini del chiarimento delle regole, questo caso limite è chiamato "limbo".

Una carta evento entra nel limbo durante il passo 3 della Sequenza di Lancio, dopo che i costi sono stati pagati e gli attacchi di opportunità risolti (vedi l'Appendice I nel Compendio delle regole). Una carta sventura entra nel limbo dopo che è stata pescata, mentre la sua capacità di rivelazione si sta risolvendo. Una carta abilità entra nel limbo quando viene investita in una prova di abilità.

Il limbo non è un'area di gioco fisica. Mentre si trova nel limbo, una carta viene tipicamente collocata sul tavolo a indicare che i suoi effetti si stanno attualmente risolvendo (a meno che non sia assegnata a un altro elemento di gioco, nel cui caso rimane nella sua posizione attuale). Non è più considerata trovarsi nella mano di alcun investigatore, ma non è stata ancora collocata in alcuna pila degli scarti. Tecnicamente non è in gioco e non conta come se fosse in gioco ai fini degli effetti di altre carte, tuttavia i suoi effetti possono ancora alterare lo stato di gioco. Dopo aver risolto gli effetti della carta nella loro interezza, la carta viene collocata nella pila degli scarti di competenza e non si trova più nel limbo. Se i suoi effetti la fanno entrare in gioco (per esempio assegnata a un altro elemento di gioco o collocata nell'area di gioco o di minaccia di un investigatore), lascia il limbo ed entra in gioco in quel momento.

(1.24) Spostamento degli Slot

Gli effetti di alcune carte consentono a un investigatore di mettere supporti di un tipo di slot in altri suoi slot, oppure consentono a un tipo di slot di un investigatore di ricevere supporti di un tipo di slot differente, oppure fanno sì che i supporti non occupino più alcuno slot. In tali occasioni,

l'investigatore deve decidere a quale slot è associato quale supporto nel momento in cui viene giocata una carta del genere. Questa dichiarazione non può essere sistemata successivamente a meno che i contenuti o la quantità degli slot dell'investigatore non cambino: a quel punto, l'investigatore può ridefinire a quali slot siano associati quali supporti.

Esempio: Kōhaku ha in gioco il Reliquiario Occulto (♣ 132) quando gioca la Lama Benedetta (♣ 18). Sceglie di ricevere con il Reliquiario Occulto 1 slot mano occupandolo con la Lama Benedetta. Se in seguito gioca un'altra carta Benedetta, come per esempio lo Specchio Sacro (♣ 313), può scegliere di far occupare alla nuova carta lo slot aggiuntivo e di definire il tipo di slot, mentre sposta la Lama Benedetta nello slot mano standard.

(1.25) Spostare le Aggiunte

Se un'aggiunta si "sposta" da un elemento di gioco a un altro, oppure viene assegnata a un elemento di gioco mentre è già assegnata a un elemento di gioco, si disassegna dall'elemento di gioco originale e viene assegnata al nuovo elemento.

(1.26) Cercare durante la Preparazione

Se a un investigatore viene richiesto di cercare nel mazzo 1 o più carte durante la preparazione, le capacità che si innescano quando si cerca in un mazzo (come la capacità ♠ di Mandy Thompson o le capacità delle carte **Ricerca**) non possono essere risolte, in quanto la partita non è ancora iniziata.

(1.27) Eventi Debolezza e "cambiare lo stato di gioco"

Alcuni eventi debolezza come Paradosso Quantistico (♣ 125) non cambiano lo stato di gioco nel senso tradizionale quando vengono giocati, tuttavia forniscono effetti negativi se si trovano nella tua mano. Questi eventi debolezza possono essere giocati per evitare i loro effetti negativi.

(1.28) Indizi sulle Carte Giocatore

Gli effetti di alcune carte come la capacità di Kate Winthrop (♣ 4) possono collocare indizi su carte controllate dagli investigatori. Gli indizi collocati su una carta giocatore sono altresì controllati da quel giocatore e possono essere spesi come di consueto. Se un effetto di gioco sta per far uscire dal gioco una carta con indizi su di essa oppure un investigatore sta per perderne il controllo, collocare ogni indizio da quella carta sul suo luogo.

(1.29) Controllare e Assegnare Carte Permanenti

Una carta con la parola chiave Permanente non può uscire dall'area di gioco del suo controllore a meno che non sia indicato dagli effetti di una carta scenario. Le carte con la parola chiave Permanente non possono essere assegnate ad altre carte nell'area di gioco di un investigatore. Gli investigatori non possono prendere il controllo di carte con Permanente di altri investigatori.

Esempio: Un investigatore non può assegnare il Mangia Peccati (♣ 94) a Elle Rubash (♣ 92) anche se il Mangia Peccati ha 1 o più destini su di esso.

(1.30) Tipi di Azione Base

Un'azione base è un'azione che un giocatore può effettuare e risolvere pienamente senza alcun altro modificatore o capacità, inclusi gli indicatori di azione in grassetto. Le azioni base sono le seguenti: **Pesca, Risorsa, Movimento, Indagine, Combattimento, Impegno e Elusione**.

Attivazione, Gioco, Abbandono e Negoziato non sono azioni base.

*Per esempio: Un investigatore può usare la capacità di Chiudere il Cerchio (♣ 63) per effettuare un'azione base di **combattimento** non può usarla per giocare un evento con un indicatore di azione **Combatti**, dal momento che giocare un evento non è considerato un'azione base.*

(1.31) Ottenere, Spendere e Rinunciare alle Azioni

Gli investigatori ottengono azioni durante il passo 4.2 della Fase di Gestione. Un investigatore rinuncia a eventuali azioni non utilizzate **al termine del suo turno** (durante il passo 2.2.2 della Fase degli Investigatori). Un investigatore può perdere azioni tramite effetti di carte al di fuori del suo turno, ma non può volontariamente spendere azioni al di fuori del suo turno, salvo diversamente specificato tramite l'effetto di una carta.

*Nota: Gli investigatori iniziano **sempre** la partita con 3 azioni.*

(1.32) Costi e Restrizioni durante la Sequenza di Lancio

Quando si verificano le restrizioni di gioco e i costi per determinare se una carta può essere giocata o se un'abilità può essere innescata, se la carta o la capacità in questione modifica essa stessa tali restrizioni o costi durante il lancio o la risoluzione in modo tale che possano essere soddisfatte o pagati prima di eseguire l'effetto, le conferme preliminari sono considerate soddisfatte.

Per esempio: Un investigatore può giocare il Rasoio Spettrale (♣ 201) bersagliando un nemico non impegnato con Sfuggente, sulla condizione che successivamente soddisfa la restrizione dell'azione Combatti (che non può essere effettuata contro un nemico disimpegnato con Sfuggente) tramite la capacità del Rasoio Spettrale per impegnare quel nemico.

(1.33) Carte con Vittoria X assegnate ai Nemici

Se una carta con Vittoria X è assegnata a un nemico e quel nemico viene sconfitto, l'aggiunta viene collocata nella galleria delle vittorie invece che nell'area fuori dal gioco corrispondente al suo tipo di carta.

(1.34) Preparazione Scenario Autoconclusivo

La maggior parte degli scenari delle campagne contiene istruzioni aggiuntive per giocare ogni scenario in Modalità Autoconclusiva, disponibile alla fine delle istruzioni di preparazioni standard di quello scenario. Tali istruzioni possono essere usate al posto di simulare le risoluzioni della campagna (come descritto nel Compendio delle Regole) al fine di determinare la preparazione per una partita autoconclusiva.

Se in uno scenario mancano queste istruzioni aggiuntive, i giocatori possono invece scegliere (prima dell'inizio della partita se possibile, altrimenti nel momento rilevante durante la partita) quali dettagli sono stati annotati nel loro Diario della Campagna temporaneo.

Quando i giocatori assemblano il sacchetto del caos, usano le istruzioni di preparazione della campagna. Come regola opzionale, i giocatori possono poi incrementare le quantità di ♠, ♣, ♠ e ♣ o di qualsiasi altro segnalino simbolo specifico di campagna contenuto dal sacchetto del caos.

(1.35) Debolezze con Tipo di Carta Giocatore

A differenza delle altre carte giocatore che non sono affiliate con alcuna classe, le carte debolezza con il tipo di carta giocatore (supporto, evento o abilità) non sono considerate carte neutrali. Tutte le debolezze, a prescindere dal loro tipo di carta primario, non interagiscono con il sistema di classi delle carte giocatore né con le Opzioni del Mazzo di un investigatore.

(1.36) Effetti degli Scenari sui Mazzi degli Investigatori

Uno scenario può indicare a un investigatore di aggiungere una carta al suo mazzo. A meno che l'istruzione non contenga la parola "può", l'investigatore deve aggiungere quella carta al suo mazzo: questo effetto non può essere né annullato né ignorato e non è limitato dalle Opzioni del Mazzo di un investigatore.

(1.37) Acquistare Carte Giocatore con Effetti sulla Personalizzazione del Mazzo

Quando si acquistano carte tra gli scenari, ogni carta viene acquistata una alla volta. Se viene acquistata una carta che ha capacità che influenzano la personalizzazione del mazzo, il miglioramento o l'acquisto delle carte, tali capacità entrano immediatamente in funzione per il periodo di acquisto in corso.

Per esempio: Acquistare la Versatilità (♣ 110) consente a un investigatore di scambiare immediatamente le carte di livello 0. Acquistare lo Spaccio della Malavita (♠ 77) aumenta immediatamente la Dimensione del Mazzo di un investigatore.

(1.38) Difficoltà Variabili delle Prove di Abilità

Mentre si effettua una prova di abilità la cui difficoltà viene modificata in base ad altri aspetti del gioco, quella difficoltà cambia ogni volta che lo status dell'aspetto corrispondente lo fa.

Se una capacità o un effetto di gioco verifica una difficoltà variabile, solitamente durante il PA.6 di una prova di abilità per determinare se la prova ha successo o fallisce, il valore di quella difficoltà è determinato dall'effetto in questione e non viene rivalutata se la difficoltà variabile continua a cambiare.

Per esempio: Un investigatore pesca Bagliore Empireo (☀ 230) durante uno scenario Giorno. Ha 5 carte in mano, rendendo la difficoltà della prova di ♣ pari a 4. Investe 1 carta nella prova durante il PA.2, pertanto la sua mano scende sotto 5 carte e la difficoltà della prova si aggiorna di conseguenza a 2. Se invece non investe carte e procede fallendo la prova durante il PA.6, la sua mano calerebbe sotto 5 durante il PA.7 dovuto all'effetto del Bagliore Empireo. Mentre la difficoltà della prova di abilità verrebbe quindi aggiornata a 2, il successo/fallimento della prova (nonché di quanto) è già stato determinato e non viene rivalutato in funzione della nuova difficoltà.

(1.39) Aprire e Girare i Luoghi

Se un luogo viene aperto, poi lascia il gioco e in seguito rientra in gioco e viene aperto di nuovo, collocare indizi su di esso fino a raggiungere il suo valore di Indizi (come se fosse la prima volta che un investigatore lo apre in questa partita).

Se un luogo con due lati aperti si gira senza lasciare il gioco, non collocare né rifornire gli indizi su quel luogo quando si gira, salvo diversamente indicato.

2. Capacità delle Carte

(2.1) "Tu" o "il tuo" (o una loro variante) in dettaglio

Le seguenti linee guida si usano per interpretare a quale investigatore ci si riferisce con le parole "tu", "il tuo" e loro varianti.

- ◊ Una capacità **Rivelazione** che si riferisce a "tu" o "il tuo" (o una loro variante) si riferisce all'investigatore che ha pescato la carta e sta risolvendo la capacità.
- ◊ Durante la risoluzione di una capacità innescata (capacità ⚡, ⚡ o ➡), "tu" o "il tuo" (o una loro variante) si riferisce all'investigatore che ha innescato la capacità.
- ◊ Se una capacità contiene una proposizione che identifica il suo bersaglio, "tu" o "il tuo" (o una loro variante) in quella capacità si riferisce a quegli investigatori. Ad esempio, il Detective Ostinato (♠ 103) recita: "Finché il Detective Ostinato si trova nel tuo luogo [...]"; questa proposizione identifica "tuo" come relativo a qualsiasi investigatore in quel luogo. L'Abitatore del Profondo Giovane recita: "Dopo che l'Abitatore del Profondo Giovane ti ha impegnato [...]"; questa proposizione identifica "ti" come qualsiasi investigatore che impegna l'Abitatore del Profondo Giovane.

◊ Ogni altra istanza di "tu" o "il tuo" (o una loro variante) che non ricade nelle casistiche enunciate si riferisce all'investigatore che controlla la carta, oppure all'investigatore che possiede la carta nella sua area di minaccia, oppure a chi sta interagendo al momento con la carta.

Una carta può avere diverse capacità multiple in cui "tu" o "il tuo" (o una loro variante) può essere interpretato in maniera differente. "Tu" o "il tuo" (o una loro variante) si può riferire a un investigatore differente in ognuna di queste abilità.

Esempio: Sogni di R'lyeh recita:

"Rivelazione – Metti in gioco i Sogni di R'lyeh nella tua area di minaccia.

Ricevi -1 ♣ e -1 Sanità Mentale.

➡: Effettua una prova di ♣ (3). Se hai successo, scarta i Sogni di R'lyeh."

Queste tre abilità si riferiscono a "tu" o "il tuo" (o una loro variante) in modi differenti. Per la capacità **Rivelazione**, "tua" si riferisce all'investigatore che ha pescato i Sogni di R'lyeh e risolto la sua Rivelazione. Per la capacità permanente, "(tu) ricevi" si riferisce all'investigatore che possiede i Sogni di R'lyeh nella sua area di minaccia. Per la sua capacità ➡, "(tu) hai successo" si riferisce all'investigatore che sta effettuando la sua capacità ➡.

(2.2) Tempistica delle Capacità "Alla..." o "Se..."

Alcune capacità hanno condizioni innescanti che usano le parole "alla" o "se" invece di specificare "quando" o "dopo", come "alla fine del round", oppure "se il Ghoul Sacerdote è sconfitto". Questi effetti si innescano tra qualsiasi capacità "quando..." e qualsiasi capacità "dopo..." con la stessa condizione innescante.

(2.3) Limiti Relativi alle Aree di Gioco

Alcuni limiti possono essere relativi ad alcune aree di gioco specifiche, come "Limite di 1 per mazzo", "Limite di 1 nella galleria delle vittorie" oppure "Limite di 1 in gioco". Questo limite riduce il numero di copie di quella carta (con lo stesso nome) che può esistere nell'area di gioco specificata: un'altra copia di quella carta non può entrare nell'area di gioco specificata se questo limite è già stato raggiunto. Ricordate che i limiti sono specifici per giocatore salvo diversamente indicato. Per esempio, una carta con "Limite di 1 per mazzo" può esistere in due mazzi dell'investigatore differenti.

Nota: "Limite di X per investigatore" è un limite relativo all'area di gioco di un investigatore.

(2.4) Impegnare Nemici vs Essere Impegnati dai Nemici

Quanto un investigatore impegna un nemico, anche quel nemico impegna quell'investigatore e viceversa. Non c'è alcuna differenza tra impegnare un nemico ed essere impegnati da un nemico. Gli effetti che si innescano "dopo che un nemico ti ha impegnato" si innescano nello stesso momento degli effetti che si innescano "dopo che hai impegnato un nemico".

(2.5) Risolvere Multipli Segnalini Caos Rivelati

Se a un investigatore viene richiesto di "risolvere" multipli segnalini caos rivelati, qualsiasi effetto di gioco o delle carte che si riferisce al "segnalino rivelato" al singolare dovrebbe essere interpretato in modo da essere applicato a ognuno dei segnalini rivelati. Per esempio, quando si applicano gli effetti di un simbolo caos durante il passo PA4 di una prova di abilità o quando si applicano i modificatori al valore di abilità di un investigatore durante il passo PA5 di una prova di abilità, gli effetti e i modificatori di tutti i segnalini caos risolti dovrebbero essere applicati, anche se le regole dichiarano "il segnalino rivelato". Allo stesso modo, qualsiasi effetto delle carte che si riferisce al "segnalino rivelato" si riferisce a tutti i segnalini risolti.

Esempio: Un investigatore gioca la Premonizione (♣ 199), che dice: "Metti in gioco la Premonizione, rivela 1 segnalino caos e sigillalo sulla Premonizione". Quell'investigatore poi usa Olive McBride (♣ 197) per rivelare 3 segnalini caos invece di 1, sceglierne 2 da risolvere e ignorare l'altro. In questo caso, entrambi i segnalini risolti andrebbero sigillati sulla Premonizione, anche se la Premonizione si riferisce al segnalino rivelato come un singolo segnalino.

Allo stesso modo, quando la Premonizione richiede a quel giocatore di risolvere il segnalino sigillato su quella carta come se fosse stato appena rivelato, l'investigatore dovrebbe risolvere entrambi i segnalini sigillati su di essa.

Inoltre, quando si risolvono segnalini caos multipli, qualsiasi effetto di gioco o delle carte che si innesca se un determinato segnalino viene rivelato (come il testo "se il segnalino caos dichiarato viene rivelato durante questa prova di abilità" di Ricordare il Futuro, 158) si innescherà se uno qualsiasi dei segnalini risolti rispetta le condizioni specificate. Tale effetto non si innescherà due volte se due dei segnalini designati vengono risolti.

Da notare che questa casistica si applica solo quando segnalini caos multipli vengono "risolti". Se segnalini caos multipli vengono rivelati e tutti tranne uno vengono cancellati o ignorati, questa casistica non si applica.

(2.6) Sostituire la Mano di Partenza

Se una capacità sostituisce la mano di partenza di un investigatore con un set di carte differente, quel set di carte è considerato essere la sua nuova mano di partenza ai fini degli effetti che alterano il numero di carte nella mano di partenza.

Se una capacità sostituisce la mano di partenza di un investigatore con un numero di carte "conservate" da un set di carte più ampio, un effetto che altera il numero di carte nella mano di partenza di quell'investigatore altera sia le carte pescate originariamente in sostituzione della mano di partenza, sia il numero di carte "conservate" da quel set più ampio.

Per esempio, la capacità di Sefina Rousseau (3) recita: "Quando stai per pescare la tua mano di partenza: Pesca invece 13 carte. Scegli fino a 5 eventi da collocare sotto questa carta e conserva 8 carte come mano di partenza. Scarta le altre carte". Se un effetto di carte o di gioco altera il numero di carte nella mano di partenza di Sefina, altererà sia il numero di carte pescate dalla sua capacità sia il numero di carte conservate come mano di partenza.

(2.7) Prendere il Controllo di Carte Messe da Parte

Se un effetto richiede a un investigatore di prendere il controllo di una carta che è attualmente messa da parte, quell'effetto mette in gioco quella carta nell'area di gioco di quell'investigatore.

(2.8) Contare le Risorse

Se una capacità si riferisce al numero di "risorse che possiedi", "tue risorse" o loro varianti, si riferisce solo al numero di risorse presenti nella riserva di risorse di quell'investigatore. Le risorse su altre carte controllate da quell'investigatore non contano ai fini di questo totale (salvo diversamente specificato).

(2.9) Successo/Fallimento Automatico, esteso

Gli effetti di alcune carte fanno superare o fallire automaticamente la prova di abilità di un investigatore. Quando ciò accade, in base alla tempistica di tale evento, alcuni passi della prova di abilità possono essere saltati nella loro interezza.

- Se è noto che un investigatore supererà o fallirà automaticamente una prova di abilità prima del Passo 3 ("Rivelare un segnalino caos"), quel passo sarà saltato, così come il Passo 4. Non si rivelerà alcun segnalino dal sacchetto del caos e gli investigatori passeranno direttamente al Passo 5. Tutti gli altri passi della prova di abilità si risolveranno normalmente.
- Se l'effetto di un segnalino caos determina il successo o il fallimento automatico di una prova di abilità di un investigatore, proseguire con il Passo 3 e con il Passo 4 come di consueto.

- Se una capacità "elude automaticamente" 1 o più nemici, ciò non equivale ad avere successo automatico in un tentativo di elusione. Come indicato alla voce "Elusione" nel Compendio delle Regole, se una capacità elude automaticamente 1 o più nemici, non viene effettuata alcuna prova di abilità per alcun tentativo di elusione. Di conseguenza, dal momento che la prova di abilità non si effettua, essa non è considerata un'elusione che ha "successo". L'investigatore semplicemente segue i passi per eludere un nemico (ovvero lo esaurisce e interrompe l'impegno).

Esempio: Patrice usa la capacità di Speranza (31), che recita: "Se Speranza è pronto, esauriscilo oppure scartalo: Eludi. Usa base pari a 5. (Se hai scartato Speranza, questa prova ha successo automaticamente)". Se Patrice sceglie di scartare Speranza, la prova di abilità ha successo automaticamente prima che il segnalino caos sia rivelato; pertanto il Passo 3 e il Passo 4 della prova di abilità sono saltati. Tuttavia, la prova di abilità ha comunque luogo. Le carte possono essere investite nella prova e il valore di abilità modificato totale dell'investigatore è calcolato normalmente, in quanto potrebbe avere delle conseguenze su altre capacità delle carte. Invece, se Patrice avesse usato la capacità del Gatto Randagio (76), che recita: "Scarta il Gatto Randagio: Eludi automaticamente un nemico non Elite nel tuo luogo.", allora non verrebbe effettuata alcuna prova di abilità.

(2.10) "Come se"

Gli effetti di alcune carte permettono a un investigatore di risolvere una capacità o di effettuare un'azione come se un determinato aspetto dello stato di gioco fosse alterato, usando la formula "come se" per indicare la variazione. La capacità o l'azione indicata è risolta con lo stato di gioco alterato in mente, ma l'effettivo stato di gioco rimane inalterato.

- Lo stato di gioco si considera alterato per tutta la durata della capacità o dell'azione indicata, dal suo lancio (inclusi il pagamento dei costi, gli attacchi di opportunità, ecc.) attraverso la risoluzione di ogni aspetto del suo effetto, fino al suo completamento.
- Altri effetti di gioco o capacità di carte risolti durante tale durata sono anch'essi risolti con lo stato di gioco alterato in mente.
- Lo stato di gioco non viene alterato fisicamente in alcun modo (cioè se sei considerato essere in un luogo, non sposti la tua mini carta in quel luogo, i nemici in quel luogo non si spostano automaticamente nella tua area di minaccia, ecc.)
- Salvo diversamente indicato, l'area di minaccia di un investigatore non viene intrinsecamente alterata durante la risoluzione della capacità o dell'azione indicata. (Per esempio, se sei impegnato con un nemico prima di risolvere una capacità "come se" ti trovassi in un luogo collegato al tuo, quel nemico rimane impegnato con te e farà ancora attacchi di opportunità, anche se non lascia il luogo attuale che condivide con te.)

Esempio: Luke Robinson (4) vuole giocare i Bozzetti Impossibili (186), ma si trova in un luogo senza indizi. Un luogo collegato al suo ha indizi, quindi usa la sua capacità per giocare i Bozzetti Impossibili come se si trovasse in quel luogo e impegnato con ogni nemico in quel luogo. Lo stato di gioco si considera alterato in questo modo dal lancio alla risoluzione dei Bozzetti Impossibili. Tra i vari aspetti, questo può comportare: (a) se ci sono nemici in quel luogo, giocare i Bozzetti Impossibili provocherà attacchi di opportunità; (b) se quel luogo ha una capacità che altera il costo per giocare la carta, lo altererà; (c) altre capacità di carte che potrebbero innescarsi dall'aver pescato 1 o più carte si innescerebbero come se Luke si trovasse in quel luogo collegato al suo e impegnato con quei nemici, e così via. Una volta terminato di risolvere i Bozzetti Impossibili e dopo averli collocati nella pila degli scarti, Luke non è più considerato trovarsi in quel luogo né impegnato con i nemici in quel luogo.

(2.11) “... finché tutti gli indizi nel (luogo) non sono stati scoperti”

Alcuni luoghi hanno capacità che impediscono di entrare di usare un particolare nemico finché tutti gli indizi in un particolare luogo non sono stati scoperti, come per esempio le copie della Locomotiva (♁ 175-177). L'interpretazione corretta di tale capacità è che se il luogo è chiuso (quindi senza indizi su di esso), esso non soddisfa la capacità: dovrà prima essere aperto a un certo punto.

(2.12) Interpretazione di “Tu” (o una sua variante) Quando Vengono Inflitti o si Subiscono Danni

Quando una capacità si riferisce a “te” (o una sua variante) in relazione al subire danni, si riferisce anche a qualsiasi supporto che controlli.

Esempio: La capacità del Coltello da Sopravvivenza (♣ 17) si innesca “dopo che l'attacco di un nemico ti ha inflitto danni durante la Fase dei Nemici”. Questa capacità si innesca anche se i danni da quell'attacco vengono assegnati a uno o più tuoi supporti e non alla tua carta investigatore. Tuttavia, se tutti i danni da quell'attacco vengono assegnati a un altro investigatore o a un suo supporto (tramite effetti di carte che lo consentono), allora si considera che nessun danno è stato inflitto a te.

(2.13) Guardare, Cercare e Trovare

Questi tre termini implicano tutti il vaglio delle carte fuori dal gioco (tipicamente nel mazzo di un investigatore o nel mazzo degli incontri), ma non contano l'uno per l'altro ai fini degli effetti di altre carte. *Per esempio, se un investigatore “guarda” 3 carte dalla cima del suo mazzo, non è un effetto di ricerca. Inoltre, mentre “trovare” una carta implica tipicamente una ricerca tra le aree fuori dal gioco, anche questo non è considerato un effetto di ricerca.*

(2.14) Pescare e Aggiungere alla Mano

Se una carta aggiunge esplicitamente una carta alla mano di un investigatore senza usare la parola “pescare” (o una sua variante), non conta come “pescare” una carta ai fini degli effetti di altre carte. Alcune capacità, come le capacità **Rivelazione** delle debolezze e delle carte **Dilemma**, si innescano a prescindere dal fatto che la carta venga “pescata” o “aggiunta alla mano”.

(2.15) “Carte Incontro” e “Carte Scenario”

Questi due termini sono intercambiabili e indicano qualsiasi carta non giocatore usata in uno scenario, come i contenuti del mazzo degli incontri, i luoghi, i capitoli, le trame, le carte di consultazione dello scenario, ecc.

(2.16) “Più lontano da tutti gli investigatori”

Gli effetti di alcune carte indicano agli investigatori di mettere in gioco una carta nel luogo più lontano da tutti gli investigatori. **Tale luogo viene individuato trovando quello da cui la distanza più breve (tramite movimento) fino a un qualsiasi investigatore è la maggiore tra tutti i luoghi validi.** In caso di pareggio, come al solito è l'investigatore capo a decidere.

Esempio: Il luogo A si trova a 5 collegamenti dall'investigatore A e a 1 collegamento dall'investigatore B. Il luogo B si trova a 3 collegamenti dall'investigatore A e a 4 collegamenti dall'investigatore B. Il luogo B è pertanto il più lontano da entrambi gli investigatori, perché la sua distanza fino all'investigatore più vicino è maggiore di quella del luogo A (nonostante il luogo A sia più lontano dall'investigatore A).

(2.17) “Diverso” (o una sua variante)

Le capacità di alcune carte si riferiscono a carte “diverse”. Le carte diverse sono carte con nomi diversi, sottotitoli esclusi (*per esempio, 2 copia di Interdizione Protettiva non sono considerate “diverse”, anche se sono di livello diverso*).

Le capacità di alcune carte si riferiscono a azioni “diverse” o a capacità “diverse”. Una capacità o un'azione è diversa da un'altra capacità/azione se sono capacità non identiche, capacità separate della stessa carta o capacità di 2 carte diverse (*per esempio, le 2 capacità **Combatti** separate del Maglio sono diverse tra loro, tuttavia le capacità **Combatti** identiche di 2 copie del Machete non sono diverse tra loro, né sono 2 azioni di combattimento base*).

✦ Fanno eccezione a questa regola i luoghi. Carte luogo separate non sono, per loro stessa natura, lo stesso luogo. Pertanto, multiple copie di luoghi con lo stesso nome sono comunque considerate luoghi diversi.

(2.18) “Solo Come Tua Prima Azione”

Se una carta può essere giocata solo come prima azione, deve spendere una tua azione e quell'azione deve essere la prima che effettui nel tuo turno. Se è Veloce o una capacità a innesco gratuito o ignora i costi dell'azione o avviene al di fuori del tuo turno, non può essere giocata né innescata.

(2.19) “Effettuare un'Azione” e “Risolvere un'Azione”

Alcuni effetti consentono a un investigatore di “effettuare” un'azione, solitamente di un determinato tipo, come le capacità di Ursula (♣ 2) o di Rapidità (♣ 239). Se un effetto consente a un investigatore di effettuare un'azione, all'atto pratico guadagna un'azione e la spende immediatamente al fine di effettuare l'azione in questione, e ciò comporta che segue tutte le regole normali dell'effettuare un'azione: può provocare attacchi di opportunità, conta come azione ai fini di carte che contano quante azioni hai effettuato, ecc.

Altri effetti, come la Fondina Ascellare (♣ 89) consentono a un investigatore di “risolvere” un'azione. Tali effetti solitamente specificano che ignorano il costo ➡ di quell'azione. In questo caso, non si guadagnano/spendono azioni, e l'azione viene risolta come indicato.

(2.20) La Regola d'Argento

Se i testi di due carte sono in contraddizione diretta tra loro in maniera che non sia possibile una conciliazione, la carta incontro ha la precedenza sulla carta giocatore. Se le carte sono entrambe carte incontro o entrambe carte giocatore, l'investigatore capo decide chi ha la precedenza.

(2.21) Sottotitoli delle Sventure e degli Eventi

Le carte sventura e le carte evento non hanno una collocazione per i sottotitoli. Se il titolo di una carta sventura contiene 1 o più parole tra parentesi, **tali parole** sono considerate esserne il sottotitolo. Altre carte con lo stesso titolo ma con diverso sottotitolo sono ancora considerate copie di quella carta. *Per esempio, Viaggio Inquieto (Falsità) e Viaggio Inquieto (Avversità) sono entrambe copie del Viaggio Inquieto.*

(2.22) Diana Stanley

La capacità di Diana Stanley solitamente interagisce con eventi nel limbo o altre carte che possono essere in gioco o meno. Pertanto, la capacità di Diana Stanley può essere innescata anche se quella carta si trova correntemente nel limbo o nella pila degli scarti.

(2.23) “Per Ogni”

Gli effetti di alcune carte richiedono a un investigatore di effettuare un effetto più volte per ogni istanza di una particolare condizione (per esempio: “per ogni orrore su di te” oppure “per ogni carta nella tua mano”). Se tale effetto può essere calcolato e risolto contemporaneamente, dovrà essere risolto (e può essere annullato, ignorato o prevenuto) come un singolo effetto cumulativo. Se non può essere risolto contemporaneamente (per esempio, se ha più passi, una scelta o altre dipendenze), ogni istanza dovrà essere risolta come un effetto separato (e deve essere annullata, ignorata o prevenuta in maniera indipendente).

Esempio: Una carta sventura ti richiede di “subire 1 orrore per ogni punto di cui hai fallito”. Dal momento che puoi calcolare di quanti punti hai fallito e risolvere l'orrore inflitto in maniera simultanea, dovrai essere risolto come una singola istanza di orrori.

Una carta sventura diversa ti richiede: “Per ogni punto di cui hai fallito, devi perdere 1 azione o subire 1 orrore.” Questa sventura deve essere risolta come effetti separati: ogni punto di cui hai fallito ti richiede di fare una scelta, ovvero se vuoi perdere 1 azione o subire 1 orrore. Ogni istanza deve essere risolta separatamente, anche se l'esito risultante ti causa di subire solo orrori.

(2.24) “Ignorando tutti i costi”

Alcune carte come La Conoscenza è Potere (♣ 231) o Parola di Dolore (♠ 12) consentono a un investigatore di giocare una carta o attivare la capacità di un supporto “ignorando tutti i costi”. Questi effetti ignorano solo i costi di lancio di una capacità, come i costi ➡, i costi in risorse, spendere utilizzi, ecc. Non ignorano costi aggiuntivi che devono essere pagati quando si risolve quella capacità: in altre parole, si ignora tutto ciò che è prima dei due punti, ma eventuali costi aggiuntivi dopo i due punti vanno pagati come di consueto. Le capacità che esiliano una carta e/o rimuovono dal gioco una carta come costo non possono essere ignorate.

Per esempio, se un investigatore usa La Conoscenza è Potere per innescare la capacità ➡ del Vecchio Libro del Sapere (♣ 279), La Conoscenza è Potere ti consente di ignorare il costo dell'azione e l'esaurimento del Vecchio Libro del Sapere per attivare la sua capacità e cercare nel tuo mazzo 1 carta, ma non sopprime il costo aggiuntivo del segreto da spendere per giocare quella carta. Allo stesso modo, giocare Parola di Dolore sopprime il costo dell'azione per attivare la capacità di Serenità Terrena (♣ 117), ma non il costo della carica da spendere per curare un investigatore nel tuo luogo. In aggiunta, Spinto al Limite (♣ 113) non consente a un investigatore di sopprimere il costo di esilio dell'Estintore (♣ 80) quando risolve la sua seconda capacità.

(2.25) Priorità delle Capacità Rivelazione

Se un investigatore ha sia una carta **Dilemma** che una debolezza e/o una carta incontro nella sua mano, la debolezza e/o la carta incontro devono essere risolte prima. Se una carta **Dilemma** viene pescata durante la risoluzione di una prova di abilità, risolvere la prova di abilità nella sua interezza prima di risolvere l'effetto **Rivelazione** della carta **Dilemma**.

(2.26) Capacità di “scambio”

Alcuni effetti richiedono ai giocatori di “scambiare” due carte in gioco oppure una carta in gioco con un'altra carta in un'area fuori dal gioco. Quando si scambiano le carte, ogni carta mantiene il suo stato (pronta/esaurita) e trattiene eventuali segnalini (danni, orrori, utilizzi, ecc.) su di essa, salvo diversamente specificato. Se si tratta di un'aggiunta, viene disassegnata dal suo elemento di gioco bersaglio durante lo scambio e poi riassegnata al nuovo elemento di gioco.

Per esempio, se un investigatore si scambia di posto con un nemico tramite lo Scambio Etereo (♣ 108/110), si considera che abbia lasciato il suo luogo e che sia entrato nell'altro, ma non che si sia mosso - ai fini di effetti di carte come Segreti Sepolti (♣ 9).

(2.27) Sinergia e Carte Neutrali

Le carte con il tratto Sinergia non considerano le carte giocatore neutrali (senza classe) quando identificano il numero di classi diverse tra le carte controllate da un investigatore.

(2.28) Ricordi di un'Altra Vita

Ricordi di un'Altra Vita (♣ 125) può cercare la carta scelta solo nella collezione. Non può cercare in alcuna area in gioco o fuori dal gioco coinvolta nella partita in corso, né può creare una nuova copia di una carta che non esiste fisicamente nella tua collezione.

Ricordi di un'Altra Vita non può cercare una copia di una carta con Personalizzabile che l'investigatore che la sta investendo ha già migliorato, dato che tale carta non è più una carta di livello 0 per quell'investigatore. Può giocare una carta di livello 0 che è stata Limitata dall'Elenco dei Tabù.

Una carta giocata da Ricordi di un'Altra Vita può essere collocata nella galleria delle vittorie (o in qualsiasi altra area fuori dal gioco valida) da una capacità o da un effetto di gioco.

(2.29) Attacchi dei Nemici con Massiccio

Un nemico con Massiccio che è pronto durante la Fase dei Nemici attacca ogni investigatore nel suo luogo, uno alla volta, in un ordine determinato dall'investigatore capo. Dato che è impegnato con ogni investigatore nel suo luogo, tali attacchi si verificano al di fuori della tempistica standard degli attacchi nemici, che solitamente sono risolti in ordine di gioco.

Mentre si risolvono gli attacchi di un nemico con Massiccio, se un investigatore diventa impegnato con il nemico, quell'investigatore verrà aggiunto alla lista di bersagli contro cui il nemico effettuerà un attacco. Se un nemico con Massiccio si esaurisce prima di risolvere tutti i suoi attacchi, non lancia eventuali attacchi rimanenti.

(2.30) Categorie di Tipi di Carte per le Carte “Chiave”

Una carta Chiave cambia la sua categoria di carta in base al suo portatore/controllore. Mentre è assegnata a un investigatore o a un supporto storia controllato da un investigatore, una chiave è una carta giocatore. Altrimenti, una chiave è una carta scenario.

Domande Ricorrenti

Questa sezione contiene le risposte alle domande più ricorrenti relative ad *Arkham Horror LCG*. I riferimenti a ogni carta si riferiscono al prodotto meno recente in cui compaiono.

D. Posso indagare in un luogo in cui non ci sono indizi? Se sì, cosa succede?

R. Sì, puoi farlo. In ogni caso, non scoprirai alcun indizio. Investigare in un luogo senza indizi può comunque essere utile per innescare le capacità di carte come il Furto con Scasso (★ 45) o l'Oggetto Riciclato (★ 73).

D. Se ci sono carte o indizi in un luogo chiuso e poi quel luogo viene aperto, cosa accade a quelle carte e a quei segnalini?

R. Le carte e gli indizi in un luogo chiuso rimangono dove si trovano quando quel luogo viene aperto; questo include gli indizi che si trovano fisicamente in quel luogo, i nemici o i supporti in quel luogo e le carte assegnate a quel luogo. Gli indizi che vengono collocati sul luogo appena aperto in base al suo valore di Indizi sono semplicemente aggiunti agli indizi che già si trovavano in quel luogo quando è stato aperto.

D. Chi riceve gli effetti o i benefici di una carta abilità investita in una prova di abilità di un altro investigatore? Per esempio, se investo la Forza Sovverchiante (★ 91) in una prova del genere, sono io a pescare 1 carta o l'investigatore che ha effettuato la prova?

R. In linea generale, è il giocatore che ha investito la carta abilità a ricevere gli effetti di quella carta abilità; in questo caso, saresti tu a pescare 1 carta. Tuttavia, se una carta abilità modifica o aggiunge dei risultati alla prova di abilità stessa, è l'investigatore che la effettua a riceverne gli effetti, come per esempio nel caso della Deduzione (★ 39).

D. Se fallisco automaticamente un test (per esempio, rivelando un simbolo ♠), considero il mio valore di abilità pari a 0. Questo significa che se la difficoltà del test è 0 ho invece successo?

R. No. Indipendentemente da qualsiasi altro fattore, se fallisci automaticamente un test... fallisci quel test.

D. Come mi comporto quando devo "cercare nella collezione" una debolezza base casuale? Utilizzo la stessa riserva di debolezze usata nella costruzione del mazzo oppure considero tutte le debolezze della mia collezione?

R. Ogniqualvolta ai giocatori viene richiesto di cercare una debolezza base casuale (durante la costruzione del mazzo, durante la preparazione o la risoluzione di uno scenario o durante lo scenario stesso), i giocatori dovrebbero usare la stessa riserva di debolezze, composta da tutte le debolezze base presenti in una singola copia di ogni prodotto che possiedono. Se ciascun investigatore possiede la propria collezione di carte, dovrebbe usare la propria riserva di debolezze composta nello stesso modo, affinché non rischi di mescolare le proprie carte con quelle degli altri giocatori.

Esempio: Fabio e Lorenzo hanno costruito entrambi i loro mazzi utilizzando la collezione di Fabio, composta da due copie del set base. Durante la costruzione del mazzo, ciascuno di loro ha incluso 1 debolezza base casuale da una riserva di carte costituita da tutte e 10 le debolezze base presenti in una singola copia del set base; di conseguenza, in quella riserva rimangono adesso 8 debolezze. Se in futuro viene loro richiesto di cercare nella collezione altre debolezze base casuali, dovranno farlo dalla riserva aggiornata di 8 debolezze.

D. Gli indizi sull'Insabbiamento (★ 07) sono considerati "nel mio luogo" al fine della capacità ★ di Roland Banks?

R. No. In linea generale, solo le carte (il tuo investigatore, i supporti sotto il tuo controllo, i nemici nella tua area di minaccia e così via) sono considerate "in un luogo". Gli indizi sono considerati "in un luogo" solo se si trovano fisicamente in quel luogo (vedi anche alla voce "Indizio" nel Compendio delle Regole).

D. Quando uso la capacità del Gatto Randagio (★ 76) posso scegliere un qualsiasi nemico nel mio luogo, anche se è impegnato con un altro investigatore?

R. Sì. Quando effettui un'azione di elusione standard puoi eludere soltanto i nemici impegnati con te, ma gli effetti delle carte come questa o come la Distrazione Astuta (★ 78) possono alterare o rimuovere questa limitazione.

D. Quando combatto utilizzando l'Avvizzimento (★ 60) e rivelo un simbolo ♣, ♠, ♡ o ♣, quando subisco l'orrore?

R. Immediatamente, quando riveli il simbolo, durante il passo "PA.3 Rivelare il segnalino caos" (vedi alla voce "Tempistiche delle Prove di Abilità" nel Compendio delle Regole). Se hai delle reazioni all'aver subito quell'orrore, come la capacità di Agnes Baker, tali reazioni si innescano in quel momento, prima di risolvere il resto dell'attacco.

D. Durante un'indagine, ho investito Deduzione (★ 90) e Lascia o Raddoppia (♣ 26) in una prova di abilità; inoltre, ho anche in gioco il Dott. Milan Christopher (★ 33). Se ho successo, quali effetti vengono risolti due volte?

R. Gli effetti di una prova di abilità effettuata con successo vengono applicati durante il passo 7, e Lascia o Raddoppia permette a ciascuno di quegli effetti di essere risolto due volte. La capacità del Dott. Milan Christopher è invece una reazione all'aver successo in una prova di abilità, di conseguenza viene innescata e risolta durante il passo 6, dopo che è stato determinato il successo della prova. Durante il passo 7, il risultato di gioco dell'indagine (scoprire 1 indizio) e del "se questa prova di abilità ha successo" della Deduzione vengono entrambi risolti due volte grazie all'effetto di Lascia o Raddoppia.

D. Se ho in gioco l'Amuleto di Wendy (★ 14) e in cima alla pila degli scarti c'è un supporto o un'abilità, posso giocare un evento tramite la sua capacità?

R. Sì. Per "[tipo di carta] in cima alla pila degli scarti" si intende la carta più in alto nella pila degli scarti considerando tutte le carte della tipologia specificata.

D. Se gioco una carta con una capacità con l'indicatore Combatti, come ad esempio l'evento Colpo alle Spalle (★ 51), oppure uso una capacità innescata con l'indicatore Combatti, come ad esempio quella del supporto Automatica Calibro 45 (★ 16), provo attacchi di opportunità?

R. No. Le capacità con un indicatore di azione in grassetto (come Combatti, Eludi o Indaga) sono considerate come un'azione di quel tipo. Di conseguenza, poiché le azioni di combattimento non provocano attacchi di opportunità, le capacità con l'indicatore Combatti non provocano attacchi di opportunità.

D. Se uso una capacità ➡ o gioco un evento con un indicatore di azione in grassetto (come Combatti, Eludi o Indaga), devo spendere 1 azione per usare la capacità e 1 azione per l'azione specificata a seguire?

R. No. Pagare il costo della capacità è sufficiente ad effettuare l'azione designata, non è richiesta 1 azione aggiuntiva.

D. Posso innescare le capacità di due carte Automatica Calibro 45 (★ 16) per ricevere +2 ♣ e infliggere +2 danni?

R. No. Ogni capacità ➡ è un'azione separata che deve essere completamente risolta prima di poter avere l'opportunità di effettuare altre azioni.

D. Posso innescare la capacità ⚡ di carte come Addestramento Fisico (★ 17) più di una volta per prova di abilità?

R. Sì, a meno che non ci sia una limitazione stampata e a patto che tu sia in grado di pagare ogni volta i costi della capacità.

D. Terrore dall'Oltre (♠ 101) può far scartare carte debolezza dalla mano di un investigatore?

R. Sì, anche se sei tu a fare la scelta. Terrore dall'Oltre richiede che un investigatore scelga un tipo di carta, poi tutti gli investigatori sono obbligati a scartare tutte le carte del tipo scelto. In questo caso, non stai scegliendo opzionalmente di scartare 1 o più carte, ma stai selezionando una categoria di carte da scartare, e scartarle è obbligatorio.

D. Posso giocare Interdizione Protettiva (livello 5 - ♠ 307) per annullare e scartare un nemico sul lato opposto di un capitolo o di una trama? Se sì, dove va collocato?

R. Non puoi. Quando giri il lato b di un capitolo o di una trama e c'è un tipo di carta incontro (tipicamente una sventura, un nemico o un luogo), dovresti seguire le regole di pesca di una carta incontro *solo allo scopo di determinare come quella carta entra in gioco e per la risoluzione di ogni effetto di Rivelazione appropriato*. Non puoi innescare effetti che si basano sull'aver pescato quella carta, perché di fatto non è stata pescata, né sarebbe chiaro chi la stia pescando in tale occorrenza.

D. Se uso Duke (♠ 14) per muovermi fino a un luogo che causa la fine immediata del mio turno durante la risoluzione della capacità di Duke, la capacità continua la sua risoluzione?

R. Sì. Se durante la risoluzione di una capacità il tuo turno termina ("immediatamente" o in qualsiasi altro modo), continui a risolvere il resto di quella capacità, che non viene annullato. Notate comunque che qualsiasi effetto "fino alla fine del tuo turno" terminerebbe in questo momento, dal momento che il tuo turno è terminato, ma stai continuando a giocare per il resto della capacità di Duke.

D. Cosa costituisce la "prova di abilità di una carta Incantesimo" per scopi di carte come Athame Spirituale (♣ 35) e Calma Interiore (♣ 113)?

R. Una "prova di abilità di una carta" è una qualsiasi capacità che scatena una prova di abilità, tramite la forma "effettua una prova di abilità X" oppure lanciando un'azione che è una prova di abilità in sé (per esempio, qualsiasi carta con gli indicatori di azione **Combatti**, **Eludi** o **Indaga**).

D. Un luogo con nessun percorso valido fino al mio luogo può essere considerato il luogo "più vicino/lontano" dal mio luogo?

R. Sì, ma solo se non ci sono altri luoghi con un percorso valido fino al tuo luogo. Se ci sono altri luoghi con un percorso valido fino al tuo luogo, il più vicino/lontano tra quelli deve risultare il "più vicino/lontano" dal tuo luogo.

D. Se un nemico è in un luogo senza alcun percorso valido fino al tuo luogo, può essere considerato il nemico "più vicino" ai fini di carte come Canto Misterioso (♠ 171) o Danza del Re Giallo (♣ 97)?

R. Anche se non ci sono percorsi validi fino a un investigatore, un nemico può risultare il "più vicino" se non ci sono altri nemici in gioco più vicini. Detto ciò, un effetto che richiede a un nemico di tracciare un percorso fino a un investigatore (come la Danza del Re Giallo) non gli consentirebbe di muoversi se non c'è un percorso valido.

D. Come interagisce la Distorsione Temporale (♣ 311) con le carte da rimettere nei mazzi?

R. Per quanto quelle carte possano essere rimesse nello stesso stato in cui erano prima, bisognerebbe farlo. Per esempio, se hai usato Scrutare (♠ 61) per riordinare le 3 carte in cima al mazzo degli incontri e un investigatore gioca la Distorsione Temporale, dovresti tornare indietro e rimettere quelle 3 carte nel loro ordine iniziale. Allo stesso modo, se hai pescato 1 carta e poi giocato la Distorsione Temporale, la carta pescata dovrebbe essere rimessa in cima al tuo mazzo. Se non è possibile ripristinare lo stato di gioco nella stessa identica maniera in cui era prima che l'azione fosse effettuata, la Distorsione Temporale non ha alcun effetto.

Tuttavia, se un mazzo è stato rimescolato (anche a seguito di una ricerca) non c'è modo di conoscere l'esatto ordine precedente delle carte, quindi tenere il mazzo così rimescolato andrà bene: sei nella stessa condizione di non conoscenza dell'ordine delle carte del mazzo, quindi lo stato di gioco è a tutti gli effetti lo stesso. Per esempio, se hai giocato Sotto Ogni Pietra (♣ 26) per cercare 1 carta nel tuo mazzo, pescarla e rimescolare il tuo mazzo. In questo caso, se un investigatore ha giocato la Distorsione Temporale, è sufficiente rimescolare la carta cercata nuovamente nel mazzo. Per quanto riguarda lo stato di gioco, il tuo mazzo è nello stesso stato in cui era prima che venisse giocato l'evento Sotto Ogni Pietra.

D. La Distorsione Temporale (♣ 311) viene rimessa nella mia mano dopo la sua risoluzione?

R. No, finché stai risolvendo l'effetto della Distorsione Temporale, essa non è né in gioco né nella tua mano né nella pila degli scarti. Durante la sua risoluzione, il suo stato non è alterato. Una volta terminata la risoluzione dei suoi effetti, la Distorsione Temporale dovrebbe essere collocata nella pila degli scarti, come di norma.

D. Cosa succede se una prova di abilità fallisce automaticamente e contemporaneamente ha successo automaticamente?

R. In questo caso, il fallimento automatico ha la precedenza, quindi la prova fallisce automaticamente.

D. Se acquisto una carta con Permanente per il mio mazzo, come l'Obolo di Caronte (♣ 308), posso rimuoverla successivamente dal mio mazzo?

R. A meno che un effetto non espliciti diversamente, non è permesso farlo. In generale le carte sono rimosse dal tuo mazzo solo se acquisti una nuova carta e devi eliminarne una per rientrare nel limite del mazzo del tuo investigatore. Tuttavia, dal momento che le carte con Permanente non contano ai fini del tuo limite di mazzo, non possono essere eliminate in questo modo. Non c'è alcuna regola che ti consenta di rimuovere carte dal mazzo a tuo piacimento.

D. Se uso la capacità dei Geroglifici Arcani (Antica Profezia) (♣ 193) per "eludere automaticamente 1 nemico impegnato", si riferisce a un nemico impegnato con me oppure con un qualsiasi investigatore?

R. Di norma, un "nemico impegnato" è un nemico attualmente impegnato con te. Se una carta ti permette di interagire con un nemico impegnato con un altro investigatore, viene esplicitato.

D. Se sto giocando con Carolyn Fern (NAH14/10) e ho successo sulla prova di abilità per il Coraggio Liquido (♠ 24), posso innescare la capacità di reazione di Carolyn due volte o solo una?

R. Solo una. La parola "aggiuntiva" nel secondo effetto curativo denota che i 2 punti di cura dovrebbero essere raggruppati in un solo effetto curativo, e non trattati come due separate istanze da 1 cura ognuna.

D. Posso usare due carte che sostituiscono la rivelazione di un segnalino caos con multipli segnalini, come Olive McBride (♠ 197) e la Statua Grottesca (♠ 71) sulla stessa prova di abilità?

R. Sì, puoi. Quando usi effetti multipli che sostituiscono la rivelazione di un segnalino caos con qualcos'altro, devi prima dichiarare la tua intenzione in modo da poter reagire a quello che peschi dal sacchetto, perché ognuno di questi effetti è inteso da innescarsi prima che peschi segnalini dal sacchetto.

Se dichiari che stai innescando prima la capacità di Olive, dovresti quindi dichiarare quale dei 3 segnalini che stai per rivelare per la capacità di Olive sarà sostituito da 2 segnalini per la Statua. Per esempio, puoi dichiarare che stai per rivelare 3 segnalini usando Olive, e al posto del primo dei 3 ne rivelerai invece 2 usando la Statua. Quindi ignorerai uno dei due segnalini della Statua, rimanendo con 3 segnalini in totale, dei quali ne ignorerai uno per Olive. Tutti i segnalini sono da considerarsi rivelati contemporaneamente, quindi non puoi rivelare i primi segnalini con Olive e poi decidere se usare o meno la Statua).

Se invece inneschi prima la capacità della Statua, dovresti seguire lo stesso procedimento dichiarando le tue intenzioni. Per esempio, puoi dichiarare che stai per rivelare 2 segnalini usando la Statua, ma per il secondo segnalino userai la capacità di Olive per rivelarne 3 anziché 1. A questo punto dovresti scegliere se risolvere il primo segnalino o i 3 di Olive. Può sembrare una risoluzione strana perché la Statua Grottesca recita "Scegli 1 di quei segnalini da risolvere e ignora l'altro", il che implica che andrai a risolvere 1 segnalino ignorandone 1, ma allo scopo di risolvere questi tipi di effetti i 3 segnalini della capacità di Olive dovrebbero essere trattati come se fossero 1 solo segnalino rivelato. Se decidi di risolvere i 3 segnalini di Olive, allora dovresti sceglierne 2 da risolvere e ignorare l'altro, come richiesto dalla sua capacità.

D. Quando scambio Patto Oscuro (♠ 38) con il Prezzo del Fallimento (♠ 39), Patto Oscuro ritorna nella riserva delle debolezze base disponibili?

R. Patto Oscuro torna nella tua collezione ma non dovrebbe ritornare nella riserva delle debolezze base disponibili quando è rimossa dal mazzo: in questo modo potrai sempre scambiare Patto Oscuro con il Prezzo del Fallimento e viceversa senza rischiare di non averla disponibile successivamente. Lo stesso vale per Destino Ineluttabile (♠ 40).

D. La capacità di Ursula Downs (♠ 2) mi permette di effettuare un'azione di indagine di un supporto o di una carta evento?

R. Sì. La reazione di Ursula ti permette di effettuare una qualsiasi azione di indagine, incluse quelle effettuate tramite l'azione di attivazione o l'azione di gioco.

D. L'azione di indagine ottenuta tramite la capacità di Ursula Downs (♠ 2) provoca attacchi di opportunità?

R. Sì. Se una capacità di permette di "effettuare un'azione", è come se stessi ottenendo un'azione e la stessi spendendo immediatamente per effettuare quell'azione. Questo è diverso dalle capacità di reazione o a innesco gratuito che semplicemente effettuano gli effetti di un'azione direttamente, come la reazione del Coltello da Sopravvivenza (♠ 17).

D. Posso usare "Me Ne Occupo Io!" o "A Questo Pensaci Tu!" su una debolezza?

R. No. Entrambe le carte sono giocate dopo che tu o un altro investigatore pescate una carta incontro non isolamento, ma prima di risolvere gli effetti di quella carta. Le debolezze con un tipo di carta incontro (come nemici o sventure) sono da considerarsi carte incontro durante la loro risoluzione e una volta entrate in gioco, ma non sono da considerarsi ancora carte incontro nel momento in cui queste carte sono giocate. Pertanto, nel momento in cui queste carte devono essere giocate, sono ancora da considerarsi carte giocatore e non sono bersagli legali.

D. Se una capacità si riferisce alle "tue carte", si riferisce alle carte che controlli oppure alle carte che possiedi? Per esempio, la capacità di Carolyn Fern (♠ 1) funziona solo se una carta che controllo cura orrori oppure funziona anche se una carta che possiedo ma non controllo cura orrori?

R. In generale, le "tue carte" sono le carte che controlli attualmente. Se possiedi una carta ma non la controlli, non è "tua" ai fini delle capacità.

D. Posso usare la capacità delle Scarpe da Pista (♠ 36) dopo aver mosso fino a un luogo senza alcun nemico?

R. Sì. La parte "prima che i nemici nel tuo nuovo luogo ti impegnino" di questa capacità si riferisce soltanto al punto di tempistica in cui i nemici stanno per impegnarti; non è specificato che debbano esserci nemici in quel luogo al fine di innescare la capacità.

D. Quando pesco le carte con Patrice Hathaway (♠ 5) durante la Fase di Gestione, le pesco tutte insieme o una alla volta? Che succede se pesco una debolezza come Amnesia (♠ 96)?

R. Ogni volta che peschi 1 o più carte, le carte vengono pescate simultaneamente a meno che l'effetto non usi l'espressione "una alla volta". Quindi, una volta che avrai pescato tutte le carte, devi risolvere tutte le capacità Rivelazione su di esse (nell'ordine che preferisci).

D. La capacità di Patrice Hathaway (♠ 5) può farle scartare carte con Nascosto dalla mano?

R. No. Le carte con Nascosto non possono essere scartate dalla mano in alcun modo se non quello descritto sulla carta.

D. Se una carta ha costo pari a 0 oppure non ha alcun costo, il suo costo si considera pari o dispari?

R. Zero si considera un numero pari ai fini del gioco, pertanto le carte con costo pari a 0 avranno un costo pari.

Le carte abilità e le carte con un "–" nella posizione del costo in realtà non hanno costo, quindi il loro costo non è definibile né come pari né come dispari.

D. I segnalini (come le taglie di Tony Morgan) possono essere collocati sulle carte sciami?

R. Sì. Ogni carta sciami conta come una copia separata della sua carta ospite e può avere segnalini su di essa.

D. Cosa significa "risolvere 1 bersaglio aggiuntivo della ricerca" nella reazione di Mandy Thompson (♠ 2)?

R. Gli effetti di ricerca tipicamente richiedono di risolvere un effetto usando la carta bersagliata (o le carte bersagliate) dalla ricerca. Per esempio, se hai usato un effetto per "cercare tra le 3 carte in cima al tuo mazzo 1 carta e pescarla", pescare la carta cercata corrisponde al risolvere il bersaglio della ricerca. Se hai usato la reazione di Mandy in questo caso, puoi cercare tra le 6 carte in cima al tuo mazzo 1 carta e pescarla, oppure cercare tra le 3 carte in cima al tuo mazzo 2 carte e pescarle entrambe (decidendo prima di lanciare la ricerca).

D. Posso giocare una carta con un costo "–"?

R. No. Le carte con un costo "–" non hanno un costo da poter pagare, pertanto non possono essere giocate. Per esempio, se il Pendente della Regina (♠ 22) viene scartato dal gioco, rimescolato nel mazzo e pescato, non saresti in grado di giocarlo dalla mano (tuttavia carte che lo mettono direttamente in gioco, aggirando il pagamento del costo, sarebbero in grado di metterlo in gioco).

Le carte con un costo "–" giocate come copia di una carta diversa, come Memoria Eidetica (♠ 306), utilizzano il costo in risorse della carta copiata, pertanto sono escluse da questa restrizione.

D. I segnalini ♠ e ♣ hanno un modificatore o un valore se sono rivelati al di fuori di una prova di abilità?

R. No. I segnalini ♠ e ♣ rivelati al di fuori di una prova di abilità non hanno un modificatore né un valore.

D. Se devo aggiungere un certo ammontare di segnalini ♠ o ♣ al sacchetto del caos come parte dell'effetto di una capacità e non ci sono segnalini ♠ o ♣ sufficienti, cosa succede?

R. Risolvi quanto più possibile della capacità, aggiungendo tutti i segnalini ♠ o ♣ rimanenti.

D. Se devo aggiungere un certo ammontare di segnalini ♠ o ♣ al sacchetto del caos come parte del costo di una carta/capacità e non ci sono segnalini ♠ o ♣ sufficienti, cosa succede?

R. Se il costo non può essere pagato, la carta/capacità non può essere giocata/innescata.

D. Cosa succede se la carta sotto Amanda Sharpe sta per entrare in un'area di gioco diversa mentre è investita in una prova di abilità?

R. Entra comunque in quell'area di gioco. Rimane sotto Amanda solo se sta per essere scartata (per esempio alla fine della prova di abilità).

D. Se posso rimettere nella mia mano una carta come il Tiro Facile (♣ 23), da quale area posso recuperarla?

R. In generale, salvo diversamente specificato, i giocatori possono recuperare tale carta da qualsiasi area di gioco, finché si tratta di un'area che consente di trovare e identificare la carta. Per esempio, se il Tiro Facile si trova nella pila degli scarti o assegnata a un'altra carta, come il Materializzatore di Sogni (♣ 24), e sei quindi in grado di trovarla, puoi rimetterla nella tua mano da quell'area. Tuttavia, se si trova in un'area che rende impossibile determinarne la posizione (come rimescolata nel tuo mazzo) o a faccia in giù in un'area che non consente di guardarne l'altro lato (per esempio come carta scieme), non saresti in grado di rimetterla nella tua mano e pertanto quell'aspetto dell'effetto non si risolverebbe.

Inoltre, se il Tiro Facile viene rimosso dal gioco, salvo diversamente specificato, nessun effetto di gioco può interagire con quell'area in alcun modo fino alla fine della partita.

D. Durante una campagna, i segnalini ♠ e ♣ restano nel sacchetto del caos tra uno scenario e l'altro?

R. No, i segnalini ♠ e ♣ non si tramandano di scenario in scenario.

D. Se uso il Totem Macabro (♠ 119) dopo aver investito la carta sotto Amanda Sharpe (♣ 2), quanto a lungo permane l'icona bonus?

R. L'icona bonus fornita dal Totem Macabro non specifica una durata, pertanto il suo effetto persisterà finché la carta investita non lascia il gioco. La vera domanda è quando la carta investita entra o esce dal gioco?

In generale, le carte collocate sotto altre carte (come quella sotto Amanda Sharpe) si considerano fuori dal gioco. Le carte investite nelle prove in realtà non entrano mai in gioco, ma le loro icone vengono aggiunte all'abilità rilevante dell'investigatore e il loro testo è attivo mentre sono investite in una prova. Pertanto, mentre la carta sotto Amanda è investita in una prova, le sue icone e il suo testo diventano alterabili dagli effetti di gioco (come se l'avessi investita dalla mano), proprio come qualsiasi altra carta in gioco. Non appena la prova termina, la carta investita ritorna nel suo stato fuori dal gioco, perdendo ogni eventuale effetto persistente.

Risposta breve: L'icona bonus fornita dal Totem Macabro si applicherà soltanto per la durata della prova in cui il Totem è utilizzato; al termine della prova, la carta ritorna nel suo stato fuori dal gioco e l'icona bonus sarà persa.

D. Se Zoey Samaras impegna un nemico con Scieme, può innescare la sua capacità ♠ una volta per ogni nemico o solo una volta per l'intero sciame?

R. Sebbene i nemici con Scieme si muovano e impegnino insieme come una singola entità, ogni carta sciame è un nemico a sé stante. Se un nemico con Scieme impegna Zoey, ogni carta sciame è anch'essa un nemico che ha impegnato Zoey. Pertanto, può innescare la sua capacità ♠ una volta per ognuno di essi.

D. Posso guardare le carte a faccia in giù sotto o assegnate ad altre carte che controllo? Se uso la capacità ♣ della Conoscenza Ancestrale (♣ 303) per pescare una carta assegnata ad essa, posso guardare le carte o devo pescarla casualmente?

R. Salvo diversamente specificato da un effetto, agli investigatori è consentito guardare l'altro lato delle carte a faccia in giù sotto o assegnate ad altre carte che controllano, come per esempio Conoscenza Ancestrale, Zaino (♣ 37) e Diana Stanley (♠ 4). Se hai la possibilità di pescare, giocare o interagire con una di quelle carte, puoi guardarle per sapere quale pescare o giocare.

Ciò non vale per le carte a faccia in giù assegnate a carte incontro o collocate a faccia in giù tramite un effetto dello scenario, come per esempio le carte scieme, gli spazi vuoti o i tomi sotto i luoghi nello scenario sfida "Leggi o Muori". In questi casi, i giocatori non possono guardare l'altro lato di quelle carte salvo diversamente specificato.

D. Come Lola Hayes (♣ 6), in quale ruolo cambio se risolvo la Crisi d'Identità (♣ 19) e la carta scartata è una carta multiclasse?

Cosa succede se il mio mazzo è vuoto e non viene scartata alcuna carta?

R. Se la carta scartata è una carta multiclasse, puoi scegliere in quale classe tra quelle cambiare ruolo. Se non viene scartata alcuna carta, il ruolo resta lo stesso e non cambia.

D. Se ho Apprendimento Forzato (♣ 31) e pesco una debolezza durante la Fase di Gestione, posso scegliere di scartarla? Che succede se entrambe le carte che pesco sono debolezze?

R. Le debolezze non possono essere scelte per essere scartate dalla propria mano. Se peschi 1 debolezza e 1 non debolezza, devi scegliere di scartare la carta non debolezza, poi risolvere la debolezza normalmente. Se peschi 2 debolezze, non puoi scartarne alcuna e devi risolverle entrambe.

D. Se uso Primo Turno di Guardia (♣ 10) per distribuire carte incontro agli investigatori, quelle carte incontro sono considerate essere nel mazzo degli incontri ai fini degli effetti di altre carte, come La Caccia Ha Inizio (♣ 263)?

R. Le carte distribuite agli investigatori tramite Primo Turno di Guardia non si trovano più nel mazzo degli incontri, né sono ancora in gioco né nella pila degli scarti degli incontri. Detto ciò, tutte le carte distribuite tramite Primo Turno di Guardia devono essere pescate e/o affrontate prima di procedere alla fase seguente, quindi usare La Caccia Ha Inizio in questo modo non lo eviterebbe.

D. Mentre gioco uno scenario "Ritorno a...", cosa faccio se un'istruzione della Guida alla Campagna o una capacità di una carta si riferiscono a una carta di un set di incontri che è stato sostituito da un nuovo set di incontri?

R. Se c'è un'istruzione di preparazione o un'istruzione di ricerca di tale carta per metterla in gioco, gli investigatori dovranno trovare la carta corrispondente nel nuovo set di incontri che l'ha sostituita e seguire le istruzioni usando invece quella carta. (Se non è chiaro quale sia la carta corrispondente, usa la numerazione delle carte incontro come guida. Per esempio, il Mago dell'Ordine è la carta 4/6 del set di incontri Culto Oscuro: se quel set viene sostituito, la carta corrispondente sarà la carta 4/6 del nuovo set.)

D. Cosa succede se sono Sepolto Vivo e uso la Forma Eterea mentre sono già impegnato con un nemico? Una carta dice che non posso disimpegnarmi dai nemici, l'altra che i nemici non possono essere impegnati con me.

R. Quando due carte sono in contraddizione diretta tra loro in maniera che non sia possibile una conciliazione, il testo della carta incontro ha la precedenza. In questo caso, Sepolto Vivo ha la precedenza su Forma Eterea, pertanto il nemico rimarrà impegnato con te (vedi sezione 2.20 – La Regola d'Argento).

D. Imparare in Fretta (♣ 30) aumenta la difficoltà delle prove di abilità durante la Fase dei Miti?

R. La capacità di Imparare in Fretta influenza solo le prove di abilità durante il tuo turno. Una prova di abilità lanciata quando il turno inizia, o in un qualsiasi punto prima della risoluzione della prima azione del tuo turno, aumenta di 1 la difficoltà (allo stesso modo, il Piano di Azione (♣ 24) ottiene ♣ e ♣ in questo stesso punto di tempistica, ma non durante la Fase dei Miti).

D. Quando vengono rimossi esattamente i segnalini benedizione e maledizione dal sacchetto del caos? Sono ancora presenti nel sacchetto durante la risoluzione di uno scenario?

R. I segnalini benedizione e maledizione andranno rimossi dal sacchetto del caos quando ripulite l'area di gioco dopo la risoluzione di uno scenario. Questo si verifica prima di procedere con eventuali interludi successivi, salvo diversamente specificato.

D. Posso rimettere le carte esclusive in mano con il Santuario delle Moire (☉ 310)? Se sì, per quale livello contano?

R. Le carte esclusive non hanno livello, pertanto non possono essere rimesse in mano con il Santuario delle Moire.

D. Posizione Difensiva (☼ 24), Perlustrazione (☼ 37), Teoria Occulta (☼ 65) e Spirito Impavido (☼ 78) possono essere investite nelle prove da sotto Amanda Sharpe (☉ 2)?

R. No. Una carta può essere investita solo se possiede 1 o più icone abilità corrispondenti all'abilità della prova. Siccome queste carte possiedono icone abilità solo mentre si trovano nella mano o quando sono già investite in una prova, non possono essere investite in una prova da qualsiasi altro posto diverso dalla mano (come da sotto Amanda Sharpe o direttamente dal mazzo usando l'effetto di un'altra carta).

D. Lola Hayes (☿ 6) può usare la sua capacità ⚡ per cambiare ruolo durante la risoluzione di un'altra capacità?

R. Fintanto che lo fa durante una finestra giocatore ⚡, sì.

D. Se investo Audacia (♁ 111) in una prova di abilità come Silas Marsh (☉ 5) e uso la sua capacità per rimetterla in mano, i suoi effetti si risolvono comunque?

R. L'effetto continuo che fornisce a un nemico Ritorsione e Allerta persisterà per la durata della prova di abilità dal momento è che un effetto continuo, e gli effetti continui persistono per la durata specificata a prescindere dalla presenza in gioco della carta che ha creato l'effetto continuo. Il secondo aspetto della capacità, tuttavia, funziona come ogni altra capacità di una carta abilità: può essere usato solo durante la risoluzione della prova di abilità in cui Audacia è investita (non è un effetto ritardato).

D. Come funziona esattamente la capacità di Disciplina (Equilibrio del Corpo) (☼ 14a)? Posso usarla per innescare una capacità Combatti che richiede più azioni, come la capacità a tripla azione del Maglio (☼ 96)? Se sì, ignora il costo in azioni aggiuntive di quella capacità?

R. Questa capacità ti consente di effettuare "fino a 3 azioni di combattimento o elusione diverse". Questo in effetti ti fornisce fino a 3 azioni aggiuntive, ognuna delle quali deve essere spesa per innescare una capacità di combattimento o elusione diversa (vedi la sezione 2.17 per "diverso" e la sezione 2.19 per "effettuare un'azione"). Una delle 3 azioni di combattimento o elusione effettuata dalla Disciplina (Equilibrio del Corpo) può essere una capacità multiazione, ma se lo fai, devi comunque pagare il costo in azioni aggiuntive di quella capacità, e tali azioni aggiuntive dovranno provenire dalla tua riserva di azioni standard oppure da una fonte diversa dalla Disciplina (Equilibrio del Corpo). Non puoi usare Disciplina (Equilibrio del Corpo) per soddisfare da sola la tripla azione del Maglio, né puoi usarla per evitare il costo in azioni aggiuntive di quella capacità.

D. Quando indago usando Sesto Senso migliorato (∞ 322) e rivelo uno dei simboli elencati, come risolvo l'indagine in 2 luoghi? Come risolvo eventuali effetti aggiuntivi che si innescerebbero come risultato dell'indagine nel secondo luogo?

R. Per indagare in 2 luoghi con il Sesto Senso migliorato, risolvi una prova di indagine scegliendo il valore di Oscurità di uno dei due luoghi tra il tuo attuale e quello scelto per il Sesto Senso, poi applica il risultato della prova a entrambi i luoghi. Ogni effetto dei luoghi che si innescerebbe durante quell'indagine si innesci ancora, fintanto che non hai superato il suo punto di lancio.

Per esempio, se scegli il Reparto di Terapie Sperimentali (♁ 72), puoi risolvere la sua capacità innescata di subire 1 orrore per ridurre di 2 il valore di Oscurità in questa indagine. Con la stessa logica, l'effetto **Obbligo** della Camera Grande (♁ 64) si innescerà se non hai successo nella prova di abilità di almeno 2 punti.

D. Riconoscere i Segni (♁ 117) mi consente di ignorare la Porta Sbarrata (♁ 174) o altri effetti che impediscono un'indagine?

R. No. Riconoscere i Segni ti consente solo di ignorare le capacità innescate come la parola chiave Infestato o gli effetti Obbligo dei tuoi luoghi. Non può ignorare gli effetti costanti, come quello della Porta Sbarrata.

D. Quali tipi di "effetti della prova fallita" Né Pioggia Né Neve (☼ 2) ti consente di annullare?

R. Né Pioggia Né Neve può annullare effetti che si innescano durante i passi 6 e 7 di una prova di abilità fallita. Questo può includere parole chiave come Allerta, Ritorsione e Infestato, così come effetti negativi della carta di consultazione dello scenario che possono innescarsi come conseguenza della prova di abilità fallita.

D. Come funziona la regola del "per ogni" (2.23) con una carta che mi consente di ignorare un effetto, come Negare l'Esistenza (∞ 280)?

R. Negare l'Esistenza ti consente solo di ignorare un singolo effetto, come una istanza di orrori o un'istanza di scarto carte. Se un effetto è un "singolo effetto cumulativo" o "effetti separati" dipende da se l'effetto forza l'investigatore a compiere una scelta.

Per esempio, Segreto Terribile (∞ 15) deve essere risolto come "effetti separati" perché l'investigatore sceglie se scartare o subire 1 orrore per ogni carta sotto Diana Stanley. Negare l'esistenza può ignorare solo 1 carta scartata o 1 orrore subito, non può ignorare tutti gli orrori subito o tutte le scarte scartate, in quanto sono effetti separati.

D. Quando una carta come Rampino (♂ 9) o Maglio (☼ 94) mi indica di effettuare un numero di azioni diverso dal costo della capacità, come determino quante azioni ho effettuato ai fini di effetti di carte?

R. Quando risolve una capacità, si considera che l'investigatore abbia effettuato tante azioni quante specificate dall'effetto. Per esempio, Rampino o Disciplina (Equilibrio del Corpo) (☼ 14a) indicano di effettuare 3 azioni diverse. A prescindere dal costo pagato per lanciare la capacità, hai effettuato 3 azioni. Al contrario, un investigatore che attiva la seconda capacità del Maglio ha effettuato 1 sola azione, sebbene ne abbia spese 2 per farlo.

D. Se un effetto ti consente di effettuare più azioni consecutive, come Mappa degli Eoni (☼ 100) o Prontezza (♂ 17), ci sono finestre giocatore tra queste azioni dove potrei giocare carte Veloci o risolvere capacità a innesco gratuito?

R. No, non ci sono finestre giocatore tra più azioni consecutive.

D. Cosa significa considerare la Vera Magia (☼ 70) come un supporto Incantesimo rivelato?

R. Quando riveli un supporto Incantesimo usando la capacità della Vera Magia, la Vera Magia essenzialmente diventa una copia del supporto rivelato, inclusi costo, nome, riquadro di testo e **Tratti**. Le cariche sulla Vera Magia possono essere spese quando si risolvono le capacità di quel supporto. Per esempio, quando si risolve la capacità del Brando di Cthugha (☼ 90), puoi spendere fino a 2 cariche dalla Vera Magia per infliggere un pari ammontare di danni nel tuo attacco.

Siccome la Vera Magia copia i tratti del supporto rivelato, può interagire con capacità come la reazione di Twila Katherine Price (☹ 244) e Magia dei Simboli migliorata (☹ 8).

D. Un nemico può essere generato o muoversi nella Soglia del Sogno (☹ 5) mentre Luke Robinson (☹ 4) si trova nella Soglia del Sogno?

R. I nemici non possono essere generati nella Soglia del Sogno. Se un nemico sta per essere generato nel luogo di Luke Robinson mentre lui si trova nella Soglia del Sogno, viene invece scartato. Se Luke Robinson si muove nella Soglia del Sogno mentre è impegnato con un nemico, quel nemico si disimpegna (senza esaurirsi) e non si muove con lui. Mentre si trova nella Soglia del Sogno, Luke Robinson non può essere scelto come investigatore ai fini del movimento dei nemici.

D. Se Luke Robinson (☹ 4) ha Sepolto Vivo (Ⓢ 89) nella sua area di minaccia quando l'effetto Obbligo della Soglia del Sogno (Vana Realtà) (☹ 5) si innesca, cosa succede?

R. Mentre Sepolto Vivo impedirebbe a Luke Robinson di muoversi, un investigatore non può trovarsi in "nessun luogo" salvo diversamente indicato. Quando l'effetto **Obbligo** della Soglia del Sogno sta per muovere Luke Robinson nella Fase degli Investigatori, puoi ignorare l'effetto di Sepolto Vivo finché non collochi Luke in un luogo aperto.

D. Come interagisce la capacità di Santificazione dell'Anima (⚡ 123) con Recuperare le Forze (Ⓢ 149) quando ho 1 o meno danni sul mio investigatore?

R. Santificazione dell'Anima ti fornisce la capacità di curare danni o orrori in eccesso rispetto alla Salute o alla Sanità Mentale massima del bersaglio. Normalmente, non saresti in grado di giocare Recuperare le Forze quando non hai danni sul tuo investigatore, ma con Santificazione dell'Anima puoi giocare Recuperare le Forze quando non hai danni sul tuo investigatore per collocare 2 offerte sulla Santificazione dell'Anima. (Nota: pescherai comunque 1 carta per l'effetto di Recuperare le Forze se l'hai usato per collocare cariche su Santificazione dell'Anima).

D. La capacità di Doppia, Doppia (∞ 320) mi consente di rigiocare un evento che si rimuove dal gioco come Mondo Dipinto (☹ 24)?

R. No. Mentre la capacità ☹ di Doppia, Doppia ti consente di rigiocare un effetto "come se fosse nella tua mano", non ti consente di rigiocare un evento che si è rimosso dal gioco come parte del suo effetto.

D. Nella Tana del Bianconiglio (☼ 59) può ridurre il costo in punti esperienza per migliorare una carta personalizzabile (introdotte nell'espansione investigatori Le Chiavi Scarlatte)?

R. Sì. Spendere punti esperienza sulla scheda miglория di una carta personalizzabile conta come migliorare quella carta. Puoi usare l'effetto di Nella Tana del Bianconiglio solo una volta per carta personalizzabile quando migliori tra due scenari.

D. Quando acquisti carte di livello 0 per raggiungere la dimensione legale del mazzo, Nella Tana del Bianconiglio (☼ 59) incrementa il costo di acquisto di quelle carte?

R. No, quelle carte costano comunque 0 PE.

D. Tutto da Solo (Ⓢ 236) e Tutto da Solo (Ⓢ 10) sono dello stesso livello, ma la seconda ha la parola chiave Straordinario. Posso migliorare la prima versione nella seconda?

R. Sì, puoi migliorare la versione di Tutto da Solo senza Straordinario nella versione con Straordinario spendendo 3 punti esperienza.

D. Posso usare la capacità ☹ della Piuma di Corvo (⚡ 42) per spuntare caselle aggiuntive sulla sua scheda miglория oltre il mio accesso nelle opzioni del mazzo?

R. No. Il livello di una carta personalizzabile è pari alla metà del numero totale di caselle spuntate, arrotondato per eccesso. Per esempio, se il tuo investigatore ha accesso nelle opzioni del mazzo alle carte Studioso (☹) di livello 0-2, non puoi scegliere di spuntare più di 4 caselle sulla scheda miglория della Piuma di Corvo.

D. Posso investire Navigato (⚡ 101) quando indago in un luogo che possiede uno dei tratti scelti?

R. Sì. Le carte luogo sono considerate un tipo di carta incontro, pertanto se un luogo possiede uno dei tratti scelti per Navigato, puoi investire Navigato nella prova di abilità di indagine.

D. Sto giocando "Ashcan" Pete parallelo (Ⓢ 46) e la mia Trappola Improvvisata (⚡ 100) in gioco ha la miglория Esplosiva senza durate rimaste. Posso usare la capacità di Pete per rimetterla nella mia mano e comunque infliggere danni?

R. No. Usare la capacità ☹ di Pete parallelo sulla Trappola Improvvisata sostituisce lo scarto della Trappola Improvvisata, facendo sì che la capacità miglория Esplosiva non possa risolversi.

D. Se attivo la capacità ➡ di Ammalimento (☹ 10), provocherò attacchi di opportunità se scelgo di indagare?

R. No. La capacità ➡ di Ammalimento è un'azione che ha multipli tipi contemporaneamente: ha sempre il tipo di azione **Negoziare** in aggiunta agli altri tipi (attivazione, indagine, elusione), pertanto non innesca mai gli attacchi di opportunità.

D. Ho una copia di Ammalimento (☹ 10) assegnata a un nemico in un luogo diverso dal mio, cosa succede se scelgo di attivare la capacità ➡ di Ammalimento per effettuare un'azione di elusione in quel luogo?

R. Se scegli di attivare la capacità ➡ di Ammalimento ed eludere, puoi scegliere un qualsiasi nemico nel luogo del nemico con Ammalimento (incluso il nemico con Ammalimento stesso) ed effettuare la prova di elusione contro il valore di elusione di quel nemico. Se hai successo, esaurisci quel nemico e disimpegnalo da ogni investigatore (e se fallisci, scarta quella copia di Ammalimento a causa della sua capacità). Se il nemico bersagliato ha la parola chiave Allerta e fallisci, quel nemico ti attacca, anche se non sei nel suo luogo.

D. Quando gioco il Subject SU-21/Soggetto 53R-3N4 (☹ 1), posso divorare permanenti, carte investigatore, mini carte investigatore o debolezze?

R. Il Subject SU-21/Soggetto 53R-3N4 non può divorare permanenti, carte investigatore né mini carte investigatore. Tuttavia, può divorare alcune debolezze, nello specifico quelle che entrano in gioco sotto il controllo del portatore e che non hanno capacità che impediscono loro di uscire dal gioco.

D. Quando gioco il Subject SU-21/Soggetto 53R-3N4 (☹ 1), posso giocare il Lavoro di Fino (⚡ 121) per migliorare carte personalizzabili durante uno scenario?

R. In generale no. Di norma, il Subject SU-21/Soggetto 53R-3N4 può migliorare le carte di una classe solo tramite la capacità sul retro della sua carta investigatore, il che comporta che non può usare il Lavoro di Fino sulla maggior parte delle carte. La sola eccezione è il Proiettore Iperfisico (⚡ 119) che può essere migliorato tramite il Lavoro di Fino in quanto è una carta personalizzabile neutrale.

D: Date le sue peculiari opzioni del mazzo, come posso giocare il Subject 5U-21/Soggetto 53R-3N4 (♣ 1) in modalità autoconclusiva?

R: Quando giochi il Subject 5U-21/Soggetto 53R-3N4 in modalità autoconclusiva, puoi scegliere di accogliere il caos! Dopo aver personalizzato il mazzo di livello 0 (seguendo tutte le restrizioni del mazzo), seleziona casualmente carte di livello 1-5 dalla tua collezione per migliorare il suo mazzo. Continua questo processo finché il tuo mazzo non contiene l'ammontare di punti esperienza desiderato.

D: Quali tipi di abilità possono causarmi l'innescare della capacità *ICO* della Giacca alla Moda (♣ 71)?

R: La capacità ♠ della Giacca alla Moda può essere usata quando l'effetto di una carta indica nello specifico di "ottenere" risorse, come il Recupero (♣ 116). La capacità della Giacca alla Moda non viene innescata da qualsiasi altra capacità delle carte che "colloca" risorse, come il Thompson Calibro 45 (♣ 186), oppure che "sposta" risorse da una carta all'altra o da una carta alla tua riserva delle risorse, come la capacità dell'Eredità di Famiglia (♣ 11).

D: Se uso Uno-Due (♣ 17) su un nemico con Elusivo, e quel nemico lascia il mio luogo dopo il primo attacco, il resto dell'attacco si risolve?

R: Sì. Se un investigatore usa una capacità che gli consente di effettuare attacchi sequenziali contro un nemico pronto con Elusivo, risolve ognuno di quegli attacchi contro quel nemico in successione, anche se quel nemico cambia luogo mentre la capacità si risolve.

D: Posso giocare la Preveggenza (♣ 64) mentre risolvo un effetto che mi richiede di pescare più carte contemporaneamente? Oppure mentre risolvo un effetto che mi consente di cercare nel mazzo una carta e pescarla?

R: Sì a entrambe. Puoi giocare la Preveggenza prima di pescare più carte contemporaneamente, e se la carta dichiarata è tra quelle pescate, puoi risolvere la scelta della Preveggenza per quella specifica carta. Puoi anche giocare la Preveggenza mentre risolvi un effetto che ti fa cercare nel mazzo una carta, tuttavia devi dichiarare la carta da pescare prima di cercare nel tuo mazzo.

D: Quando un capitolo o una trama indicano ai giocatori di aprire un luogo o di mettere un nuovo luogo in gioco, chi si considera aver aperto o messo in gioco quel luogo ai fini di effetti di carte come Maschera da Topo (♣ 43) o Whitton Greene (♣ 13) che si innescano "dopo che hai aperto un luogo o messo in gioco un nuovo luogo"?

R: Siccome sono i giocatori in gruppo a far proseguire i capitoli e le trame, si considera che ogni investigatore abbia aperto o messo in gioco quel luogo (o quei luoghi).

D: Quando la capacità di una carta come la Coordinazione Occhio-Mano (♣ 30) mi consente di risolvere una capacità "senza pagarne il costo ➤", mi consente di evitare di pagare tutti i costi ➤?

R: Se viene indicato di risolvere una capacità "senza pagarne il costo ➤", l'investigatore ignora solo la prima eventuale "➤" nel costo della capacità. Per ogni "➤" aggiuntiva oltre la prima, l'investigatore deve spendere un'azione per attivare quella capacità. L'investigatore deve inoltre pagare eventuali altri costi richiesti per la capacità.

D: Se uso la Lingua Esoterica (♣ 128) per giocare un evento che si assegna a un'altra carta, come per esempio Ammalamento (♣ 10), quando viene rimosso dal gioco quell'evento?

R: Un evento che si assegna a un'altra carta è considerato "risolto" quando si risolvono tutte le capacità e gli effetti innescati dalla sua entrata in gioco, incluso l'effetto di assegnazione. Se giochi l'Ammalamento usando la Lingua Esoterica, l'Ammalamento si assegnerà al nemico, poi verrà immediatamente rimosso dal gioco.

D: Se uso la capacità della Verga di Carnamagos (♣ 85) all'interno di una finestra giocatore ♣ di una prova di abilità, contano come segnalini rivelati "durante" quella prova?

R: Sì, i segnalini rivelati con la Verga di Carnamagos in questo modo sono rivelati "durante" la prova di abilità e possono innescare capacità come quella del Sesto Senso (♣ 158) o del Servitore di Ottone (♣ 107). Tuttavia, i segnalini rivelati con la Verga di Carnamagos non hanno effetto all'infuori di queste capacità, e sono ignorati per tutti gli altri punti della prova di abilità: non hanno modificatori, non sono successi/fallimenti automatici, ecc.

D: Se la capacità di una carta mi consente di spostare danni/orrore su un'altra carta, posso spostare quei danni/orrore su una carta senza un valore di Salute/Sanità Mentale?

R: No. Un effetto che può "spostare" danni/orrore da una carta a un'altra, come per esempio Nel Posto Sbagliato al Momento Giusto (♣ 115), deve spostare quei danni/orrore su una carta che possiede rispettivamente un valore di Salute/Sanità Mentale.

D: Un effetto che sposta danni/orrore da una carta a un'altra conta come aver "curato" danni/orrore?

R: No. Spostare segnalini non conta come cura ai fini degli effetti delle carte.

D: Le azioni di negoziato contano come azioni al fine di capacità di carte come Rapidità (♣ 239)?

R: Sì. Il negoziato un è tipo di azione a sé stante. Puoi innescare la capacità ♠ della Rapidità dopo aver effettuato due azioni di negoziato.

D: Quando posso usare la capacità ♠ di Padre Mateo parallelo (♣ 81)?

R: Quando un investigatore con un segnalino ♠ sigillato su di lui sta per rivelare un segnalino caos per qualsiasi ragione (sia tramite una prova di abilità sia quando risolve una carta come l'Assoluzione (♣ 24)), puoi innescare la capacità ♠ di Padre Mateo per far usare a quell'investigatore il segnalino ♠ sigillato su di lui per quella prova di abilità o capacità della carta (conta come rivelare o risolvere il segnalino ai fini di quella capacità).

Questa interpretazione può essere inoltre applicata a carte come Ricordo della Marea (♣ 38), Occhio del Djinn (♣ 225) e Libro dei Miti Viventi (♣ 13).

D: Quando il mio turno termina, posso usare la capacità ♠ di Agatha Crane (♣ 7/8) per giocare un evento che normalmente può essere giocato solo durante il mio turno?

R: Risolvi la capacità di Agatha Crane alla fine del tuo turno, che è ancora durante il tuo turno. Pertanto puoi giocare un evento come Ricerca Criptica (♣ 43) con il testo "Veloce. Gioca solo durante il tuo turno".

D: Quando Gloria Goldberg (♣ 14) sceglie l'ordine in cui gli investigatori pescano dal mazzo degli incontri durante la Fase dei Miti, queste carte vengono pescate tutte in una volta e poi distribuite nell'ordine scelto oppure vengono pescate e risolte una alla volta?

R: Le carte incontro vengono pescate e risolte una alla volta. Per estensione, l'Occhio di Ghatanothoa (♣ 73) ti consente di vedere ognuna di queste carte incontro prima che vengano distribuite.

D: Se sto giocando George Barnaby (♣ 17) e pesco Alla Deriva (♣ 19) durante la Fase di Gestione, quando e come viene calcolato il mio limite di mano?

R: La prima capacità di George Barnaby è una capacità costante. Se il numero di carte sotto George Barnaby cambia, il tuo limite di mano diventa immediatamente quel numero.

Se peschi Alla Deriva durante il passo 4.4 della Fase di Gestione, scarti immediatamente ogni carta sotto George Barnaby, regolando il tuo limite di mano a 0. Poi puoi innescare la capacità ♠ di George per collocare sotto di lui 1 carta scartata e pescare 1 carta, regolando il tuo limite di mano a 1. Poi nel passo 4.5 della Fase di Gestione la dimensione della tua mano è pari al tuo limite di mano.

D: Dal momento che la capacità  di Robert Castaigne migliorato ( 62) recita che “posso” scartare il supporto rivelato o giocarlo, posso anche scegliere nessuna delle due opzioni?

R: Esatto. Il “puoi” nella sua capacità  significa che puoi scegliere di fare una delle due opzioni o anche nessuna.

D: Posso ancora usare le carte esclusive del mio investigatore dopo aver usato la Trasfigurazione ( 76) per considerare il fronte della mia carta investigatore come se fosse una carta investigatore diversa?

R: Sì. Sei considerato essere entrambi gli investigatori: il fronte della tua carta investigatore è considerato come il nuovo investigatore, ma il retro è ancora il vecchio investigatore. Se si trasfiguri da Norman Withers ( 4) a Ursula Downs ( 2), puoi ancora giocare la tua carta esclusiva Livre d'Eibon ( 5).

D: Se uso la Trasfigurazione e ho carte collocate sotto il mio investigatore, cosa succede a quelle carte?

R: Qualsiasi carta collocata sotto il tuo investigatore rimarrà lì anche dopo aver usato la Trasfigurazione. Se la carta del nuovo investigatore interagisce con le carte nello stesso stato (a faccia in su/giù sotto la carta investigatore), il nuovo investigatore può interagire con quelle carte.

D: Se usi i Ricordi di un'Altra Vita ( 125) per giocare una carta che evoca 1 o più carte vincolate, posso evocare tali carte anche se non erano messe da parte all'inizio della partita?

R: Sì. Sebbene le carte vincolate debbano essere di norma messe da parte quando la partita inizia, è come se mettesti da parte, temporaneamente fuori dal gioco, qualsiasi carta vincolata quando giochi una carta con i Ricordi di un'Altra Vita.

D: Cosa succede quando un nemico con la parola chiave Pattuglia è già nel suo luogo bersaglio all'inizio della Fase dei Nemici?

R: Se un nemico con Pattuglia è nel luogo bersaglio indicato dalla sua capacità Pattuglia all'inizio del passo 3.2 della Fase dei Nemici, quel nemico non si muove.

D: Quando gioco lo Slancio Investigativo ( 47), smetto di indagare quando fallisco una volta o quando finisco di aver successo/fallire nelle indagini di ogni luogo valido?

R: La prima. Se fallisci una prova di indagine prima di aver indagato in ogni luogo valido, non continuo a indagare negli altri luoghi.

D: Il limite di mano di George Barnaby ( 17) può essere modificato oltre quello che indica la sua capacità?

R: Sì. Mentre la capacità di George Barnaby regola il suo limite base pari al numero di carte a faccia in giù sotto di lui (invece del valore standard di 8), questo valore può essere modificato da altre capacità (per esempio, Illuminazione Arcana, Carico di Pellame, ecc.).

D: Cosa succede se l'Omuncolo Smarrito ( 68b) tenta di esiliare una carta dal suo mazzo?

R: Rimuovere una carta dal gioco o esiliare una carta come costo non può essere annullato né ignorato. Pertanto, l'Omuncolo Smarrito esilierà con successo la carta in questione. Nota che se lo fa non sarà in grado di acquistare alcuna carta quando lo scenario termina e non ha una “Dimensione del Mazzo legale” da osservare.

D: Se risolvo solo la parola chiave Impulso di una sventura, posso ancora giocare “Mi Inganni Una Volta!” ( 156) e assegnarlo alla sventura?

R: Sì, risolvere la parola chiave Impulso di una sventura conta come risolvere un effetto della carta.

D: Se esilio dal mio mazzo l'ultima copia di una carta con Personalizzabile migliorata, mantengo quelle migliori se ricompro la carta?

R: No. Se tutte le copie di una carta con Personalizzabile sono vengono rimosse dal tuo mazzo, anche ogni miglioria sulla scheda miglioria viene rimosso. Se quelle carte vengono riacquistate in seguito, considerale come carte acquistate ex novo con scheda miglioria vuota.

D: Se ho 2 copie di una carta con Personalizzabile migliorata nel mio mazzo e esilio 1 di esse, quale sarà il costo in punti esperienza per riacquistarla?

R: Hai due opzioni per riacquistare una carta con Personalizzabile esiliata: pagare il costo della carta come indicato dalla sua scheda miglioria oppure, se ne hai la possibilità, spendere punti esperienza sulla scheda miglioria della carta per aggiungere una copia di quella carta gratuitamente al tuo mazzo.

D: La Maschera da Volpe ( 67) reintegra 1 offerta quando un nemico si muove con me (per esempio, se sono impegnato con un nemico ed effettuo un'azione di movimento)?

R: No. Per far sì che la Maschera da Volpe reintegri 1 offerta, ci deve essere un nemico rimanente nel luogo da cui sei uscito.

D: Un nemico si esaurisce quando un effetto lo fa attaccare “come se fosse la Fase dei Nemici”? E cosa succede se l'effetto che lo fa attaccare non ha quel testo?

R: Sì, se un nemico attacca “come se fosse la Fase dei Nemici”, si esaurirà dopo aver attaccato. Tuttavia, se un effetto fa attaccare un nemico senza quell'espressione, il nemico non si esaurisce dopo aver attaccato.

D: Se lancio una prova di abilità in un dato luogo, poi innesco un effetto che mi fa muovere prima che quella prova finisca di risolversi, cosa succede a quella prova di abilità?

R: Una volta che hai lanciato una prova di abilità o una capacità, risolverai quella prova o quella capacità nel modo più completo possibile, a prescindere dal tuo luogo (a meno che un altro effetto non la annulli o la interrompa). Per esempio, se hai attaccato un nemico con Sfuggente con Uno-Due ( 17, 32), potresti attaccare lo stesso nemico con il secondo combattimento della carta, anche se si è mosso in un luogo collegato al tuo.

D: Se gioco o prendo il controllo di una carta con Personalizzabile di un altro investigatore, quella carta mantiene le sue migliorie?

R: Sì. Tutte le migliorie acquistate per una carta con Personalizzabile dal suo proprietario sono considerate essere stampate su quella carta, a prescindere da chi la gioca o la controlla.

D: Se un effetto mi consente di giocare una carta “senza pagarne il costo”, significa che tutti i costi in risorse, tutti i costi aggiuntivi, ecc., sono ignorati?

R: No. Giocare una carta “senza pagarne il costo” ignora solo il suo costo in risorse. Eventuali costi aggiuntivi applicati alla carta devono ancora essere pagati.

D: Se uso la capacità di Katarina Sojka ( 69) mentre rivelo segnalini con gli Occhi del Sognatore ( 67), la capacità di Katarina di “ignorare” i segnalini non risolti fa combo con gli Occhi che verificano la corrispondenza dei segnalini “ignorati”?

R: Sì. Un segnalino ignorato tramite la capacità di Katarina Sojka conta come un “segnalino ignorato” per la capacità degli Occhi del Sognatore.

D: Come interagisce Scorgere il Vuoto ( 10) con altre capacità che rivelano segnalini?

R: Scorgere il Vuoto ti fa rivelare e risolvere 1 segnalino aggiuntivo oltre quelli che rivelaresti e risolveresti normalmente per una prova o un effetto. Questo segnalino è bersagliato, scelto o ignorato separatamente dagli altri segnalini rivelati per la prova o l'effetto.

L'Eredità di Dunwich

Le seguenti domande contengono alcuni spoiler minori riguardanti gli scenari della campagna *L'Eredità di Dunwich*.

D. In "Sangue sull'Altare", la "riserva dei potenziali sacrifici" è considerata in gioco o fuori dal gioco? È sotto il controllo di qualche giocatore? E per quanto riguarda le carte collocate sotto il mazzo delle trame?

R. La "riserva dei potenziali sacrifici" (e così anche le carte sotto il mazzo delle trame) è considerata in gioco ai fini delle regole di gioco, ma quelle carte non sono sotto il controllo di alcun giocatore. (Dal momento che le carte sono a faccia in giù, dovresti provare a ricordare quali alleati unici sono stati rapiti e aggiunti alla riserva dei potenziali sacrifici senza guardarli.) In aggiunta, le carte nella riserva dei potenziali sacrifici e quelle sotto il mazzo delle trame non possono essere colpite dagli effetti delle carte dei giocatori o dalle azioni degli investigatori.

Perciò, se un supporto unico subisce il Rapimento (👁️ 220), un investigatore non può giocare un'altra copia di quel supporto. In aggiunta, se un giocatore abbandona oppure è sconfitto, qualsiasi carta in suo possesso che si trova nella riserva dei potenziali sacrifici oppure a faccia in giù sotto il mazzo delle trame resta dov'è.

D. Dopo aver giocato "Sangue sull'Altare", cosa succede se Duke è un sacrificio a Yog-Sothoth? "Ashcan" Pete è ancora giocabile senza Duke?

R. Se una carta obbligatoria (come Duke) è rimossa permanentemente dal tuo mazzo, ciò rimuove anche l'obbligo di includere quella carta nel mazzo. Se per qualsiasi motivo Duke non può essere incluso nel mazzo di "Ashcan" Pete, il requisito si considera rimosso, e Pete può continuare senza Duke.

Naturalmente, dato il significativo handicap che ne conseguirebbe, è possibile scegliere di ritirare Pete, proseguendo la campagna con un nuovo investigatore con 0 punti esperienza.

La Strada per Carcosa

Le seguenti domande contengono alcuni spoiler minori riguardanti gli scenari della campagna *La Strada per Carcosa*.

D. Ne "L'Ultimo Re", un supporto Passante senza alcun indizio conta come un "supporto Passante con meno indizi" ai fini della capacità di Dianne Devine (👁️ 81)?

R. Sì, un supporto *Passante* senza alcun indizio può essere il supporto *Passante* con meno indizi.

D. Ne "Il Giuramento Impronomabile", sono corrette le istruzioni di preparazione sulla versione da usare del Capitolo 2 - "Quelli Furiosi"? Posso innescare la capacità di negoziato di Daniel Chesterfield (...o Almeno, Ciò Che Resta di Lui)?

R. Sì, le istruzioni sono corrette e no, non c'è modo di innescarla (...almeno in questa realtà).

D. Quali sono le eventuali restrizioni/implicazioni di tempistica nel pronunciare "Hastur" (al fine di subire orrori)? Posso pronunciare "Hastur" dopo aver rivelato un segnalino caos durante una prova di abilità per aumentare il mio valore di abilità?

R. Sì. Per tutti gli scopi, dovrà essere trattata come una capacità **Obbligo**, il che implica che può creare una sequenza innestata se usata durante un'altra capacità o una prova di abilità, e non necessita di essere all'interno di una finestra giocatore per verificarsi.

D. Posso attivare la capacità ➡ ➡ di una copia della Camicia di Forza (👁️ 185) che si trova nell'area di minaccia di un altro investigatore?

R. Sì. Anche se viene considerato come un supporto, è ancora una sventura nella tua area di minaccia e gli altri giocatori possono innescarne la capacità ➡ ➡.

L'Era Dimenticata

Le seguenti domande contengono alcuni spoiler minori riguardanti gli scenari della campagna *L'Era Dimenticata*.

D. Cosa succede se effettuo un'azione di esplorazione e esaurisco l'intero mazzo di esplorazione senza trovare né una carta sventura né un luogo specificato dalla capacità Esplora?

R. In tale caso, l'esplorazione termina semplicemente. Non è considerata né con successo né senza successo. Tutti i luoghi pescati durante l'esplorazione dovrebbero essere rimescolati nel mazzo di esplorazione e l'azione dell'investigatore termina.

D. Se mi viene richiesto di rigiocare uno scenario, si applicano gli effetti di una precedente risoluzione o interludio che si riferiscono al "prossimo scenario"? E gli effetti di introduzioni che si riferiscono a "questo scenario"?

R. Sì a entrambe le domande. Se una risoluzione o un interludio precedente influiscono sul "prossimo scenario" oppure se l'introduzione di uno scenario influisce su "questo scenario", dovrebbe essere interpretato come ogni incursione in quello scenario, incluse incursioni multiple se i giocatori sono costretti a rigiocarlo.

D. Se una risoluzione o un interludio contengono effetti che si riferiscono al "prossimo scenario", si applicano alle storie secondarie?

R. No, questi effetti si riferiscono soltanto al prossimo scenario nell'ordine naturale della campagna (per esempio, lo Scenario II "La Maledizione di Eztli" dopo aver giocato lo Scenario I "La Foresta Inviolata"). In aggiunta, ai fini di questi effetti, gli Scenari V-A e V-B sono da considerarsi separati.

D. L'Obolo di Caronte (👁️ 308) si innesca se gli effetti di una risoluzione mi richiedono di rigiocare uno scenario? E come funziona tra gli Scenari V-A e V-B?

R. Gli effetti dell'Obolo di Caronte si verificano quando un giocatore guadagna punti esperienza durante la risoluzione di uno scenario. Pertanto, l'Obolo di Caronte non si innescherà quando vi viene richiesto di rigiocare uno scenario, perché tali risoluzioni affermano che non si guadagnano punti esperienza dalla partita precedente.

Di contro, tra gli Scenari V-A e V-B si guadagna esperienza quindi l'Obolo di Caronte si innescherà, anche se ai giocatori non è consentito spendere quei punti esperienza fino al termine dello Scenario V-B.

D. Durante la preparazione della "Città degli Archivi", seguo le istruzioni di preparazione o le capacità costanti della mia carta investigatore, come Sefina Rousseau (👁️ 3) o Lily Chen (👁️ 10)?

R. Durante la preparazione della "Città degli Archivi", ricevi l'istruzione di scambiare la tua carta investigatore con una carta Corpo da Yithiano (👁️ 244). Questo scambio avviene durante il passo 10 della Preparazione della Partita, come evidenziato nell'Appendice III del Compendio delle Regole. Qualsiasi investigatore con capacità che si risolvono prima del passo 10 della preparazione dovranno risolverle, ovvero Sefina Rousseau (👁️ 3) dovrà scegliere i suoi 5 eventi e Lola Hayes (👁️ 6) dovrà scegliere il suo ruolo prima dello scambio.

D. Nella "Città degli Archivi", se ricevo l'istruzione di usare il Corpo da Yithiano (👁️ 244) per il resto della campagna, come dovrò preparare il mio investigatore negli scenari successivi?

R. Dovrai scambiare la tua carta investigatore con il Corpo da Yithiano durante il passo 10 della Preparazione della Partita, come indicato nell'Appendice III del Compendio delle Regole, esattamente come se stessi giocando lo scenario "Città degli Archivi" (vedi sopra).

Il Circolo Spezzato

Le seguenti domande contengono alcuni spoiler minori riguardanti gli scenari della campagna *Il Circolo Spezzato*.

D. Nello scenario "Il Prezzo del Peccato", quando un luogo si gira dal lato non Spettrale al lato Spettrale (o viceversa), cosa succede a segnalini, aggiunte o altre carte su quel luogo?

R. Quando un tale luogo si gira da un lato all'altro, il luogo non lascia il gioco. Pertanto tutti i segnalini che erano sul luogo rimangono sul nuovo lato, tutte le aggiunte rimangono assegnate, tutti i nemici, gli investigatori e i supporti che erano in quel luogo rimangono nello stesso.

D. Nello scenario "Il Prezzo del Peccato", le carte *Questione in Sospeso* nell'area di minaccia di un investigatore contano per il numero di nemici Eretica in gioco ai fini della risoluzione di questo scenario (ovvero per il numero di eretiche che sono state scatenate ad Arkham)?

R. No, contano solo i nemici Eretica con il lato Eretica a faccia in su (tuttavia, nota che le carte *Questione in Sospeso* nell'area di minaccia di un investigatore non conteranno ai fini dei punti vittoria).

D. Nello scenario "Al Cospetto del Trono Nero", quando si collega un luogo attraverso il mazzo del cosmo oppure quando il collocamento di un luogo cambia durante questo scenario, quel luogo può essere collocato in un punto dove non c'è lo spazio vuoto?

R. Sì. Lo spazio vuoto serve come metodo di valutazione per una distanza da un luogo a un altro, nonché come luogo in cui possono essere generati o mossi alcuni nemici; non è richiesto che ci sia uno spazio vuoto nel punto in cui il luogo viene collocato o mosso.

I Divoratori di Sogni

Le seguenti domande contengono alcuni spoiler minori riguardanti gli scenari della campagna *I Divoratori di Sogni*.

D. Cosa succede se un nemico con *Sciame* perde *Sciame* o la sua casella di testo viene considerata vuota, come per effetto di *Mente Cancellata* (✱ 68)?

R. *Sciame* si risolve solo quando il nemico con la parola chiave entra in gioco. Se in un momento successivo perde *Sciame* o la sua casella di testo viene considerata vuota, le sue carte sciame rimangono in gioco e il nemico è ancora considerato un nemico ospite.

D. Posso usare l'effetto di una carta che fa scartare un nemico ospite senza sconfiggerlo, come per esempio "C'è Mancato Poco!" (✱ 83)? Se sì, cosa succede alle sue carte sciame?

R. Una carta nemico ospite non può essere sconfitta mentre ha ancora carte sciame sotto di sé, ma può essere scartata o rimossa in altri modi. In questo esempio, anche le sue carte sciame usciranno dal gioco.

La Cospirazione di Innsmouth

Le seguenti domande contengono alcuni spoiler minori riguardanti gli scenari della campagna *La Cospirazione di Innsmouth*.

D. Posso innescare un flashback più di una volta per ottenere il suo effetto in gioco più volte?

R. No. Parlando in generale, gli interludi e le altre sezioni della Guida alla Campagna (come i flashback) possono essere risolti solo una volta, salvo diversamente specificato.

D. Se un investigatore inizia il suo turno in un luogo completamente allagato, entra in un luogo chiuso senza segnalino allagamento e quel luogo diventa allagato dopo che è stato aperto, all'investigatore continua a mancare l'ossigeno? Oppure conta come entrare in un luogo non allagato?

R. Tecnicamente l'investigatore è entrato in un luogo non allagato, che poi è diventato allagato dopo averlo aperto, pertanto non gli manca l'ossigeno.

D. Cosa succede quando si apre un Fiume Sotterraneo (🌀 104) che era diventato completamente allagato mentre era chiuso?

R. Non può essere completamente allagato una volta aperto, quindi regolalo allo stato più vicino (in questo caso, parzialmente allagato). Il suo effetto **Obbligo** fallisce.

D. Quando posso spendere punti esperienza per giocare una storia secondaria durante la campagna *La Cospirazione di Innsmouth*?

R. Puoi spendere punti esperienza durante la campagna *La Cospirazione di Innsmouth* solo quando indicato (principalmente tra alcuni scenari). Questo include spendere punti esperienza per giocare le storie secondarie.

Le Chiavi Scarlatte

Le seguenti domande contengono alcuni spoiler minori riguardanti gli scenari della campagna *Le Chiavi Scarlatte*.

D. Se gioco *La Caccia Ha Inizio* (👁 263) o *Svegliare il Can Che Dorme* (🔪 63) e pesco 1 nemico con *Celato*, dove viene generato?

R. Entrambi gli eventi ti indicano di generale il nemico cercato impegnato con te invece del suo luogo normale di generazione. Per i nemici con *Celato*, il loro "luogo normale di generazione" sono le ombre. Pertanto, giocare uno di questi eventi ti consente di aggirare la parola chiave *Celato* e generare invece il nemico impegnato con te.

D. Quante mini carte *Celato* posso esporre se risolvo una capacità con effetti multipli, come *Parola di Potere* (🔪 81) con gli ordini *Scioglilingua* o *Parlò Tre Volte*, oppure come *Effrazione* (🌀 114)?

R. Una capacità che contiene più effetti capaci di esporre un nemico può avere solo uno di questi effetti sostituito dall'esposizione. Una mini carta *Celato* può essere esposta attaccandola con successo, evadendola con successo o automaticamente, indagando con successo il suo luogo, infliggendole danno automaticamente o scoprendo automaticamente 1 indizio nel suo luogo. Un qualsiasi effetto tra questi può essere sostituito con l'esposizione di 1 mini carta, e solo 1 mini carta alla volta può essere sostituita da tale effetto.

Per esempio, *Effrazione* (🌀 114) ha 2 effetti: indagare e, se ha successo, eludere automaticamente un nemico. Uno di questi effetti può essere sostituito esponendo una mini carta *Celato*, ma non entrambi. Parimenti, se emetti gli ordini *Tradisci* e *Confessa* tramite la migliorata *Scioglilingua* della *Parola di Potere*, solo un effetto tra il danno e la scoperta dell'indizio può essere sostituito con l'esposizione, l'altro effetto si risolverà normalmente. Allo stesso modo, se emetti due ordini a 3 nemici tramite *Parlò Tre Volte*: solo 1 mini carta *Celato* può essere esposta anche quando si risolve l'effetto per 3 nemici diversi.

D. Una mini carta Celato conta come un nemico ai fini di effetti di carte che dipendono dall'aver un nemico nel mio luogo?

R. No. Una mini carta Celato può essere attaccata o elusa "come se fosse un nemico impegnato", ma per tutti gli altri effetti non è considerata un nemico in quel luogo.

Per esempio, se Trish Scarborough (👁 3) scopre un indizio in un luogo con una mini carta Celato ma senza nemici, non è in grado di innescare la sua capacità perché l'indizio non è stato scoperto in un luogo "con 1 o più nemici". Inoltre, gli effetti di carte che richiedono a un investigatore di "scegliere 1 nemico", come Esporre Debolezza (👁 228), non possono essere usati per bersagliare una mini carta Celato.

D. Se la risoluzione della capacità Alterazione del lato Instabile di una chiave non colpisce ogni investigatore/nemico in gioco, posso ancora alterare la chiave?

R. Per risolvere una capacità **Alterazione** di una chiave, devi risolvere quanto più è possibile di quella capacità, e se quella capacità ha cambiato lo stato di gioco, si considera che tu abbia alterato la chiave con successo.

Per esempio, per alterare l'Ultimo Fiore (🔪 44) dal lato **Instabile**, devi curare almeno 1 danno a un nemico in gioco (sebbene tu debba curare 1 danno dal maggior numero di nemici possibile). Allo stesso modo, per alterare il Dispositivo Malevolo (🔪 269) dal lato **Instabile**, è necessario che almeno 1 investigatore scarti 1 risorsa (ma ogni investigatore deve scartare quante più risorse possibile, fino a un massimo di 3).

La Festa di Hemlock Vale

Le seguenti domande contengono alcuni spoiler minori riguardanti gli scenari della campagna *La Festa di Hemlock Vale*.

D. Dopo aver completato il Preludio: L'Ultima Sera, conservo fino al prossimo scenario i supporti, le carte e le risorse nella mia area di gioco?

R. No, è necessario ripulire l'area di gioco come di consueto.

D. Quando ripulisco l'area di gioco dopo un Preludio di questa campagna, cosa succede alle carte assegnate ad altre carte in gioco o collocate sotto di esse (per esempio, con Sefina Rousseau (👁 3))?

R. A parte l'unico supporto scelto da tenere, ogni carta a faccia in su assegnata a un'altra carta viene scartata, mentre ogni carta assegnata a faccia in giù o "collocata sotto" un'altra carta rimane in gioco. Ogni altra cosa nella tua area di minaccia e nella tua area di gioco viene ripulita come di consueto.

D. Durante la risoluzione della capacità ➡ di una sventura come Calcificazione (🌀 223) o Spore Psicotrope (🌀 240), quando posso subire 1 danno/orrore diretto per avere successo automaticamente?

Quando risolvi tali capacità, puoi scegliere di risolvere l'effetto prima della prova (e quindi saltando la rivelazione dei segnalini caos per la prova) oppure di tentare la prova e risolvere l'effetto solo in caso di fallimento della prova, in modo da avere invece successo automaticamente.

D. Un Preludio de La Festa di Hemlock Vale è considerato la stessa partita o una partita differente rispetto allo scenario giocato dopo di esso, ai fini delle capacità di preparazione e delle capacità "una volta per partita"?

R. Un Preludio è considerato parte della stessa partita dello scenario che lo segue. Risolvi le capacità di preparazione solo una volta per ogni coppia di Preludio e scenario relativo.

La Città Sommersa

Le seguenti domande contengono alcuni spoiler minori riguardanti gli scenari della campagna *La Città Sommersa*.

D. Se sconfiggo 2 o più copie del Costrutto Persistente nello stesso momento, la capacità Obbligo di uno di essi riporta l'altro in gioco?

R. No. Se usi un effetto che sconfigge più nemici in una sola volta con una carta come Tempesta di Spiriti (👁 153) o Carica di Dinamite (💣 24), ogni Costrutto Persistente sconfitto viene sconfitto simultaneamente, pertanto non può essere recuperato dalla galleria delle vittorie tramite la capacità **Obbligo** di un altro Costrutto Persistente.

Elenco dei Tabù

L'Elenco dei Tabù è un elenco di carte di *Arkham Horror LCG* con restrizioni del mazzo e modifiche ai testi facoltative. Questo elenco è ideato per creare un sano equilibrio tra i poteri degli investigatori e la difficoltà degli scenari, nonché per spronare al cambiamento nella costruzione dei mazzi nel tempo.

L'adesione all'Elenco dei Tabù è completamente facoltativa. Gli investigatori non sono obbligati ad aderire alle restrizioni di questo elenco, ma se un investigatore sceglie di farlo, deve farlo nella sua interezza (non può scegliere quali restrizioni usare ignorandone altre).

Limitate / Agevolate

Il costo in punti esperienza delle carte presenti in questo elenco è aumentato o diminuito come indicato a seguire. Il livello di ogni carta resta il medesimo: cambiano soltanto i punti esperienza necessari per acquistare la carta. La variazione di punti esperienza va considerata anche quando si migliora da o verso una carta presente in questo elenco.

- ☞ Oggetto Riciclato (★ 73): +2 PE
- ☞ Oggetto Riciclato (🐱 332): +2 PE
- ☞ Apripista (👤 108): +1 PE
- ☞ Uccisore di Mostri (👤 300): -2 PE
- ☞ Lanciamfiamme (🔥 305): +1 PE
- ☞ Agli Sgoccioli (∞ 26): +3 PE
- ☞ La Conoscenza è Potere (∞ 231): +2 PE
- ☞ Signum Crucis (☞ 197): -2 PE
- ☞ Rito dell'Equilibrio (☞ 308): -2 PE
- ☞ Cecchino (🔪 27): -1 PE
- ☞ Gené Beaugard (🌸 99): +2 PE
- ☞ Ascia Runica (🔪 2) Miglioria – **Iscrizione della Caccia**: +1 PE
- ☞ Spaccio della Malavita (🔪 77): +2 PE
- ☞ Fare Luce (🔪 108): +2 PE
- ☞ Vecchio Portachiavi (🔪 117): +1 PE
- ☞ Forzuto (🔪 31): +1 PE
- ☞ Raffica di Colpi (🔪 37): -2 PE
- ☞ Miconide Famelico (Ceppo Carnivoro) (🔪 60): +1 PE
- ☞ Verga di Carnamagos (🔪 85): +2 PE
- ☞ Verga di Carnamagos (🔪 98): +2 PE
- ☞ Colpo Rapido (🔪 31): -2 PE
- ☞ "Fuori dai Piedi!" (🔪 55): +1 PE
- ☞ Archibald MacVeigh (🔪 117): -2 PE

Mutate

Le carte presenti in questo elenco hanno testi aggiuntivi o alterati, come descritto a seguire.

- ☞ Dott. Milan Christopher (★ 33): La capacità 🐉 di questa carta diventa: "Dopo che hai indagato con successo, esaurisci il Dott. Milan Christopher: Ottieni 1 risorsa."

- ☞ Evasione (★ 50): Questa carta diventa: "Disimpegnati da ogni nemico impegnato con te e muoviti fino a un luogo collegato al tuo senza alcun nemico."
- ☞ Rex Murphy (👤 2): La capacità 🐉 di questa carta ottiene: "(Limite di una volta per round.)"
- ☞ Candele Rituali (👤 29, 🐉 5), Sguardo Ipnotico (👤 153, 🐉 14, 🐉 23), Gioiello di Aureolus (👤 269), Voce di Ra (🐉 16), Esiliare (∞ 113): Le capacità di queste carte si riferiscono a "un simbolo" invece che alla lista dei simboli indicati.
- ☞ Scavare Troppo a Fondo (👤 111): Questa carta ottiene: "Limite di 2 copie di Scavare Troppo a Fondo in totale nella galleria delle vittorie."
- ☞ Springfield M1903 (👤 226): La capacità ➡ di questa carta ottiene: "Questo attacco può bersagliare un nemico non **Elite** fino a un luogo di distanza dalla sua portata standard, ignorando le parole chiave Sfuggente e Ritorsione."
- ☞ Prontezza di Spirito (👤 229): Alla fine del testo della sua capacità, questa carta ottiene: "(Massimo una volta per round.)"
- ☞ Strana Soluzione (Icore Acido) (👤 263): La capacità **Combatti** di questa carta diventa: "+1 danno" invece di "+2 danni".
- ☞ Asso nella Manica (👤 266): Questa carta ottiene: "Massimo una volta per round."
- ☞ Lola Hayes (👤 6): La capacità **Obbligo** di questa carta è spostata sul retro e diventa: "**Preparazione Aggiuntiva**: Dopo che hai pescato la tua mano di partenza, scegli 1 ruolo (🔪, 🐉, 🐉, 🐉, 🐉 o neutrale)". Il fronte di questa carta ottiene inoltre: "➡: Cambia ruolo. Non provoca attacchi di opportunità."
- ☞ Crisi d'Identità (👤 19): La capacità Rivelazione di questa carta diventa: "Scarta 1 carta del tuo ruolo dalla tua mano o dalla tua area di gioco. Poi..."
- ☞ Rapidità di Mano (👤 29): La capacità di questa carta diventa: "Metti in gioco 1 supporto **Oggetto** di livello 0-3 dalla tua mano."
- ☞ David Renfield (👤 112): La capacità ⚡ di questa carta diventa: "... Ottieni 1 risorsa per ogni destino su David Renfield (massimo 3 risorse)".
- ☞ Chiave di Ys (👤 315): Questa carta ottiene la parola chiave Straordinario.
- ☞ Profezia Oscura (🔥 32, 🐉 17): Questa carta diventa: "un simbolo non ★" invece di "un simbolo 🐉, 🐉, 🐉, 🐉 o 🐉".
- ☞ Persuasione (🔥 105): La capacità di questa carta diventa: "**Negozia**. Scegli 1 nemico non debolezza nel tuo luogo..."
- ☞ Controincantesimo (🔥 110): Questa carta diventa: "un simbolo non 🐉" invece di "un segnalino 🐉, 🐉, 🐉 o 🐉".
- ☞ Giorno di Paga (🔥 233): La capacità di questa carta diventa: "Ottieni 1 risorsa per ogni azione che hai speso in questo turno..."
- ☞ All In (🔥 309): Alla fine del testo della sua capacità, questa carta ottiene: "Rimuovi dal gioco All In."
- ☞ Pergamena dei Segreti (le 3 versioni) (∞ 116, 188, 189): Le capacità ➡ di queste carte diventano capacità ⚡.
- ☞ Interrogatorio (∞ 20): La capacità di questa carta diventa: "**Negozia**. Scegli 1 nemico non **Elite** nel tuo luogo..."
- ☞ Mr. "Rook" (∞ 153): La capacità ⚡ di questa carta è ora una capacità ➡.
- ☞ Riflessi Rapidi (∞ 156): Questa carta ottiene: "(Limite di due volte per round.)"

- ☞ **Deperimento** (∞ 157): Il testo di questa carta diventa: “un segnalino simbolo” invece della lista di simboli indicati.
- ☞ **Mirino Telescopico** (∞ 230): Questa carta perde il testo: “Il supporto con questo evento non può essere usato per attaccare i nemici impegnati con te.”
- ☞ **Deperimento** (∞ 321): La capacità ➡ di questa carta diventa: “... Se riveli un simbolo, il nemico attaccato riceve -1 Scontro, -1 Salute e -1 Agilità fino alla fine della fase (fino a un minimo di 1).”
- ☞ **Eucatastrofe** (∞ 324): La capacità di questa carta ottiene: “Rimuovi dal gioco Eucatastrofe.”
- ☞ **Mandy Thompson** (🐱 2): Questa carta diventa: “**Dimensione del Mazzo**: 50 carte” e “**Requisiti del Mazzo** (non considerati nella dimensione del mazzo): 3 copie della Prova Occultata, ...”.
- ☞ **Pendente della Regina** (🐱 22): La capacità costante di questa carta diventa: “Se non ci sono cariche su questa carta, rimuovila dal gioco.”
- ☞ **Winchester Calibro 35** (🐱 195): La capacità ➡ di questa carta diventa: “➡ Spendi 1 munizione: Combatti. Ricevi +2 🐱 in questo attacco. Se riveli un segnalino caos con un modificatore non negativo, infliggi +2 danni in questo attacco.”
- ☞ **Tris d'Assi** (🐱 199): La capacità di questa carta ottiene: “Rimuovi dal gioco ogni copia del Tris d'Assi investita.”
- ☞ **Temerarietà** (🔪 18): Invece di “Rimescola ogni debolezza scartata...”, la capacità di questa carta diventa: “Dopo che questa prova di abilità è stata risolta, pesca ogni debolezza scartata con questo effetto.”
- ☞ **Chuck Fergus** (🔪 32, 🐉 72): Il primo punto di queste carte diventa: “Quell'evento ottiene “Veloce. Gioca solo durante il tuo turno.”
- ☞ **Trish Scarborough** (🐉 3): La capacità 🐉 di questa carta diventa: “... oppure eludere automaticamente 1 di quei nemici se è non **Elite**. (Limite di una volta per round.)”
- ☞ **Sodalizio Antico** (🐉 122): La capacità 🐉 di questa carta diventa: “Quando risolvi un segnalino 🐉 durante una prova di abilità, ...”
- ☞ **Flauto degli Dei Esterni** (🐉 268): Questa carta perde la parola chiave Straordinario e ottiene “Limite di 1 per mazzo”.
- ☞ **Pace Guardinga** (🐉 269): La capacità di questa carta ottiene: “Rimuovi dal gioco la Pace Guardinga.”
- ☞ **Consacrare** (🐉 301): La capacità di questa carta ottiene: “Rimuovi dal gioco Consacrare.”
- ☞ **Ben Equipaggiato** (🌟 19): La capacità **Obbligo** di questa carta diventa: “**Obbligo** – Quando il tuo primo turno della partita inizia: Uno alla volta, gioca fino a 5 supporti **Oggetto**...”
- ☞ **Jeremiah Kirby** (🌟 32): La capacità di questa carta ottiene: “(Massimo due volte per partita.)”
- ☞ **Prophesiae Profana** (🌟 45): La capacità costante di questa carta diventa: “...ricevi +1 🐱, +1 🐉 e ignora il primo attacco di opportunità che ricevi ogni turno.”
- ☞ **Mercato Nero** (🌟 55): Questa carta ottiene: “(Massimo una volta per round.)”
- ☞ **Bruciare le Tracce** (🌟 76): La capacità di questa carta ottiene: “(Massimo due volte per partita.)”
- ☞ **Mappa degli Eoni** (🌟 98): Questa carta diventa: “... 1 azione base tra...”
- ☞ **Mappa degli Eoni** (🌟 100): Questa carta diventa: “... 2 azioni base tra...”
- ☞ **Prestito Amoreale** (🌟 113): La prima riga di questa carta ottiene: “Solo modalità campagna”.
- ☞ **Martello Ciclopico** (🌟 187): La parentesi di questa carta diventa: “(se hai successo di 3 o più punti, puoi esaurire il Martello Ciclopico per infliggere invece +2 danni e muovere il nemico di un massimo di 2 luoghi allontanandolo da te)”.
- ☞ **Teoria Sperimentale** (🐉 41): La capacità ⚡ di questa carta ottiene: “(Limite di due volte per round)”.
- ☞ **Appunti di Ricerca** (🐉 45): La seconda capacità di questa carta ottiene: “(massimo 3 prove spese per round)”.
- ☞ **Parola di Potere** (🐉 81): Il riquadro di testo di questa carta diventa: “➡ Se il nemico con questo evento si trova nel tuo luogo: **Negoziare**. Effettua una prova di 🐉 (2). Se hai successo, dagli un ordine (limite di una volta per round per ordine): “*Vai.*” Questo nemico si muove di 1 luogo in una direzione a tua scelta.”
- La scheda miglioria di questa carta perde la capacità “*Pentiti*” e ottiene:
☐ **Inginocchiati**. Aggiungi l'ordine seguente: “🐉 ‘*Inginocchiati.*’ Questo nemico si esaurisce.”
- ☞ **“Mani in Alto!”** (🐉 26): La capacità di questa carta diventa: “... Se hai successo, gioca il supporto scelto riducendone il costo dell'ammontare di punti di cui hai avuto successo”.
- ☞ **Coordinazione Occhio-Mano** (🐉 30): La capacità di questa carta diventa: “Risolvi una capacità ➡ di un supporto **Strumento** o **Arma** di livello 0-3 che controlli, ignorandone tutti i costi”.
- ☞ **Miconide Famelico (Ceppo Senziente)** (🐉 59): La capacità 🐉 di questa carta diventa: “🐉 Quando un investigatore pesca una carta sventura non debolezza, se il valore di **Oscurità** del suo luogo è inferiore alle **crescite sul Miconide Famelico**...”.
- ☞ **Sangue di Thoth** (🐉 65): La capacità 🐉 di questa carta diventa: “🐉 Quando 1 o più destini vengono collocati su una carta che controlli: Colloca 1 risorsa (*dalla riserva dei segnalini*) su questa carta (trasformandola in offerta)”.
- La capacità ⚡ di questa carta diventa: “⚡ Durante la Fase degli Investigatori, tranne che durante un'azione, spendi 2 offerte ed esaurisci il Sangue di Thoth: Scegli 1 investigatore nel tuo luogo per fargli effettuare immediatamente 1 azione come se fosse il suo turno”.
- ☞ **Scudo Spettrale** (🐉 71): L'effetto **Obbligo** di questa carta diventa: “La prima volta che la carta con questo evento subisce 1 o più danni/orrori ogni round...”.
- ☞ **Eco Spirituale** (🐉 75): Questa carta ottiene: “Veloce. Gioca solo durante il tuo turno”.
- La capacità 🐉 di questa carta diventa: “... Rimetti l'Eco Spirituale nella tua mano alla fine del tuo turno. (Limite di una volta per round.)”.
- ☞ **Tessera della Biblioteca** (🐉 118): L'effetto **Obbligo** di questa carta diventa: “Quando il tuo turno termina: Colloca il supporto assegnato in fondo al tuo mazzo a meno che tu non spenda 1 risorsa”.
- ☞ **Alle Calcagna** (🐉 120): La prima riga di questa carta ottiene: “Se non ci sono piste su **Alle Calcagna**, scartala”.

Proibite

Le carte presenti in questo elenco non possono essere incluse nel tuo mazzo.

- ☞ **Lascia o Raddoppia** (🐉 26)
- ☞ **Necronomicon** (Traduzione di Pietro di Dacia) (🐉 33)
- ☞ **Bruciare le Tracce** (🌟 76)

Ultimatum e Favori

L'elenco degli ultimatum e dei favori fornisce una serie opzionale di varianti per personalizzare ulteriormente l'esperienza di gruppo di *Arkham Horror LCG*. Ogni ultimatum rappresenta una restrizione, una limitazione o una regola aggiuntiva che rende il gioco più difficile per il gruppo. Al contrario, i favori riducono alcune limitazioni e alcune restrizioni per rendere il gioco più semplice per il gruppo. Dopo aver deciso quale scenario o quale campagna giocare, il gruppo di investigatori può selezionare opzionalmente quanti ultimatum e/o favori desiderano.

Un gruppo non è obbligato a scegliere alcun ultimatum o favore in particolare, e la scelta di quali usare deve essere fatta da tutto il gruppo all'unanimità. Una volta scelti, tutti gli ultimatum e i favori sono permanenti per tutta la durata dello scenario o della campagna.

Gli ultimatum e i favori non sono stati ideati bilanciati. Alcuni possono avere maggiore impatto sulla difficoltà rispetto ad altri. Un gruppo può discutere di quali favori e/o ultimatum accogliere in tandem per aggiustare il livello di difficoltà secondo il proprio gusto.

Ultimatum

L'elenco seguente contiene alcuni ultimatum ideati per *Arkham Horror LCG*. I giocatori possono applicarli alla lettera o crearne di nuovi.

Ultimatum dell'Agonia

Quando assegnano orrori o danni, gli investigatori devono assegnarne il maggior numero possibile a una singola carta prima di assegnarli a una differente.

Ultimatum delle Promesse Infrante

Rimuovete il segnalino  dal sacchetto del caos durante la preparazione di una campagna o di uno scenario autoconclusivo.

Ultimatum del Velo Squarciato

Ogni volta che 1 o più debolezze vengono scartate dalla cima del mazzo di un investigatore, rimescolate quelle carte nel mazzo di quell'investigatore.

Ultimatum del Caos

Le carte del mazzo di partenza di ogni investigatore (eccetto le carte esclusive e le debolezze) devono essere selezionate casualmente tra tutte le opzioni valide nella collezione di quel giocatore.

Ultimatum del Disastro

I requisiti del mazzo di ogni investigatore ottengono: "1 debolezza base casuale aggiuntiva".

Ultimatum del Terrore

Non saltate la Fase dei Miti durante il primo round di ogni partita.

Ultimatum del Fallimento

Aggiungete 1 segnalino  aggiuntivo al sacchetto del caos durante la preparazione di una campagna o di uno scenario autoconclusivo.

Ultimatum Definitivo

Solo modalità campagna. Se un investigatore è sconfitto a causa dei danni, è **ucciso**. Se un investigatore è sconfitto a causa degli orrori, **impazzisce**.

Ultimatum del Sapere Proibito

Ogni investigatore inizia la partita con 1 carta in meno nella mano di partenza.

Ultimatum delle Avversità

Ogni investigatore inizia la partita con 2 risorse in meno nella riserva delle risorse.

Ultimatum Highlander

Il mazzo di ogni investigatore può includere solo 1 copia di ogni carta non debolezza con lo stesso nome (a meno che nei requisiti di personalizzazione del mazzo non siano richieste più copie di una determinata carta).

Ultimatum della Recluta

Solo modalità campagna. I mazzi degli investigatori possono contenere solo carte di livello 0. Gli investigatori non possono guadagnare né spendere punti esperienza.

Ultimatum dell'Ortodossia

Giocate usando l'Elenco dei Tabù.

Ultimatum dell'Urlo

Solo modalità campagna. Quando un supporto alleato unico non storia e non debolezza viene sconfitto, rimuovetelo dal gioco. Non potete giocare quella carta per il resto della campagna. Dopo che lo scenario è terminato, rimuovete quell'alleato e tutte le sue copie dal mazzo di ogni investigatore.

Ultimatum della Sopravvivenza

Solo modalità campagna. Se un investigatore è ucciso o impazzisce, quel giocatore è eliminato dalla campagna e non può continuare a giocare con un nuovo investigatore.

Ultimatum degli Ultimatum

Solo modalità campagna. Prima dell'inizio di ogni partita della campagna, scegliete 1 ultimatum/favore casuale e iniziate la partita con quell'ultimatum/favore attivo (non si applica agli ultimatum  ai favori che influenzano la composizione del mazzo o del sacchetto del caos).

Ultimatum dell'Esilio

Ogni carta con "esilia" (o una sua variante) nel riquadro di testo ottiene: "Solo modalità campagna".

Ultimatum della Spirale

Solo modalità campagna. Dopo che un investigatore è stato sconfitto, aggiungete 1 debolezza base casuale al suo mazzo.

Ultimatum dell'Ostilità

Solo difficoltà Facile o Standard. Mentre giocate, usate il lato "Difficile/ Esperto" della carta di consultazione dello scenario.

Favori

L'elenco seguente contiene alcuni favori ideati per *Arkham Horror LCG*. I giocatori possono applicarli alla lettera o crearne di nuovi.

Favore degli Antichi

Solo modalità campagna. Ogni investigatore inizia la campagna con 5 punti esperienza aggiuntivi.

Favore di Atena

La prima volta ogni partita che peschi il segnalino , puoi annullare quel segnalino, rimetterlo nel sacchetto del caos e pescarne un altro al suo posto.

Favore del Destino

Prima di pescare la mano di partenza, ogni giocatore cerca nel suo mazzo 1 copia di una carta e la aggiunge alla sua mano (questo non cambia il numero di carte della mano di partenza).

Favore di Ade

Ogni investigatore inizia la partita con 2 risorse aggiuntive nella riserva delle risorse.

Favore di Ermete

Ogni investigatore può effettuare 1 azione di movimento aggiuntiva durante il suo turno.

Favore di Osiride

La prima volta che ogni investigatore sta per essere sconfitto in uno scenario, dopo aver subito il trauma, curategli tutti i danni e gli orrori. Quell'investigatore non può subire danni/orrori fino all'inizio del suo prossimo turno.

Favore di Thoth

Ogni investigatore inizia la partita con 1 carta aggiuntiva nella mano di partenza.

Favore della Mórrigan

Quando un investigatore sta per aggiungere una debolezza base casuale al suo mazzo durante la personalizzazione del mazzo, pesca invece 3 debolezze base casuali, ne rimette una a sua scelta nella collezione, poi ne seleziona 1 casuale tra le due rimanenti. La debolezza selezionata viene aggiunta al suo mazzo.

Favore di Persefone

Solo modalità campagna. Se un investigatore è sconfitto, ottiene 3 punti esperienza aggiuntivi.

Rifrazioni

L'elenco delle rifrazioni indica alcuni ultimatum e favori opzionali specifici per scenari/campagne, per personalizzare ulteriormente l'esperienza di gruppo di *Arkham Horror LCG*. Un gruppo non è obbligato a scegliere alcuna rifrazione in particolare, e la scelta di quali usare deve essere fatta da tutto il gruppo all'unanimità. Una volta scelte, le rifrazioni sono permanenti per tutta la durata dello scenario o della campagna.

L'elenco seguente contiene spoiler minori dei rispettivi scenari/campagne.

Ultimatum dell'Invisibilità

Le Dimensioni dell'Invisibile (Campagna L'Eredità di Dunwich)

Ogni Progenie di Yog-Sothoth (👁 255) ottiene il tratto **Elite** ed è immune a tutti gli effetti delle carte giocatore tranne quelli della Formula Esoterica (👁 254).

Ultimatum della Moltiplicazione

Le Dimensioni dell'Invisibile (Campagna L'Eredità di Dunwich)

Invece delle istruzioni di preparazione standard, iniziate la partita con le 5 carte Progenie di Yog-Sothoth in gioco: una in ognuno dei 5 luoghi diversi dal Villaggio di Dunwich (👁 242).

Durante questo scenario, ogni volta che un effetto sta per farvi generare una Progenie di Yog-Sothoth messa da parte, dovete collocare invece 1 destino sulla trama attuale.

Ultimatum della Morte

La Maschera Pallida (Campagna La Strada per Carcosa)

Dopo la preparazione, proseguite immediatamente con la Trama 1a e generate esaurito lo Spettro della Morte (👁 241b) nel vostro luogo di partenza.

Aumentate di 6 la soglia di destino della Trama 2a (👁 242a).

Lo Spettro della Morte ottiene: "Obbligo – Quando lo Spettro della Morte è sconfitto: Invece di collocarlo nella galleria delle vittorie, curategli tutti i danni ed esauritelo. Non si ripristina durante la prossima Fase di Gestione."

Ultimatum dell'Uomo

La Maschera Pallida (Campagna La Strada per Carcosa)

Ai fini della capacità **Generazione** dell'Abitatore di Cadaveri (👁 259), l'Uomo dalla Maschera Pallida non conta come nemico **Umanoide**.

Mentre siete al Capitolo 2, l'Uomo dalla Maschera Pallida non può lasciare la Tomba delle Ombre (👁 257).

Ultimatum del Nome Impronunciabile

Campagna La Strada per Carcosa

Se avete badato all'avvertimento di Daniel è annotato nel Diario della Campagna, ogni volta che un giocatore pronuncia il nome di HASTUR a voce alta durante la preparazione o lo svolgimento di uno scenario, oltre a subire 1 orrore, subisce 1 trauma mentale.

Ultimatum della Corona di Ottone

Campagna La Strada per Carcosa

Se avete badato all'avvertimento di Daniel è annotato nel Diario della Campagna, all'inizio di ogni scenario subite 1 orrore per ogni volta che avete detto, scritto o digitato il nome HASTOR dalla fine dello scenario precedente.

Ultimatum del Veleno

Campagna L'Era Dimenticata

Ogni copia di Avvelenato (👁 102) ottiene: "Obbligo – Quando la partita termina, se non sei stato eliminato: Subisci 1 trauma fisico."

Ultimatum dell'Imboscata

Campagna L'Era Dimenticata

Dopo aver esplorato con successo, l'investigatore che sta effettuando l'esplorazione rivela 1 carta dalla cima del mazzo di esplorazione. Se la carta rivelata è un nemico, la pesca. Altrimenti, la scarta.

Ultimatum del Carburatore Difettoso

Orrore ad Alta Velocità (Campagna La Cospirazione di Innsmouth)

Durante la preparazione dello scenario, se state giocando con esattamente 2 investigatori, entrambi gli investigatori devono scegliere di salire sullo stesso veicolo.

Ultimatum dell'Annegato

Nel Maelstrom (Campagna La Cospirazione di Innsmouth)

Riducete di 1 la soglia di destino di ogni trama.

La capacità **Obbligo** del lato (*Risvegliato e Furioso*) di Dagon (👁 330b) diventa: "Obbligo – Dopo che Dagon è stato eluso o ha subito danni: Fate lo stesso anche a 1 Progenie di Dagon in gioco. Ripristinate Dagon."

La capacità **Obbligo** del lato (*Risvegliata e Furiosa*) di Idra (👁 331b) diventa: "Obbligo – Dopo che Idra è stata elusa o ha subito danni: Fate lo stesso anche a 1 Progenie di Idra in gioco. Ripristinate Idra."

Ultimatum del Fastidio

Campagna Ai Confini della Terra

Quando la campagna inizia, mescolate nel mazzo di ogni investigatore 3 carte casuali dal set di incontri *Tekeli-li*.

Favore del Sognatore

La Dimora degli Dèi (Campagna I Divoratori di Sogni)

Dopo aver proseguito con il Capitolo 5, proseguite con la Trama 3a e rimuovete tutti i destini da essa. Aumentate di 2 la soglia di destino di questa trama.

Favore dell'Espiazione

Ombre Dolorose (Campagna Le Chiavi Scarlatte)

Aumentate di 1 la soglia di destino di ogni trama.

Favore della Danza

Campagna La Festa di Hemlock Vale

Quando scelgono con quali abitanti ballare durante il **Preludio: La Seconda Sera**, i giocatori possono controllare i requisiti del Livello di Relazione di una voce del Codex prima di risolverla.

Favore della Beatitudine

Il Destino della Valle (Campagna La Festa di Hemlock Vale)

Aumentate di 2 la soglia di destino di ogni trama.

Favore dei Minatori

Il Destino della Valle (Campagna La Festa di Hemlock Vale)

La prima capacità del Capitolo 3a – Il Destino della Valle (v.III) (🌀 159) diventa: “➡ Spendi X indizi: Colloca X risorse sul tuo luogo (trasformandole in sterpaglie)...” e la sua seconda capacità diventa: “⚡ Se sul tuo luogo ci sono 1♣ sterpaglie, rimuovi tutte le sterpaglie da esso: Pesca 1 sventura “Al Fuoco!” messa da parte. (Limite di una volta in totale per luogo.)

Ultimatum del Dormiente

Il Destino di Arkham Parte II (Campagna La Città Sommersa)

Il valore di Salute del lato Furioso di ogni nemico Cthulhu (🐙 202b, 203b, 204b) diventa X♣.

Ultimatum del Deterioramento

Campagna La Città Sommersa

Gli investigatori non possono innescare capacità dei supporti **Artefatto** né assegnarvi danni. Se un supporto Oggetto dal set di incontri Spedizione viene sconfitto o scartato, non può essere scelto durante la preparazione per il resto della campagna.

Se giocate in gruppo, il gruppo deve decidere se ogni giocatore può usare il proprio ambiente limitato o se l'intero gruppo gioca nello stesso ambiente limitato scelto. Come variante opzionale, potete scegliere di includere gli investigatori e le rispettive carte esclusive da **ogni** espansione nella vostra collezione.

Carte Parallele, Promo e Supporti Storia

L'esistenza di carte parallele, promo e supporti storia guadagnati in alcuni scenari può far insorgere domande aggiuntive riguardo l'utilizzo o meno di tali carte in un determinato ambiente. Tali carte esistono al di fuori di una struttura o di un ambiente definito, quindi possono essere utilizzate a discrezione del gruppo.

Ambiente Attuale, Legacy e Limitato (Beta)

Quando personalizzano i mazzi, i giocatori possono attingere dalla collezione usando uno di tre ambienti differenti: attuale, legacy e limitato. Si tratta di varianti opzionali per spingere i giocatori a costruire i mazzi creativamente usando un insieme di carte più ristretto. I tre ambienti sono descritti a seguire:

Ambiente Attuale

I giocatori che desiderano giocare nell'ambiente attuale possono personalizzare i mazzi solo con le carte del set base e delle più recenti espansioni investigatori, come segue:

- 🕒 Il set base 🌟 di *Arkham Horror LCG* (2016 o 2021);
- 🕒 I 5 mazzi precostruiti (Nathaniel Cho 🐙, Harvey Walters 🐙, Winifred Habbamock 🗡️, Jacqueline Fine 🐙, Stella Clark 🏠);
- 🕒 Le 3 espansioni investigatori pubblicate più di recente (*per esempio, se giocate con l'ambiente attuale all'uscita della FAQ 2.5, saranno incluse le carte giocatore e le debolezze delle espansioni investigatori Le Chiavi Scarlatte, La Festa di Hemlock Vale e La Città Sommersa*).

Ambiente Legacy

Quando personalizzano i mazzi in ambiente legacy, i giocatori possono usare investigatori, carte giocatore e debolezze da qualsiasi prodotto della linea *Arkham Horror LCG*. Non ci sono restrizioni di alcun tipo.

Ambiente Limitato

I giocatori che possiedono tutti (o quasi) i prodotti della linea *Arkham Horror LCG* precedentemente pubblicati potrebbero voler giocare in ambiente limitato. Tale ambiente consente a un gruppo di creare un insieme di carte più ristretto a loro disposizione. Per creare un ambiente limitato, potete personalizzare i mazzi solo con carte provenienti dai prodotti seguenti:

- 🕒 Il set base 🌟 di *Arkham Horror LCG* (2016 o 2021);
- 🕒 I 5 mazzi precostruiti (Nathaniel Cho 🐙, Harvey Walters 🐙, Winifred Habbamock 🗡️, Jacqueline Fine 🐙, Stella Clark 🏠);
- 🕒 3 espansioni investigatori differenti a vostra scelta (*tutte le carte giocatore di un ciclo contano come una singola espansione investigatori, incluse quelle pubblicate in più pack mito dello stesso ciclo o nel prodotto “Ritorno a...” corrispondente*).

Consultazione Rapida

Questa sezione contiene le informazioni di gioco sintetizzate in un formato adatto a chiarire i dubbi di gioco più ricorrenti.

Generazione di un Nemico

1. Se un nemico è stato generato senza che un investigatore lo pescasse, l'effetto di generazione del nemico indicherà tipicamente dove quel nemico dovrà essere generato. Dopo averlo generato in quel luogo, il nemico impegna automaticamente gli investigatori nel suo luogo usando le regole per l'impegno di un nemico (vedi alla voce "Impegno (Nemico)" nel Compendio delle Regole), a meno che non sia Sfuggente.
2. Se un investigatore pesca un nemico, controlla se quel nemico riporta l'istruzione Generazione.
 - ✦ Se il nemico ha l'istruzione Generazione, il nemico viene generato nel luogo indicato. Dopo averlo generato in quel luogo, il nemico impegna automaticamente gli investigatori nel suo luogo usando le regole per l'impegno di un nemico (vedi alla voce "Impegno (Nemico)" nel Compendio delle Regole), a meno che non sia Sfuggente.
 - ✦ Se il nemico non ha l'istruzione Generazione, l'investigatore che ha pescato quel nemico lo genera impegnato con lui, a meno che non sia sfuggente.

Le istruzioni Preda non hanno alcun impatto diretto sul luogo in cui un nemico viene generato. L'unico momento in cui le istruzioni Preda impattano questo processo è quando un nemico viene generato disimpegnato in un luogo con più investigatori, e usi le regole per l'impegno di un nemico (vedi alla voce "Impegno (Nemico)" nel Compendio delle Regole) per determinare quale investigatore dovrebbe impegnare automaticamente.

Icone delle Campagne

Questa sezione elenca i nomi delle campagne accanto alle icone associate, in modo tale che i giocatori possano riconoscere a colpo d'occhio a quale campagna appartenga una determinata carta.

- ★ Set Base (La Notte della Zelota)
- ★ Ritorno a... La Notte della Zelota
- 🏠 L'Eredità di Dunwich
- 🏠 Ritorno a... L'Eredità di Dunwich
- 👤 La Strada per Carcosa
- 👤 Ritorno a... La Strada per Carcosa
- 🕒 L'Era Dimenticata
- 🕒 Ritorno a... L'Era Dimenticata
- ∞ Il Circolo Spezzato
- ∞ Ritorno a... Il Circolo Spezzato
- 🐱 I Divoratori di Sogni
- 🕒 La Cospirazione di Innsmouth
- 🌿 Ai Confini della Terra (Espansione Investigatori)
- 🌿 Ai Confini della Terra (Espansione Campagna)
- 🔑 Le Chiavi Scarlatte (Espansione Investigatori)
- 🔑 Le Chiavi Scarlatte (Espansione Campagna)
- 🌿 La Festa di Hemlock Vale (Espansione Investigatori)

- 🌿 La Festa di Hemlock Vale (Espansione Campagna)
- 🏠 La Città Sommersa (Espansione Investigatori)
- 🌿 La Città Sommersa (Espansione Campagna)

Icone dei Prodotti Autoconclusivi

Questa sezione elenca i nomi dei prodotti autoconclusivi accanto alle icone associate, in modo tale che i giocatori possano riconoscere a colpo d'occhio a quale prodotto appartenga una determinata carta.

- 🔪 La Maledizione del Rougarou
- 🕒 Il Carnevale degli Orrori
- 🌀 I Labirinti della Follia
- 🕒 I Guardiani dell'Abisso
- 🕒 La Melma Che Divorò Ogni Cosa
- 🕒 Assassinio all'Hotel Excelsior
- 🕒 La Guerra degli Dèi Esterni
- 🕒 Macchinazioni Temporal
- 🕒 La Melma Che Divorò Ogni ALTRA Cosa
- 🕒 Gala di Mezzo Inverno

Icone Dei Prodotti Autoconclusivi

Questa sezione elenca i nomi dei mazzi degli investigatori autoconclusivi accanto alle icone associate, in modo tale che i giocatori possano riconoscere a colpo d'occhio a quale prodotto appartenga una determinata carta.

- 👤 Nathaniel Cho
- 👤 Harvey Walters
- 👤 Winifred Habbamock
- 👤 Jacqueline Fine
- 👤 Stella Clark

Icone Promo

- 📖 Romanzo
- ↕ Parallelo

Nomi dei Segnali di Caos



Segno degli Antichi



Fallimento Automatico



Antico



Cultista



Teschio



Tavoletta



Benedizione



Maledizione



Gelo