

ARKHAM HORROR®

IL GIOCO DI CARTE

GRIMORIO DI ARKHAM

Grimorio v1.0

Indice; Glossario; Tempistiche e Svolgimento del Gioco; Preparazione; Anatomia di una Carta; Giocare una Campagna; Personalizzazione del Mazzo; Errata; Domande Ricorrenti; Regole Facoltative; Riepilogo delle Icone

Oscuri Segreti si Celano...

"Penso che la cosa più misericordiosa al mondo sia l'incapacità della mente umana di mettere in relazione i suoi molti contenuti. Viviamo su una placida isola d'ignoranza in mezzo a neri mari d'infinito e non era previsto che ce ne spingessimo troppo lontano."

—H.P. Lovecraft, "Il Richiamo di Cthulhu"

Come Usare Questo Documento

Il Grimorio di Arkham è una raccolta omnicomprensiva delle regole che copre tutte le situazioni di gioco conosciute. In quanto documento "vivente", viene reso disponibile online e aggiornato man mano che vengono introdotte nuove carte e nuove regole, nonché quando vengono scoperte nuove interazioni. Questo documento contiene le informazioni pertinenti agli argomenti più avanzati, come l'interpretazione del testo delle carte, la risoluzione dei conflitti di tempistica, le domande più frequenti e un elenco di tutte le parole chiave e delle altre regole.

Il Grimorio di Arkham non è da intendersi come prima introduzione al gioco. Ai nuovi giocatori si consiglia invece di imparare le regole dal Regolamento incluso nel set base di *Arkham Horror LCG*.

La prima sezione del Grimorio di Arkham contiene un glossario dei termini, delle regole e delle parole chiave del gioco. Nella seconda parte, si trovano le tabelle di tempistica per la preparazione, per le prove di abilità e per il flusso di gioco, assieme all'anatomia delle carte. A seguire, sono disponibili le regole per la personalizzazione dei mazzi e per giocare le campagne, gli errata, le domande più frequenti e le varianti opzionali delle regole. L'ultima sezione presenta una lista omnicomprensiva delle icone dei prodotti e dei set di incontri.

Il Grimorio di Arkham riporta le regole, gli argomenti e le domande pertinenti ai contenuti dal set base di *Arkham Horror LCG* (2026) in avanti. Ogni rimando al "set base" si riferisce all'edizione del 2026, salvo diversamente specificato.

Il documento di Chiarimenti, Errata e Domande Ricorrenti precedente, che concerne i prodotti pubblicati prima del 2026, è disponibile sul sito www.asmodee.it.

STOP!

Se sei un nuovo giocatore che prova a familiarizzare con le regole base di *Arkham Horror LCG*, questo documento non ha lo scopo di insegnare il gioco. Per la tua prima partita, si consiglia di iniziare con il Regolamento (disponibile nel set base di *Arkham Horror LCG*).

Indice

Glossario dei Termini e delle Parole Chiave.....	3
Regole Aggiuntive e Principi Fondamentali.....	27
Tempistiche e Svolgimento del Gioco	28
Tempistiche delle Prove di Abilità	31
Sequenza di Lancio.....	32
Preparazione dello Scenario	32
Anatomia di una Carta	33
Giocare una Campagna.....	37
Personalizzazione del Mazzo.....	40
Errata.....	42
Domande Ricorrenti.....	42
Regole Facoltative.....	43
Ristampe Modificate.....	45
Riepilogo delle Icone	45
Riepilogo delle Icone Set di Incontri.....	46
Riferimento Rapido.....	48

I. Glossario dei Termini e delle Parole Chiave

Quella che segue è una lista ordinata alfabeticamente delle regole di gioco, dei termini e delle situazioni che potrebbero verificarsi nel corso di una partita.

Abbandonare

Alcune capacità sono identificate dall'indicatore di azione **Abbandona**. Tali capacità vengono lanciate usando l'azione di attivazione.

- ☞ Un investigatore che abbandona è eliminato dallo scenario, ma non è considerato sconfitto (*quindi gli investigatori che hanno abbandonato non sono richiesti per le capacità che richiedono "ogni investigatore sopravvissuto"*).
- ☞ Effettuare un'azione di abbandono non provoca attacchi di opportunità.

Vedi anche: Attivazione (Azione), Eliminazione.

Abilità (Carta)

Abilità è un tipo di carta.

Le carte abilità rappresentano attributi innati o appresi, nonché tratti del personaggio che migliorano le prove di abilità di un investigatore.

- ☞ Le carte abilità non vengono giocate dalla mano di un giocatore. Per risolvere le loro capacità, le carte abilità devono essere investite in una prova di abilità.
- ☞ Se una carta abilità è investita in una prova di abilità, la sua capacità può essere usata durante la risoluzione di quella prova di abilità, come specificato sulla carta.

Vedi anche: IV. Tempistiche delle Prove di Abilità.

Abilità (Icona)

In aggiunta alle loro capacità, molte carte giocatore hanno 1 o più icone abilità, indicate nella parte in alto a sinistra della carta, sotto il costo, il livello e il tipo di carta.

Una carta nella mano di un giocatore è valida per essere investita in una prova di abilità se porta 1 o più icone che corrispondono all'abilità della prova in corso. Per ogni icona corrispondente investita in una prova, il valore di abilità dell'investigatore che sta effettuando la prova è aumentato di 1 per quella prova.

- ☞ Le carte abilità, evento e supporto possono essere tutte investite in una prova di abilità, ma le capacità sui supporti e sugli eventi non si risolvono se la carta viene investita, mentre quelle sulle abilità sì.

Un'icona abilità jolly (?) su una carta giocatore può essere usata per corrispondere 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.

Vedi anche: Abilità (Carta), IV. Tempistiche delle Prove di Abilità.

Aggettivo

Se il testo di una carta include un aggettivo preceduto da più termini, tale aggettivo si riferisce a ogni termine nella lista (*per esempio, nella frase "ogni alleato e oggetto unico" la parola "unico" si riferisce sia ad "alleato" che a "oggetto"*).

Aggiunta/Assegnare

Una carta con la formula "assegna" (o una sua variante) indica che quando entra in gioco deve essere assegnata (collocata sotto e leggermente scostata) all'elemento di gioco bersaglio. Una volta assegnata, ci si riferisce a tale carta come un'aggiunta.

- ☞ La legalità della formula "assegna" (o una sua variante) viene verificata ogni volta che una carta sta per essere assegnata a un elemento di gioco, ma non viene verificata dopo che tale assegnazione è avvenuta. Se la verifica di assegnazione iniziale non passa, la carta non può essere assegnata e resta nel suo stato precedente o nell'area di gioco precedente. Se tale carta non può restare nel suo stato precedente o nell'area di gioco precedente, scartarla.
- ☞ Una volta in gioco, un'aggiunta resta assegnata finché l'aggiunta o l'elemento di gioco a cui è assegnata non esce dal gioco (nel qual caso l'aggiunta è scartata), o a meno che la capacità di una carta non disassegni esplicitamente la carta.
- ☞ Un'aggiunta si esaurisce e si ripristina indipendentemente dall'elemento di gioco a cui è assegnata.

Alla/All'

Il termine "alla" (o una sua variante) si riferisce al momento simultaneo alla risoluzione di un punto di tempistica specificato o di una condizione innescante specificata.

- ☞ Un effetto che si innesca "se" una condizione innescante è soddisfatta dovrà essere considerato come se si innescasse in forma condizionata "a" quel punto di tempistica.
- ☞ Le capacità "alla" e "se" si innescano dopo qualsiasi capacità "quando" e prima di qualsiasi capacità "dopo" con la stessa condizione innescante.

(*Per esempio, una capacità che recita "Alla fine del round" viene lanciata e si risolve simultaneamente alla fine del round, invece una capacità che recita "Se riveli un segnalino" viene lanciata e si risolve simultaneamente alla rivelazione del segnalino caos, ma solo se la condizione innescante specificata è soddisfatta.*)

Vedi anche: Capacità, Condizione Innescante, Priorità delle Risoluzioni Simultanee.

Allerta

Allerta è una capacità di parola chiave.

Ogni volta che un investigatore fallisce una prova di abilità tentando di eludere un nemico pronto con Allerta, dopo aver applicato tutti i risultati relativi a quella prova di abilità, quel nemico effettua un attacco contro l'investigatore che ha tentato di eludere. Un nemico non si esaurisce dopo aver effettuato un attacco di allerta.

- ☞ Questo attacco si verifica a prescindere dal fatto che il nemico sia impegnato con l'investigatore che tenta di eludere o meno, ma non si verifica se il nemico è esaurito.

Analizzato


Analizzato è una capacità di parola chiave che compare su alcune carte giocatore.

Per poter essere inclusa nel mazzo di un investigatore, una carta con la parola chiave Analizzato deve prima essere "identificata" o "tradotta" eseguendo un determinato compito descritto sulla versione di livello inferiore di quella carta e annotandone il risultato nel Diario della Campagna.

- ☞ Un investigatore può includere una carta con Analizzato nel suo mazzo solo migliorandola da una versione di livello inferiore di quella carta.
- ☞ Un investigatore può includere una carta con Analizzato nel suo mazzo solo se un qualsiasi investigatore ha annotato nel Diario della Campagna il completamento del compito descritto sulla versione di livello inferiore di quella carta.
- ☞ Dopo che un investigatore ha completato tale compito e lo ha annotato nel Diario della Campagna, un qualsiasi investigatore in quella campagna può migliorare la carta corrispondente seguendo le normali regole per migliorare le carte giocatore.

Annulare

Alcune capacità delle carte possono “annulare” gli effetti di altre carte o altri effetti di gioco. L'annullamento delle capacità interrompe il lancio di un effetto e impedisce che quell'effetto sia lanciato.

Se un effetto viene annullato, si considera che non sia avvenuto ai fini delle capacità delle carte. *(Per esempio, se tutti i danni da un dato effetto vengono annullati, quell'investigatore non è considerato aver subito danni ai fini dell'effetto di una carta come la capacità  di Jim Culver (V.60)).*

Area di Minaccia

L'area di minaccia di un investigatore è un'area di gioco in cui sono collocate le carte incontro attualmente impegnate con un investigatore e/o che lo influenzano.

- Le carte nell'area di minaccia di un investigatore si trovano nello stesso luogo dell'investigatore.
 - Salvo diversamente specificato, risolvere una capacità “come se” non altera intrinsecamente il contenuto dell'area di minaccia di un investigatore (vedi anche “Come Se”).
- A un investigatore è consentito usare capacità innescate delle carte scenario nell'area di minaccia di qualsiasi altro investigatore nel suo luogo.


Attaccante, Attaccato

Un “attaccante” è un'entità (solitamente un nemico o un investigatore) che sta risolvendo un attacco contro un'altra entità. Ci si riferisce all'entità attaccata come “bersaglio”, “carta bersagliata” o “nemico/investigatore bersagliato/attaccato”.

Vedi anche: Bersaglio, Combattimento (Azione).



Attacco di Opportunità

Ogni volta che un investigatore impegnato con uno o più nemici pronti effettua un'azione diversa da quelle con l'indicatore **Combatti**, **Eludi**, **Negozi** o **Abbandona**, ogni nemico impegnato lo attacca. Questo attacco si chiama attacco di opportunità.

- L'investigatore che ha innescato l'attacco (o gli attacchi) di opportunità ne sceglie l'ordine di risoluzione.
- Un attacco di opportunità viene effettuato immediatamente dopo che l'investigatore ha pagato tutti i costi per lanciare l'azione che ha provocato l'attacco di opportunità, ma prima di risolvere gli effetti di quell'azione.
- Una capacità che costa più di un'azione provoca un solo attacco di opportunità da ogni nemico impegnato.
- Mentre effettua un attacco di opportunità, un nemico non si esaurisce.
- Dopo che tutti gli attacchi di opportunità sono stati effettuati, l'investigatore risolve l'azione che li ha provocati.
- Gli attacchi di opportunità contano come attacchi dei nemici ai fini delle capacità delle carte.
- Un investigatore provoca un attacco di opportunità se spende 1 o più azioni per effettuare una capacità o un'azione. Le capacità  con un indicatore di azione in grassetto non provocano attacchi di opportunità.


Attivazione (Azione)

“Attivazione” è un'azione che un investigatore può effettuare durante il proprio turno nella Fase degli Investigatori.

Quando effettua questa azione, l'investigatore lancia una capacità che specifica 1 o più icone  come parte del costo della capacità. Il numero di icone  nel costo della capacità determina quante azioni sono richieste all'investigatore per usare per questa azione di attivazione. Quando si effettua un'azione di attivazione, tutti i suoi costi vanno pagati simultaneamente, poi si risolvono le conseguenze di quell'azione.

A un investigatore è consentito attivare le capacità dalle fonti seguenti:

- Una carta in gioco e sotto il suo controllo. Ciò include la sua carta investigatore.
- Una carta scenario in gioco nel suo stesso luogo. Ciò include il luogo stesso, le carte incontro collocate in quel luogo e tutte le carte incontro nell'area di minaccia di qualsiasi investigatore in quel luogo.
- La carta capitolo attuale e la carta trama attuale.

Un'azione di attivazione provoca attacchi di opportunità a meno che non sia anche di un altro tipo di azione che non provoca attacchi di opportunità. *(Per esempio, innescare la capacità  della Fiamma Cosmica conta sia come azione di attivazione che come azione di combattimento, pertanto non provoca attacchi di opportunità.)*




Azione

Durante il proprio turno, un investigatore ha diritto a effettuare 3 azioni di norma. Quando si effettua un'azione, per prima cosa è necessario pagare tutti i suoi costi. Poi si risolvono le conseguenze dell'azione.

- All'inizio del proprio turno, un investigatore ottiene 3 azioni.
- Alla fine del proprio turno, un investigatore perde tutte le azioni non spese.
- Se a un investigatore viene richiesto di perdere 1 o più azioni fuori dal proprio turno, quell'investigatore avrà il numero specificato di azioni in meno da effettuare durante il suo prossimo turno.
- Se a un investigatore viene richiesto di ottenere 1 o più azioni fuori dal proprio turno, quell'investigatore potrà effettuare il numero specificato di azioni aggiuntive durante il suo prossimo turno.

Azione Base

Le azioni base sono azioni che possono essere effettuate senza altri modificatori, altre carte o altre capacità. I tipi di azione base disponibili per i giocatori sono:

- Pescare** 1 carta.
- Ottenere 1 risorsa**.
- Muoversi** fino a un luogo collegato al proprio.
- Impegnare** un nemico nel proprio luogo.
- Combattere** con un nemico nel proprio luogo usando .
- Eludere** un nemico con cui si è impegnati usando .
- Indagare** nel proprio luogo usando .

Giocare, **Attivare**, **Negoziare** e **Abbandonare** non sono azioni base, dato che richiedono carte o capacità delle carte per essere lanciate.

Bersaglio

Una capacità o un effetto di gioco può bersagliare un'entità di gioco, un giocatore o lo stato di gioco stesso. Tale capacità può essere lanciata solo se ha un bersaglio valido (cioè uno che soddisfa tutti i requisiti e/o tutte le specifiche della capacità).

- Si considera che capacità che crea o rimuove un effetto ritardato o persistente bersagli (e, se si risolve con successo, influenzano) lo stato di gioco.

Se una capacità o un effetto di gioco richiede a un giocatore di scegliere 1 o più bersagli, quella capacità o effetto può essere lanciato solo se c'è almeno 1 bersaglio valido da scegliere per quel giocatore.

- Se una capacità o un effetto di gioco richiede a un giocatore di scegliere più di un bersaglio, quei bersagli vengono scelti simultaneamente.
- Se una capacità richiede a un giocatore di scegliere un “qualsiasi numero” di bersagli, non può essere lanciata se vengono scelti zero bersagli.

Se lo stato di un bersaglio non può cambiare a causa della risoluzione di una capacità o di un effetto di gioco, allora quel bersaglio non è una scelta o un bersaglio valido per quell'effetto (*per esempio, un nemico esaurito non è un bersaglio valido per un effetto che recita "scegli ed esaurisci 1 nemico"*).

- Se una capacità o un effetto di gioco ha più effetti su un bersaglio, quel bersaglio è considerato valido se almeno 1 di quegli effetti può cambiare lo stato di quel bersaglio. Ogni effetto che non può cambiare lo stato del bersaglio non si risolve.
- Se una capacità o un effetto di gioco bersaglia più elementi di gioco di un tipo specifico (*per esempio "ogni nemico"*), quella capacità può essere lanciata fintanto che almeno 1 di quegli elementi di gioco è un bersaglio valido. Quella capacità non si risolve su alcuno di quegli elementi di gioco specificati che non è un bersaglio valido.

Vedi anche: Annullare, Ignorare, Potere.

Cacciatore

Cacciatore è una capacità di parola chiave.

All'inizio della Fase dei Nemici, ogni nemico con Cacciatore pronto e non impegnato si muove fino a un luogo collegato al suo, lungo il percorso più breve verso l'investigatore più vicino. I nemici in un luogo con 1 o più investigatori non si muovono.

- Alcuni nemici possono bersagliare una specifica preda, indicata tra parentesi accanto alla parola chiave Preda.
- Se ci sono più investigatori equidistanti che si qualificano come "l'investigatore più vicino", il nemico con Cacciatore si muove verso quello che soddisfa maggiormente la sua preda designata. Se nessuno lo fa o se il nemico non ha la parola chiave Preda, decide l'investigatore capo.
- Se un nemico con Cacciatore è costretto a muoversi in un luogo ma è bloccato dalla capacità di una carta, quel nemico non si muove.

Vedi anche: Preda.

Capacità

Una capacità è il testo di gioco specializzato che indica in che modo una carta ha effetto sul gioco. I vari tipi di capacità delle carte sono: capacità costanti, capacità Obbligo, capacità Rivelazione, capacità innescate, capacità di parola chiave e istruzioni del nemico (come "Generazione").

- La capacità di una carta interagisce con altri elementi di gioco soltanto se quella carta è in gioco, a meno che tale capacità (o la regolamentazione per quel tipo di carta) non faccia riferimento specificamente a utilizzi da un'area fuori dal gioco.
- La capacità di una carta interagisce soltanto con le altre carte in gioco, a meno che tale capacità (o la regolamentazione per quel tipo di carta) non faccia riferimento specificamente a un'interazione con delle carte in un'area fuori dal gioco.
- Se più istanze della stessa capacità sono in gioco, ogni istanza interagisce (o può interagire) con il suo bersaglio individualmente.

Vedi anche: Capacità Costante, Capacità Innescata, Capacità Obbligo, Parola Chiave, Rivelazione.




Capacità Costante

Una capacità costante è un tipo di capacità delle carte.

Una capacità costante interagisce sempre con gli altri elementi di gioco fintanto che la carta su cui è stampata è in gioco.









- Alcune capacità costanti richiedono una condizione specifica da soddisfare. Tali capacità sono indicate da termini come "durante" o "mentre", e gli effetti di tali capacità sono attivi in qualsiasi momento in cui la condizione specificata è soddisfatta.
- Le capacità costanti non hanno un innesco in un punto specifico.

Capacità Innescata

Una capacità innescata è una capacità preceduta da un'icona ,  o . Se la capacità ha 1 o più prerequisiti (come costi e/o condizioni), tali prerequisiti sono elencati nel testo immediatamente successivo all'icona. Un giocatore deve sempre soddisfare i prerequisiti di una tale capacità al fine di innescarla. Tutte le capacità innescate sono governate dalle seguenti regole:

- Una capacità innescata di una carta controllata da un giocatore può essere **innescata opzionalmente** quando il suo punto di tempistica è soddisfatto, come indicato dalla capacità.
- Una capacità innescata può essere lanciata solo se può essere scelto un bersaglio valido e se il suo (eventuale) costo di capacità può essere pagato interamente.
- Una volta che una capacità è stata lanciata, i giocatori devono risolvere quanto più possibile dell'effetto, a meno che l'effetto non usi il termine "puoi" (o una sua variante).

Esistono tre tipi di capacità innescata:


- Capacità a innesco gratuito** (): Queste capacità possono essere innescate come una capacità di un giocatore durante una qualsiasi finestra del giocatore o come specificato.
- Capacità a innesco di reazione** (): Queste capacità hanno una condizione innescante specifica e possono essere innescate in qualsiasi momento quella condizione innescante viene soddisfatta (*per esempio: "Dopo che hai sconfitto un nemico:"*).
 - Una capacità  che si innesca "quando" il suo punto di tempistica si verifica può essere innescata non appena il punto di tempistica specificato è soddisfatto, ma prima di risolvere l'impatto di quel punto di tempistica sul gioco.
 - Una capacità  che si innesca "al" suo punto di tempistica o "se" il suo punto di tempistica o la condizione innescante si verifica può essere innescata simultaneamente con la risoluzione dell'impatto di quel punto di tempistica sul gioco.
 - Una capacità  che si innesca "dopo" che il suo punto di tempistica si è verificato può essere innescata immediatamente dopo aver risolto l'impatto del punto di tempistica sul gioco.
 - Ogni capacità  può essere innescata solo una volta ogni volta che la condizione specificata sulla capacità viene soddisfatta. Per esempio, una capacità che si innesca "dopo che X si è verificato" può essere usata una volta ogni volta che X si verifica.
- Capacità a innesco di azione** (): Queste capacità possono essere innescate attraverso l'uso dell'azione di attivazione, spendendo 1 azione per ogni  specificata nel costo di quella capacità.

Capacità Obbligo

Una capacità Obbligo è un tipo di capacità delle carte.

Una capacità Obbligo è identificata dall'istruzione in grassetto "**Obbligo**". Le capacità Obbligo si innescano in uno specifico punto di tempistica, solitamente indicato da termini come "quando", "dopo", "se" e "alla" (o una sua variante).

- Una capacità Obbligo con un bersaglio non si innesca se non può influenzare il suo bersaglio.
- Una capacità Obbligo **deve** innescarsi ogni volta che il suo punto di tempistica specificato è soddisfatto.
- Una capacità Obbligo che si innesca "quando" si verifica il suo punto di tempistica si innesca non appena viene raggiunto il punto di tempistica specificato, ma prima che il suo impatto sul gioco sia risolto (*per esempio, un effetto che recita "Obbligo - Quando giochi un supporto: Subisci 1 orrore" infligge 1 orrore quando il supporto viene giocato, ma prima che quel supporto entri in gioco*).





- ☞ Una capacità Obbligo che si innesca “dopo” che è avvenuto il suo punto di tempistica si innesca immediatamente dopo che l’impatto sul gioco di quel punto di tempistica è stato risolto.
- ☞ Le capacità Obbligo hanno la precedenza sulle capacità delle carte giocatore. Tutte le capacità Obbligo innescate in uno specifico punto di tempistica devono essere risolte nella loro interezza prima di innescare qualsiasi capacità  che si riferisce allo stesso punto di tempistica.

Vedi anche: Capacità.

Carta Capitolo


Il capitolo è un tipo di carta.


Una o più carte capitolo numerate sequenzialmente compongono il mazzo dei capitoli, che rappresenta i progressi fatti dagli investigatori durante lo scenario. In generale, proseguire con i capitoli è positivo per gli investigatori.

- ☞ In genere gli investigatori proseguono con i capitoli spendendo indizi, soddisfacendo una capacità Obiettivo o risolvendo un effetto Obbligo del lato a faccia in su della carta capitolo.
- ☞ Il mazzo dei capitoli di solito contiene una soglia di indizi richiesta per proseguire. Come una capacità giocatore , gli investigatori possono spendere il totale richiesto di indizi per proseguire con i capitoli durante una qualsiasi finestra del giocatore.
 - ❖ Una carta capitolo può indicare un valore fisso (per esempio “4”) o un valore per investigatore (indicato dall’icona .
 - ❖ *Promemoria: Anche se 1 o più investigatori vengono eliminati durante uno scenario, il valore dell’icona  rimane invariato.*
- ☞ Alcuni mazzi dei capitoli hanno obiettivi aggiuntivi che devono essere soddisfatti, che possono specificare quando e come gli investigatori devono proseguire. Le istruzioni “**Obiettivo** –” sovrascrivono o aggiungono ulteriori requisiti per proseguire, in aggiunta a eventuali indizi che devono essere spesi.
- ☞ Se una carta capitolo ha una capacità Obiettivo, il capitolo deve proseguire nel punto di tempistica specificato se le condizioni sono soddisfatte, a meno che la capacità non specifichi che i giocatori “possono” proseguire.
- ☞ Se una capacità Obiettivo specifica che i giocatori “possono” proseguire ma senza specificare una finestra di tempistica, possono proseguire durante una qualsiasi finestra del giocatore .
- ☞ Eventuali capacità costanti e/o Obbligo del lato “a” di una carta capitolo rimangono in vigore durante la risoluzione del testo del suo lato “b”.

Vedi anche: Mazzo dei Capitoli e Mazzo delle Trame, Tipo di Carta.

Codex

Alcune carte riportano il simbolo del Codex (). Durante uno scenario, alcuni effetti e alcune capacità delle carte potrebbero richiedere ai giocatori di leggere una specifica voce del Codex. Durante le partite, i giocatori dovranno tenere la Guida alla Campagna a portata di mano in modo da poterla consultare facilmente.

Alcuni luoghi, personaggi e nemici hanno voci del Codex indicate con ( X). Per leggere una voce del Codex, i giocatori devono pagare tutti i costi e/o risolvere tutti gli effetti associati alla capacità innescante, poi leggere la voce corrispondente per lo scenario attuale nella Guida alla Campagna e risolverne il testo.

- ☞ Ogni voce del Codex non può essere risolta più di una volta per scenario, salvo diversamente specificato.
- ☞ Quando risolve una voce del Codex, il giocatore che l’ha innescata ne risolve tutti gli effetti (effettuare una prova, infliggere danni, pagare risorse, ecc.). Se non è chiaro chi abbia innescato la voce del Codex, la risolve l’investigatore capo.

- ☞ Le voci del Codex innescate tramite un tipo di azione specifico (come **Combatti**, **Eludi**, **Negozi**, ecc.) sono considerate essere quel tipo di azione per la durata della loro risoluzione.
- ☞ Mentre risolve una voce del Codex, un giocatore legge solo la sezione o le sezioni di cui soddisfa i requisiti. Se non soddisfa i requisiti per risolvere la prima sezione di una voce del Codex, quel giocatore passa alla sezione successiva.
- ☞ Se l’effetto di una carta indica ai giocatori di risolvere una voce del Codex che non esiste per lo scenario attuale, quell’effetto fallisce.
- ☞ Dopo aver risolto una voce del Codex e applicato tutte le modifiche al gioco e/o al Dario della Campagna, i giocatori proseguono con la partita.


Collezione

Se una capacità fa riferimento alla collezione di un giocatore (per esempio, “cerca nella collezione”), si usa la collezione di carte da cui è stato composto il mazzo di quel giocatore.

- ☞ Le carte attualmente in uso nel gioco non sono presenti anche nella collezione di un giocatore. (Per esempio, *Fabio e Silvia usano entrambi un mazzo composto usando la collezione di Fabio. Se a Silvia viene richiesto di “cercare nella collezione”, cercherà nella collezione di Fabio, ma non può cercare nel suo mazzo, nella sua pila degli scarti, nella sua mano, ecc.*)
- ☞ Se un giocatore possiede più copie di un singolo prodotto, la sua collezione è ancora definita (ai fini degli effetti di gioco) come solo una singola copia di ogni prodotto unico che possiede.

Combattimento (Azione)

“Combattere” è un’azione che un investigatore può effettuare durante il proprio turno nella Fase degli Investigatori.

Per combattere un nemico nel proprio luogo, un investigatore risolve un attacco contro quel nemico effettuando una prova di Scontro () contro il valore di Scontro di quel nemico.

Se la prova ha successo, l’attacco colpisce e viene inflitto 1 danno al nemico attaccato (durante il passo 7 della prova di abilità).

- ☞ Di norma, un attacco infligge 1 danno. Alcune armi, alcuni incantesimi, alcune abilità o altri effetti di carte possono modificare l’ammontare di danni inflitti.

Se la prova fallisce, non viene inflitto alcun danno al nemico attaccato. Tuttavia, se un investigatore fallisce questa prova contro un nemico impegnato con un singolo altro investigatore, i danni dell’attacco vengono invece inflitti all’investigatore impegnato con quel nemico.

- ☞ Effettuare un’azione di combattimento (giocando una carta con una capacità **Combatti** in grassetto, attivando una capacità **Combatti** in grassetto di una carta oppure effettuando un’azione di combattimento base) non provoca attacchi di opportunità.
- ☞ Un investigatore può combattere contro qualsiasi nemico nel proprio luogo: un nemico con cui è impegnato, un nemico non impegnato nel suo stesso luogo o un nemico impegnato con un altro investigatore nello stesso luogo.

Vedi anche: Sfuggente, Prova di Abilità.

Come Se

Alcune capacità delle carte permettono a un investigatore di risolvere quella (o un’altra) capacità o di effettuare un’azione come se un determinato aspetto dello stato di gioco fosse alterato. Tali capacità sono indicate dall’utilizzo della formula “come se...” nel testo della capacità. La capacità o l’azione indicata viene risolta con lo stato di gioco alterato in mente, ma l’effettivo stato di gioco rimane invariato.

☞ Salvo diversamente specificato, lo stato di gioco si considera alterato solo **durante** la risoluzione della capacità o dell'azione. Tutti i costi devono essere pagati e gli attacchi di opportunità devono essere risolti prima di risolvere gli effetti.



☞ *Per esempio, i nemici nell'area di minaccia di un investigatore (e i nemici con Massiccio nel suo luogo) effettuano gli attacchi di opportunità contro l'investigatore che sta lanciando la capacità quando i costi vengono pagati, prima di risolvere la capacità "come se" quell'investigatore si trovasse in un altro luogo o impegnato con altri nemici.*

☞ Le restrizioni di gioco, i costi e le condizioni innescanti per una capacità "come se" vengono considerati con lo stato di gioco alterato in mente.

☞ *Per esempio, un investigatore risolve una capacità che gli consente di giocare un evento "come se" si trovasse in un luogo collegato al suo. L'evento che desidera giocare può essere giocato solo "se ci sono indizi nel tuo luogo": questa restrizione di gioco si considera soddisfatta fintanto che ci sono indizi sul luogo in cui lo sta giocando tramite la capacità "come se", anche se non ce ne sono nel luogo originale (quello dove la capacità è stata lanciata).*

☞ I bersagli validi per una capacità "come se" vengono determinati e scelti con lo stato di gioco alterato in mente.

☞ Mentre si risolvono le capacità "come se", lo stato di gioco alterato viene considerato solo per quanto concerne la risoluzione della capacità o dell'azione specificata. Le altre capacità delle carte o gli altri effetti di gioco si risolvono considerando lo stato di gioco attuale.

☞ *Per esempio, Trish Scarborough usa la capacità di una carta per indagare "come se" si trovasse in un luogo collegato al suo. Mentre risolve la prova di abilità, può innescare la capacità di azione  di Olivier Bishop (XVI: 46) per muoversi fino a un luogo collegato al suo. Anche se Trish sta risolvendo una capacità differente "come se" si trovasse in un altro luogo, la capacità  di Olivier Bishop può muovere la sua mini carta (o il suo segnalino investigatore) solo fino a un luogo collegato al luogo in cui Trish è considerata trovarsi nello stato di gioco attuale non alterato (in altre parole, al luogo dove è fisicamente presente la sua mini carta o il suo segnalino investigatore).*

☞ Salvo diversamente specificato, risolvere una capacità "come se" non altera intrinsecamente il contenuto dell'area di minaccia di un investigatore.

Vedi anche: Area di Minaccia, Condizione Innescante, V. Sequenza di Lancio.

Condizione Innescante

Una condizione innescante indica il punto di tempistica in cui una capacità può essere innescata. La maggior parte delle condizioni innescanti usa i termini "quando", "alla", "se" o "dopo" per stabilire la correlazione con il punto di tempistica specificato.

☞ Il termine "quando" si riferisce al momento immediatamente dopo il lancio della condizione innescante o del punto di tempistica specificato, ma prima che il suo impatto sul gioco si risolva.

☞ La risoluzione di una capacità "quando" interrompe la risoluzione del suo punto di tempistica o della sua condizione innescante.


☞ Un effetto che si innesci "ogni volta" che una condizione è soddisfatta dovrà essere considerato come un "quando" per tutti gli intenti e gli scopi.

☞ Il termine "alla" si riferisce al punto di tempistica simultaneo alla risoluzione di tutti gli altri effetti pertinenti alla condizione innescante o al punto di tempistica specificato.

☞ Un effetto che si innesci "se" una condizione innescante è soddisfatta dovrà essere considerato come innescante in forma condizionata "al" punto di tempistica, pertanto simultaneamente alla risoluzione di tutti gli effetti correlati.

☞ "Alla fine del round/del turno/della fase" si riferiscono al punto di tempistica simultaneo alla fine del round/del turno/della fase.

☞ Il termine "dopo" si riferisce al punto di tempistica in cui tutti gli effetti pertinenti alla condizione innescante o al punto di tempistica specificato sono stati risolti, ma prima di procedere con il passo di gioco successivo.

☞ Le capacità di innescamento di reazione () possono essere innescate solo una volta ogni volta per ogni punto di tempistica.

☞ Se più istanze della stessa capacità sono valide per essere lanciate, ogni istanza può essere usata una volta (per esempio: 2 copie di *Portasigarette Fortunato* (XVI: 44) possono essere innescate, una volta ciascuna, dopo aver avuto successo di 2 o più punti in una prova di abilità).

Vedi anche: Alla/All', Capacità, Dopo, Quando.

Copia

Una copia di una carta è definita dal suo nome. Una seconda copia di una carta è qualsiasi altra carta che condivide lo stesso nome con la prima carta, a prescindere dal tipo di carta, dal testo, dall'illustrazione o da qualsiasi altra caratteristica diversa.

Quando una carta esce dal gioco e rientra in gioco, è considerata una nuova copia di sé stessa. Di conseguenza, qualsiasi aspetto dello stato di gioco che era applicato a essa non è più applicato.

Costo

Il lancio della maggior parte delle capacità delle carte richiede un costo da pagare. Esistono due tipi di costi nel gioco: costo in risorse e costo di capacità.

Il **costo in risorse** di una carta è il valore numerico che deve essere pagato (in risorse) per giocare la carta dalla mano. Per pagare un costo in risorse, un investigatore prende l'ammontare di risorse specificato dalla sua riserva delle risorse e lo colloca nella riserva generale dei segnalini.

Il **costo di capacità** è presentato con il costrutto "[costo]: [effetto]". Alcune capacità delle carte richiedono ai giocatori di spendere risorse aggiuntive, subire danni/orrori o soddisfare altre condizioni ai fini dell'innescamento. In tale costrutto, i costi della capacità e le condizioni innescanti precedono i due punti, mentre tutto il testo che segue i due punti è l'effetto di quella capacità.

☞ Se un giocatore gioca una carta o innesci una capacità con più costi, deve pagare tali costi simultaneamente.

☞ Soltanto il controllore della carta o della capacità può pagarne i costi.

☞ Quando un giocatore esaurisce, scarta o usa in altri modi delle carte per pagare dei costi, può usare solo carte in gioco e sotto il controllo di quel giocatore, a meno che il costo non specifichi uno stato fuori dal gioco.

☞ Se un costo coinvolge un elemento di gioco che non è in gioco (come scartare 1 o più carte dalla mano), il giocatore che paga il costo può usare solo elementi di gioco che controlla (come la sua mano o il suo mazzo) per pagarlo.

☞ Se agli investigatori è richiesto di pagare un costo totale, ogni investigatore (oppure ogni investigatore in un gruppo definito dalla capacità) può contribuire al suo pagamento.

☞ Una capacità con un bersaglio non può essere lanciata (e quindi i suoi costi non possono essere pagati) se la risoluzione del suo effetto non influenza né cambia il suo bersaglio.

☞ Se un investigatore subisce danni/orrori come costo di una capacità e assegna un qualsiasi ammontare di quei danni/orrori a un supporto che controlla, il costo è comunque considerato pagato.

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 (per esempio, durante la risoluzione di un effetto).

- Se un effetto che richiede un costo aggiuntivo sta per risolversi, 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 vanno 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.

Vedi anche: Ignorare.

Curare

Il termine "cura" (o una sua variante) è un'istruzione che rimuove l'ammontare indicato di danni/orrori da una carta.

- Se a una carta vengono curati più danni/orrori di quanti ne possiede attualmente, rimuovere la maggior parte possibile dell'ammontare indicato. Eventuali danni/orrori rimanenti che non sono stati curati sono considerati curati "in eccesso" rispetto alla Salute/Sanità Mentale massima della carta.
- Spostare danni/orrori da una carta a un'altra non è considerato curare ai fini degli effetti delle carte, né è considerato "danneggiare".

Danno/Orrore Diretto

Se una capacità fa sì che una carta subisca danni/orrori diretti, quei danni/orrori devono essere assegnati direttamente alla carta specificata e non possono essere assegnati o riassegnati altrove.

Debolezza

Le debolezze sono un sottotipo unico di carte giocatore. Tali carte rappresentano difetti, maledizioni, follie, ferite, compiti, nemici o elementi narrativi che fanno parte del background di un investigatore o che vengono acquisiti nel corso di una campagna. Le carte debolezza si risolvono in modo diverso, in base al loro tipo di carta.

- Quando un investigatore pesca una carta debolezza di un tipo di carta incontro, risolve quella carta come se fosse stata appena pescata dal mazzo degli incontri.
- Quando un investigatore pesca una carta debolezza di un tipo di carta giocatore (per esempio, una debolezza supporto, evento o abilità), risolve eventuali capacità Rivelazione di quella carta e la aggiunge alla sua mano. Quella carta può poi essere usata come qualsiasi altra carta giocatore del suo tipo.
- Se una carta debolezza entra nella mano di un investigatore in un modo che non coinvolge l'aver pescato la carta, quell'investigatore deve risolvere quella carta (incluse le eventuali capacità Rivelazione) come se l'avesse appena pescata.
- Se una carta debolezza viene aggiunta al mazzo, alla mano o all'area di minaccia di un giocatore durante uno scenario, quell'investigatore diventa il portatore di quella debolezza. Tale carta non conta ai fini della dimensione del mazzo di quell'investigatore e rimane parte del 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.
- Un giocatore non può scegliere di scartare una carta debolezza dalla mano, a meno che una carta non specifichi diversamente.
- Alcuni effetti fanno riferimento alle "debolezze base". Una debolezza base può essere identificata dalla presenza dei termini "debolezza base" e dal simbolo raffigurato a seguire:



Vedi anche: Portatore.

Destino

I segnalini destino rappresentano i progressi delle forze dei miti verso il completamento di un rituale sacrilego, l'evocazione di un'entità cosmica e/o il proseguimento della storia in una direzione sfavorevole.

- Durante ogni Fase dei Miti, collocare 1 destino sulla trama attuale (vedi anche: Fase dei Miti).
- Se la trama attuale ha un valore di Destino e non ci sono istruzioni **Obiettivo** per proseguire con la trama, e il numero di destini richiesto è in gioco (sulla trama attuale e su tutte le carte in gioco), la trama prosegue durante il passo 2 della Fase dei Miti. A meno che la capacità di una carta o di una parola chiave non specifichi che può far proseguire con la trama, questo è l'unico momento in cui la trama può proseguire.
- I destini sulle carte diverse dalla trama (come i nemici, gli alleati, i luoghi, ecc.) contano ai fini dell'ammontare di destini in gioco.

Difficoltà (Livello)

Esistono quattro livelli di difficoltà in *Arkham Horror LCG*: facile, standard, difficile ed esperto. All'inizio della campagna o dello scenario autoconclusivo, i giocatori scelgono quale livello di difficoltà usare. La sezione di preparazione della campagna o dello scenario indica quali segnalini si dovranno collocare nel sacchetto del caos quando si gioca a un determinato livello di difficoltà.

- Quando si gioca a difficoltà facile o standard, si usa il lato "Facile/Standard" della carta di consultazione dello scenario. Quando si gioca a difficoltà difficile o esperto, si usa invece il lato "Difficile/Esperto" della carta di consultazione dello scenario.

Difficoltà (Prova di Abilità)

La difficoltà di una prova di abilità è il numero bersaglio che un investigatore prova a eguagliare o superare con il suo valore di abilità modificato per superare quella prova.

- Quando si attacca un nemico, la difficoltà base della prova di abilità è il valore di Scontro di quel nemico.
- Quando si indaga in un luogo, la difficoltà base della prova di abilità è il valore di Oscurità di quel luogo.
- Quando si tenta di eludere un nemico, la difficoltà base della prova di abilità è il valore di Agilità di quel nemico.
- Quando si risolve una prova di abilità creata dalla capacità di una carta, la difficoltà base è indicata da un valore tra parentesi preceduto dall'indicazione dell'abilità da usare nella prova (per esempio, una prova di Intelletto con una difficoltà pari a 3 sarebbe indicata da (3)).

Vedi anche: IV. Tempistiche delle Prove di Abilità.

Diverso

Alcune capacità delle carte si riferiscono a carte "diverse" (o una sua variante). Le carte diverse sono carte con nomi diversi, sottotitoli esclusi (per esempio, 2 copie di Interdizione Protettiva non sono considerate "diverse", anche se sono di livello diverso).

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

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

Dopo

Il termine “dopo” si riferisce al momento immediatamente successivo al punto di tempistica specificato o alla completa risoluzione del punto di tempistica, ma prima di proseguire con il passo di gioco successivo.

(Per esempio, una capacità che recita “Dopo che hai pescato una carta nemico” è lanciata immediatamente dopo aver risolto tutti i passi della pescata di un nemico: risolvere la sua capacità Rivelazione, generarlo e così via).

Vedi anche: Capacità, Condizione Innescante, Priorità delle Risoluzioni Simultanee.

Effetto

Un effetto di una carta è un qualsiasi effetto che ha origine dalla risoluzione del testo di una capacità stampata su una carta o fornita a una carta. Un effetto strutturale è un qualsiasi effetto che ha origine dalla risoluzione di un evento strutturale.

- ☉ L'effetto di una carta può essere preceduto da costi, condizioni innescenti, restrizioni di gioco e/o permessi di gioco; tali elementi non sono considerati effetti.
- ☉ Una volta che un effetto è stato lanciato, i giocatori devono risolvere la maggior parte possibile di ogni suo aspetto, a meno che l'effetto non faccia uso del termine “può” (o di una sua variante).
 - ◊ Al fine di lanciare e quindi risolvere un effetto con un bersaglio, tale effetto deve avere un bersaglio valido da scegliere. Per esempio, se la capacità di una carta induce un investigatore a scegliere un nemico/ investigatore nel suo luogo e non ce ne sono, l'effetto fallisce.
- ☉ Quando un effetto privo di bersaglio tenta di interagire con un numero di entità (come “pesca 3 carte” o “cerca tra le 5 carte in cima al tuo mazzo”) che supera il numero di entità attualmente esistenti nell'area di gioco specificata, l'effetto interagisce con il maggior numero possibile di quelle entità.
- ☉ Tutti gli aspetti di un effetto hanno priorità di tempistica rispetto a tutte le condizioni innescenti “dopo” che potrebbero avere origine come conseguenza di quell'effetto. Per esempio, se un effetto recita “Ottieni 3 risorse e pesca 3 carte” si risolvono entrambi gli aspetti dell'effetto (ottenere le risorse e pescare le carte) prima di lanciare una capacità che recita “dopo che hai pescato una carta”.

Vedi anche: Bersaglio, Capacità, III. Tempistiche e Svolgimento del Gioco.

Effetto Persistente

Alcune capacità delle carte creano condizioni che influenzano lo stato di gioco per una durata specifica (per esempio, “fino alla fine della fase” o “per la durata di questa prova di abilità”). Tali effetti sono noti come effetti persistenti.

- ☉ Un effetto persistente perdura oltre la risoluzione della capacità che l'ha creato, per la durata specificata dall'effetto. L'effetto persistente continua a influenzare lo stato di gioco per la durata specificata, a prescindere dal fatto che la carta che lo ha creato rimanga in gioco o meno.
- ☉ Se un effetto persistente influenza le carte in gioco (o le carte in un'area specifica), viene applicato soltanto alle carte che si trovano in gioco (o alle carte nell'area specifica) quando l'effetto viene stabilito. Le carte che entrano in gioco (o nell'area specifica) dopo lo stabilimento dell'effetto persistente non sono influenzate da esso.
- ☉ Un effetto persistente si esaurisce non appena si raggiunge il punto di tempistica specificato dalla sua durata. Ciò significa che un effetto persistente “fino alla fine della fase” si esaurisce subito prima che una capacità o un effetto ritardato “alla fine della fase” possa essere lanciato.
- ☉ Un effetto persistente che si esaurisce alla fine di un periodo di tempo specifico può essere lanciato solo durante quel periodo di tempo.

Effetto Ritardato

Alcune capacità creano degli effetti ritardati. Tali capacità specificano un punto di tempistica futuro o indicano una condizione futura che può insorgere e impongono un effetto che accadrà in quel momento.

- ☉ Ogni effetto ritardato viene lanciato automaticamente e immediatamente (come una capacità Obbligo) se il suo punto di tempistica futuro o la sua condizione futura si verifica.
- ☉ Un effetto ritardato influenza tutte le entità specificate che si trovano nell'area di gioco specificata e sono valide nel momento in cui l'effetto ritardato viene risolto.

Eliminazione

Un giocatore è eliminato da uno scenario quando il suo investigatore è sconfitto o se abbandona. L'unico modo in cui gli investigatori eliminati continuano a influenzare il gioco è nello stabilire i valori “per investigatore” (vedi anche: Per Investigatore (♣)). Ogni volta che un giocatore è eliminato:

- ☉ Al fine di risolvere le carte debolezza, la partita è terminata per l'investigatore eliminato. Il giocatore innesca ogni capacità “quando la partita termina” di ogni debolezza in gioco posseduta dall'investigatore eliminato (o raramente in mano), poi rimuove dal gioco quelle debolezze.
- ☉ Le carte possedute e controllate da quel giocatore che sono attualmente in gioco e tutte le carte che possiede nella sua area di gioco (come la mano, il mazzo e la pila degli scarti) sono rimosse dal gioco.
- ☉ Qualsiasi carta attualmente in gioco posseduta ma non controllata dal giocatore rimane in gioco. Se quella carta esce dal gioco, viene rimossa dal gioco.
- ☉ Tutti gli indizi posseduti da quel giocatore vengono collocati nel luogo in cui l'investigatore si trovava quando è stato eliminato e tutte le sue risorse vengono rimesse nella riserva dei segnalini.
- ☉ Tutti i nemici nell'area di minaccia di quel giocatore vengono collocati nel luogo in cui l'investigatore si trovava quando è stato eliminato.
- ☉ Tutte le altre carte nell'area di minaccia dell'investigatore eliminato vengono collocate nelle pile degli scarti appropriate.
- ☉ Se l'investigatore capo è eliminato, gli eventuali giocatori rimanenti scelgono un nuovo investigatore capo a cui assegnare il segnalino investigatore capo.
- ☉ Se non rimane alcun giocatore in gioco, lo scenario termina. Consultare la voce “se nessuna risoluzione è stata raggiunta” per quello scenario nella Guida alla Campagna.
- ☉ *Promemoria: Un investigatore che è stato eliminato dallo scenario attuale non è necessariamente eliminato dalla campagna.*

Elusivo

Elusivo è una capacità di parola chiave.

I nemici con Elusivo rappresentano nemici che vogliono evitare gli investigatori per la propria sopravvivenza o per portare a termine un piano. Se un nemico pronto con la parola chiave Elusivo attacca o viene attaccato, dopo che quell'attacco è stato risolto, quel nemico si disimpegna immediatamente da tutti gli investigatori, si muove fino a un luogo collegato al suo (senza investigatori, se possibile) e si esaurisce.

- ☉ Questo effetto si verifica a prescindere dal fatto che il nemico sia impegnato con l'investigatore coinvolto nell'attacco o meno.

Elusione (Azione)

“Eludere” è un’azione che un investigatore può effettuare durante il proprio turno nella Fase degli Investigatori.

Per eludere un nemico impegnato con un investigatore, quell’investigatore effettua una prova di Agilità (♣) contro il valore di Agilità del nemico. Se la prova ha successo, l’investigatore elude il nemico (durante il passo 7 della prova di abilità).

☞ Se la prova fallisce, l’investigatore non elude il nemico e resta impegnato con esso.

Ogni volta che un nemico è eluso, il nemico viene esaurito (se era pronto) e l’investigatore si disimpegna dal nemico. Per indicare che non è più impegnato con l’investigatore, quel nemico viene poi spostato dall’area di minaccia dell’investigatore al luogo in cui si trova l’investigatore.

☞ A differenza delle azioni di combattimento, di impegno e di negoziato, di norma un investigatore può effettuare un’azione di elusione solo contro un nemico impegnato con lui.

☞ Effettuare un’azione di elusione non provoca attacchi di opportunità.

☞ Se una capacità elude “automaticamente” 1 o più nemici, non si effettua alcuna prova di abilità per il tentativo di elusione. Di conseguenza, non è considerata un’elusione “con successo”. L’investigatore segue semplicemente i passi per eludere un nemico (esaurendolo e interrompendo l’impegno) per ogni nemico eluso in questo modo.

Vedi anche: Fallimento/Successo Automatico, Prova di Abilità, IV. Tempistiche delle Prove di Abilità.

Entrare in Gioco

L’espressione “entra in gioco” (o una sua variante) si riferisce a un qualsiasi momento in cui una carta effettua la transizione da un’area fuori dal gioco a un’area in gioco.

☞ Se una capacità (sulla stessa carta o su un’altra carta) fa sì che una carta entri in gioco in uno stato diverso da quello specificato dalle regole, non si verifica nessuna transizione a quello stato. La carta entra semplicemente in gioco in quello stato.

Vedi anche: In Gioco e Fuori dal Gioco.

Esaurire/Esaurito

Una carta ruotata di 90 gradi è considerata esaurita.

Una carta può diventare esaurita come parte del costo di una capacità oppure per un altro effetto di gioco. Quando una carta si esaurisce, viene ruotata di 90 gradi.

☞ Una carta esaurita non può essere esaurita di nuovo finché non viene ripristinata (solitamente durante la Fase di Gestione o tramite la capacità di una carta).

Esiliare

Esiliare è una capacità che può comparire su alcune carte giocatore e in alcune Guide alla Campagna.

Alcune carte giocatore devono essere esiliate quando usate. Quando una carta è esiliata, viene rimossa dal gioco e riposta nella collezione.

☞ Durante una campagna, una carta esiliata di livello diverso da 0 dovrà essere acquistata di nuovo spendendo punti esperienza (tra uno scenario e l’altro) prima che un investigatore possa riaggiungerla al suo mazzo.

☞ Se esiliando 1 o più carte un mazzo di un investigatore scende al di sotto la sua dimensione, al momento di acquistare carte tra uno scenario e l’altro quell’investigatore dovrà acquistare carte in modo che la dimensione del mazzo regolamentare sia preservata. (Promemoria: quando si acquistano carte in questo modo, è consentito acquistare carte di livello 0 spendendo 0 punti esperienza finché la dimensione del mazzo regolamentare non viene raggiunta.)

Evento (Carta)

Le carte evento rappresentano azioni tattiche, manovre, incantesimi, trucchetti e altri effetti istantanei a disposizione di un giocatore.

☞ Se una carta evento non possiede la parola chiave Veloce, può essere giocata dalla mano di un giocatore solo effettuando un’azione di gioco durante il proprio turno, rispettando tutti i permessi di gioco e le restrizioni di gioco di quella carta.

☞ Una carta evento con Veloce può essere giocata dalla mano di un giocatore in un qualsiasi momento specificato dalle sue istruzioni di gioco (di solito durante una qualsiasi finestra del giocatore o in risposta a una condizione innescante).

☞ Ogni volta che un giocatore gioca una carta evento si pagano i suoi costi, poi si risolvono (o si annullano) i suoi effetti e infine la carta viene collocata nella pila degli scarti del suo proprietario dopo che quegli effetti sono stati risolti (o annullati).

☞ Se gli effetti di una carta evento vengono annullati, la carta è ancora considerata giocata e i suoi costi restano pagati. Soltanto gli effetti sono stati annullati.

☞ Giocare una carta evento dalla mano (o non giocarla) è sempre facoltativo per un giocatore, a meno che l’evento non usi il termine “deve” (o una sua variante) nelle sue istruzioni di gioco.

Fallimento/Successo Automatico

Alcune capacità delle carte o dei segnalini potrebbero provocare il fallimento o il successo automatico di una prova di abilità. Se una prova di abilità fallisce automaticamente o ha successo automaticamente, lo fa durante il Passo 6 della procedura indicata alla sezione “Tempistiche delle Prove di Abilità”.

☞ Se una prova di abilità fallisce automaticamente, il valore di abilità totale dell’investigatore per quella prova è considerato pari a 0 e fallisce i pareggi durante questa prova di abilità.

☞ Se una prova di abilità ha successo automaticamente, la difficoltà totale di quella prova è considerata pari a 0.

☞ Se è noto che un investigatore supererà o fallirà automaticamente una prova di abilità prima che si verifichi il 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 una capacità “elude automaticamente” 1 o più nemici, ciò non equivale ad avere successo automaticamente in un tentativo di elusione.

Fase dei Miti

Durante la Fase dei Miti, gli investigatori collocano 1 destino sulla trama. Se la trama raggiunge la sua soglia di destino, gli investigatori proseguono con la trama, risolvendo il testo sull’altro lato (b).

Successivamente, in ordine di gioco, ogni investigatore pesca 1 carta dalla cima del mazzo degli incontri.

Vedi anche: III. Tempistiche e Svolgimento del Gioco.

Fase dei Nemici

Durante la Fase dei Nemici, ogni nemico pronto e non impegnato con la parola chiave Cacciatore si muove di un luogo verso l’investigatore più vicino, e ogni nemico pronto e non impegnato con la parola chiave Pattuglia si muove di un luogo verso il suo bersaglio designato.

Ogni nemico impegnato con un investigatore attacca quell’investigatore, poi si esaurisce.

Vedi anche: III. Tempistiche e Svolgimento del Gioco.

Fase di Gestione

Durante la Fase di Gestione, ogni carta in gioco viene ripristinata.

Ogni investigatore pesca 1 carta e ottiene 1 risorsa, poi ogni investigatore scarta carta dalla mano finché non ha al massimo 8 carte in mano.

Vedi anche: Ripristinare/Pronto, III. Tempistiche e Svolgimento del Gioco.

Generazione

Alcuni nemici, quando pescati dal mazzo degli incontri o dal mazzo di un investigatore, vengono generati in un luogo particolare, indicato da un'istruzione **Generazione** in grassetto nel riquadro di testo.

- ☞ L'istruzione Generazione di un nemico si risolve quando il nemico entra in gioco, a prescindere da come è entrato in gioco.
- ☞ Se un nemico non ha un'istruzione Generazione, viene generato impegnato con l'investigatore che lo ha pescato.
- ☞ Se un nemico non ha luoghi legali in cui essere generato (per esempio, se la sua istruzione Generazione indica un luogo specifico che non è in gioco, o se nessun luogo in gioco soddisfa la sua istruzione Generazione), quel nemico non viene generato e viene invece scartato.
- ☞ Se l'istruzione Generazione di un nemico ha più luoghi validi, l'investigatore che sta generando quel nemico decide in quale tra quei luoghi sarà generato.
- ☞ Se la capacità di una carta richiede ai giocatori di generare un nemico in un luogo particolare (per esempio: "cerca nel mazzo degli incontri 1 Accolito e generalo nel Southside"), la capacità che fa in modo che la carta entri in gioco va considerata come l'istruzione Generazione del nemico e sovrascrive qualsiasi altra istruzione Generazione.

Giocare una Carta

Per giocare una carta, un investigatore deve pagare il costo in risorse della carta e soddisfare eventuali restrizioni e condizioni di gioco applicabili. La maggior parte delle carte può essere giocata solo effettuando un'azione di gioco.

Una carta con la parola chiave Veloce non viene giocata usando un'azione di gioco, ma può essere giocata in qualsiasi momento in cui la sua condizione innescante specificata è soddisfatta o, se non ha alcuna condizione innescante, durante una finestra del giocatore appropriata.

- ☞ Ogni volta che una carta evento viene giocata, i suoi effetti vengono risolti e la carta viene poi collocata nella pila degli scarti del suo proprietario.
- ☞ Ogni volta che un investigatore gioca un supporto, viene collocato nella sua area di gioco e rimane in gioco finché una capacità o un effetto di gioco non lo fanno uscire dal gioco.
- ☞ Le carte abilità non vengono "giocate". Per risolvere le loro capacità, le carte abilità vengono investite in una prova di abilità dalla mano di un giocatore.

Vedi anche: Gioco (Azione), Restrizioni, Permessi e Istruzioni di Gioco, Veloce, V. Sequenza di Lancio.

Giocatore Attivo

Il giocatore attivo è il giocatore che sta effettuando il suo turno durante la Fase degli Investigatori.

Gioco (Azione)

Giocare è un'azione che un investigatore può effettuare durante il proprio turno nella Fase degli Investigatori.

Quando un investigatore effettua questa azione, seleziona 1 carta supporto o evento dalla sua mano, ne paga il costo in risorse e la gioca.

- ☞ Effettuare un'azione di gioco provoca attacchi di opportunità, a meno che non sia anche di un altro tipo di azione che non provoca l'attacco (come **Combatti**, **Eludi**, ecc.).

- ☞ Le carte con la parola chiave Veloce non vengono giocate usando questa azione e possono avere altre finestre di tempistica e restrizioni.
- ☞ Quando una capacità consente a un giocatore di "giocare" una carta (tipicamente a un costo ridotto o in aggiunta ad altri effetti), anche questo non usa l'azione di gioco, pertanto non provoca attacchi di opportunità.
- ☞ Le carte abilità non vengono "giocate". Per risolvere le loro capacità, le carte abilità vengono investite in una prova di abilità dalla mano di un giocatore.

Vedi anche: Giocare una Carta, Mettere in Gioco, Veloce.

Ignorare

Alcune capacità delle carte possono "ignorare" i costi o gli effetti di altre capacità o azioni di gioco. In tal caso, si ignorano le capacità bypassando il pagamento dei costi senza interferire con la risoluzione degli effetti di una carta o di una capacità, oppure si prevengono 1 o più effetti di una carta, di un segnalino o di una capacità senza interferire con gli altri effetti non ignorare né annullare il lancio della capacità.

- ☞ Se un costo viene ignorato, non è più necessario pagarlo per risolvere la carta o la capacità in questione.
 - ❖ Alcune carte consentono a un investigatore di giocare una carta o di attivare una capacità "ignorando tutti i costi". Questi effetti ignorano solo i costi per attivare una capacità, ma non ignorano i costi aggiuntivi che possono o devono essere pagati mentre 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 devono essere pagati come di consueto).
 - ❖ Se una carta o una capacità ha un costo pari a X, dove X è definita da una scelta concessa a un giocatore, e quel costo viene ignorato, X è considerata pari a 0 nel corso della risoluzione di quella carta o di quella capacità.
- ☞ Se un effetto viene ignorato, è considerato non risolto ai fini delle capacità delle carte. Tuttavia, la capacità o l'azione di gioco corrispondente è stata comunque lanciata, pertanto altre capacità possono ancora reagire al lancio. (Per esempio, mentre un segnalino caos "annullato" è considerato come se non fosse mai stato pescato, un segnalino caos "ignorato" è stato comunque pescato, ma né il suo modificatore né alcuno dei suoi effetti si risolverà né sarà applicato alla prova o alla capacità in corso.)
- ☞ I costi o gli effetti che esiliano una carta e/o rimuovono dal gioco una carta non possono essere ignorati.

Vedi anche: Preda.

Immunità

Se una carta è immune a una serie specifica di effetti (per esempio, "immune agli effetti delle carte sventura" o "immune agli effetti delle carte giocatore"), quella carta non può essere influenzata né bersagliata dagli effetti che appartengono a quella serie. Soltanto la carta stessa è protetta: altre entità associate a una carta immune (come i supporti assegnati, i segnalini collocati su di essa o le capacità originate da una carta immune) non sono immuni a loro volta.

- ☞ Se una carta ottiene l'immunità a un effetto, gli effetti persistenti pre-esistenti che sono stati applicati a quella carta non sono rimossi. Se una carta perde l'immunità a un effetto, gli effetti persistenti pre-esistenti di quella natura non vengono applicati a quella carta.
- ☞ L'immunità protegge una carta solo dagli effetti. Non la protegge dai costi.

Impegno (Azione)

“Impegnare” è un’azione che un investigatore può effettuare durante il proprio turno nella Fase degli Investigatori.

Per impegnare un nemico nel suo stesso luogo, un investigatore colloca il nemico scelto nella propria area di minaccia. L’investigatore e il nemico sono ora impegnati. *(Per esempio, è possibile farlo per impegnare un nemico esaurito, un nemico con Sfuggente o un nemico impegnato con un altro investigatore.)*

- ☞ Un investigatore può effettuare l’azione di impegno per impegnare un nemico impegnato con un investigatore diverso nello stesso luogo. Il nemico si disimpegna dall’investigatore precedente e impegna simultaneamente l’investigatore che sta effettuando l’azione.
- ☞ Un investigatore non può usare l’azione di impegno per impegnare un nemico con cui è già impegnato né per impegnare un nemico con Massiccio.
- ☞ Effettuare un’azione di impegno provoca attacchi di opportunità.

Impulso

Impulso è una capacità di parola chiave.

Dopo che un investigatore ha pescato e risolto una carta incontro con la parola chiave Impulso, quell’investigatore deve pescare e risolvere 1 altra carta incontro.

- ☞ Se un investigatore pesca una carta con Impulso durante la preparazione, la parola chiave Impulso viene risolta.

In Gioco e Fuori dal Gioco

Le carte che un giocatore controlla nella sua area di gioco sono considerate in gioco.

Il capitolo attuale, la trama attuale, la carta di consultazione dello scenario, ogni luogo nell’area di gioco e ogni carta incontro nell’area di minaccia di un investigatore o in un luogo sono tutti considerati in gioco.

Le carte nella mano di un giocatore, in qualsiasi mazzo, in qualsiasi pila degli scarti, nella galleria delle vittorie e quelle messe da parte e/o rimosse dal gioco sono tutte considerate fuori dal gioco.

- ☞ Una carta entra in gioco quando transita da un’origine fuori dal gioco a una destinazione in gioco.
- ☞ Una carta esce dal gioco quando transita da un’origine in gioco a una destinazione fuori dal gioco.
- ☞ I segnalini sulle carte in gioco sono considerati in gioco. Anche le risorse nella riserva delle risorse di ogni investigatore sono considerate in gioco.

Indagine (Azione)

“Indagare” è un’azione che un investigatore può effettuare durante il proprio turno nella Fase degli Investigatori.

Per indagare in un luogo, un investigatore effettua una prova di Intelletto (🧠) contro il valore di Oscurità di quel luogo.

Se la prova ha successo, l’investigatore ha indagato con successo in quel luogo e scopre 1 indizio in quel luogo (durante il passo 7 della prova di abilità).

Ogni volta che un investigatore scopre un indizio da un luogo, quel giocatore prende l’indizio dal luogo e lo colloca sulla sua carta investigatore, sotto il suo controllo.

Se la prova fallisce, l’investigatore ha fallito l’indagine in quel luogo e non viene scoperto alcun indizio.

- ☞ Un investigatore può effettuare un’azione di indagine anche se nel suo luogo non ci sono indizi. Se ha successo, non verrà scoperto alcun indizio.

Vedi anche: Prova di Abilità, IV. Tempistiche delle Prove di Abilità.

Indicatore di Azione

Alcune capacità contengono 1 o più indicatori di azione in grassetto (come **Combatti**, **Eludi**, **Indaga** e **Muovi**). Attivare una tale capacità consente a un investigatore di effettuare gli effetti dell’azione designata (o delle azioni designate) come descritto nelle regole, modificata secondo il testo di quella capacità.

- ☞ Se la capacità richiede una prova di abilità, l’abilità coinvolta nella prova per quella capacità è indicata dopo l’indicatore di azione in grassetto *(per esempio, ➤ **Combatti** (🧠) indica che 🧠 è l’abilità coinvolta nella prova).*

Indizio

I segnalini indizio rappresentano i progressi che gli investigatori possono fare per risolvere un mistero, sventare una cospirazione e/o proseguire con la storia.

- ☞ La prima volta che un investigatore entra in un luogo chiuso (anche durante la preparazione), quel luogo viene aperto (girato a faccia in su) e su di esso viene collocato un ammontare di indizi dalla riserva dei segnalini pari al valore di Indizi di quel luogo. La maggior parte di questi valori utilizza il moltiplicatore “per investigatore” (🧠) (vedi anche: Luogo (Carta)).
- ☞ È possibile scoprire indizi in un luogo indagando con successo in quel luogo (vedi anche: Indagine (Azione)) o tramite la capacità di una carta. Se un investigatore scopre un indizio, prende l’indizio da quel luogo e lo colloca sulla sua carta investigatore, sotto il suo controllo.
- ☞ Se il capitolo attuale ha un valore di Indizi (solitamente indicato da un valore “per investigatore”) e non contiene requisiti Obiettivo per proseguire, durante il turno di un qualsiasi investigatore gli investigatori possono spendere il totale richiesto di indizi presi dalle carte investigatore per proseguire con i capitoli. Ciò è generalmente fatto come una capacità giocatore 🧠. Un qualsiasi numero di investigatori può contribuire con gli indizi ai fini del totale richiesto di indizi per proseguire con i capitoli.
- ☞ Una capacità di una carta che si riferisce agli indizi “in un luogo” o “su un luogo” si riferisce ai segnalini indizio non scoperti collocati attualmente su quella carta luogo.
 - ❖ Alla fine di uno scenario, qualsiasi luogo con Vittoria X e senza indizi non scoperti su di esso viene aggiunto alla galleria delle vittorie (vedi anche: Vittoria X).
- ☞ Se una carta giocatore, come un investigatore o un supporto, viene sconfitta o scartata, collocare nel suo luogo attuale tutti gli indizi da quella carta giocatore.

Infestato

Infestato è una capacità che compare su alcuni luoghi.

Ogni volta che un investigatore fallisce una prova di abilità indagando in un luogo, dopo aver applicato tutti i risultati relativi a quella prova di abilità, quell’investigatore deve risolvere tutte le capacità Infestato di quel luogo.

- ☞ Ai fini degli altri effetti delle carte, un luogo è considerato “infestato” se possiede 1 o più capacità Infestato (stampate o meno).

Infliggere Danni/Orrori

Ci sono due principali fonti di sofferenza che possono affliggere un investigatore nel gioco: i danni e gli orrori. I danni consumano la sua Salute, mentre gli orrori minano la sua Sanità Mentale.

Quando un investigatore o un nemico subisce danni/orrori, si svolgono i passi seguenti nell’ordine indicato:

1. **Assegnare Danni/Orrori:** Determinare l’ammontare di danni/orrori inflitti. Collocare un ammontare di segnalini danno/orrore pari all’ammontare di danni/orrori inflitti accanto alle carte che subiranno tali danni/orrori.

- ❖ Quando un investigatore subisce danni/orrori, può assegnarli alle carte supporto valide che controlla. Per essere valida, una carta supporto deve possedere un valore di Salute per subire danni e un valore di Sanità Mentale per subire orrori.
- ❖ Non è possibile assegnare a una carta supporto un ammontare di danni superiore a quello che servirebbe per sconfiggerla e non è possibile assegnare un ammontare di orrori superiore a quello che servirebbe per sconfiggerla.
- ❖ Tutti i danni/orrori che non possono essere assegnati a un supporto devono essere assegnati all'investigatore.

2. **Applicare Danni/Orrori:** Ogni danno/orrore assegnato che non sia stato prevenuto viene ora collocato simultaneamente sulla carta a cui è stato assegnato. Se nessun danno/orrore viene applicato in questo passo, nessun danno/orrore è stato inflitto con successo.

- ❖ Le capacità che prevengono, riducono o riassegnano danni/orrori inflitti vengono risolte tra i passi 1 e 2.
- ❖ Dopo aver applicato danni/orrori, se un investigatore ha un ammontare di danni pari o superiore alla sua Salute o un ammontare di orrori pari o superiore alla sua Sanità Mentale, quell'investigatore è sconfitto. Quando un investigatore è sconfitto, viene eliminato dallo scenario (vedi anche: Eliminazione).
- ❖ Dopo aver applicato danni/orrori, se un nemico ha un ammontare di danni pari o superiore alla sua Salute, quel nemico è sconfitto e viene collocato nella pila degli scarti degli incontri (o nella pila degli scarti del suo proprietario se è una debolezza).
- ❖ Dopo aver applicato danni/orrori, se un supporto ha un ammontare di danni pari o superiore alla sua Salute o un ammontare di orrori pari o superiore alla sua Sanità Mentale, quel supporto è sconfitto e va collocato nella pila degli scarti del suo proprietario.

Vedi anche: Sconfitta, Salute e Danno, Sanità Mentale e Orrore.

Invece

Il termine “invece” indica un effetto di sostituzione, ovvero un effetto che sostituisce la risoluzione di una condizione innescante con un metodo di risoluzione alternativo.

- Ⓞ Se più effetti di sostituzione vengono lanciati contro la stessa condizione innescante e creano un conflitto su come risolvere la condizione innescante, l'effetto di sostituzione più recente è quello che viene usato per la risoluzione della condizione innescante.
- Ⓞ La formula “stare per” (o una sua variante) è usata per definire la condizione innescante di alcune capacità e stabilisce una priorità superiore a quelle capacità che fanno riferimento alla stessa condizione innescante senza quella formula (cioè “quando X sta per verificarsi” va risolto prima di “quando X si verifica”).
- Ⓞ Se un effetto di sostituzione con la formula “stare per” (o una sua variante) cambia la natura di una condizione innescante, la condizione innescante originale è sostituita dalla nuova condizione innescante. Nessuna ulteriore capacità che faccia riferimento alla condizione innescante originale può essere usata.

Investigatore Capo

A volte viene richiesto l'intervento dell'investigatore capo per prendere decisioni importanti relative allo scenario. All'inizio di uno scenario, gli investigatori scelgono un investigatore capo; se non riescono ad accordarsi su una scelta, lo scelgono in modo casuale.

- Ⓞ Se esistono più opzioni valide per una scelta o una decisione da prendere (per esempio, un nemico con Cacciatore che potrebbe muoversi in due direzioni diverse), l'investigatore capo ha l'ultima parola nella scelta tra queste opzioni.
- Ⓞ Se l'investigatore capo è eliminato, gli eventuali giocatori rimanenti scelgono un nuovo investigatore capo.

Isolamento

Isolamento è una capacità di parola chiave.

Mentre un investigatore sta risolvendo una carta incontro con la parola chiave Isolamento, non può conferire con gli altri giocatori. Gli altri giocatori non possono giocare carte né innescare capacità né investire carte nelle prove di abilità di quell'investigatore mentre la carta incontro con Isolamento è in corso di risoluzione.

Limbo

Mentre si risolvono gli effetti di una carta evento o sventura oppure mentre una carta abilità è investita in una prova di abilità, quelle carte non sono né in gioco, né nella pila degli scarti né nella mano di un investigatore. Questo stato liminale si definisce limbo.

Una carta evento entra nel limbo dopo che i costi sono stati pagati e gli attacchi di opportunità effettuati. 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.

Mentre si trova nel limbo, la carta viene tipicamente collocata sul tavolo per mostrare che i suoi effetti si stanno risolvendo. Mentre si trova nel limbo, una carta non conta come in gioco ai fini degli effetti di altre carte.

Dopo aver risolto gli effetti di quella carta nella loro interezza, la carta esce dal limbo e viene collocata nella pila degli scarti appropriata. Se i suoi effetti ne causano l'entrata in gioco (assegnandola a un altro elemento di gioco o collocandola nell'area di gioco o di minaccia di un investigatore), la carta esce dal limbo ed entra in gioco.

Vedi anche: Prova di Abilità.

Limite di Mano

Il limite di mano di ogni investigatore è di norma pari a 8. Tale valore viene verificato solo durante la Fase di Gestione, dopo aver pescato 1 carta e ottenuto 1 risorsa.

Vedi anche: Fase di Gestione.

Limite e Massimo

Alcune carte contengono limiti e massimi che prevengono l'utilizzo di alcune capacità più di una volta entro un dato periodo di tempo.

- Ⓞ Salvo diversamente specificato, i limiti sono specifici per giocatore.
- Ⓞ Un “limite totale” si applica all'intero gruppo di investigatori (per esempio, se un investigatore innescava una capacità con un “limite di una volta in totale per partita”, nessun altro investigatore può innescare quella capacità durante quella partita).

“**Limite di X per [periodo]**” è un limite che compare su alcune carte e rappresenta il numero di volte (X) che l'effetto di una capacità può essere innescato durante il periodo designato. Se una copia della carta con “Limite di X per [periodo]” esce dal gioco e rientra in gioco entro lo stesso periodo, il limite X per quella carta è ripristinato, come se la carta fosse appena entrata in gioco per la prima volta.

“**Limite di X per [carta/elemento di gioco]**” è un limite che compare su alcune carte e restringe il numero di copie di quella carta (con lo stesso nome) che possono essere in gioco nello stesso momento.

“**Massimo di X per [periodo]**” impone un numero massimo di volte che è possibile giocare copie di quella carta (con lo stesso nome) durante il periodo di tempo designato.

- Ⓞ Se un massimo include il termine “investimento” (per esempio “Massimo 1 investimento per prova di abilità”), impone il numero massimo di copie di quella carta (con lo stesso nome) che è possibile investire nelle prove di abilità durante il periodo designato.

- Se un massimo è applicato a una capacità nella sua interezza, impone il numero massimo di volte che quella capacità può essere innescata da tutte le copie (con lo stesso nome) delle carte che portano quella capacità (inclusa la carta in corso di risoluzione) durante il periodo designato.

“(Massimo X)” o “fino a un massimo di X” impone il numero massimo o la quantità massima che un valore di scala può raggiungere.

Se l'effetto di una carta o di una capacità con un limite o un massimo viene ignorato, quell'effetto è comunque conteggiato ai fini di determinare il limite/massimo per quella capacità, poiché quella capacità è stata innescata.

Luogo (Carta)

Le carte luogo rappresentano i posti che gli investigatori possono esplorare durante uno scenario.

- Ogni investigatore usa la sua mini carta o il suo segnalino investigatore per indicare il luogo in cui si trova.
- Mentre un investigatore si trova in un luogo, quell'investigatore, ognuno dei suoi supporti e ogni carta nell'area di minaccia di quell'investigatore si trovano nello stesso luogo.

La maggior parte dei luoghi entra in gioco in uno stato “chiuso”, in modo che il lato senza i valori di Oscurità e/o Indizi sia girato a faccia in su. Non è consentito leggere il lato “aperto” in questo momento.

- Quando un investigatore entra in un luogo chiuso per la prima volta, quel luogo viene aperto. Anche altre capacità possono indicare ai giocatori di aprire un luogo.
- Quando un luogo viene aperto, viene girato sull'altro lato e su di esso viene collocato un numero di indizi pari al suo valore di Indizi (ciò può avvenire anche durante la preparazione). La maggior parte dei valori di Indizi è espressa come valore “per investigatore” (♣).

Un luogo il cui lato con i valori di Indizi/Oscurità è girato a faccia in su è in uno stato “aperto”.

- Alcuni luoghi entrano in gioco già in uno stato “aperto”. Quando ciò avviene, gli indizi vengono collocati su quel luogo come se fosse stato appena aperto (ciò può avvenire anche durante la preparazione).

Luogo Vuoto

Un luogo vuoto è un luogo in cui non è presente alcun nemico né alcun investigatore.

Massiccio

Massiccio è una capacità di parola chiave.

Un nemico pronto con la parola chiave Massiccio è considerato impegnato con ogni investigatore nel suo luogo attuale.

- Un nemico esaurito con Massiccio non è considerato impegnato con alcun investigatore.
- Un nemico con Massiccio non può essere collocato nell'area di minaccia di un investigatore.
- Quando un nemico con Massiccio attacca durante la Fase dei Nemici, risolve un attacco contro ogni investigatore con cui è impegnato, un investigatore alla volta, nell'ordine scelto dall'investigatore capo. Il nemico con Massiccio non si esaurisce finché non è stato risolto ogni attacco.
 - Se un nemico attaccante con Massiccio viene esaurito (da un'altra capacità) prima di risolvere tutti i suoi attacchi, gli attacchi rimanenti non vengono lanciati.
- Quando un nemico con Massiccio effettua un attacco di opportunità, quell'attacco si risolve solo contro l'investigatore che ha provocato l'attacco.
- Un nemico con Massiccio non si muove con un investigatore con cui è impegnato che si muove per lasciare il suo luogo attuale.

- Se un investigatore fallisce un attacco bersagliando un nemico con Massiccio, gli altri investigatori impegnati con quel nemico non subiscono alcun danno.

Mazzo

Esistono 4 tipi principali di mazzi che compaiono in qualsiasi partita: il mazzo dell'investigatore, il mazzo degli incontri, il mazzo dei capitoli e il mazzo delle trame.

- L'ordine delle carte all'interno di un mazzo non può essere alterato, a meno che non sia la capacità di una carta a richiedere a un giocatore di farlo.
- Per gli effetti delle carte che richiedono a un investigatore di “pescare X carte”, tali carte vanno pescate dal mazzo di quell'investigatore, salvo diversamente specificato.

Vedi anche: Mazzo degli Incontri, Mazzo dei Capitoli e Mazzo delle Trame, Mazzo dell'Investigatore.

Mazzo degli Incontri

Il mazzo degli incontri contiene le carte incontro (nemici, sventure e altre carte specificate dallo scenario) che gli investigatori dovranno affrontare durante lo scenario attuale.

- Se il mazzo degli incontri è vuoto, la pila degli scarti degli incontri viene mescolata per formare un nuovo mazzo degli incontri.
- Se il mazzo degli incontri esaurisce le carte mentre si risolve la capacità di una carta o un effetto di gioco, dopo aver risolto l'effetto nella sua interezza, la pila degli scarti degli incontri viene mescolata per formare un nuovo mazzo degli incontri.

Vedi anche: Mazzo.

Mazzo dei Capitoli e Mazzo delle Trame

Nel corso di uno scenario, il mazzo dei capitoli rappresenta i progressi fatti dagli investigatori durante le indagini, mentre il mazzo delle trame rappresenta gli obiettivi e i progressi delle forze oscure che ostacolano gli investigatori. In genere, proseguire con i capitoli è positivo per gli investigatori, mentre proseguire con la trama è negativo.

- Il mazzo dei capitoli prosegue se gli investigatori spendono il totale richiesto di indizi, come indicato dalla carta capitolo. Una carta capitolo può indicare un valore fisso (come per esempio “4”) o un valore per investigatore (indicato dall'icona ♣). Questo normalmente avviene tramite una capacità del giocatore ♣. Uno o più investigatori possono contribuire con un qualsiasi numero di indizi al fine di raggiungere il totale di indizi richiesto per proseguire con i capitoli. Se il capitolo contiene un'istruzione “**Obiettivo** –”, quell'istruzione sovrascrive o aggiunge ulteriori requisiti alla spesa degli indizi.
- Il mazzo delle trame prosegue se il numero richiesto di destini è in gioco (sulla carta trama e sulle altre carte in gioco), come indicato dalla carta trama. Una carta trama può indicare un valore fisso o un valore per investigatore. Se la trama contiene un'istruzione “**Obiettivo** –”, quell'istruzione sovrascrive o aggiunge ulteriori requisiti alla presenza dei destini.
- Il capitolo e la trama rispettivamente in cima al mazzo dei capitoli e delle trame sono denominati il capitolo e la trama “attuali”.

Per proseguire con i capitoli o con la trama, svolgere i passi seguenti nell'ordine indicato:

- Rimuovere tutti i segnalini dalla carta attuale. Se si sta proseguendo con la trama, rimuovere tutti i destini da ogni carta in gioco.
- Girare sul retro la carta attuale e seguire le istruzioni sul lato “b”. Eventuali capacità costanti e/o Obbligo del lato “a” di una carta capitolo rimangono in vigore durante la risoluzione del testo del suo lato “b”.

3. Se il retro del capitolo o della trama è una carta incontro, seguire le regole per risolvere quel tipo di carta incontro. Altrimenti, seguire semplicemente le istruzioni sulla carta.
4. A volte la carta attuale specifica quale carta diventa la trama o il capitolo successivo. Se non lo fa, a diventare la carta capitolo o trama successiva è la carta successiva del mazzo. Quando una nuova carta diventa il capitolo o la trama attuale, la carta da cui si è proseguiti viene simultaneamente rimossa dal gioco.
 - ❖ Alcune istruzioni nei mazzi dei capitoli o delle trame (nonché su altri tipi di carte incontro) contengono dei punti di risoluzione, nel formato "(→R#)". Se si raggiunge un punto di risoluzione, lo scenario termina. Leggere nella Guida alla Campagna la risoluzione indicata.

Mazzo dell'Investigatore

Il "mazzo dell'investigatore" di un giocatore è il mazzo che contiene le carte supporto, evento, abilità e debolezza di quel giocatore. Un riferimento al "mazzo di un giocatore" si riferisce al mazzo dell'investigatore sotto il controllo di quel giocatore.

Vedi anche: Mazzo.

Mettere in Gioco

Alcune capacità delle carte possono far sì che una carta venga "messa in gioco". Tali capacità collocano la carta in gioco direttamente da uno stato fuori dal gioco.

- ⊕ I costi di una carta messa in gioco non vengono pagati.
- ⊕ Salvo diversamente specificato dalla capacità che la mette in gioco, la carta che entra in gioco in questa maniera deve farlo in un'area di gioco che soddisfi le regole standard del gioco associate alla giocata o alla pescata (nel caso delle carte incontro) di quella carta.
- ⊕ Una carta messa in gioco non è considerata giocata.

Vedi anche: Giocare una Carta, Mettere in Gioco.

Miriade

Miriade è una parola chiave di composizione del mazzo.

Un investigatore può includere nel suo mazzo fino a 3 copie (con lo stesso nome) di una carta giocatore con la parola chiave Miriade, invece del normale limite di 2 copie. Inoltre, quando un investigatore acquista una carta Miriade per il suo mazzo, può acquistare fino a 2 copie aggiuntive di quella carta (dello stesso livello) senza alcun costo in punti esperienza.

Modalità Autoconclusiva

I giocatori possono scegliere di giocare un singolo scenario come avventura indipendente, non collegato alla sua campagna. Tale modalità è nota come autoconclusiva. Quando si gioca una partita autoconclusiva, si applicano le regole seguenti:

- ⊕ Al momento di comporre un mazzo per una partita autoconclusiva, un investigatore può usare carte di livello più alto nel proprio mazzo (purché rispetti le restrizioni di composizione del mazzo dell'investigatore) calcolando il totale di punti esperienza su tutte le carte di livello più alto usate nel mazzo e prendendo un ammontare di debolezze base casuali aggiuntive basato sulla tabella seguente:

0-9 punti esperienza: 0 debolezze base casuali aggiuntive
 10-19 punti esperienza: 1 debolezza base casuale aggiuntiva
 20-29 punti esperienza: 2 debolezze base casuali aggiuntive
 30-39 punti esperienza: 3 debolezze base casuali aggiuntive
 40-49 punti esperienza: 4 debolezze base casuali aggiuntive

In un mazzo per la modalità autoconclusiva, un investigatore non può includere carte per un valore totale di punti esperienza pari o superiore a 50.






- ❖ Come variante opzionale, alcuni giocatori possono inoltre voler annotare la risoluzione e i punti esperienza guadagnati durante uno specifico scenario autoconclusivo come "punteggio" di quanto è andata bene. Questo dato può essere annotato separatamente e tenuto a portata di mano per quando i giocatori rigiocano un determinato scenario.
- ⊕ Dopo aver scelto uno scenario da giocare, consultare la Guida alla Campagna a cui quello scenario appartiene, partendo dalla preparazione per quello scenario. Eventuali istruzioni aggiuntive per giocare ogni scenario in modalità autoconclusiva si trovano al termine delle istruzioni di preparazione standard.
- ⊕ Se ai giocatori viene richiesto di annotare nel Diario della Campagna un momento della storia, una decisione o un altro dettaglio, lo annotano in qualsiasi modo preferiscano solo per la durata dello scenario (vedi anche "Annota che...").
- ⊕ Se viene ottenuta una debolezza scenario o una ricompensa storia che si trova in un'espansione non posseduta, i giocatori semplicemente continuano senza quella carta.

Modificatore

Alcune capacità possono modificare le quantità o i valori delle caratteristiche. Lo stato di gioco controlla costantemente e (se necessario) aggiorna il conteggio di qualsiasi quantità o valore variabile che viene modificato.

Ogni volta che un nuovo modificatore viene applicato (o rimosso), l'intera quantità viene ricalcolata dall'inizio, considerando il valore base non modificato e tutti i modificatori attivi.

- ⊕ Quando si calcola un valore, considerare tutti i modificatori come se fossero applicati simultaneamente. Tuttavia, al momento di effettuare questo calcolo, tutti i modificatori che aggiungono e sottraggono devono essere calcolati prima di tutti i modificatori che raddoppiano e/o dimezzano.
- ⊕ Dopo che tutti i modificatori sono stati applicati, i valori decimali vengono arrotondati per eccesso.
- ⊕ Una quantità su una carta (come una statistica, un'icona, un numero di istanze di un tratto o di una parola chiave) non può essere ridotta in modo che funzioni con un valore inferiore a 0. I modificatori negativi in eccesso rispetto alla quantità attuale di un valore possono essere applicati, ma, dopo che tutti i modificatori attivi sono stati applicati, ogni valore risultante inferiore a 0 è considerato pari a 0.

Per esempio: Silvia effettua una prova di  e rivela un segnalino caos "-8". Quando lo applica alla  pari a 4 del suo investigatore, il suo valore di abilità scenderebbe a -4; tuttavia, la sua  non può essere ridotta in modo che funzioni con un valore inferiore a 0. Mentre il modificatore -8 continua a esistere, la sua  è considerata pari a 0. Se Silvia dovesse investire Intervento Tempestivo ( 90) per ricevere un bonus di +2 alla prova, questo bonus non sarebbe applicato al valore dell'abilità funzionale pari a 0; andrebbe invece applicato simultaneamente a tutti i modificatori attivi. L'Agilità di Silvia dovrà quindi essere calcolata come segue: abilità base 4, -8 per il segnalino caos, +2 per l'Intervento Tempestivo, per un totale di -2, che verrà comunque considerato pari a 0.

Movimento (Azione)

"Muovere" è un'azione che un investigatore può effettuare durante il proprio turno nella Fase degli Investigatori.

Quando un investigatore effettua questa azione, muove l'investigatore (ovvero la sua mini carta o il suo segnalino investigatore) fino a un qualsiasi altro luogo che è marcato come luogo collegato sul proprio luogo attuale.

- ⊕ Effettuare un'azione di movimento provoca attacchi di opportunità.
- Vedi anche: Muovere.

Mulligan

Dopo che un giocatore ha pescato una mano di partenza durante la preparazione, quel giocatore ha una singola opportunità per dichiarare un mulligan, mettendo da parte un qualsiasi numero delle carte appena pescate, pescando un numero equivalente di carte e aggiungendo queste ultime alla sua mano di partenza. Le carte messe da parte vengono poi rimescolate nel mazzo del giocatore.

- ☞ I giocatori decidono se effettuare o meno un mulligan in ordine di gioco.
- ☞ Come quando viene pescata la mano di partenza, se una debolezza viene pescata mentre si effettua un mulligan, viene messa da parte viene pescata un'altra carta al suo posto. La debolezza verrà rimescolata nel mazzo del giocatore assieme a ogni altra carta messa da parte durante questo processo.

Multiclasse (Carta)

Alcune carte giocatore appartengono a più di una classe: Guardiano (♣), Studioso (♠), Canaglia (♦), Mistico (♠) o Sopravvissuto (♣). Queste carte sono identificate dal colore dorato e dalla presenza di più icone classe invece di una sola. Una carta multiclasse è una carta di ognuna di quelle classi e non è una carta neutrale. Una carta multiclasse può essere inclusa nel mazzo di un investigatore se quell'investigatore ha accesso ad almeno una delle classi di quella carta.

- ☞ Se un investigatore ha accesso illimitato a una delle classi di una carta multiclasse e accesso limitato a una delle altre classi di quella carta, non occupa uno degli slot limitati dell'investigatore, perché ricade nella categoria illimitata.

Muovere

Ogni volta che un'entità (un investigatore o un nemico) si muove, si trasferisce quella carta nemico o la mini carta/il segnalino di quell'investigatore dal suo luogo attuale a un luogo differente.

- ☞ Salvo diversamente specificato dall'effetto o dalla capacità di movimento, l'entità che si muove deve muoversi di 1 luogo fino a un luogo collegato al suo. I luoghi collegati sono identificati sulla carta luogo che rappresenta il luogo attuale dell'entità, come mostrato a seguire.
- ☞ Ogni volta che un'entità si muove, si considera che essa lasci il luogo precedente ed entri nel nuovo luogo simultaneamente.
- ☞ Se un'entità viene mossa "fino a" un luogo specifico, quell'entità viene mossa direttamente su quel luogo e non passa attraverso gli altri luoghi lungo il percorso.
- ☞ Se un investigatore si muove fino a un luogo chiuso, quel luogo viene aperto girandolo sull'altro lato e collocando su di esso un numero di indizi pari al valore di Indizi di quel luogo. La maggior parte dei valori di Indizi sui luoghi è espressa come valore "per investigatore" (♣).
- ☞ Se un nemico si muove fino a un luogo chiuso, quel luogo rimane chiuso.



Un investigatore può viaggiare dal Merchant District al Waterfront District.

- ☞ Quando un'entità o un elemento di gioco si muove, non può muoversi fino alla sua stessa (attuale) posizione. Se non c'è alcuna destinazione valida per un movimento, il movimento non può essere tentato.
- ☞ Gli elementi di gioco (segnalini o carte) possono essere mossi anche dalle capacità delle carte da una carta all'altra o da un'area di gioco a un'altra.

Nascosto

Nascosto è una capacità di parola chiave.

Le carte con Nascosto hanno una capacità **Rivelazione** che le aggiunge segretamente alla mano di un investigatore: ciò dovrà essere fatto senza rivelare quelle carte né il loro testo agli altri investigatori. Mentre una carta con Nascosto si trova nella mano di un investigatore, va considerata come se si trovasse nella sua area di minaccia: le sue capacità costanti sono attive e le capacità su di essa possono essere innescate, ma solo da quell'investigatore.

- ☞ Una carta con Nascosto conta al fine di determinare il limite di mano degli investigatori, ma non può lasciare la mano in alcun modo ad eccezione di quello descritto sulla carta.
- ☞ Quando vengono scartate, le carte con Nascosto vengono collocate nella pila degli scarti appropriata.
- ☞ Per una migliore esperienza di gioco, si raccomanda ai giocatori di "interpretare" il loro personaggio e di non condividere le informazioni relative alle carte con Nascosto nella loro mano.

Negoziato

"Negoziazione" è un'azione che un investigatore può effettuare durante il proprio turno nella Fase degli Investigatori.

Le capacità di negoziato rappresentano i tentativi degli investigatori di gestire una situazione tesa, di ingannare i nemici o di cavarsela con la favella. Le capacità di negoziato si risolvono esclusivamente giocando carte o attivando capacità ➤ e sono indicate dall'indicatore di azione **Negozia** in grassetto.

Vedi anche: Attivazione (Azione).

Nemico

I nemici rappresentano i malvagi, i cultisti, i malviventi, i terribili mostri e le entità insondabili provenienti dalle dimensioni alternative o dalle profondità del cosmo.

Quando una carta nemico è pescata da un investigatore, quell'investigatore deve generarla seguendo le eventuali istruzioni Generazione presenti sulla carta. Se il nemico incontrato non ha istruzioni Generazione, viene generato impegnato con l'investigatore che incontra la carta e collocato nell'area di minaccia di quell'investigatore.

- ☞ In qualsiasi momento un nemico pronto e non impegnato si trova nello stesso luogo di un investigatore, impegna quell'investigatore.
 - ❖ I Nemici con le parole chiave Sfuggente e Massiccio sono un'eccezione alla regola soprastante. Quando un investigatore incontra un nemico con Sfuggente o con Massiccio, il nemico viene collocato nel luogo di quell'investigatore (invece che nella sua area di minaccia).
 - ❖ I nemici con la parola chiave Sfuggente non impegnano automaticamente gli investigatori nel proprio luogo.
 - ❖ I nemici con la parola chiave Massiccio sono considerati impegnati con ogni investigatore nel proprio luogo attuale mentre sono pronti, e non impegnati con alcun investigatore mentre esauriti.
- ☞ Se un investigatore è impegnato con un nemico pronto ed effettua una azione diversa da quelle di combattimento, elusione o attivazione di capacità con l'indicatore **Abbandona**, **Combatti**, **Eludi** o **Negozia**, quel nemico effettua un attacco di opportunità.
- ☞ I nemici con le parole chiave Cacciatore e Pattuglia si muovono durante il passo 3.2 della Fase dei Nemici (vedi anche: Fase dei Nemici).
- ☞ I nemici impegnati attaccano durante il passo 3.3 della Fase dei Nemici.

Vedi anche: Attacco di Opportunità, Cacciatore, Massiccio, Pattuglia, Sfuggente.

Non Potere

Il termine “non può” (o una sua variante) è assoluto e non può essere contrastato da altre capacità.

Ordine di Gioco

Quando ai giocatori viene richiesto di risolvere una sequenza “in ordine di gioco”, l’investigatore capo risolve la sua parte della sequenza per primo, seguito dagli altri giocatori in senso orario. La formula “giocatore successivo” è usata in questo contesto per indicare il giocatore successivo (in senso orario) che agisce in ordine di gioco.

Ottenere

Il termine “ottiene” (o una sua variante) è usato in molteplici contesti.

- Se un giocatore ottiene 1 o più risorse, quel giocatore prende il numero di risorse specificato dalla riserva dei segnalini e le aggiunge alla propria riserva delle risorse.
- Se un investigatore ottiene 1 azione, a quell’investigatore è concessa 1 azione aggiuntiva da spendere durante il periodo di tempo specificato.
 - Se un investigatore ottiene 1 azione al di fuori del suo turno, può spendere quell’azione durante il suo prossimo turno
- Se una carta ottiene una caratteristica (come un’icona, un tratto, una parola chiave o il testo di una capacità), quella carta funziona come se possedesse la caratteristica ottenuta.
- Le caratteristiche “ottenute” non sono considerate “stampate” sulla carta. Se una capacità si riferisce alle caratteristiche stampate di una carta, non si riferisce alle caratteristiche ottenute.

Parola Chiave

Una parola chiave è un tipo di capacità delle carte.

Le parole chiave sono usate come forma abbreviata di alcuni effetti di gioco. Ogni parola chiave ha le proprie regole uniche.

- Alcune parole chiave sono parole chiave di composizione del mazzo, come Permanente e Straordinario. Tali parole chiave influenzano la personalizzazione del mazzo mentre si compone o si migliora il mazzo di un investigatore.
- Una carta non può ottenere la stessa parola chiave più di una volta (per esempio, gli effetti di una trama e di una sventura che forniscono entrambi a un nemico la parola chiave Ritorsione non forniscono Ritorsione due volte).
- Il lancio di una qualsiasi parola chiave che usa il termine “puoi” (o una sua variante) nel suo testo tecnico è facoltativo; l’applicazione di tutte le altre parole chiave è obbligatoria.

Partenza

Partenza è una capacità di parola chiave.

Dopo aver pescato la mano di apertura e aver effettuato un mulligan (ma prima di rimescolare nel mazzo le eventuali carte messe da parte durante questo passo), un investigatore può cercare nel suo mazzo 1 copia di una carta con la parola chiave Partenza e aggiungerla alla sua mano.

- Ciò significa che un investigatore può iniziare la partita con 1 carta aggiuntiva nella sua mano di apertura.

Partita

Una “partita” è costituita da un singolo scenario, non da un’intera campagna. In una campagna, l’inizio di un nuovo scenario segna l’inizio di una nuova partita.

Pattuglia

Pattuglia è una capacità di parola chiave.

All’inizio della Fase dei Nemici, ogni nemico pronto e non impegnato con la parola chiave Pattuglia si muove fino a un luogo collegato al suo, lungo il percorso più breve verso il bersaglio designato, indicato tra parentesi dopo la parola chiave “Pattuglia”.

- Se ci sono più luoghi che si qualificano come bersaglio designato, l’investigatore capo sceglie verso quale bersaglio il nemico si muove.
- Se il bersaglio designato non è un luogo (ed è invece un altro elemento di gioco come un nemico o un supporto storia), il luogo di quel bersaglio indica il bersaglio della risoluzione della parola chiave Pattuglia.
- Se un nemico con Pattuglia è costretto a muoversi verso un bersaglio ma è bloccato dalla capacità di una carta, quel nemico non si muove.
- Se un nemico con Pattuglia sta per muoversi come risultato della parola chiave Pattuglia, ma si trova già nel suo luogo bersaglio (o nel luogo del suo bersaglio), quel nemico non si muove.

Penuria di Segnalini

Non c’è limite al numero di segnalini (di qualsiasi tipo) che può trovarsi nell’area di gioco in un qualsiasi momento (a parte i segnalini caos).

Se i segnalini forniti sono esauriti, i giocatori possono usare altri segnalini, gettoni o monete per tenere traccia dello stato di gioco attuale.

Per Investigatore (♣)

Quando il simbolo ♣ compare accanto a un valore, moltiplica quel valore per il numero di investigatori che ha iniziato a giocare lo scenario.

- Il moltiplicatore “per investigatore” va applicato prima di tutti gli altri modificatori e il prodotto di questa moltiplicazione è considerato come il valore stampato della carta.
- Anche il testo che usa la formula “per investigatore” fa riferimento al numero di investigatori che ha iniziato lo scenario e va applicato prima di tutti gli altri modificatori.
- Se 1 o più investigatori sono stati eliminati dallo scenario, essi contano comunque al fine di determinare il valore “per investigatore”.

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 supporto che controlli”). 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, ogni istanza dovrà essere risolta come un effetto separato (e deve essere annullata, ignorata o prevenuta in maniera indipendente da ogni altro effetto).

- Di solito questo accade se un effetto ha più passi, una scelta o altre dipendenze. (Per 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, dovrà essere risolto come una singola istanza di orrori e può essere trattata come tale ai fini delle capacità delle carte. Una carta sventura diversa recita: “Per ogni punto di cui hai fallito, scegli se perdere 1 azione oppure 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 facesse solo subire orrori.)

Permanente

Permanente è una capacità di parola chiave di composizione del mazzo.

- ☞ Una carta con Permanente non conta ai fini della dimensione del mazzo di un investigatore.
- ☞ Una carta con Permanente conta comunque come parte del mazzo di un investigatore e deve rispettare tutte le restrizioni di composizione del mazzo.
- ☞ Una carta con Permanente inizia ogni partita in gioco e non può uscire dal gioco (a meno che il suo proprietario non sia eliminato).
- ☞ Una carta con Permanente non può essere assegnata ad altre carte giocatore (sebbene altre carte giocatore possano bersagliare una carta con Permanente e assegnarsi a essa).
- ☞ Una carta con Permanente non può essere rimossa dal gioco né perdere la parola chiave Permanente in alcun modo.
- ☞ Un mazzo non può includere più di 1 carta ricompensa con Permanente.

Pesca (Azione)

“Pesca” è un’azione che un investigatore può effettuare durante il proprio turno nella Fase degli Investigatori.

Quando effettua questa azione, l’investigatore pesca 1 carta dal proprio mazzo.

- ☞ Effettuare un’azione di pesca provoca attacchi di opportunità.

Pescare Carte

Quando a un giocatore è richiesto di pescare 1 o più carte, tali carte vengono pescate dalla cima del mazzo del suo investigatore e aggiunte alla sua mano.

Quando a un giocatore è richiesto di pescare 1 o più carte incontro, tali carte vengono pescate dalla cima del mazzo degli incontri e risolte secondo le regole di pescata delle carte incontro durante il passo strutturale 1.4 “Ogni investigatore pesca 1 carta incontro” (vedi anche: III. Tempistiche e Svolgimento del Gioco).

- ☞ Quando un giocatore pesca 2 o più carte come risultato di una singola capacità o di un singolo passo di gioco, tali carte vengono pescate simultaneamente. Se più debolezze o carte incontro vengono pescate da un giocatore in questo modo, i loro effetti vengono risolti nell’ordine in cui le carte sono entrate nella mano di quel giocatore. Se un mazzo si esaurisce a metà della pescata, si ripristina il mazzo e si completa la pescata.
- ☞ Non c’è limite al numero di carte che un giocatore può pescare ogni round.
- ☞ Se un investigatore con un mazzo vuoto ha bisogno di pescare 1 o più carte, quell’investigatore mescola immediatamente la sua pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo, poi pesca la carta e subisce 1 orrore.
 - ☞ Pescare la carta e subire l’orrore avviene simultaneamente.
 - ☞ Se un investigatore sta per pescare da un mazzo vuoto e non ci sono carte nella sua pila degli scarti, quell’investigatore è immediatamente sconfitto e subisce 1 trauma mentale.

Pila degli Scarti

Ogni volta che una carta viene scartata, viene collocata a faccia in su in cima alla pila degli scarti del suo proprietario. Le carte incontro appartengono al mazzo degli incontri.

- ☞ Ogni pila degli scarti è un’area fuori dal gioco.
- ☞ Ogni investigatore possiede la propria pila degli scarti, mentre al mazzo degli incontri corrisponde la propria pila degli scarti.
- ☞ Ogni pila degli scarti è di dominio pubblico e può essere esaminata da qualsiasi giocatore in qualsiasi momento.
- ☞ L’ordine delle carte in una pila degli scarti non può essere alterato a meno che un giocatore non riceva l’istruzione di farlo dalla capacità di una carta.

- ☞ Se più carte vengono scartate simultaneamente, il proprietario delle carte può collocarle fisicamente in cima alla propria pila degli scarti una alla volta, in qualsiasi ordine. Se più carte incontro vengono scartate simultaneamente, vengono collocate in cima della pila degli scarti degli incontri in qualsiasi ordine (a scelta dell’investigatore capo).

- ☞ Qualsiasi capacità che sta per rimescolare una pila degli scarti di 0 carte in un mazzo non fa mescolare il mazzo.

Più Lontano

Alcune capacità delle carte si riferiscono all’entità o al luogo “più lontano”.

Per determinare ciò, trovare l’entità o il luogo che si trova alla distanza maggiore dal soggetto della capacità (tenendo conto del minor numero di movimenti possibile) rispetto a ogni altra entità o luogo validi. In caso di pareggio, l’investigatore capo decide quale entità o luogo è il “più lontano”.

Per esempio: Il luogo A è a 5 connessioni di distanza dall’investigatore A e a 1 connessione di distanza dall’investigatore B. Il luogo B è a 3 connessioni di distanza dall’investigatore A e a 4 connessioni di distanza dall’investigatore B. Il luogo B è pertanto il “più lontano da tutti gli investigatori”, perché la sua distanza dall’investigatore più vicino è maggiore di quella del luogo A (anche se il luogo A è più lontano dall’investigatore A).

Più Vicino

Alcune capacità delle carte fanno riferimento all’entità “più vicina”. Il termine “più vicino” si riferisce all’entità del tipo specificato che si trova in un luogo da cui la minor distanza (tramite movimenti) fino al soggetto della capacità è la minore tra tutte le entità possibili. In caso di parità, l’investigatore capo decide quale entità o luogo è il “più vicino”.

- ☞ Il percorso verso l’entità più vicina è il percorso “più breve” fino a quell’entità.

Poi

Se l’effetto di una capacità include il termine “poi”, il testo che precede il termine “poi” deve essere completamente risolto con successo prima che il resto dell’effetto descritto dopo il termine “poi” possa essere risolto.

- ☞ Se l’aspetto di un effetto prima del “poi” si risolve completamente con successo, anche l’aspetto dell’effetto dopo il “poi” deve essere risolto.
- ☞ L’aspetto di un effetto dopo il “poi” ha una priorità di tempistica superiore a tutte le altre conseguenze indirette della risoluzione dell’aspetto prima del “poi” (per esempio, se un effetto recita “pesca 1 carta incontro, poi subisci 1 orrore” e un giocatore controlla una capacità che recita “dopo che hai pescato una carta incontro”, l’aspetto “subisci 1 orrore” dopo il “poi” si verifica prima che la capacità “dopo che hai pescato una carta incontro” possa essere lanciata).
- ☞ Se l’aspetto di un effetto prima del “poi” non si risolve completamente con successo, l’aspetto dopo il “poi” non si risolve.

Portatore

Un investigatore che ha una carta specifica nel suo mazzo è il “portatore” di quella carta.

- ☞ Se un effetto di gioco richiede a un investigatore di diventare il portatore di una carta specifica (generalmente una debolezza o un supporto storia), quella carta viene aggiunta al suo mazzo, ignorando tutte le restrizioni del mazzo. Tale carta non conta ai fini della dimensione del mazzo del portatore.
- ☞ Il portatore di una debolezza è l’investigatore che ha iniziato la partita con quella debolezza nel suo mazzo o nella sua area di gioco, o chi è diventato il suo portatore (aggiungendola quindi al suo mazzo) durante la partita.

Vedi anche: Debolezza.

Potere

Il termine “può” (o una sua variante) indica che un giocatore specificato ha l’opzione di fare ciò che segue. Se nessun giocatore è specificato, l’opzione è concessa al controllore della carta con la capacità in questione.

- ☞ Se una capacità recita che un giocatore “può” scegliere tra 1 o più opzioni (ma non con la formula “scegliere se”), non è obbligato a scegliere alcuna di quelle opzioni.

Preda

Preda è una capacità di parola chiave.

Se ne hanno l’opportunità, alcuni nemici inseguiranno un investigatore designato. Questi nemici sono identificati dalla parola chiave Preda.

- ☞ La parola chiave Preda è seguita da parentesi con il bersaglio designato che il nemico dovrà impegnare. Per esempio, “Preda (più ♀)” significa che quel nemico impegnerà l’investigatore con il valore di Volontà più alto se ha più opzioni davanti.
- ☞ Nella scelta tra più investigatori equidistanti (o tra più investigatori nel suo luogo), un nemico con Preda sceglie l’investigatore che soddisfa maggiormente il suo bersaglio designato.
- ☞ Se il bersaglio designato di un nemico contiene il termine “solo”, quel nemico si muove soltanto verso quell’investigatore, impegna soltanto quell’investigatore (come se fosse il solo investigatore in gioco) e ignora tutti gli altri investigatori mentre si muove e impegna. Gli altri investigatori possono usare l’azione di impegno o le capacità delle carte per impegnare quel nemico.
- ☞ La parola chiave Preda non ha alcun effetto immediato su dove un nemico sarà generato.

Predestinato

Predestinato è una capacità di parola chiave.

Quando un nemico con la parola chiave Predestinato viene sconfitto (da un investigatore o da un effetto dello scenario), collocare 1 destino sulla trama attuale. Questo effetto può far proseguire con la trama.

- ☞ Un effetto che “scarta” un nemico non si considera che abbia sconfitto quel nemico e non innesca la parola chiave Predestinato.

Priorità delle Risoluzioni Simultanee

Se un effetto influenza più giocatori simultaneamente ma questi ultimi devono fare delle scelte individuali per risolverlo, queste scelte vanno fatte in ordine di gioco. Una volta che tutte le scelte necessarie sono state fatte, l’effetto si risolve simultaneamente in tutte le entità influenzate.

- ☞ Le capacità Obbligo delle carte incontro si innescano prima che si inneschino le capacità Obbligo delle carte giocatore.
- ☞ Se 2 o più capacità Obbligo (inclusi gli effetti ritardati) stanno per risolversi nello stesso momento, l’investigatore capo determina l’ordine in cui si risolvono.
- ☞ Se 2 o più capacità costanti e/o effetti persistenti non possono essere applicati simultaneamente, l’investigatore capo determina l’ordine in cui vanno applicati.

Proprietà e Controllo

Il proprietario di una carta è il giocatore il cui mazzo e/o le rispettive aree in gioco e fuori dal gioco contenevano quella carta all’inizio della partita.

Un giocatore controlla le carte situate nelle sue aree in gioco e fuori dal gioco (come la mano, il mazzo e la pila degli scarti).

Lo scenario controlla le carte scenario nelle sue aree in gioco e fuori dal gioco (come il mazzo degli incontri, il mazzo dei capitoli, il mazzo delle trame e la pila degli scarti degli incontri). Controlla anche le carte con un tipo di carta scenario nell’area di minaccia di un giocatore.

- ☞ Di norma, le carte entrano in gioco sotto il controllo del loro proprietario. Alcune capacità possono far cambiare il controllo delle carte durante una partita.
- ☞ Se una carta sta per entrare in un’area fuori dal gioco che non appartiene al proprietario di quella carta, viene invece fisicamente collocata nell’area fuori dal gioco corrispondente del suo proprietario. Si considera che la carta sia entrata nell’area fuori dal gioco originaria (tipicamente quella del suo controllore) e viene modificata solo la collocazione fisica della carta.

Vedi anche: Portatore.

Prova di Abilità

Varie situazioni di gioco possono richiedere a un investigatore di effettuare una prova di abilità usando una delle sue quattro abilità: Volontà (♣), Intelletto (♠), Scontro (♣) o Agilità (♠). Tale prova confronta il valore dell’investigatore in una determinata abilità con un valore di difficoltà determinato dalla capacità o dal passo di gioco che ha lanciato la prova. L’investigatore tenterà di eguagliare o superare il valore di difficoltà al fine di superare la prova.

Una prova di abilità viene spesso indicata come prova dell’abilità specificata (per esempio: “prova di Agilità”, “prova di Scontro”, “prova di Volontà” o “prova di Intelletto”).

Quando effettua una prova di abilità, un investigatore può investire dalla sua mano un qualsiasi numero di carte valide in quella prova.

- ☞ Al termine di una prova di abilità, tutte le carte investite in quella prova di abilità vengono scartate.

Vedi anche: Abilità (Icona), Indicatore di Azione, IV. Tempistiche delle Prove di Abilità.

Punti Esperienza

Dopo aver annotato i risultati di uno scenario, gli investigatori sono pronti a riflettere sulle esperienze fatte e ad acquistare nuove carte per i loro mazzi. Per farlo svolgono i passi seguenti in quest’ordine:

- Conteggiare i punti esperienza.** Ogni investigatore guadagna un ammontare di punti esperienza pari al valore di Vittoria di ogni carta nella galleria delle vittorie, più o meno eventuali bonus o penalità indicati dalla Guida alla Campagna per quella risoluzione. Questo totale va aggiunto agli eventuali punti esperienza non ancora spesi che un investigatore ha annotato negli scenari precedenti della campagna.
- Acquistare nuove carte.** Ogni investigatore può acquistare nuove carte da aggiungere al proprio mazzo spendendo un ammontare di punti esperienza pari al livello della carta (indicato da 1 o più pallini bianchi nell’angolo in alto a sinistra della carta in questione). Mentre si acquistano nuove carte, vanno rispettate le regole seguenti:
 - ☞ Le indicazioni di composizione del mazzo (riportate sul retro della carta investigatore) devono essere rispettate mentre l’investigatore acquista nuove carte. Solo le carte a cui l’investigatore ha accesso possono essere acquistate. Anche le indicazioni di dimensione del mazzo devono essere preservate, in modo che per ogni carta (non permanente) acquistata e aggiunta a un mazzo ne sia rimossa una diversa. Le debolezze e le carte che devono essere incluse nel mazzo di un investigatore non possono essere rimosse mentre l’investigatore acquista nuove carte.
 - ☞ Ogni carta ha un costo in punti esperienza pari al suo livello, fino a un minimo di 1 (acquistare una carta di livello 0 costa comunque 1 punto esperienza). Il numero di pallini bianchi sotto il costo della carta indica il suo livello.
 - ☞ Quando un investigatore acquista la versione di livello superiore di una carta con lo stesso nome di una carta del suo mazzo, può scegliere di migliorare quella carta spendendo un ammontare di punti esperienza pari solo alla differenza di livello (minimo 1) tra le due carte e rimuovendo dal mazzo la versione di livello inferiore.

- ❖ Ogni nuova carta va acquistata (o migliorata) individualmente. Se un investigatore desidera acquistare più copie di una nuova carta, ogni copia deve essere pagata separatamente e dal mazzo dell'investigatore deve essere rimossa 1 carta per ogni copia acquistata.
- ❖ Le procedure soprastanti e le istruzioni fornite dalla Guida alla Campagna sono gli unici metodi con cui un giocatore può modificare il proprio mazzo durante una campagna.

3. **Annotare i punti esperienza non spesi.** Ogni investigatore annota nel Diario della Campagna gli eventuali punti esperienza non spesi, che potrà spendere successivamente nel corso della campagna.

Quando

Il termine "quando" si riferisce al momento immediatamente dopo il punto di tempistica o il lancio della condizione innescante, ma prima che il suo impatto sullo stato di gioco si risolva. La risoluzione di una capacità "quando" interrompe la risoluzione del suo punto di tempistica o della sua condizione innescante.

(Per esempio, una capacità che recita "quando peschi 1 carta nemico" viene lanciata immediatamente dopo che è stata pescata la carta nemico, ma prima di risolvere la sua capacità Rivelazione, la sua generazione, ecc.)

Vedi anche: Capacità, Condizione Innescante, Priorità delle Risoluzioni Simultanee.

Reintegrare

Quando viene indicato di reintegrare 1 o più utilizzi su una carta, collocare su quella carta il numero specificato di utilizzi, ma senza superare il suo valore di Utilizzo (X).

Restrizioni, Permessi e Istruzioni di Gioco

Molte carte e molte capacità contengono istruzioni specifiche relative a quando o come possono o non possono essere usate, nonché a condizioni specifiche che devono essere verificate per usarle. Al fine di usare una tale capacità o di giocare una tale carta è necessario rispettare le sue restrizioni di gioco.

Un permesso consente a un giocatore di giocare una carta o di usare una capacità al di fuori delle specifiche di tempistica fornite dalle regole del gioco.

Un'istruzione di gioco descrive il punto di tempistica e/o un periodo di tempo in cui è possibile giocare una carta evento

Ricompensa

Ricompensa è una capacità di parola chiave di composizione del mazzo.

Le carte con la parola chiave Ricompensa compaiono in campagne e/o pack scenario come ricompense di campagna.

- ☞ Le carte con Ricompensa sono carte neutrali con una grafica dorata nell'angolo in alto a sinistra della carta.
- ☞ I giocatori non possono usare una carta ricompensa nella composizione del mazzo e non possono giocare tale carta, a meno che non sia stata sbloccata da un esito della campagna. Quando le regole della campagna informano i giocatori che hanno ottenuto una carta ricompensa (spesso tramite il testo di una risoluzione o di un interludio), quella carta viene aggiunta alla collezione delle carte giocatore.
- ☞ Le carte con Ricompensa possono modificare il modo in cui i giocatori affrontano il gioco aggiungendo opzioni di composizione, nuove capacità o restrizioni uniche al mazzo di un investigatore.
- ☞ Gli investigatori non sono obbligati a includere nei loro mazzi le carte con Ricompensa sbloccate dalla campagna.
- ☞ Un mazzo non può includere più di 1 carta ricompensa con Permanente.

Vedi anche: Permanente.

Rimuovere dal Gioco

Una carta rimossa dal gioco viene collocata lontana dall'area di gioco e non ha più alcuna interazione con il gioco in alcun modo per tutta la durata della sua rimozione.

Se non c'è alcuna durata specificata, una carta rimossa dal gioco è considerata rimossa fino alla fine della partita.

Ripristinare/Pronto

Una carta in posizione verticale che consente al suo controllore di leggerne il testo da sinistra a destra è considerata pronta.

- ☞ Le carte entrano in gioco e in posizione pronta.
- ☞ Quando una carta esaurita viene ripristinata, ritorna in posizione pronta e ruotata di 90° in modo da essere in verticale.
- ☞ Una carta pronta non può essere ripristinata di nuovo (*deve prima venire esaurita, solitamente da un effetto di gioco o dalla capacità di una carta*).

Risorsa

Le risorse rappresentano i vari mezzi (spesso finanziari) per acquisire scorte, strumenti, conoscenze, favori, alleati, ecc. Si usano i segnalini risorsa per pagare i costi in risorse necessari per giocare le carte e innescare capacità differenti.

- ☞ Al fine di giocare una carta o usare una capacità che costa risorse, un investigatore deve pagare il costo in risorse di quella carta o di quella capacità prendendo dalla sua riserva delle risorse le risorse specificate e rimettendole nella riserva dei segnalini.
- ☞ È possibile ottenere risorse effettuando l'azione di risorsa.
- ☞ Gli investigatori acquisiscono 1 risorsa durante ogni Fase di Gestione, dopo aver pescato 1 carta.

Risorsa (Azione)

"Risorsa" è un'azione che un investigatore può effettuare durante il proprio turno nella Fase degli Investigatori.

Quando un investigatore effettua questa azione, ottiene 1 risorsa dalla riserva dei segnalini e la colloca nella propria riserva delle risorse.

- ☞ Effettuare un'azione di risorsa provoca attacchi di opportunità.

Ritorsione

Ritorsione è una capacità di parola chiave.

Ogni volta che un investigatore fallisce una prova di abilità mentre attacca un nemico pronto con Ritorsione, dopo aver applicato tutti i risultati per quella prova di abilità, quel nemico effettua un attacco contro l'investigatore attaccante. Un nemico non si esaurisce dopo aver effettuato un attacco di ritorsione.

- ☞ Questo attacco si verifica a prescindere dal fatto che il nemico sia impegnato con l'investigatore attaccante o meno.

Rivelazione

Una capacità Rivelazione è un tipo di capacità delle carte.

Le capacità Rivelazione sono identificate dall'istruzione "**Rivelazione** –" in grassetto. Le capacità Rivelazione compaiono quasi sempre su sventure o debolezze e si innescano quando la carta su cui sono stampati viene pescata da un investigatore.

- ☞ Quando un investigatore pesca una carta incontro, quell'investigatore deve risolvere immediatamente la sua eventuale capacità Rivelazione. Questo si verifica prima che la carta entri in gioco o, nel caso di una sventura, mentre si trova nel limbo.

- Quando una carta debolezza entra nella mano di un investigatore in qualsiasi modo, quell'investigatore deve risolvere immediatamente la capacità Rivelazione di quella carta come se fosse stata appena pescata.

Vedi anche: Limbo.

Salute e Danno

La Salute rappresenta la tempra fisica di una carta. I segnalini danno tengono traccia delle ferite fisiche inflitte a una carta nel corso di uno scenario.

- Quando una carta subisce un certo numero di danni, si colloca sulla carta un pari ammontare di segnalini danno.
- Se una carta investigatore ha su di essa un ammontare di danni pari o superiore alla sua Salute, quell'investigatore è sconfitto. Quando un investigatore è sconfitto, viene eliminato dallo scenario attuale.
- In una campagna, un investigatore sconfitto a causa dei danni subisce 1 trauma fisico. Subire un trauma fisico potrebbe far sì che un investigatore sia ucciso.
- Se un nemico ha su di esso un ammontare di danni pari o superiore alla sua Salute, quel nemico è sconfitto.
- Se un supporto ha su di esso un ammontare di danni pari o superiore alla sua Salute, quel supporto è sconfitto.
- Non è possibile assegnare danni a un supporto privo di un valore di Salute.
- La Salute rimanente di una carta è pari al suo valore di Salute, più o meno eventuali modificatori di Salute attivi, meno l'ammontare di danni su di essa.
- Se un investigatore subisce "danni diretti", quei danni devono essere assegnati alla sua carta investigatore.

Vedi anche: Eliminazione, Infliggere Danni/Orrori, Sconfitta.

Sanità Mentale e Orrore

La Sanità Mentale rappresenta la tempra mentale di un personaggio o la forza emotiva che una carta infonde a un investigatore. I segnalini orrore tengono traccia delle ferite inflitte alla psiche dell'investigatore a causa dell'esposizione ai Miti.

- Quando una carta subisce un certo numero di orrori, collocare sulla carta un pari ammontare di segnalini orrore.
- Se una carta investigatore ha su di essa un ammontare di orrori pari o superiore al suo valore di Sanità Mentale, quell'investigatore è sconfitto. Quando un investigatore è sconfitto, viene eliminato dallo scenario attuale.
- In una campagna, un investigatore sconfitto a causa degli orrori subisce 1 trauma mentale. Subire un trauma mentale potrebbe far sì che un investigatore impazzisca.
- Se un supporto ha su di esso un ammontare di orrori pari o superiore al suo valore di Sanità Mentale, quel supporto è sconfitto.
- Non è possibile assegnare orrori a una carta supporto priva di un valore di Sanità Mentale.
- La Sanità Mentale rimanente di una carta è pari al suo valore di Sanità Mentale, più o meno eventuali modificatori di Sanità Mentale attivi, meno l'ammontare di orrori su di essa.
- Se un investigatore subisce "orrori diretti", quegli orrori devono essere assegnati alla sua carta investigatore.

Vedi anche: Eliminazione, Infliggere Danni/Orrori, Sconfitta.

Sconfitta

Subire danni/orrori potrebbe provocare la sconfitta di un investigatore, di un nemico o di un supporto.

- Se un investigatore ha un ammontare di danni sulla sua carta investigatore pari o superiore al valore di Salute della carta, quell'investigatore è sconfitto. Se un investigatore ha un ammontare di orrori sulla sua carta investigatore pari o superiore al valore di Sanità Mentale della carta, quell'investigatore è sconfitto. Anche la capacità di una carta può sconfiggere un investigatore. Quando un investigatore è sconfitto, viene eliminato dallo scenario attuale (vedi anche: Eliminazione).
- In una campagna, un investigatore sconfitto per aver subito danni pari o superiori alla sua Salute subisce 1 trauma fisico, mentre un investigatore sconfitto per aver subito orrori pari o superiori alla sua Sanità Mentale subisce 1 trauma mentale. I traumi subiti potrebbero far sì che un investigatore sia **ucciso o impazzisca** (vedi anche: Trauma/Ucciso/Impazzito).
- Se un nemico ha un ammontare di danni pari o superiore alla sua Salute, quel nemico è sconfitto e viene collocato nella pila degli scarti degli incontri (o nella pila degli scarti del suo proprietario se è una debolezza). I nemici con Vittoria X sconfitti vengono collocati nella galleria delle vittorie.
- Se un supporto ha un ammontare di danni pari o superiore alla sua Salute o un ammontare di orrori pari o superiore alla sua Sanità Mentale, quel supporto è sconfitto. Un supporto sconfitto viene collocato nella pila degli scarti del suo proprietario.

Segnalino Caos

I segnalini caos sono rivelati dal sacchetto del caos durante le prove di abilità per modificare o influenzare i risultati della prova di abilità (vedi anche: Prova di Abilità).


- Teschio (☠), Cultista (♣), Tavoletta (♣), Antico (☠) – Se uno di questi segnalini viene rivelato per una prova di abilità, risolvere l'effetto per quel simbolo come indicato sulla carta di consultazione dello scenario per lo scenario in corso.
- Fallimento Automatico (☠) – Se questo segnalino viene rivelato per una prova di abilità, indica che l'investigatore fallisce automaticamente la prova (vedi anche: Fallimento/Successo Automatico).
- Segno degli Antichi (☠) – Se questo simbolo degli antichi viene rivelato per una prova di abilità, risolvere l'effetto di ☠ della carta investigatore che appartiene al giocatore che sta effettuando la prova di abilità.
- Se un segnalino caos rivelato (o l'effetto a cui si riferisce un segnalino caos) ha un modificatore numerico, quel modificatore va applicato al valore di abilità dell'investigatore in questa prova.
- Se la capacità di una carta si riferisce a un "segnalino simbolo", si riferisce a qualsiasi segnalino non numerico.

Sequenza Concatenata

Alcuni effetti di gioco possono avviare una reazione a catena, nota come **sequenza concatenata**.

Ogni volta che si verifica una condizione innescante, si verifica questa sequenza:

- Eseguire gli effetti "quando..." che interrompono la condizione innescante.
- Risolvere la condizione innescante stessa, così come gli effetti "a..." o "se..." che si risolvono simultaneamente a quella condizione innescante.
- Eseguire gli effetti "dopo..." in risposta alla risoluzione completata di quella condizione innescante.

All'interno di questa sequenza, se l'uso di una  o di una capacità **Obbligo** porta a una nuova condizione innescante, il gioco si ferma e inizia una nuova sequenza, seguendo gli stessi passi 1-3 evidenziati qui sopra, 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 limite al numero di sequenze concatenate che possono verificarsi, ma ogni sequenza concatenata deve essere completata prima di tornare alla sequenza che l'ha innescata. In pratica, queste sequenze sono risolte nella modalità **ultimo ad entrare, primo ad uscire**.

Set di Incontri

Un set di incontri è una collezione di carte incontro contrassegnate da un'icona set di incontri comune che compare accanto al tipo di carta di ogni carta.

Sfuggente

Sfuggente è una capacità di parola chiave.

Un nemico con la parola chiave Sfuggente non impegna automaticamente gli investigatori nel suo luogo.

- ☞ Quando si genera un nemico con Sfuggente, viene generato non impegnato.
- ☞ Un investigatore può usare l'azione di impegno o la capacità di una carta per impegnare un nemico con Sfuggente.
- ☞ Un investigatore non può attaccare né eludere un nemico con Sfuggente mentre quel nemico non è impegnato con un investigatore.

Vedi anche: Combattimento (Azione), Elusione (Azione).

Sigillo

Sigillo è una capacità di parola chiave.

Alcune carte possono richiedere a un giocatore di sigillare un segnalino dal sacchetto del caos su una carta in gioco.

Quando viene richiesto di sigillare un segnalino, quel giocatore deve cercare nel sacchetto del caos (o in un'altra area di gioco designata) il segnalino specificato e collocarlo sopra la carta bersagliata, sigillandolo in tal modo.

- ☞ Quando Sigillo (nome del segnalino) è stampato su una carta giocatore senza altre istruzioni, la parola chiave Sigillo è innescata immediatamente dopo che la carta è entrata in gioco, inducendo il giocatore a cercare il segnalino indicato nel sacchetto del caso e a sigillarlo sulla carta.
- ☞ Se è possibile scegliere quale segnalino sigillare, è il controllore della carta a farlo.
- ☞ Si considera la parola chiave Sigillo come un costo aggiuntivo per giocare una carta giocatore. Se il segnalino specificato non si trova nel sacchetto del caos, la carta non può essere giocata o la sua capacità Sigillo non può essere innescata.
- ☞ Un segnalino caos sigillato non è considerato trovarsi nel sacchetto del caos e non può essere rivelato dal sacchetto del caos come parte di una prova di abilità o di una capacità.
- ☞ Quando un segnalino caos viene liberato, viene rimesso nel sacchetto del caos e non è più considerato sigillato.
- ☞ Se una carta con 1 o più segnalini caos sigillati su di essa esce dal gioco per qualsiasi motivo, ogni segnalino caos sigillato su di essa viene immediatamente liberato.

☞ Se una carta senza la parola chiave Sigillo o la capacità di una carta richiede di "sigillare" un segnalino, si usa lo stesso processo descritto sopra.

- ☞ Quando si sigilla un segnalino in questo modo, si cerca nel sacchetto del caos (o in un'altra area di gioco designata) il segnalino specificato, si rimuove quel segnalino dal sacchetto del caos e lo si colloca sulla carta specificata. Se il segnalino bersagliato non si trova nel sacchetto del caos, l'effetto fallisce.

Slot

Ogni investigatore possiede un numero di slot specifici che possono essere occupati in qualsiasi momento. Ogni supporto nell'area di gioco o nell'area di minaccia di un investigatore con un'icona slot occupa uno slot di quel tipo. Gli slot limitano il numero di carte supporto che un investigatore può avere in gioco contemporaneamente.

Gli slot normalmente disponibili per un investigatore sono: **1 slot accessorio, 1 slot testa, 1 slot corpo, 1 slot alleato, 2 slot mano e 2 slot arcano.**



1 Slot Accessorio



1 Slot Testa



1 Slot Corpo



1 Slot Alleato



1 Slot Mano



2 Slot Mano



1 Slot Arcano



2 Slot Arcano

Le icone soprastanti indicano che un supporto conta nella capienza di un investigatore per lo slot o gli slot indicati. Se un supporto è privo di icone slot, non occupa alcuno slot.

☞ Non c'è limite al numero di supporti senza slot che un investigatore può avere in gioco, salvo diversamente indicato sulla carta stessa.

Alcuni effetti delle 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 modificata 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.

Se un investigatore gioca oppure ottiene il controllo di un supporto che gli fa superare 1 o più dei suoi limiti di slot, deve simultaneamente scegliere e scartare 1 o più altri supporti sotto il suo controllo per fare spazio a quello appena acquisito.

Stampato

Il termine "stampato" si riferisce al testo, alla caratteristica, all'icona o al valore fisicamente stampato su una carta.

Storia (Carta)

La carta storia è un tipo di carte. Queste carte forniscono ulteriori momenti narrativi e spesso compaiono sul retro di un'altra carta scenario.

Quando il gioco richiede di risolvere una carta storia, semplicemente leggerne il testo storia e risolvere l'eventuale testo tecnico.

- ☞ Girare e risolvere una carta con testo storia sul retro non conta come "girare" ai fini degli effetti delle carte. Ogni testo sul fronte di una carta storia è ancora considerato attivo, e non cambia alcun segnalino, alcuna aggiunta e alcun altro elemento di gioco finché tutto il testo storia sul retro non è stato risolto.

Vedi anche: Tipo di Carta.

Straordinario

Straordinario è una capacità di parola chiave di composizione del mazzo.

- Acquistare una carta con Straordinario ha un costo in punti esperienza pari al doppio di quello stampato (il livello della carta).
- Il mazzo di un investigatore non può includere più di 1 copia di una carta con Straordinario con lo stesso nome.

Supporto (Carta)

Il supporto è un tipo di carta.

Le carte supporto rappresentano oggetti, alleati, talenti, incantesimi e altri elementi utili che possono aiutare o essere utilizzati da un investigatore nel corso di uno scenario.

- Quando un investigatore gioca un supporto, lo colloca nella propria area di gioco. In genere, i supporti rimangono in gioco a meno che non vengano scartati dalla capacità di una carta o da un passo di gioco.
- Alcuni supporti possiedono dei valori di Salute e/o di Sanità Mentale. Quando un investigatore subisce danni/orrori, può assegnare un qualsiasi ammontare di quei danni/orrori alle carte supporto valide che controlla (vedi "Infliggere Danni/Orrori").
- Mentre è in gioco, la maggior parte dei supporti occupa 1 o più slot (vedi "Slot").
- Alcuni supporti hanno un'icona set di incontri e non hanno un indicatore di livello. Tali supporti sono noti come Supporti Storia. I Supporti Storia fanno parte di un set di incontri e non possono essere inclusi nel mazzo di un giocatore a meno che la risoluzione o la preparazione di uno scenario non renda quel giocatore il suo portatore.

Sventura (Carta)

Le carte sventura rappresentano maledizioni, afflizioni, follie, ostacoli, disastri o altri eventi inaspettati in cui un investigatore potrebbe incappare nel corso di uno scenario.

Quando una carta sventura viene pescata da un investigatore, quell'investigatore deve risolverne gli effetti. Poi la carta viene collocata nella sua pila degli scarti, salvo diversamente specificato da una capacità.

- Se quella carta ha Impulso, l'investigatore pesca 1 carta dalla cima del mazzo degli incontri.
- Se quella carta ha Isolamento, l'investigatore non può consultarsi con gli altri investigatori mentre ne risolve gli effetti.

Vedi anche: III. Tempistiche e Svolgimento del Gioco.

Testo Autoreferenziale

Quando il testo della capacità di una carta fa riferimento al suo stesso nome, si riferisce solo a sé stessa e non ad altre copie di quella carta con lo stesso nome.

Le capacità autoreferenziali che usano il termine "questo" (o una sua variante, come per esempio "questa carta") si riferiscono solo alla carta che contiene la capacità e non alle copie di quella carta.

Testo Narrativo

Il testo narrativo è un testo aggiuntivo che fornisce un contesto tematico a una carta e/o alle sue capacità. Il testo narrativo non interagisce con il gioco in alcun modo.

Tipo di Carta

I tipi di carte del gioco sono introdotti alla sezione "Anatomia di una Carta".

Se una capacità fa sì che una carta cambi il suo tipo, quella carta perde tutti gli altri tipi di carta che poteva possedere e funziona come funzionerebbe qualsiasi carta del nuovo tipo di carta.

Le carte supporto, evento, abilità e investigatore sono definite generalmente come **carte giocatore**, mentre le carte capitolo, trama, nemico, luogo, consultazione dello scenario, storia e sventura sono definite generalmente come **carte scenario**. Le carte nemico e sventura sono definite anche come **carte incontro**, una sottocategoria delle carte scenario.

Le eccezioni primarie alle regole soprastanti sono le carte debolezza, un sottotipo di carta che è considerato carta giocatore mentre si trova nel mazzo del portatore ed è considerato carta incontro oppure giocatore (in base al tipo di carta primario) mentre si sta risolvendo o è in gioco.

Carta Abilità

Le carte abilità rappresentano attributi innati o appresi, nonché tratti caratteriali che migliorano le prove di abilità di un investigatore. Le carte abilità non hanno un costo e non possono essere giocate dalla mano di un giocatore. Per risolvere le loro capacità, le carte abilità devono essere investite in una prova di abilità.

Carta Capitolo

Le carte capitolo fanno parte del mazzo dei capitoli e rappresentano i progressi fatti dagli investigatori durante lo scenario. In generale, proseguire con i capitoli è positivo per gli investigatori (vedi anche: Capitolo (Carta)).

Carta di Consultazione dello Scenario

La carta di consultazione dello scenario va collocata accanto al mazzo delle trame durante la preparazione dello scenario. La carta di consultazione dello scenario fornisce una lista di effetti per ogni segnalino simbolo usato durante lo scenario.

Carta Evento

Le carte evento rappresentano azioni tattiche, manovre, incantesimi, trucchetti e altri effetti istantanei a disposizione di un giocatore. Ogni volta che un giocatore gioca una carta evento, si pagano i suoi costi, si risolvono (o si annullano) i suoi effetti e infine si colloca la carta nella pila degli scarti di quell'investigatore.

Carta Investigatore

Le carte investigatore rappresentano gli intrepidi individui che si oppongono (volontariamente o meno) alle forze oscure dei Miti.

Le carte investigatore sono scelte all'inizio della composizione del mazzo e iniziano ogni scenario in gioco. Definiscono le abilità di un investigatore, la maggior parte delle capacità innate e gli altri tipi di carte che può impiegare o su cui può fare affidamento nel corso di una campagna.

Carta Luogo

Le carte luogo rappresentano i posti che gli investigatori possono esplorare durante uno scenario. Si colloca il segnalino o la mini carta di un investigatore in un luogo per indicare dove si trova. Mentre un investigatore si trova in un luogo, quell'investigatore, ognuno dei suoi supporti e ogni carta nell'area di minaccia di quell'investigatore sono considerati trovarsi nello stesso luogo.

Carta Nemico

Le carte nemico rappresentano i malvagi, i cultisti, i terribili mostri e le entità insondabili provenienti dalle dimensioni alternative o dalle profondità del cosmo.

I nemici vengono pescati dal mazzo degli incontri e possono attaccare gli investigatori nel loro turno, la Fase dei Nemici, e/o durante la Fase dei Miti.

Carta Storia

Le carte storia servono come strumento per ulteriore narrazione e solitamente compaiono sul retro di un'altra carta scenario. Ai giocatori può essere richiesto di risolvere le carte storia o il lato carta storia di alcune carte scenario nel corso di una partita.

Carta Supporto

Le carte supporto rappresentano oggetti, alleati, talenti, incantesimi e altri elementi utili che un investigatore può usare nel corso di uno scenario. Quando un investigatore gioca un supporto, lo colloca nella propria area di gioco. In genere, i supporti rimangono in gioco a meno che non vengano scartati dalla capacità di una carta o da un effetto dello scenario.

☞ Alcuni supporti possiedono dei valori di Salute e/o di Sanità Mentale. Quando un investigatore subisce danni/orrori, può assegnare un qualsiasi ammontare di quei danni/orrori alle carte supporto valide che controlla, fino a raggiungere il valore di Salute/Sanità Mentale di quel supporto.

☞ Mentre è in gioco, la maggior parte dei supporti occupa 1 o più slot (vedi anche: Slot).

Carta Sventura

Le carte sventura rappresentano maledizioni, afflizioni, follie, ostacoli, disastri o altri eventi inaspettati in cui un investigatore potrebbe incappare nel corso di uno scenario. Quando una carta sventura viene pescata da un investigatore, quell'investigatore deve risolverne gli effetti e poi collocarla nella sua pila degli scarti, salvo diversamente specificato da una capacità.

Carta Trama

Le carte trama fanno parte del mazzo delle trame e rappresentano i progressi e gli obiettivi delle forze oscure che ostacolano gli investigatori durante lo scenario. In generale, proseguire con la trama è negativo per gli investigatori (vedi anche: Trama (Carta)).

Trama (Carta)

La trama è un tipo di carta. Il mazzo delle trame è un mazzo di carte trama numerate sequenzialmente, che partono con la trama 1a e proseguono con la 2a, ecc.

Le carte trama fanno parte del mazzo delle trame e rappresentano i progressi e gli obiettivi delle forze oscure che ostacolano gli investigatori durante lo scenario. In generale, proseguire con la trama è negativo per gli investigatori.

Vedi anche: Mazzo dei Capitoli e Mazzo delle Trame, Tipo di Carta.

Tratto

La maggior parte delle carte possiede 1 o più tratti elencati nella parte alta del riquadro di testo, stampati in grassetto e in corsivo.

☞ I tratti non hanno effetti intrinseci nel gioco. Alcune capacità delle carte fanno invece riferimento a carte che possiedono specifici tratti.

Trauma

I traumi rappresentano i danni permanenti inflitti alla salute e/o alla psiche di un investigatore.

☞ Se un investigatore è sconfitto per aver subito danni pari alla sua Salute, subisce 1 trauma fisico. Se un investigatore è sconfitto per aver subito orrori pari alla sua Sanità Mentale, subisce 1 trauma mentale.

❖ Se un investigatore è sconfitto per aver subito simultaneamente danni pari alla sua Salute e orrori pari alla sua Sanità Mentale, sceglie quale tipo di trauma subire.

☞ Quando un investigatore subisce un trauma, lo annota nella casella appropriata sotto il suo nome nel Diario della Campagna.

☞ Se un investigatore possiede un numero di traumi fisici pari o superiori alla sua Salute stampata, quell'investigatore è **ucciso**. Se un investigatore possiede un numero di traumi mentali pari o superiori alla sua Sanità Mentale stampata, quell'investigatore è **impazzisce**.

☞ Per ogni trauma fisico e/o mentale subito da un investigatore, quell'investigatore inizia ogni scenario successivo della campagna con rispettivamente 1 danno e/o 1 orrore.

Vedi anche: VIII. Giocare una Campagna.

Tu/Tuo

Una capacità di una carta in gioco che usa i termini "tu", "tuo" (o una sua variante) o un testo coniugato alla seconda persona singolare si riferisce all'investigatore che controlla quella carta, è impegnato con quella carta o sta interagendo attualmente con quella carta.

☞ Una capacità Rivelazione che usa i termini "tu", "tuo" (o una sua variante) o un testo coniugato alla seconda persona singolare si riferisce all'investigatore che ha pescato la carta e sta risolvendo la sua capacità.

☞ Mentre si risolve una capacità lanciata da un'azione di attivazione, i termini "tu", "tuo" (o una sua variante) o un testo coniugato alla seconda persona singolare si riferiscono all'investigatore che sta effettuando l'azione.

Ucciso/Impazzito/Divorato (Investigatore)

Durante una campagna, gli investigatori che sono uccisi o impazziscono devono essere annotati sul Diario della Campagna e non possono essere usati per il resto della campagna.

☞ Un investigatore con un numero di traumi fisici pari o superiori alla sua Salute stampata è **ucciso**.

☞ Un investigatore con un numero di traumi mentali pari o superiori alla sua Sanità Mentale stampata è **impazzisce**.

☞ Un investigatore può anche essere **ucciso** o **impazzire** a causa della capacità di una carta o durante una risoluzione dello scenario.

☞ Alcuni effetti di gioco possono **divorare** un investigatore. Un investigatore **divorato** è **ucciso**.

☞ Durante una partita a uno scenario autoconclusivo, non c'è alcuna differenza pratica tra essere **uccisi**, **impazzire**, venire **divorati** o **sconfitti**.

Vedi anche: Sconfitta, VIII. Giocare una Campagna.

Unico (*)

Una carta con il simbolo * prima del suo nome è una carta unica. Non può esserci più di una copia di ogni carta unica (con lo stesso nome) in gioco in qualsiasi momento.

☞ Un giocatore non può portare in gioco una carta unica se una copia di quella carta (con lo stesso nome) è già in gioco.

☞ Se una carta incontro unica che condivide il nome con una carta giocatore unica in gioco sta per entrare in gioco, scartare la carta giocatore simultaneamente all'entrata in gioco della carta incontro.

Uscire dal Gioco

Il termine "esce dal gioco" (o una sua variante) si riferisce a un qualsiasi momento in cui una carta effettua la transizione da uno stato in gioco a uno stato fuori dal gioco.

Se una carta esce dal gioco, le conseguenze seguenti si verificano simultaneamente all'uscita dal gioco della carta:

☞ Tutti i segnalini sulla carta tornano nella riserva dei segnalini.

☞ Tutte le aggiunte sulla carta vengono scartate.

☞ Tutti gli effetti persistenti e/o gli effetti ritardati che influenzavano quella carta mentre era in gioco scadono per quella carta.

Vedi anche: In Gioco e Fuori dal Gioco.

Utilizzo (X)

Utilizzo (X) è una capacità di parola chiave.

Quando una carta con questa parola chiave entra in gioco, collocare su di essa un numero di segnalini risorsa (dalla riserva dei segnalini) pari al suo valore (X). La parola che segue il valore definisce il tipo di utilizzi portati da questa carta. I segnalini risorsa collocati su di essa sono considerati utilizzi del tipo stabilito e non sono più considerati segnalini risorsa (per esempio, la *Fiamma Cosmica* (XVI.59) recita "Utilizzo (3 cariche)"; quanto viene giocata, si collocano 3 risorse dalla riserva dei segnalini su di essa: queste risorse ora sono cariche e possono essere usate quando si risolve la capacità ➔ della *Fiamma Cosmica*).

- ☞ La maggior parte delle carte con la parola chiave Utilizzo (X) possiede anche una capacità che si riferisce agli utilizzi di quella carta come parte del suo costo. Quando tale capacità spende un utilizzo, un segnalino di quel tipo deve essere rimosso dalla carta.
- ☞ Altre carte possono far riferimento e interagire con gli utilizzi di un tipo specificato, in genere aggiungendo utilizzi di quel tipo a una carta o spendendoli per altre capacità o effetti.
- ☞ Solo il tipo di utilizzi definito da una carta può essere collocato su quella carta (per esempio, una carta con "Utilizzo (4 munizioni)" non può essere influenzata da una capacità che sta per collocare 1 o più cariche su una carta).
- ☞ Alcune carte con Utilizzo (X) includono una condizione di scarto per quando non ci sono utilizzi rimanenti. Se la carta non contiene tale testo, rimane in gioco anche se non ci sono utilizzi su di essa.
- ☞ Se richiesto di reintegrare gli utilizzi di un supporto, collocare su quel supporto il numero specificato di utilizzi, ma senza superare il valore di Utilizzo (X) iniziale.

Vedi anche: Reintegrare.

Valore Base

Il valore base è il valore di un elemento prima dell'applicazione di qualsiasi modificatore. Salvo diversamente specificato, il valore base di un elemento derivato da una carta è il valore stampato su quella carta.

Veloce

Veloce è una capacità di parola chiave. Giocare una carta con Veloce non costa azioni e non richiede l'uso dell'azione di gioco.

- ☞ Giocare una carta con Veloce non provoca attacchi di opportunità, dal momento che giocarla non costa azioni.
- ☞ Un supporto con Veloce può essere giocato da un investigatore **solo** durante una finestra del giocatore nel proprio turno.
- ☞ Un evento con Veloce può essere giocato dalla mano di un giocatore **in un qualsiasi momento** specificato dalle sue istruzioni di gioco.
- ☞ Se le istruzioni di gioco di una carta specificano che è da giocare "quando/dopo" uno specifico punto di tempistica, quel punto di tempistica è la condizione innescante per giocarla.
- ☞ Se le istruzioni di gioco di una carta specificano che è da giocare durante uno specifico periodo di tempo, la carta può essere giocata durante una qualsiasi finestra del giocatore all'interno di quel periodo.
- ☞ Se le istruzioni di gioco di una carta specificano sia un punto di tempistica "quando/dopo" che uno specifico periodo di tempo, la carta può essere giocata in riferimento a qualsiasi occorrenza della condizione innescante specificata durante una qualsiasi finestra del giocatore all'interno di quel periodo di tempo.

Vedi anche: Parola Chiave.

Vittoria e Sconfitta

Ogni scenario prevede vari finali possibili.

Il mazzo dei capitoli rappresenta i progressi degli investigatori nel corso di uno scenario. Alcune istruzioni nel mazzo dei capitoli (nonché su altri tipi di carte incontro) contengono dei punti di risoluzione, nel formato "(→R#)". L'obiettivo primario dei giocatori è proseguire con i capitoli fino al raggiungimento di un punto di risoluzione (sperabilmente favorevole): se il mazzo dei capitoli invoca una risoluzione, i giocatori hanno completato lo scenario (potrebbero perfino aver "vinto"!).

Il mazzo delle trame rappresenta gli obiettivi e i progressi delle forze del male schierate contro i giocatori nello scenario. Alcune istruzioni nel mazzo delle trame (nonché su altri tipi di carta incontro) contengono dei punti di risoluzione, nel formato "(→R#)". Se il mazzo delle trame invoca una risoluzione (in genere più nefasta), i giocatori hanno probabilmente perso lo scenario.

- ☞ Le istruzioni per risolvere la risoluzione designata di uno scenario si trovano nella sezione "non leggere fino alla fine dello scenario" della Guida alla Campagna dopo ogni scenario.
 - ☞ Se lo scenario dovesse terminare senza aver raggiunto alcuna risoluzione (per esempio, se tutti gli investigatori sono stati eliminati o hanno abbandonato), anche le istruzioni per risolvere lo scenario in assenza di una risoluzione designata si trovano nella sezione "non leggere fino alla fine dello scenario".
- ☞ Nel corso di una campagna, i giocatori in genere procederanno allo scenario successivo a prescindere dall'esito del precedente. Anche se i giocatori "perdono" uno scenario, continuano comunque a giocare la campagna, salvo diversamente specificato (*sebbene il loro fallimento comporti alcune conseguenze negative*).
- ☞ Nel corso di uno scenario autoconclusivo, se i giocatori raggiungono una risoluzione numerata, hanno vinto (o sono quantomeno sopravvissuti), a meno che quella risoluzione non specifichi diversamente. Se lo scenario termina e i giocatori non sono stati indirizzati verso una risoluzione numerata, hanno perso.
 - ☞ Alcuni scenari possono delineare in maniera meno nitida la vittoria e la sconfitta, usare le risoluzioni numerate in modi non ortodossi o addirittura non avere una risoluzione numerata da raggiungere. In tale circostanza, i giocatori sono invitati a determinare a propria discrezione se hanno vinto o perso.

Vedi anche: Mazzo dei Capitoli e Mazzo delle Trame, VIII. Giocare una Campagna.

Vittoria X

Vittoria X è una capacità di parola chiave.

Una carta incontro che vale punti vittoria rappresenta un nemico formidabile, una maledizione particolarmente potente, ecc. Una volta gestita, la carta con Vittoria X viene collocata nella galleria delle vittorie fino alla fine dello scenario attuale. La galleria delle vittorie è un'area fuori dal gioco condivisa da tutti i giocatori.



Ognuna di queste carte vale 1 punto vittoria.

Anche alcune carte luogo hanno Vittoria X, evidenziandole come luoghi particolarmente misteriosi, pericolosi o significativi. Quando lo scenario attuale termina, ogni luogo con Vittoria X in gioco aperto e privo di indizi su di esso viene collocato nella galleria delle vittorie.

Una volta completato lo scenario attuale, le carte nella galleria delle vittorie forniscono a ogni giocatore un ammontare di punti esperienza pari al valore di Vittoria X, che possono essere spesi per migliorare i mazzi di quegli investigatori.

- ☞ Quando un nemico con Vittoria X è sconfitto, collocare la carta nella galleria delle vittorie invece di scartarla.
- ☞ Dopo che una carta sventura con Vittoria X è stata risolta, collocarla nella galleria delle vittorie invece di scartarla.
- ☞ Se una carta non incontro come un supporto con Vittoria X sta per essere sconfitta, collocarla nella galleria delle vittorie invece di scartarla.

Vuoto

Se il riquadro di testo stampato di una carta è considerato “vuoto” a causa di una capacità, quel riquadro di testo è considerato come se fosse privo di ogni suo contenuto stampato. I testi e/o le icone ottenuti da un'altra fonte non sono influenzati da ciò.

Il riquadro di testo di una carta include: tratti, parole chiave, testo della carta e capacità.

- ☞ Le carte con la parola chiave Permanente non perdono la parola chiave Permanente se il loro riquadro di testo è considerato vuoto.

X

Il valore di X è definito dalla capacità di una carta o dalla scelta concessa a un giocatore. Se X non è definito, il suo valore è pari a 0.

- ☞ Nel caso di costi che coinvolgono X, il valore di X è definito dalla capacità della carta o dalla scelta del giocatore, dopodiché l'ammontare pagato può essere modificato dagli effetti senza alterare il valore di X.
- ☞ Se una carta o una capacità ha un costo pari a X, dove X è definita dalla scelta concessa a un giocatore, e una capacità consente a un investigatore di giocare quella carta o di attivare quella capacità senza pagare quel costo, X è considerata pari a 0.

Vedi anche: Costo, Ignorare.

II. Regole Aggiuntive e Principi Fondamentali

La Regola d'Oro

Se il testo di una carta contraddice direttamente il testo di questo regolamento, il testo della carta ha la precedenza.

La Regola d'Argento

Se due carte sono in contraddizione diretta tra loro nella misura in cui non è possibile una conciliazione, la carta incontro ha la precedenza sulla carta giocatore. Se le carte sono entrambe incontro o entrambe giocatore, l'investigatore capo decide chi ha la precedenza.

La Regola Nera

Se i giocatori non riescono a trovare una risposta (o ad accordarsi) su un conflitto di regole o di tempistiche nel Grimorio di Arkham, risolvere il conflitto nella maniera che i giocatori percepiscono in quel momento come la peggiore possibile rispetto alla possibilità di vincere lo scenario, poi proseguire con la partita.

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

La Regola Nera non è una risposta esaustiva ai conflitti di regole/tempistiche. È ideata per continuare la partita quando la ricerca della risposta corretta richiede troppo tempo o risulta disagevole.

Un Gioco Collaborativo

Esistono molte possibili scelte da fare durante la Fase degli Investigatori. Nuove minacce, nuovi nemici e nuove situazioni possono emergere durante la Fase dei Miti subito prima, e starà agli investigatori collaborare per superarli!

Gli investigatori sono incoraggiati a collaborare e a pianificare cosa intendono ottenere ogni round. L'ordine con cui svolgono i turni e le azioni che ogni investigatore effettua durante il proprio turno può fare la differenza tra il successo e il fallimento.

Anche se gli investigatori possono pianificare i loro turni in gruppo, ogni singolo giocatore ha l'ultima parola sulle azioni effettuate dal proprio investigatore. Alcuni dei momenti più memorabili del gioco emergono proprio quando un investigatore si ritrova in difficoltà, costringendo il gruppo ad adattare i propri piani.

Per ulteriori linee guida sulla comunicazione tra investigatori, vedi "Discussioni al tavolo".

Discussioni al Tavolo

Arkham Horror LCG è un'esperienza collaborativa in cui ogni giocatore è invitato a rivestire il ruolo di uno specifico investigatore. La natura del gioco incoraggia i giocatori a collaborare e a comunicare, ma i giocatori sono esortati anche a "interpretare" il loro personaggio il più possibile durante le partite. Le aree di gioco con informazioni nascoste (le carte nella mano e nel mazzo di un giocatore) esistono per mantenere la sensazione che ogni investigatore sia un individuo separato nel mondo di gioco e prende le sue decisioni senza la conoscenza totale di ciò che gli altri fanno o pensano. Un buon modo per mantenere questa illusione consiste nel non nominare né leggere né alludere alle carte specifiche che sono informazioni nascoste.

Per esempio: Isabelle desidera che il suo compagno investigatore Joe combatta contro il nemico con cui è impegnata e vuole fargli capire che può aiutarlo. Invece di dire qualcosa come "Fai un'azione di combattimento contro quel nemico, io posso investire Coraggio Inaspettato" o "Combatti contro il Servitore della Fiamma, posso contribuire con due icone", Isabelle parla come farebbe il personaggio e dice: "Fatti coraggio! Posso aiutarti a farlo fuori!".

Risoluzione di uno Scenario

Quando una qualsiasi carta incontro innesca una risoluzione, indicata dal testo "(→R#)", i giocatori hanno completato lo scenario e consultano il testo della risoluzione corrispondente a quel numero nella Guida alla Campagna per scoprire l'esito dello scenario attuale.

Se tutti gli investigatori sono eliminati durante uno scenario, si usa l'esito "se nessuna risoluzione è stata raggiunta" per quello scenario nella Guida alla Campagna.

☞ Se per qualsiasi motivo un investigatore non è sconfitto quando viene girata una trama e non ci sono più trame rimanenti, quell'investigatore viene sconfitto e subisce 1 trauma mentale o 1 trauma fisico.

III. Tempistiche e Svolgimento del Gioco

Questa sezione fornisce una spiegazione dettagliata su come gestire ogni passo degli eventi strutturali presentati nel diagramma di flusso del gioco, nell'ordine in cui tali eventi si verificano nel corso del round.

Ogni fase è descritta in dettaglio e seguita da un diagramma temporale.

🕒 I passi numerati presentati nei riquadri verdi sono noti come eventi strutturali. Gli eventi strutturali sono occorrenze obbligatorie imposte dalla struttura del gioco.

🕒 I riquadri rossi sono finestre dei giocatori, all'interno delle quali i giocatori possono usare le capacità innescate ⚡.

Ogni volta che un investigatore effettua una prova di abilità, usa invece la tabella alla voce Tempistiche delle Prove di Abilità.

STOP!! Primo Round della Partita

Nel primo round di ogni partita, ricordarsi di saltare la Fase dei Miti e passare direttamente alla Fase degli Investigatori!

Dettagli degli Eventi Strutturali

I. Fase dei Miti

Durante il primo round di gioco, saltare la Fase dei Miti.

1.1 Inizio della Fase dei Miti.

Questo passo formalizza l'inizio della Fase dei Miti. Dal momento che questo è il primo evento strutturale del round, formalizza anche l'inizio di un nuovo round di gioco.

L'inizio di una fase è una pietra miliare importante del gioco a cui il testo delle carte potrebbe fare riferimento, a volte come punto in cui una capacità può o deve essere risolta, altre come punto in cui un effetto ritardato deve essere risolto o un effetto persistente scade.

1.2 Collocare 1 destino sulla trama attuale.

Prendere 1 destino dalla riserva dei segnalini e collocarlo sulla carta trama attuale.

1.3 Controllare la soglia di destino.

Confrontare il numero totale di destini in gioco (sulla trama attuale e su ogni altra carta in gioco) con la soglia di destino della trama attuale. Se il numero di destini in gioco è pari o superiore alla soglia di destino della trama attuale è necessario proseguire con la trama.

Quando si prosegue con la trama, occorre scartare tutti i segnalini destino dal gioco, girare la carta trama attuale sul lato opposto, seguire le istruzioni su quel lato e poi rimuoverla dal gioco. A meno che le istruzioni di proseguimento non indichino diversamente, il lato frontale della carta trama successiva diventa la carta trama attuale e la trama precedente viene simultaneamente rimossa dal gioco.

Nota: Esclusi i casi in cui un effetto specifica che può far proseguire con la trama, questo è l'unico momento in cui è possibile farlo.

1.4 Ogni investigatore pesca 1 carta incontro.

In ordine di gioco, ogni investigatore pesca 1 carta dalla cima del mazzo degli incontri, risolve le eventuali capacità Rivelazione sulla carta e segue le istruzioni sottostanti in base al tipo di carta.

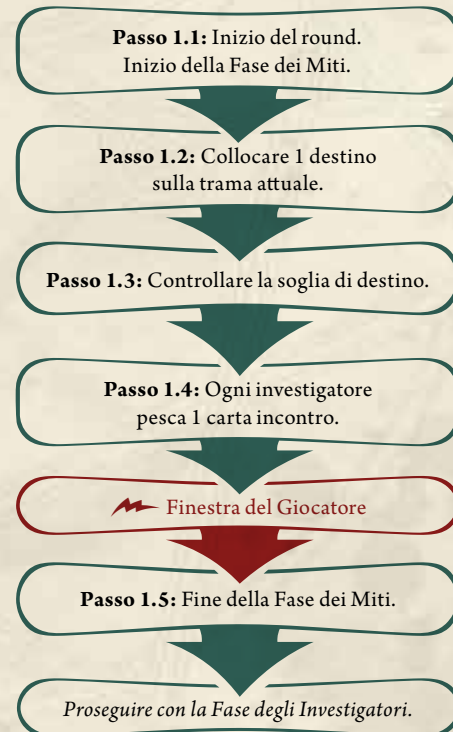
Ogni volta che un investigatore pesca una carta incontro, devono essere svolti i passi seguenti nell'ordine indicato:

1. Pescare la carta dal mazzo degli incontri.
2. Controllare se la parola chiave Isolamento compare sulla carta pescata: se è presente, l'investigatore che ha pescato la carta non può conferire con gli altri giocatori e questi non possono giocare carte, innescare capacità o investire carte nelle prove di abilità di quell'investigatore mentre l'incontro con Isolamento è in corso di risoluzione.
3. Risolvere la capacità Rivelazione della carta pescata.
4. Se la carta è un nemico, generarlo seguendo l'eventuale istruzione Generazione che compare sulla carta (*un'istruzione Generazione è qualsiasi testo preceduto dal termine "Generazione"*). Se il nemico incontrato non possiede istruzioni Generazione, viene generato impegnato con l'investigatore che ha pescato la carta e collocato nella sua area di minaccia.
 - 🔍 Se la carta è una sventura, collocarla nella pila degli scarti degli incontri, a meno che la capacità non specifichi diversamente.
5. Se la carta pescata possiede la parola chiave Impulso, l'investigatore deve pescare 1 altra carta, ripetendo questo processo dal punto 1.

1.5 Fine della Fase dei Miti.

Questo passo formalizza la fine della Fase dei Miti.

I. Fase dei Miti



II. Fase degli Investigatori

2.1 Inizio della Fase degli Investigatori.

Questo passo formalizza l'inizio della Fase degli Investigatori.

2.2 Inizio del turno dell'investigatore successivo.

Gli investigatori possono svolgere i loro turni in qualsiasi ordine. Gli investigatori scelgono quale investigatore tra loro effettuerà il suo turno, e questa scelta dà inizio al turno di quell'investigatore. L'investigatore che effettua il suo turno è noto come "investigatore attivo".

Una volta che un investigatore ha iniziato un turno, quell'investigatore deve completarlo prima che un altro investigatore possa effettuare il proprio turno. Ogni investigatore effettua 1 turno per round.

All'inizio del proprio turno, ogni investigatore ottiene 3 azioni. Alla fine del turno di un investigatore, quell'investigatore perde tutte le azioni rimanenti.

2.2.1 L'investigatore effettua 1 azione, se possibile.

Durante il suo turno, un investigatore può effettuare (di norma) fino a 3 azioni tra le seguenti:

- ◆ **Pesca:** Pescare 1 carta.
- ◆ **Risorsa:** Ottenere 1 risorsa.
- ◆ **Attivazione:** Attivare 1 capacità ➡ (innesco di azione) di una carta in gioco controllata, una carta incontro in gioco nel proprio luogo, una carta nella propria area di minaccia, la carta capitolo attuale o la carta trama attuale.
- ◆ **Gioco:** Giocare 1 carta evento o supporto dalla propria mano.
- ◆ **Movimento:** Muoversi fino a un luogo collegato al proprio.
- ◆ **Indagine:** Tentare di scoprire indizi nel proprio luogo.
- ◆ **Impegno:** Impegnare un nemico nel proprio luogo.
- ◆ **Elusione:** Tentare di disimpegnarsi da 1 nemico con cui si è impegnati.
- ◆ **Combattimento:** Scontrarsi con 1 nemico impegnato nel proprio luogo.
- ◆ **Negoziato:** Negoziare con un nemico nel proprio luogo usando una capacità ➡.
- ◆ **Abbandono:** Abbandonare lo scenario usando una capacità ➡.

Le tre azioni che un investigatore effettua durante il suo turno possono essere tre azioni qualsiasi tra quelle elencate, in qualsiasi ordine, e possono perfino essere la stessa azione effettuata tre volte di fila.

Importante: Se un investigatore è impegnato con 1 o più nemici pronti, effettuare una qualsiasi azione (escluse quelle di combattimento, elusione o attivazione di capacità con l'indicatore **Abbandona, Combatti, Eludi** o **Negozia**) farà in modo che ognuno di quei nemici (nell'ordine a scelta dell'investigatore) effettui un attacco di opportunità contro di esso.

Dopo che un investigatore ha effettuato 1 azione, tornare alla finestra del giocatore precedente. Un investigatore può terminare il proprio turno in anticipo se non ci sono altre azioni che desidera effettuare. Se l'investigatore non effettua o non può effettuare un'azione, proseguire con il punto 2.2.2.

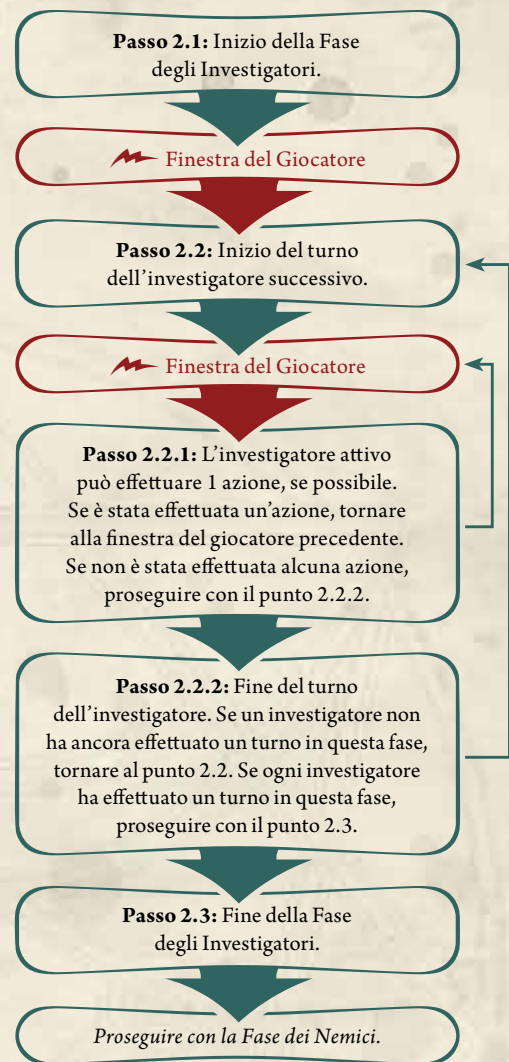
2.2.2 Fine del turno dell'investigatore.

Girare la mini carta o il segnalino dell'investigatore attivo sul suo lato in bianco e nero per indicare che il turno dell'investigatore è finito. Se c'è un investigatore che non ha ancora effettuato un turno in questo round, tornare al punto 2.2. Se ogni investigatore ha effettuato un turno in questo round, proseguire con il punto 2.3.

2.3 Fine della Fase degli Investigatori.

Questo passo formalizza la fine della Fase degli Investigatori.

II. Fase degli Investigatori



III. Fase dei Nemici

3.1 Inizio della Fase dei Nemici.

Questo passo formalizza l'inizio della Fase dei Nemici.

3.2 I nemici con Cacciatore e con Pattuglia si muovono.

Risolvere la parola chiave Cacciatore e la parola chiave Pattuglia di ogni nemico pronto, non impegnato e dotato di tali parole chiave (vedi "Cacciatore" e "Pattuglia").

3.3 L'investigatore successivo risolve gli attacchi dei nemici impegnati.

In ordine di gioco, risolvere gli attacchi dei nemici impegnati; ogni giocatore risolve tutti gli attacchi dei suoi nemici impegnati prima di passare al giocatore successivo.

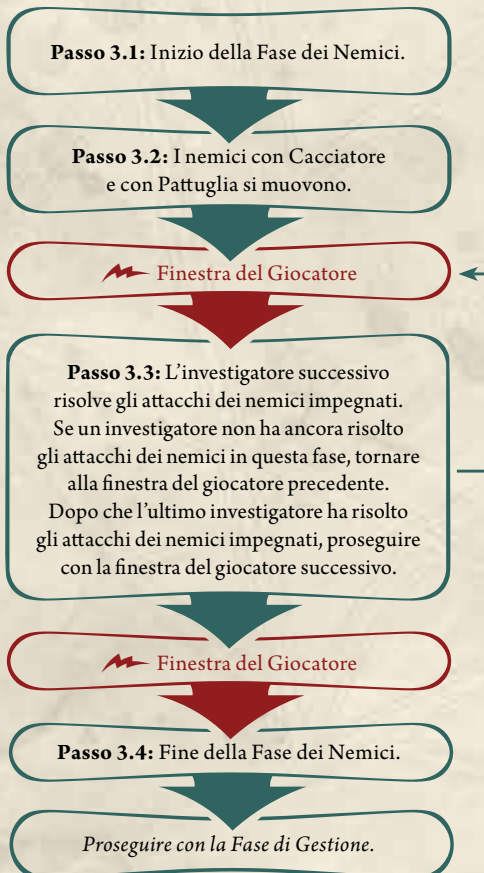
Ogni nemico pronto e impegnato effettua un attacco contro l'investigatore con cui è impegnato. Quando un nemico attacca, infligge il suo attacco (danni e orrori, simultaneamente) all'investigatore impegnato. Una volta finito di risolvere l'attacco (e tutte le capacità da esso innescate), il nemico viene esaurito. Se un investigatore è impegnato con più nemici, risolve i loro attacchi nell'ordine che preferisce.

Dopo che un investigatore ha risolto gli attacchi dei nemici con cui è impegnato, tornare alla finestra del giocatore precedente. Una volta che l'ultimo investigatore ha risolto gli attacchi dei nemici, proseguire con la finestra del giocatore successivo.

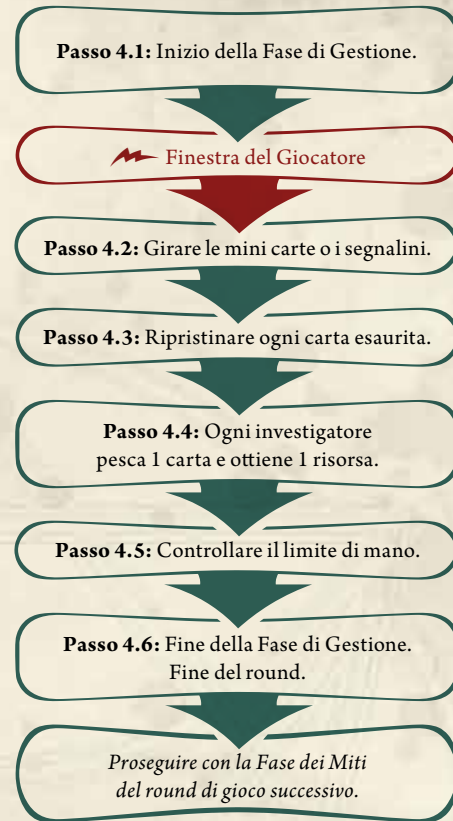
3.4 Fine della Fase dei Nemici.

Questo passo formalizza la fine della Fase dei Nemici.

III. Fase dei Nemici



IV. Fase di Gestione



IV. Fase di Gestione

4.1 Inizio della Fase di Gestione.

Questo passo formalizza l'inizio della Fase di Gestione.

4.2 Ripristinare le azioni.

Girare la mini carta o il segnalino di ogni investigatore a faccia in su, in modo che mostri il suo lato attivo. Questo indica che l'investigatore è pronto per effettuare il suo turno successivo.

4.3 Ripristinare tutte le carte esaurite.

Ogni carta esaurita viene ripristinata simultaneamente (sia le carte giocatore che le carte scenario).

4.4 Ogni investigatore pesca 1 carta e ottiene 1 risorsa.

In ordine di gioco, ogni investigatore pesca 1 carta. Poi, una volta che quelle carte sono state pescate, ogni investigatore ottiene 1 risorsa.

4.5 Ogni investigatore controlla il suo limite di mano.

In ordine di gioco, ogni investigatore con 9 o più carte in mano sceglie e scarta carte le carte in eccesso fino a tornare con 8 carte in mano.

4.6 Fine della Fase di Gestione.

Questo passo formalizza la fine della Fase di Gestione.

Dal momento che questo è l'ultimo evento strutturale del round, formalizza anche la fine del round di gioco. Qualsiasi effetto persistente attivo "fino alla fine del round" scade in questo momento.

Una volta che questo passo è stato completato, il gioco prosegue con l'inizio della Fase dei Miti del round di gioco successivo.

IV. Tempistiche delle Prove di Abilità

1 Determinare l'abilità della prova.

Ha inizio una prova di abilità di quel tipo.

Questo passo formalizza l'inizio di una prova di abilità. Esistono quattro tipi standard di prove di abilità: prove di Volontà, prove di Intelletto, prove di Scontro e prove di Agilità. Se è richiesta una scelta sul tipo di prova di abilità da effettuare, l'investigatore che la effettua decide in questo momento. Altrimenti, la capacità della carta o la regola di gioco determina quale tipo di prova è necessario. Poi una prova di quel tipo ha inizio.

2 Investire le carte della mano nella prova di abilità.

L'investigatore che effettua la prova di abilità può investire dalla sua mano un qualsiasi numero di carte con l'icona abilità corrispondente in questa prova.

Ogni altro investigatore nello stesso luogo dell'investigatore che effettua la prova di abilità può investire 1 carta con l'icona abilità corrispondente in questa prova.





Un'icona abilità corrispondente è un'icona che corrisponde all'abilità di cui si effettua la prova o un'icona jolly (?). Ogni icona corrispondente investita in una prova aumenta di 1 il valore di abilità dell'investigatore per quella prova.



Le carte prive di un'icona abilità corrispondente non possono essere investite in una prova di abilità. Il costo in risorse di una carta non va pagato quando quella carta viene investita in una prova di abilità.

3 Rivelare il segnalino caos.

L'investigatore che effettua la prova di abilità rivela 1 segnalino casuale dal sacchetto del caos.

4 Risolvere gli effetti del simbolo del caos.

Applicare qualsiasi effetto lanciato dal simbolo sul segnalino caos rivelato. Ognuno dei simboli seguenti indica che è necessario lanciare una capacità sulla carta consultazione dello scenario: , ,  o .

Il simbolo  indica che la capacità Effetto di  sulla carta investigatore appartenente al giocatore che effettua la prova deve essere lanciata.

Se è stato rivelato un simbolo specifico di campagna, fare riferimento alla Guida della Campagna per le istruzioni su come lanciare l'effetto di quel segnalino.

Se nessuno dei simboli soprastanti è rivelato (o se il simbolo rivelato non ha nessuna capacità corrispondente), questo passo è completato senza nessun effetto.

5 Determinare il valore di abilità modificato dell'investigatore.

Partire dal valore base (dell'abilità corrispondente al tipo di prova in corso di risoluzione) dell'investigatore che effettua questa prova e applicare tutti i modificatori attivi, incluse le icone corrispondenti investite in questa prova, gli effetti del segnalino o dei segnalini caos rivelati e tutte le capacità delle carte attive che modificano tale valore.


6 Determinare il successo/fallimento della prova di abilità.

Confrontare il valore di abilità modificato dell'investigatore con la difficoltà della prova di abilità.

Se il valore di abilità dell'investigatore è pari o superiore alla difficoltà della prova (come indicato dalla carta o dalla meccanica di gioco che invoca la prova), l'investigatore supera la prova.

- ◆ Se una prova di abilità ha successo automaticamente tramite la capacità di una carta, la difficoltà totale di quella prova è considerata pari a 0.

Se il valore di abilità dell'investigatore è inferiore alla difficoltà di questa prova, l'investigatore fallisce la prova.

- ◆ Se una prova di abilità fallisce automaticamente tramite la capacità di una carta o un simbolo , il valore di abilità totale dell'investigatore è considerato pari a 0. Essa fallisce anche se il valore di abilità dell'investigatore è pari alla difficoltà della prova.

7 Applicare i risultati della prova di abilità.

La capacità della carta o la regola di gioco che ha lanciato una prova di abilità solitamente indica le conseguenze del successo/fallimento di quella prova. Inoltre, a questo punto alcune capacità delle carte potrebbero contribuire con delle conseguenze aggiuntive o modificare le conseguenze esistenti; risolvere le conseguenze appropriate (in base al successo/fallimento stabilito durante il passo PA.6) in questo momento.

Se durante questo passo ci sono più risultati da applicare, l'investigatore che effettua la prova applica quei risultati nell'ordine che preferisce.

8 Fine della prova di abilità.

Questo passo formalizza la fine di questa prova di abilità. Scartare tutte le carte investite in questa prova di abilità e rimettere tutti i segnalini caos rivelati nel sacchetto del caos.

Tempistiche delle Prove di Abilità

Passo 1: Determinare il tipo di prova di abilità. La prova di abilità ha inizio.

 Finestra del Giocatore

Passo 2: Investire carte dalla mano nella prova di abilità.

 Finestra del Giocatore

Passo 3: Rivelare il/i segnalino/i caos.

Passo 4: Risolvere gli effetti dei simboli sui segnalini caos.

Passo 5: Determinare il valore di abilità modificato dell'investigatore.

Passo 6: Determinare il successo/fallimento della prova di abilità.

Passo 7: Applicare i risultati della prova di abilità.

Passo 8: Fine della prova di abilità.

V. Sequenza di Lancio

Quando un giocatore desidera lanciare una capacità innescata o giocare una carta, per prima cosa quel giocatore dichiara il suo intento. Ci sono due conferme preliminari da effettuare prima che abbia inizio la procedura con cui vengono lanciate capacità o giocate carte, e sono le seguenti:

- ☞ Controllare le restrizioni di gioco. Determinare se la carta può essere giocata, o se la capacità può essere lanciata, in questo momento (questo include verificare se la risoluzione dell'effetto ha un bersaglio valido, se è richiesto). Se le restrizioni di gioco non sono soddisfatte, questa procedura è annullata.
 - ◆ Se uno o più effetti di una carta o di una capacità abilitano un altro effetto di quella carta o di quella capacità per soddisfare le sue restrizioni di gioco, e si risolvono prima di quell'effetto ristretto, tali restrizioni si considerano soddisfatte.
- ☞ Determinare i costi per giocare la carta o lanciare la capacità. Se viene stabilito che il costo (tenendo conto dei modificatori) può essere pagato, procedere con i passi rimanenti di questa sequenza.

Una volta che le conferme soprastanti sono state effettuate, svolgere i passi seguenti nell'ordine indicato:

1. Applicare qualsiasi modificatore ai costi.
2. Pagare i costi. Se quando viene raggiunto questo passo i costi non possono essere pagati, questa procedura viene annullata senza pagare alcun costo.
 - ◆ Una volta completato questo passo, risolvere gli attacchi di opportunità, se ve ne sono.
3. La carta inizia a essere giocata, o si tentano di lanciare gli effetti della capacità.
4. Gli effetti della capacità (se non sono stati annullati al passo 3) completano il loro lancio e vengono risolti. La carta è considerata come giocata e collocata in gioco (o nella pila degli scarti del suo proprietario, se si tratta di un evento) e la capacità è considerata risolta simultaneamente con il completamento di questo passo.
 - ◆ Se la capacità che viene lanciata si trova su una carta in gioco, il completamento della sequenza non viene interrotto se quella carta esce dal gioco durante questa sequenza.

VI. Preparazione dello Scenario

Quella che segue è una versione universale condensata delle regole di preparazione utilizzabili per ogni scenario di *Arkham Horror LCG*.

1. **Scegliere gli investigatori.** Ogni giocatore sceglie 1 investigatore e colloca la carta di quell'investigatore nella sua area di gioco (ogni giocatore deve scegliere un investigatore diverso da giocare).
2. **Subire i danni e gli orrori dei traumi.** In una campagna, ogni giocatore colloca sulla sua carta investigatore un ammontare di danni pari ai suoi traumi fisici e un ammontare di orrori pari ai suoi traumi mentali.
3. **Scegliere l'investigatore capo.** Scegliere 1 giocatore che sia l'investigatore capo per questa partita. Quel giocatore prende il segnalino investigatore capo.
4. **Comporre e mescolare i mazzi degli investigatori.**
5. **Comporre la riserva dei segnalini.** Collocare i segnalini danno, orrore, indizio/destino, risorsa e connettore a portata di mano di tutti i giocatori.
6. **Comporre il sacchetto del caos.** Collocare nel sacchetto del caos i segnalini caos come indicato dalle istruzioni di preparazione della campagna e rimettete gli altri segnalini caos nella scatola del gioco.
 - ◆ In modalità campagna, se non è il primo scenario, considerare la composizione del sacchetto del caos in uso al completamento dello scenario precedente.
7. **Prendere le risorse di partenza.** Ogni investigatore prende 5 risorse dalla riserva dei segnalini.
8. **Pescare la mano di partenza.** Ogni giocatore pesca 5 carte e può effettuare una volta un mulligan di qualsiasi carta nella sua mano di partenza.
 - ◆ Ogni carta debolezza pescata durante questo passo viene ignorata, messa da parte (senza risolverla) e sostituita pescando un'altra carta dal mazzo. Una volta completato questo passo, rimescolare ognuna di queste carte debolezza messe da parte nel mazzo del suo proprietario.
9. **Leggere l'introduzione allo scenario nella Guida alla Campagna.**
 - ◆ Se un effetto di gioco o una scelta narrativa durante il passo 9 dovesse annullare o invalidare un passo precedente (come pescare la mano di partenza, prendere le risorse di partenza, ecc.), completare tutti i passi richiesti in questo stadio e ritentare il passo tenendo presente lo stato modificato.
10. **Seguire le istruzioni di preparazione dello scenario nella Guida alla Campagna.** Questo include radunare i set di incontri elencati, collocare i luoghi, collocare le mini carte e/o i segnalini degli investigatori nel luogo in cui gli investigatori iniziano la partita, mettere da parte eventuali carte elencate e mescolare le carte incontro rimanenti per comporre il mazzo degli incontri.
11. **Preparare il mazzo delle trame.** Comporre il mazzo delle trame in ordine sequenziale, con il lato illustrato a faccia in su, in modo che la "Trama 1a" si trovi in cima, poi leggere il testo narrativo della Trama 1a.
12. **Preparare il mazzo dei capitoli.** Comporre il mazzo dei capitoli in ordine sequenziale, con il lato illustrato a faccia in su, in modo che il "Capitolo 1a" si trovi in cima, poi leggere il testo narrativo del Capitolo 1a.
13. **Collocare la carta di consultazione dello scenario accanto al mazzo delle trame.**
14. **Risolvere tutte le capacità "Quando la partita inizia".** Che il gioco abbia inizio!

Durante la preparazione, non ci sono finestre di azione e i giocatori possono innescare le capacità delle carte giocatore o giocare carte dalla mano solo se l'abilità o la carta specifica un passo di preparazione come suo punto di tempistica.

VII. Anatomia di una Carta

Questa sezione presenta un'anatomia dettagliata di ogni tipo di carta. Le pagine 32-33 descrivono le carte scenario, mentre le pagine 34-35 descrivono le carte giocatore e investigatore.

Le carte scenario includono le carte capitolo, le carte trama, le carte luogo, le carte sventura, le carte nemico e le carte consultazione dello scenario.

Le carte giocatore includono le carte investigatore, le mini carte investigatore, le carte supporto, le carte evento e le carte abilità.

Anatomia di una Carta Scenario

- Icona Set di Incontri:** Il simbolo che indica il set di incontri a cui appartiene questa carta.
- Tipo di Carta:** Il tipo di questa carta, che determina come si usa nel gioco.
- Nome:** Il nome di questa carta.
- Tratti:** Attributi narrativi a cui possono riferirsi le capacità delle carte.
- Capacità:** Il riquadro di testo di questa carta, che può contenere parole chiave o altri effetti che impattano sul gioco.
- Valore di Scontro:** La difficoltà di una prova di abilità per attaccare questo nemico.
- Valore di Salute:** L'ammontare di danni che questo nemico può subire prima di essere sconfitto.
- Valore di Agilità:** La difficoltà di una prova di abilità per eludere il nemico.
- Valore di Danno:** L'ammontare di danni che questo nemico infligge con il suo attacco.
- Valore di Orrore:** L'ammontare di orrori che questo nemico infligge con il suo attacco.
- Valore di Oscurità:** La difficoltà di una prova di abilità per indagare in questo luogo.
- Valore di Indizi:** Il numero di indizi da collocare su questo luogo quando viene aperto per la prima volta.
- Icone Collegamento:** Simboli usati per indicare i collegamenti tra i vari luoghi.
- Numero di Capitolo/Trama:** Numerazione che indica l'ordine del mazzo dei capitoli/delle trame.
- Soglia di Indizio:** Il numero di indizi da spendere per proseguire con i capitoli.
- Soglia di Destino:** Il numero di destini in gioco richiesto per proseguire con la trama durante la Fase dei Miti.
- Numero Set di Prodotto:** Identificativo univoco di questa carta, abbinato al simbolo dell'espansione.
- Numero Set di Incontri:** Identificativo numerico di questa carta nello specifico set di incontri a cui appartiene e il totale di carte di quel set.

Luogo Chiuso



Luogo Aperto



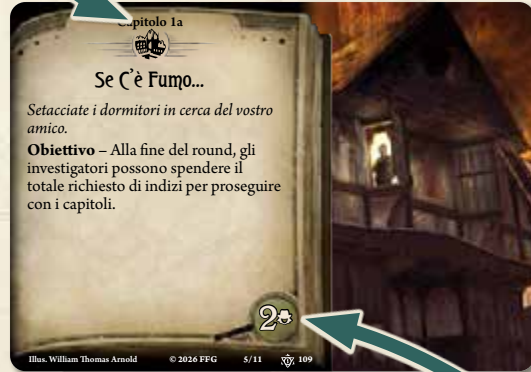
3

Trama (lato "a")



14

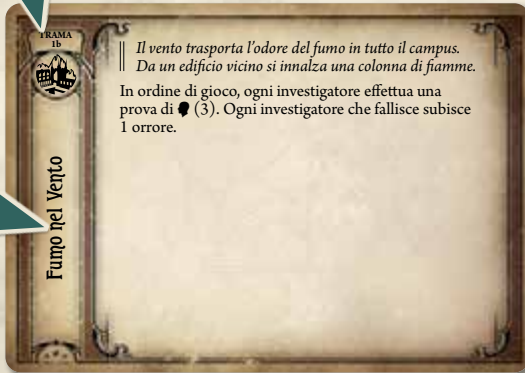
Capitolo (lato "a")



16

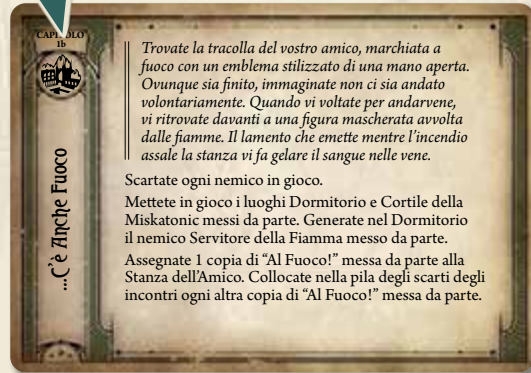
14

Trama (lato "b")



14

Capitolo (lato "b")



15

3

Sventura



Nemico



1

4

5

17

6

4

9

7

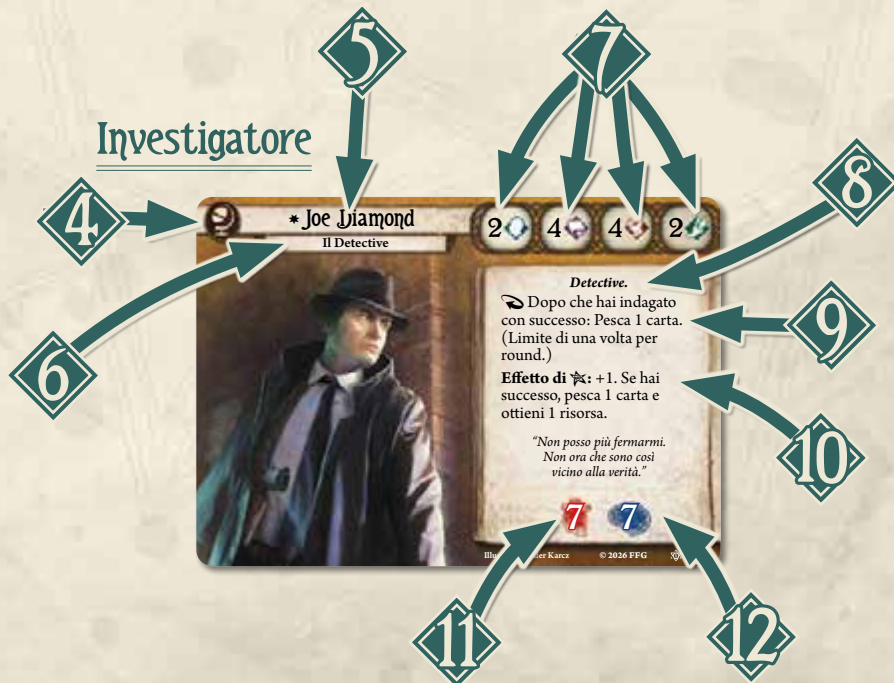
8

10

Anatomia di una Carta Giocatore

- Costo:** L'ammontare di risorse richiesto per giocare questa carta.
- Livello:** Il costo in punti esperienza richiesto per acquistare questa carta durante la personalizzazione del mazzo.
- 3. Tipo di Carta:** Il tipo di questa carta, che determina come si usa nel gioco.
- Icona Classe:** La classe a cui appartiene questa carta (le carte neutrali non possiedono icone classe).
- Nome:** Il nome di questa carta.
- Sottotitolo:** Un epiteto secondario della carta.
- Abilità:** I valori delle abilità di questo investigatore, nell'ordine: Volontà (♣), Intelletto (♠), Scontro (♣), Agilità (♠).
- Tratti:** Attributi narrativi a cui possono riferirsi le capacità delle carte.
- Capacità:** Il riquadro di testo di questa carta, che può contenere parole chiave o altri effetti che impattano sul gioco.
- Effetto di ♣:** Il modificatore e la capacità usati quando questo investigatore pesca il segnalino caos ♣.
- Salute:** L'ammontare di danni che questa carta può subire prima di essere sconfitta.
- Sanità Mentale:** L'ammontare di orrori che questa carta può subire prima di essere sconfitta.
- Icone Abilità:** Icone che modificano il valore di abilità di un investigatore mentre questa carta è investita in una prova di abilità corrispondente.
- Numero Set di Prodotto:** Identificativo univoco di questa carta, abbinato al simbolo dell'espansione.

Mini Carta Investigatore



1 →

2 →

Supporto

4

***Logan Hastings**
Cacciatore di Taglie

Alleanza. Cacciatore.
Ricevi +1 .
Dopo che hai sconfitto un nemico, esaurisci Logan Hastings: Ottieni 1 risorsa.
"Chi si prepara per l'Armageddon sembra un pazzo finché non arriva la fine del mondo!"

2 **1**

Illus. Elijah Ring © 2026 FFG

11 ←

12 ←

5 →

Abilità

13 →

9 →

Sfuggevole

Allenamento.
Se questa prova di abilità ha successo eludendo un nemico non *Elite*, quel nemico non si ripristina durante la prossima Fase di Gestione.

Illus. Nia Kovalevski © 2026 FFG

14 ←

3 →

4 →

Evento

1

Interdizione Protettiva

Incantesimo. Spi.
Veloce. Gioca quando peschi 1 carta sventura non debolezza.
Annulla la capacità Rivelazione di quella carta e subisci 1 orrore.

Illus. Alexandr Elchev © 2026 FFG

8 →

VIII. Giocare una Campagna

Una campagna è una storia ambientata nell'inquietante universo dei miti di Chulhu, che si sviluppa in una serie di scenari intrecciati. Con il progredire della campagna, ogni investigatore ottiene punti esperienza e traumi che si riflettono in modifiche al suo mazzo. Le decisioni, le vittorie e le sconfitte sono annotate nel Diario della Campagna e possono avere ripercussioni a lungo termine.

Per iniziare una campagna, seguire le istruzioni di preparazione per quella campagna nella Guida alla Campagna.

Diario della Campagna

Il Diario della Campagna (nelle ultime pagine della Guida alla Campagna) serve a tenere traccia dei progressi e degli sviluppi della campagna. Alla fine di ogni scenario, i giocatori annotano i risultati registrando tutte le informazioni rilevanti nel Diario della Campagna, come i punti esperienza ottenuti da un investigatore, il livello di traumi di ogni investigatore, le debolezze o i supporti storia ottenuti ed eventuali investigatori uccisi o impazziti.

Per comodità, è consigliabile stampare o fare una copia del Diario della Campagna, in modo da poter rigiocare la campagna più di una volta. I pdf scaricabili per ogni campagna sono disponibili sul sito www.asmodee.it.

“Annota nel Diario della Campagna...”

Spesso ai giocatori verrà richiesto di annotare nel Diario della Campagna un appunto o un elemento narrativo importante. Tali frasi vanno annotate alla voce “Appunti della Campagna” salvo diversamente specificato. Si tratta di appunti a cui far riferimento negli scenari successivi e che consentono alle decisioni prese durante una partita di influire sulle vicende susseguenti. Se ai giocatori viene richiesto di barrare uno di questi appunti, la frase barrata va ignorata per il resto della campagna.

Dato che il gioco potrebbe richiedere di verificare la presenza di una specifica frase nel Diario della Campagna più avanti nel corso della campagna, ogni frase va annotata esattamente com'è scritta, senza alterazioni.

Per esempio: Se ai giocatori viene richiesto di annotare nel Diario della Campagna che “avete scoperto 3 appunti”, non dovranno riformularla come “avete trovato degli appunti”, perché l'esatto numero degli appunti potrebbe essere importante in uno scenario futuro.

“Annota che...”

A volte una carta scenario richiederà agli investigatori di “annotare” (senza specificare “nel Diario della Campagna”) una frase chiave, spesso basata su un'azione intrapresa o una decisione presa nel corso dello scenario. Questa frase può ricomparire più avanti durante quello stesso scenario e innescare effetti aggiuntivi. **Non occorre annotare questa frase nel Diario della Campagna**, dato che influirà solo sullo scenario attuale o durante la sua risoluzione.

Se un effetto che richiede di “annotare” qualcosa è coniugato alla seconda persona singolare o si rivolge a “te” (per esempio: *Annota che “conosci la parola d'ordine”*), quell'effetto è da intendersi specifico per l'investigatore che lo sta risolvendo.

“Diventa il portatore di...”

In vari punti della campagna, il gioco può richiedere ai giocatori di far diventare qualcuno il “portatore” di uno specifico supporto storia o di una debolezza. Quando un giocatore diventa il portatore di tale carta, la aggiunge al proprio mazzo, ignorando qualsiasi restrizione e requisito della composizione del mazzo. Quella carta non conta ai fini della dimensione del mazzo.

Proseguire con lo Scenario Successivo

Dopo aver completato uno scenario, aggiornato il Diario della Campagna e acquistato eventuali nuove carte, proseguire con lo scenario successivo della campagna, come indicato dalla Guida alla Campagna.

Unirsi a o Lasciare una Campagna

Una volta che una campagna è iniziata, i giocatori possono unirsi a essa o lasciarla liberamente tra uno scenario e l'altro.

Se un giocatore lascia la campagna, non rimuovere le sue informazioni dal Diario della Campagna, perché potrebbe ritornare in qualsiasi momento tra uno scenario e l'altro.

Se un nuovo giocatore si unisce alla campagna, deve scegliere un investigatore non ancora utilizzato durante quella campagna. Quel giocatore comincia come se fosse il suo primo scenario della campagna, senza punti esperienza né traumi.

Guadagnare e Spendere Punti Esperienza

Quando un investigatore si immerge nei miti, può scoprire verità nascoste al mondo, mostruosità ignote e segreti che il genere umano non dovrebbe mai conoscere. Queste conoscenze si manifestano sotto forma di punti esperienza. Durante la risoluzione di uno scenario, ogni investigatore può guadagnare 1 o più punti esperienza: ogni investigatore li guadagna separatamente e non possono essere trasferiti da un investigatore all'altro. I punti esperienza possono essere ottenuti collocando nella galleria delle vittorie carte incontro che valgono punti vittoria (spesso sconfiggendo i mostri o ripulendo i luoghi dagli indizi) o grazie ai bivi narrativi e agli esiti degli scenari.

Dopo aver annotato i risultati di uno scenario, gli investigatori sono pronti a riflettere sulle esperienze fatte e ad acquistare nuove carte per i loro mazzi. Per farlo svolgono i passi seguenti in quest'ordine:

- ❶ **Calcolare i punti esperienza.** Ogni investigatore guadagna un ammontare di punti esperienza pari al valore di Vittoria di ogni carta nella galleria delle vittorie, più o meno eventuali bonus o penalità indicati dalla Guida alla Campagna per quella risoluzione. Questo totale va aggiunto agli eventuali punti esperienza non ancora spesi che un investigatore ha annotato negli scenari precedenti della campagna.
- ❷ **Acquistare nuove carte.** Ogni investigatore può acquistare nuove carte da aggiungere al proprio mazzo spendendo un ammontare di punti esperienza pari al livello della carta (indicato da 1 o più pallini bianchi nell'angolo in alto a sinistra della carta in questione). Quando si acquistano nuove carte, vanno rispettate le regole seguenti:
 - ❖ Le indicazioni di composizione e di dimensione del mazzo (riportate sul retro della carta investigatore) devono essere rispettate, in modo che per ogni carta (non permanente) aggiunta a un mazzo ne sia rimossa una diversa. Le debolezze e le carte che devono essere incluse nel mazzo di un investigatore non possono essere rimosse quando questi acquista nuove carte.
 - ❖ Ogni carta ha un costo in punti esperienza pari al suo livello (minimo 1: acquistare una carta di livello 0 successivamente alla composizione del mazzo costa comunque 1 punto esperienza), indicato da 1 o più pallini bianchi nell'angolo in alto a sinistra della carta in questione.
 - ❖ Se un giocatore ha una versione di livello inferiore di una carta e desidera acquistare la versione di livello superiore con lo stesso nome, può migliorare quella carta spendendo un ammontare di punti esperienza pari alla differenza di livello tra le due (minimo 1): la nuova versione viene aggiunta al mazzo e quella vecchia viene rimossa.
 - ❖ Ogni nuova carta va acquistata (o migliorata) individualmente. Se un investigatore desidera acquistare più copie di una nuova carta, ogni copia deve essere pagata separatamente e dal mazzo dell'investigatore deve essere rimossa 1 carta per ogni copia acquistata.
 - ❖ Queste procedure e le istruzioni fornite dalla Guida alla Campagna sono gli unici metodi con cui un giocatore può modificare il proprio mazzo durante una campagna.

Vedi “Composizione del mazzo” ed “Esperienza”.

Acquistare Nuove Carte

I punti esperienza possono essere spesi tra gli scenari per imparare nuove abilità o incantesimi, oppure per ottenere nuovi oggetti e armi, sotto forma di carte aggiuntive. Aggiungere una nuova carta a un mazzo costa un ammontare di punti esperienza pari al livello di quella carta, indicato da 1 o più pallini bianchi nell'angolo in alto a sinistra della carta (vedi "Livelli della carta" a pagina 30). Aggiungere una nuova carta a un mazzo costa sempre almeno 1 punto esperienza anche per le carte di livello 0 e richiede di mantenere invariata la dimensione del mazzo (di solito rimuovendo un'altra carta per rientrare nel limite).

Alcune carte possono essere migliorate a una versione di livello superiore. Queste carte hanno lo stesso nome delle altre versioni ma possono avere ulteriori effetti, icone abilità aggiuntive e/o costi differenti. Se un giocatore ha una versione di una carta di livello inferiore e desidera acquistare quella di livello superiore, può migliorare quella carta spendendo un ammontare di punti esperienza pari alla differenza tra i livelli delle due carte. La nuova versione viene aggiunta al mazzo e la vecchia viene rimossa.

Un giocatore non è obbligato a spendere tra uno scenario e l'altro tutti i punti esperienza che ha guadagnato. Può annotare eventuali punti esperienza avanzati alla voce "Punti Esperienza da Spendere" nel Diario della Campagna e spenderli in un secondo momento.

Trauma/Ucciso/Impazzito

A causa dell'incontro con i miti, gli investigatori potrebbero ritrovarsi segnati in modo irreparabile o anche peggio. I traumi rappresentano i danni permanenti inflitti al fisico e alla psiche di un investigatore.

- ☞ Se un investigatore è sconfitto in uno scenario, quell'investigatore è eliminato dallo scenario, ma non necessariamente dalla campagna.
 - ☞ Se un investigatore è sconfitto per aver subito danni pari alla sua Salute, subisce 1 trauma fisico (da annotare nel Diario della Campagna). Se un investigatore possiede un numero di traumi fisici pari alla sua Salute stampata, quell'investigatore è **ucciso**.
 - ☞ Se un investigatore è sconfitto per aver subito orrori pari alla sua Sanità Mentale, subisce 1 trauma mentale (da annotare nel Diario della Campagna). Se un investigatore possiede un numero di traumi mentali pari alla sua Sanità Mentale stampata, quell'investigatore **impazzisce**.
 - ☞ In alcune risoluzioni degli scenari, gli investigatori possono venire **divorati** da un'entità cosmica o da un orrido abominio.
- ☞ Se un investigatore è sconfitto per aver subito simultaneamente danni pari alla sua Salute e orrori pari alla sua Sanità Mentale, sceglie quale tipo di trauma subire.
- ☞ Quando un investigatore subisce un trauma, lo annota alla voce "Traumi" del Diario della Campagna.
- ☞ Se un investigatore è **ucciso, impazzisce** o viene **divorato**, quell'investigatore non può essere usato per il resto della campagna. Il suo giocatore sceglie un nuovo investigatore da usare nello scenario successivo e crea un nuovo mazzo di livello 0 per quell'investigatore.
- ☞ Se un giocatore tenta di scegliere un nuovo investigatore e non rimane alcun investigatore nella collezione, i giocatori hanno perso e la campagna termina.
- ☞ Per ogni trauma fisico e/o mentale subito da un investigatore, quell'investigatore inizia ogni scenario successivo della campagna con rispettivamente 1 danno e/o 1 orrore.

Sconfitta dovuta alla Capacità di una Carta

Un investigatore potrebbe anche essere sconfitto dalla capacità di una carta (vedi "Eliminazione"). Se questo accade, occorre seguire le istruzioni sulla capacità della carta per determinare se ci sono ripercussioni a lungo termine.

Modalità Campagna Epica

Dopo aver completato una campagna, qualcuno potrebbe voler continuare la storia del suo investigatore in un'altra campagna. La modalità campagna epica offre una sfida ai giocatori che desiderano scoprire quanto possano resistere i loro investigatori agli innumerevoli orrori: non è adatta ai deboli di cuore. Quando un investigatore viene ucciso, impazzisce o viene rimosso dalla campagna in altro modo, i punti esperienza accumulati nel corso delle campagne ne determinano il punteggio finale.

Per poter giocare la modalità campagna epica, applicare le regole seguenti:

- ☞ Non è necessario trasferire nella campagna successiva tutti gli investigatori sopravvissuti alla campagna precedente.
- ☞ Perdere tutti i punti esperienza guadagnati durante la campagna precedente. Annotare nel Diario della Campagna successivo l'ammontare di punti esperienza (X) guadagnati in precedenza per ogni specifico investigatore con "Punti esperienza guadagnati da [nome dell'investigatore]: X". Al completamento della campagna o se quell'investigatore viene **ucciso, impazzisce** o viene **divorato**, sommare questo totale ai punti esperienza finali per determinare il punteggio della prestazione.
- ☞ Rimuovere dal mazzo tutte le carte di livello 1-5, ripristinando il mazzo alle carte del solo livello 0. È possibile ricomporre il mazzo dell'investigatore usando qualsiasi carta della collezione come quando si inizia una nuova campagna.
- ☞ Trasferire nella nuova campagna tutti i traumi fisici e mentali e tutte le ricompense storia e le debolezze guadagnate. Ogni altra annotazione nel Diario della Campagna precedente va cancellata e non si trasferisce nella nuova campagna.
- ☞ Ripristinare il sacchetto del caos. Creare un nuovo sacchetto del caos durante la preparazione della nuova campagna. Quando si inizia la nuova campagna, selezionare un livello di difficoltà pari o superiore a quello della campagna precedente.
- ☞ Se un investigatore ha una capacità che si verifica "all'inizio della campagna" o "durante la composizione del mazzo", come un bonus di punti esperienza, quella capacità si innesca nuovamente quando si trasferisce quell'investigatore in una nuova campagna.

Le carte e le Guide alla Campagna sono scritte e bilanciate presupponendo che gli investigatori non vengano trasferiti da una campagna a un'altra. Per questo motivo, a volte ci si riferisce alle campagne come "la campagna" (per esempio, "per il resto della campagna..."). Quando si interpretano tali effetti, considerare le campagne come se fossero separate l'una dall'altra. Tuttavia, altri effetti dovrebbero essere interpretati come se le campagne fossero giocate come parte di un'unica campagna ininterrotta. Ciò include il funzionamento di eventuali supporti storia o debolezze o le regole aggiuntive da seguire per un giocatore specifico (per esempio, "per il resto della campagna, il portatore della debolezza X deve parlare per enigmi").

Modalità Autoconclusiva

I giocatori possono scegliere di giocare un singolo scenario come avventura indipendente, separata dalla campagna. Questa modalità è chiamata modalità autoconclusiva. Quando si gioca una partita autoconclusiva, si applicano le regole seguenti:

- Al momento di comporre un mazzo per una partita autoconclusiva, un investigatore può usare carte di livello più alto nel proprio mazzo (purché rispetti le restrizioni di composizione del mazzo dell'investigatore) calcolando il totale di punti esperienza su tutte le carte di livello più alto usate nel mazzo e prendendo un ammontare di debolezze base casuali basato sulla tabella seguente:

0-9 punti esperienza: 0 debolezze base casuali aggiuntive
10-19 punti esperienza: 1 debolezza base casuale aggiuntiva
20-29 punti esperienza: 2 debolezze base casuali aggiuntive
30-39 punti esperienza: 3 debolezze base casuali aggiuntive
40-49 punti esperienza: 4 debolezze base casuali aggiuntive

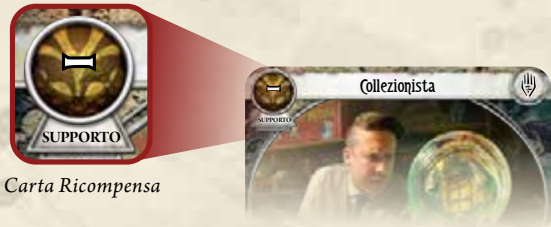
In un mazzo per la modalità autoconclusiva, un investigatore non può includere carte per un valore totale di punti esperienza pari o superiore a 50.

- Come variante facoltativa, i giocatori possono anche annotare la risoluzione e i punti esperienza guadagnati durante una particolare partita autoconclusiva come "punteggio" per valutare quanto abbiano giocato bene. Queste informazioni possono essere annotate separatamente e tenute a portata di mano mentre i giocatori rigiocano uno scenario particolare.
- Dopo aver scelto uno scenario da giocare, consultare la Guida alla Campagna a cui lo scenario appartiene, partendo dalla preparazione per quello scenario. Ulteriori istruzioni per giocare ogni scenario in modalità autoconclusiva sono disponibili alla fine delle normali istruzioni di preparazione, se presenti.
- Se ai giocatori viene richiesto di "annotare" nel Diario della Campagna una decisione o un'istanza narrativa o altri dettagli, non li annotano nel Diario della Campagna ma li tengono invece a mente per la durata dello scenario (vedi "Annota che...").
- Se nello scenario vengono guadagnate debolezze o ricompense storia appartenenti a espansioni non possedute, i giocatori continuano semplicemente a giocare senza quelle carte.

Carte Ricompensa

Alcune campagne contengono un sottotipo di carta giocatore unico: le carte ricompensa di campagna. Tali carte sono carte neutrali (senza classe) da aggiungere alla collezione di un giocatore una volta che sono state sbloccate durante le partite.

- Le carte ricompensa si identificano per la parola chiave Ricompensa e per la grafica dorata dell'angolo in alto a sinistra della carta, come mostrato a seguire.



Carta Ricompensa

- I giocatori non possono usare una carta ricompensa nella composizione dei mazzi, né possono giocarla, finché non l'hanno sbloccata con un esito di campagna.** Quando le regole della campagna informano i giocatori che hanno guadagnato una carta ricompensa (spesso tramite una risoluzione o un interludio), quella carta viene aggiunta alla collezione delle carte giocatore.
- Inoltre, i giocatori non possono includere più di 1 carta ricompensa con la parola chiave Permanente nel proprio mazzo, anche se ne hanno sbloccata più di una.**
- Le carte ricompensa possono modificare il modo in cui i giocatori affrontano il gioco aggiungendo opzioni alla composizione dei mazzi, nuove capacità o restrizioni uniche al mazzo di un investigatore.
- Un investigatore non è mai obbligato a includere nel proprio mazzo le carte ricompensa di campagna sbloccate.

Ricompense Storia e Carte Specifiche di Campagna

Alcune campagne presentano carte specifiche di storia riguardanti personaggi o oggetti significativi per la trama della campagna. Sebbene gli investigatori possano aggiungere ai propri mazzi queste "ricompense storia" quando richiesto durante una campagna, ricordarsi di rimetterle nelle rispettive campagne quando il relativo mazzo dell'investigatore viene ritirato.

- Se un investigatore che è diventato il portatore di una carta campagna unica esce dalla campagna, il suo giocatore sceglie un nuovo investigatore che diventi il portatore di quella carta.
- Le ricompense storia non possono essere incluse nel mazzo di un giocatore a meno che la preparazione o la risoluzione di uno scenario non conceda a quel giocatore il permesso di farlo. Le ricompense storia sono indicate dall'assenza di un livello della carta e dalla presenza di un'icona set di incontri.

IX. Personalizzazione del Mazzo

Il set base di *Arkham Horror LCG* è concepito per fornire un'esperienza di gioco completa con una lunga rigiocabilità. Dopo aver imparato le regole base del gioco, i giocatori potrebbero decidere di esplorare la personalizzazione dei mazzi.

Perché Comporre un Mazzo Personalizzato?

Con questo processo, un giocatore può personalizzare il mazzo per affrontare gli scenari usando strategie e idee originali. Ciò gli permette di approcciarsi al gioco in nuovi modi, usando un mazzo che soddisfa maggiormente il proprio stile di gioco. Quando un giocatore compone un mazzo personalizzato, non si limita a partecipare al gioco: contribuisce attivamente a dare forma al suo investigatore.

Regole di Personalizzazione del Mazzo

Per ulteriori opzioni di composizione del mazzo, i giocatori possono decidere di utilizzare espansioni contenenti nuove carte. Le regole seguenti consentono di personalizzare i mazzi degli investigatori di *Arkham Horror LCG*.

- 🕒 Ogni giocatore deve scegliere esattamente 1 carta investigatore.
 - ❖ I giocatori devono scegliere investigatori differenti quando compongono mazzi per giocare insieme.
- 🕒 Il mazzo dell'investigatore di ogni giocatore deve includere il numero esatto di carte giocatore standard indicato sul retro della carta investigatore alla voce "Dimensione del Mazzo". Le carte esclusive degli investigatori, le debolezze, le carte con Permanente e le carte scenario aggiunte al mazzo di un giocatore non sono considerate ai fini di questo numero.
 - ❖ Se, per qualsiasi motivo, un investigatore si ritrova con un numero di carte giocatore standard inferiore a quello specificato dai requisiti di composizione del mazzo, e deve quindi ripristinare la dimensione legale del mazzo, tale investigatore può acquistare dalla collezione carte di livello 0 senza pagare punti esperienza finché non avrà raggiunto la dimensione legale del mazzo.
- 🕒 Ogni carta giocatore standard nel mazzo di un investigatore deve essere scelta secondo le "Opzioni del Mazzo" disponibili sul retro della carta investigatore.
- 🕒 Il mazzo di ogni investigatore non può includere più di 2 copie con lo stesso nome di qualsiasi carta giocatore (a meno che non sia specificato diversamente dai requisiti di composizione del mazzo o dalle carte con la parola chiave Miriade).
- 🕒 Ogni giocatore deve rispettare gli altri "Requisiti del Mazzo" sul retro della propria carta investigatore.
- 🕒 Ogni investigatore deve aggiungere 1 debolezza base casuale al proprio mazzo durante la composizione del mazzo.
 - ❖ Ogni debolezza base casuale richiesta viene aggiunta al mazzo di un giocatore al termine del processo di composizione del mazzo.
- 🕒 La maggior parte degli investigatori ha 0 punti esperienza da spendere all'inizio di una campagna, il che significa che possono includere soltanto carte di livello 0 nel proprio mazzo.
 - ❖ Alcuni investigatori e/o alcune campagne possono fornire al giocatore punti esperienza aggiuntivi all'inizio di una campagna, che possono essere usati immediatamente per acquistare carte di livello superiore.

Migliorare il Mazzo

Durante una campagna, i giocatori compongono un mazzo prima di giocare il primo scenario. Tra uno scenario e l'altro, i giocatori possono acquistare nuove carte o migliorare quelle già presenti nel proprio mazzo seguendo le regole riportate nella sezione "Giocare una Campagna" a pagina 36.

Livelli della Carta

Il livello di una carta è indicato dalla presenza dei pallini bianchi sotto il suo costo. Il livello della carta è pari al numero di tali pallini sulla carta.



2 pallini bianchi indicano che questa è una carta di livello 2.

In una campagna, gli investigatori possono essere ricompensati con punti esperienza al completamento uno scenario. Possono spendere questi punti per acquistare carte di livello superiore da usare nel proprio mazzo durante quella campagna.

- 🕒 Poiché la maggior parte degli investigatori inizia ogni campagna con 0 punti esperienza, la maggior parte dei mazzi degli investigatori viene inizialmente composta usando soltanto carte di livello 0.

- 🕒 Alcune carte investigatore, in particolare le carte esclusive degli investigatori, non possiedono un livello.

Vedi "Guadagnare e spendere punti esperienza".

Carte Esclusive degli Investigatori

Le "carte esclusive" di un investigatore sono carte disponibili unicamente per quell'investigatore e che non possono essere incluse nel mazzo di un altro investigatore. Ciò include le carte giocatore con il testo "Solo mazzo di [nome investigatore]", così come le debolezze non base elencate alla voce "Requisiti del Mazzo" e che quindi possono essere 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" di un investigatore 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.
- 🕒 Un investigatore non può giocare né investire le carte esclusive di un altro investigatore, né un investigatore può controllare le carte esclusive di un altro investigatore o averle in mano (o in un'altra area fuori dal gioco) in qualsiasi momento.
- 🕒 Se un effetto di gioco sta per obbligare un giocatore a prendere il controllo di una carta con la carta esclusiva di un altro investigatore assegnata a essa, quell'effetto fallisce e la carta esclusiva viene invece scartata.
- 🕒 Le carte esclusive non sono soggette alle restrizioni tipiche di composizione del mazzo e non contano ai fini dei limiti di composizione del mazzo se altre carte condividono lo stesso nome.
- 🕒 Le carte esclusive non hanno un livello.

Ambienti di Composizione del Mazzo

Durante la composizione o la personalizzazione del mazzo, i giocatori possono determinare la propria riserva di carte (l'elenco delle carte disponibili da poter includere nel proprio mazzo) usando uno dei tre diversi ambienti: attuale, limitato o legacy. Questi ambienti consentono ai giocatori di creare nuovi mazzi ed esplorare il gioco in modi diversi variando la propria riserva di carte.

Le istruzioni per la composizione del mazzo usando i tre ambienti sono disponibili alla voce "Regole opzionali" a pagina 42.

Debolezze Base Casuali

La maggior parte degli investigatori ha un requisito di composizione del mazzo che richiede al giocatore di aggiungere 1 debolezza base casuale al suo mazzo.

A differenza delle debolezze esclusive degli investigatori, le debolezze base sono identificate da questo simbolo



Per selezionare una debolezza base casuale, prendere le 10 debolezze base del set base, mescolarle tra loro e pescarne 1 casuale da aggiungere al mazzo del proprio investigatore. Alcune espansioni di Arkham Horror LCG aggiungono ulteriori carte debolezza base alla collezione di un giocatore: è sufficiente aggiungere quelle debolezze base alle 10 contenute nel set base al momento di selezionare le debolezze base nelle partite future.

Per esempio: Bertrand possiede una copia del set base, due della prima espansione deckbuilding e una del mazzo di un investigatore. Per creare una singola serie di debolezze base, prende tutte le debolezze base di un singolo set base, tutte quelle di una copia dell'espansione deckbuilding e la debolezza base del mazzo dell'investigatore. Le mescola assieme e pesca casualmente la sua debolezza base da questa riserva.

Non selezionare la debolezza base di un investigatore finché tutte le altre carte del mazzo di quell'investigatore non sono state scelte. In modalità campagna, la debolezza selezionata rimane a fare parte del mazzo di quell'investigatore per l'intera campagna, a meno che non sia rimossa dalla capacità di una carta. Inoltre, le istruzioni degli scenari e le capacità delle carte possono indicare a un investigatore di diventare il portatore di debolezze base e/o specifiche di campagna aggiuntive.

Promemoria: Le debolezze esclusive di un investigatore non vanno mai aggiunte alla riserva delle debolezze base casuali.

Classe di Personaggio

La maggior parte delle carte giocatore, incluse le carte investigatore, appartiene a una di queste cinque classi. Ogni classe ha uno stile e un'identità che la differenziano dalle altre, come descritto a seguire.

- 🛡️ **Guardiano** (🛡️): Un guardiano si sente obbligato a difendere l'umanità e si sforza in ogni modo di combattere le forze dei miti. È mosso da un forte senso del dovere e da uno spirito di sacrificio che lo spinge a proteggere gli altri e a dare la caccia ai mostri.
- 📖 **Studioso** (📖): Uno studioso si sforza soprattutto di apprendere quanto più possibile sul mondo e soprattutto sui miti. Desidera scoprire conoscenze perdute, tracciare mappe di aree inesplorate e studiare le creature più strane.
- 💎 **Canaglia** (💎): Una canaglia è un individuo egoista che pensa innanzitutto a se stesso, uno spirito scaltro e opportunisto sempre pronto a sfruttare la situazione attuale a proprio vantaggio.
- 🔮 **Mistico** (🔮): Un mistico è attirato e influenzato dalle forze arcane dei miti. Molti mistici sono dotati di capacità da incantatori e sono in grado di manipolare le forze dell'universo grazie ai loro talenti magici.
- 🦋 **Sopravvissuto** (🦋): Un sopravvissuto è un individuo comune che si trova nel posto sbagliato al momento sbagliato e cerca semplicemente di uscirne vivo. Impreparato e privo dell'attrezzatura giusta, il sopravvissuto è il classico personaggio che sembra spacciato ma che si dimostra all'altezza della situazione quando la sua vita è minacciata.
- ⚪ Alcune carte non sono affiliate ad alcuna classe; queste carte sono neutrali.

In genere gli investigatori hanno accesso principalmente alle carte della propria classe, ma alcuni investigatori possono accedere anche alle carte di altre classi. Consultare le "Opzioni del Mazzo" sul retro di una carta investigatore per controllare a quali carte un investigatore può accedere.

Accesso alla Composizione del Mazzo Avanzata

Alcuni investigatori possono avere accesso a carte specifiche di qualsiasi classe, con restrizioni relative a tratti, livello e/o altri requisiti.

- 🔪 Per esempio, un investigatore che ha accesso alle carte **Illecito** di livello 0-3 può includere (e acquistare) qualsiasi carta giocatore con il tratto **Illecito** di qualsiasi classe, fino a un livello massimo pari a 3.
- 🔪 Per fare un altro esempio, un investigatore che ha accesso alle carte che "curano orrori" può includere qualsiasi carta con il testo specifico "cura orrori" o "cura X orrori" nel proprio riquadro di testo, fino a un livello massimo pari a quello specificato.

X. 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 pagina di supporto di *Arkham Horror LCG* in qualsiasi momento.

Gli errata relativi a tutti i prodotti di *Arkham Horror LCG* pubblicati prima del 2026 sono disponibili nel precedente documento di chiarimenti, errata e domande ricorrenti, disponibile sul sito www.asmodee.it.

Errata del Regolamento

Preparazione della Prima Partita (pag. 7 - punto 5)
Sostituire il segnalino ♠ con il segnalino ♣.

Errata della Guida alla Campagna

Errata
Se necessario, gli errata saranno aggiunti nei futuri aggiornamenti del Grimorio.

Errata delle Carte

Tommy Muldoon (881) - I requisiti del mazzo diventano:
"Becky, Cane Sciolto, 1 debolezza base casuale".

XI. 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: Dove posso trovare le domande ricorrenti relative al Capitolo Due?

R: Le domande ricorrenti saranno aggiunte se necessario nei futuri aggiornamenti del Grimorio.

XII. Regole Facoltative








Questa sezione include diversi modelli di gioco alternativo.

Ambiente Attuale, Legacy e Limitato

Durante la composizione o la personalizzazione del mazzo, i giocatori possono determinare la propria riserva di carte (l'elenco delle carte disponibili da poter includere nel proprio mazzo) usando uno dei tre diversi ambienti: attuale, limitato o legacy. Questi ambienti consentono ai giocatori di creare nuovi mazzi ed esplorare il gioco in modi diversi variando la propria riserva di carte. Essi sono descritti di seguito:

Ambiente Attuale

I giocatori che desiderano giocare nell'ambiente attuale possono usare i seguenti prodotti per personalizzare il proprio mazzo:

- Il set base  di *Arkham Horror LCG*;
- I 5 mazzi investigatore precostruiti (Tommy Muldoon , Carolyn Fern , Andre Patel , Marie Lambeau , Miguel de la Cruz 
- Le 2 espansioni deckbuilding più recenti;
- Le 2 espansioni investigatori più recenti dopo il set base  di *Arkham Horror LCG*;







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.

- Potrebbero esserci piccole discrepanze tra alcune carte pubblicate durante il Capitolo Uno (prima del set base 2026) e quelle pubblicate successivamente. Quando si gioca con queste carte, il gruppo deve scegliere quale versione della carta ogni investigatore può usare.

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, è possibile personalizzare i mazzi solo con carte provenienti dai prodotti seguenti:

- Il set base  di *Arkham Horror LCG*;
- I 5 mazzi investigatore precostruiti (Tommy Muldoon , Carolyn Fern , Andre Patel , Marie Lambeau , Miguel de la Cruz 
- 3 espansioni investigatori differenti a vostra scelta.

Se si gioca 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 qualsiasi espansione nella vostra collezione.

Carte Parallele, Promo, Carte Ricompensa 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.

Le carte ricompensa possono essere usate indipendentemente dalla loro data di uscita.

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 e 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".


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 ERMES

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.

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 DELLA TERRA BRUCIATA

Fiamme Dilaganti (Campagna La Confraternita delle Ceneri)

Il nemico Servitore della Fiamma ottiene Elusivo e "Obbligo - Quando vengono inflitti 1 o più danni tramite una sventura "Al Fuoco!": Curate un pari ammontare di danni al Servitore della Fiamma."

XIII. Ristampe Modificate

Alcune carte delle uscite precedenti potrebbero ricomparire nei prodotti futuri. La maggior parte di queste carte viene ristampata senza alcuna modifica (o con appropriati aggiornamenti di formattazione), ma alcune sono state riviste rispetto alle versioni precedenti in modo tale da renderle meccanicamente distinte.

Queste sono note come **ristampe modificate**. Esse adattano le carte classiche al nuovo ambiente, senza alterarne lo spirito o l'identità.

- Se un giocatore possiede due versioni della stessa carta provenienti da prodotti diversi e queste sono meccanicamente distinte, solo una versione di quella carta (l'originale o la ristampa modificata) può essere utilizzata in un mazzo.
- ❖ Ciò è indipendente dal numero di copie di quella carta che un giocatore è autorizzato a includere nel proprio mazzo.

Di seguito è riportato un elenco delle ristampe modificate:

- Machete (AHC 20)
- Assistente di Laboratorio (AHC 32)
- Premonizione (AHC 64)
- Interdizione Protettiva (AHC 65)
- Mannaia da Macellaio (AHC 77)
- Fegato (AHC 90)
- Destrezza Manuale (AHC 91)
- Forza Soverchianta (AHC 92)
- Percezione (AHC 93)

XIV. Riepilogo delle Icone

Di seguito è riportato un elenco delle icone di set usate per identificare ciascun prodotto di *Arkham Horror LCG* pubblicato in precedenza. Un elenco delle icone relative ai prodotti pubblicati prima del 2026 si trova nel precedente documento di chiarimenti, errata e domande ricorrenti, disponibile sul sito www.asmodee.it

Icône 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.

AHC100 Set Base (La Confraternita delle Ceneri)

Icône dei Mazzi Investigatore

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

AHC101 Tommy Muldoon

AHC102 Carolyn Fern

AHC103 André Patel

AHC104 Marie Lambeau

AHC105 Miguel de la Cruz

Icône delle Espansioni Deckbuilding

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

Icône delle Espansioni Investigatore

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

Icône dei Pack Scenario

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

XV. Riepilogo delle Icone Set di Incontri

Di seguito è riportato un elenco delle icone set di incontri usate per identificare ciascun prodotto di *Arkham Horror LCG*, suddivise per espansione e in ordine di uscita.

La Confraternita delle Ceneri

Di seguito è riportato un elenco delle icone set di incontri usate nel set base di *Arkham Horror LCG*.

Icône Set di Incontri La Confraternita delle Ceneri



Fiamme Dilaganti



Fumo negli Occhi



La Regina delle Ceneri

Icône Set di Incontri Base



Abitanti di Arkham



Al Fuoco!



Allucinazioni



Arkham



Cultisti



Fogne



Gang di Arkham



Mali Cosmici



Maltempo



Orrori Volanti



Passanti



Pellegrini Cinerei



*Putrefazione
Maleodorante*



Sapere Esoterico



Scienza Folle



Serratura Arcana



Succiacapre



Tormento



Università Miskatonic



Vicoli Ciechi

Variazione dei Set di Incontri: Usare il Nuovo Set Base per Giocare gli Scenari Legacy

Sebbene l'esperienza prevista per gli scenari legacy di *Arkham Horror LCG* richiede i set di incontri del set base originale (AHC01 o AHC60), è possibile utilizzare i set di incontri del set base del Capitolo Due (AHC100) per creare un'esperienza alternativa per molte di queste avventure classiche.

Questa sezione presenta una guida all'uso dei set di incontri del nuovo set base in sostituzione dei set di incontri base del Capitolo Uno. Queste sostituzioni potrebbero portare a storie strane e inaspettate, comunque non insolite in tema di miti, ma potrebbero risultare anche piuttosto divertenti.

Detto questo, l'esperienza di gioco di alcuni scenari potrebbe essere notevolmente alterata da tali sostituzioni. Di seguito sono presentate le istruzioni per risolvere eventuali discrepanze.

Discrepanze

In alcuni casi, gli scenari legacy interagiscono con un set di incontri specifico o citano il nome di una specifica carta nemico o sventura che non è presente nel nuovo set base. Se si gioca con le sostituzioni di questa sezione, quando possibile, i giocatori devono scegliere la carta più appropriata nel set di incontri sostituito per applicare quella capacità o quell'effetto di gioco.

☞ Per esempio, ne *L'Ascesa delle Stelle Nere* (campagna *La Strada per Carcosa*), quando una capacità dello scenario fa riferimento alla carta incontro *Mali Antichi*, i giocatori devono invece considerare quella capacità come se facesse riferimento alla carta incontro sostitutiva *Mali Cosmici*.

Inoltre, lo scenario *L'Ora delle Streghe* (campagna *Il Circolo Spezzato*) non può essere giocato con queste sostituzioni, poiché richiede un set di luoghi (i luoghi *Boschi di Arkham*, dal set di incontri *Il Divoratore Sotterraneo*) che non hanno equivalenti nel set base del Capitolo Due. Questi luoghi sono invece disponibili (insieme al resto dei set di incontri base del Capitolo Uno) tramite i file print-and-play disponibili al link seguente:



Set di Incontri Legacy

Per tutti i puristi che hanno acquistato un prodotto del Capitolo Uno e desiderano provare questi scenari nella loro forma originale, ma non possiedono il set base originale, i **set di incontri base del Capitolo Uno** sono disponibili come contenuti print-and-play sul sito www.asmodee.it.

Tabella di Sostituzione dei Set di Incontri Base

	Agenti di Cthulhu	→		Putrefazione Maleodorante
	Agenti di Hastur	→		Allucinazioni
	Agenti di Shub-Niggurath	→		Scienza Folle
	Agenti di Yog-Sothoth	→		Sapere Esoterico
	Mali Antichi	→		Mali Cosmici
	Culto Oscuro	→		Cultisti
	Freddo Raggelante	→		Maltempo
	Ghoul	→		Gang di Arkham
			+	
				Pellegrini Cinerei
	Magri Notturni	→		Orrori Volanti
	Paura Incombente	→		Tormento
	Porte Chiuse	→		Serratura Arcana
	Ratti	→		Passanti
			o	
				3 nemici di Succiacapre
	Luoghi de Le Maschere di Mezzanotte	→		Arkham
	Sventure de Le Maschere di Mezzanotte	→		Vicoli Ciechi



Riferimento Rapido

Sequenza delle Fasi

1. Fase dei Miti (salta durante il primo round)
2. Fase degli Investigatori
3. Fase dei Nemici
4. Fase di Gestione

Parole Chiave e Termini di Gioco Frequenti

Allerta: Se un investigatore fallisce una prova di abilità mentre elude un nemico pronto con Allerta, quel nemico attacca quell'investigatore.

Cacciatore: All'inizio della Fase dei Nemici, ogni nemico con Cacciatore pronto e non impegnato si muove di 1 luogo verso l'investigatore più vicino.

Elusivo: Dopo che un nemico pronto con Elusivo ha attaccato o è stato attaccato, quel nemico si muove fino a un luogo collegato al suo e si esaurisce.

Generazione: Indica dove viene generato un nemico quando pescato.

Impulso: Dopo che un investigatore ha pescato e risolto una carta incontro con Impulso, quell'investigatore deve pescare e risolvere 1 altra carta.

Isolamento: Quando un investigatore pesca una carta con Isolamento, quell'investigatore non può conferire con gli altri giocatori né ricevere la loro assistenza mentre risolve la capacità Rivelazione di quella carta o la genera.

Massiccio: Un nemico con Massiccio è impegnato con ogni investigatore nel suo luogo.

Pattuglia: All'inizio della Fase dei Nemici, ogni nemico con Pattuglia si muove di 1 luogo verso il suo bersaglio designato.

Preda: Indica quale investigatore un nemico impegnerà o inseguirà se ci sono più opzioni egualmente valide.

Predestinato: Se questo nemico è sconfitto, collocare 1 destino sulla trama attuale. Questo effetto può far proseguire con la trama attuale.

Ritorsione: Se un investigatore fallisce una prova di abilità mentre attacca un nemico pronto con Ritorsione, quel nemico attacca quell'investigatore.

Rivelazione: L'investigatore che ha pescato questa carta ne risolve il testo.

Sfuggente: Un nemico con Sfuggente non impegna gli investigatori in autonomia e non può essere attaccato né eluso a meno che quel nemico non sia impegnato con un investigatore.

Utilizzo (X): La parola chiave Utilizzo (X) indica il numero di segnalini risorsa da collocare sulla carta quando entra in gioco, di un tipo specificato (munizioni, cariche, ecc.). Questi segnalini sono usati in congiunzione con il resto della capacità della carta.

Veloce: Un giocatore può giocare una carta con Veloce senza spendere azioni.

Capacità Innescate

Innesco Gratuito (⚡): Non costa azioni.

Innesco di Azione (➡): Costa 1 azione.

Innesco di Reazione (↻): Non costa azioni, ma può essere usata solo quando la sua condizione innescante è soddisfatta.

Tipi di Azione

Combattimento (👊). Combatti con 1 nemico nel tuo luogo usando 🗡️.

Elusione (🏃). Eludi 1 nemico impegnato con te usando 🏃.

Indagine (🔍). Indaga nel tuo luogo usando 🗡️.

Impegno. Impegna 1 nemico nel tuo luogo.

Pesca. Pesca 1 carta.

Movimento. Muoviti fino a un luogo collegato al tuo.

Risorsa. Ottieni 1 risorsa.

Attivazione. Attiva 1 capacità ➡️.

Gioco. Gioca 1 carta dalla tua mano, pagandone il costo.

Negoziato. Negozia con 1 carta nel tuo luogo usando la capacità di una carta.

Abbandona. Rimuovi dal gioco il tuo investigatore usando la capacità di una carta.

Simboli e Icone

Per Investigatore



Classi dei Personaggi

Guardiano



Studioso



Mistico



Canaglia



Sopravvissuto



Abilità

Volontà



Intelletto



Scontro



Agilità



Jolly



Segnalini Caos

Segno degli Antichi



Consulta la capacità dell'investigatore.



Fallimento Automatico



L'investigatore fallisce automaticamente.



Teschio



Cultista



Consulta il simbolo corrispondente al segnalino rivelato sulla carta di consultazione dello scenario e risolvi la capacità correlata.



Tavoletta



Antico

