

Arkham Horror

FAQ v2.0 Dicembre 2012 release Fantasy Flight
Traduzione di Pierandrea Orlandi

Ciò che segue sono le domande ricorrenti, correzioni errori e chiarimenti riguardo gioco da tavolo di Arkham Horror®. La presente traduzione riguarda il PDF distribuito pubblicamente dalla Fantasy Flight Game (FFG), e potrebbe includere alcune variazioni dovute a necessità di traduzione, oppure essere integrate con alcune spiegazioni da parte del traduttore, con il solo fine di chiarire ulteriormente. Quando è possibile queste aggiunte vengono fatte utilizzando il carattere corsivo, oppure poste tra parentesi. Fare sempre riferimento alla versione ufficiale FFG in lingua inglese.

Abbreviazioni impiegate

Le abbreviazioni indicano a quale espansione appartiene la regola o componente. Queste abbreviazioni sono:

[AH] Arkham Horror Regolamento Base
[MDFN] Maledizione del Faraone Nero
[MDFN(R)] Maledizione del Faraone Nero Edizione Rivisitata (*Revised*)
[OD] Orrore di Dunwich
[RG] Il Re in Giallo
[OK] Orrore di Kingsport
[CNB] Il Capro Nero dei Boschi
[OI] Orrore di Innsmouth
[OM] Orrore della Miskatonic
[GS] Il Guardiano della Soglia

Edizione Revisionata

La FFG ha ristampato Arkham Horror nel 2006 e molte delle correzioni e dei cambiamenti di regole, sono state incorporate nel Libro delle Regole ed i componenti aggiornati.

ERRATA

Schede Investigatore

Jenny Barnes dovrebbe partire con 2 Oggetti Comuni invece di 1 e Bob Jenkins dovrebbe partire con \$9 invece che \$8

Carte Investigatore

Armatura Magica (Incantesimo), dovrebbe avere un costo di Sanità di 1 ed il suo testo dovrebbe essere "Qualsiasi Fase: Esaurisci questa carta per evitare la perdita di Resistenza inflitta da una fonte. Scarta questa carta se il Grande Antico si risveglia".

Pietra Guaritrice (Oggetto Unico), dovrebbe costare \$8 ed includere nel testo "...scartate questa carta se si risveglia in Grande Antico".

Lanterna (Oggetto Comune), dovrebbe costare \$3 e recitare "+1 ai Tiri Fortuna"

Segno degli Antichi (Oggetto Unico), dovrebbe riportare "...Fase degli Incontri ad Arkham:" invece di "Qualsiasi Fase: Quando sigilli un portale..."

Carte Incontri nei Luoghi

Nella carta degli incontri nella Stazione di Polizia, superando un Tiro di Fortuna a -1 di dovrebbe ottenere in ricompensa il revolver .38 invece della pistola .45 automatica, come indicato erroneamente dalla carta.

NUOVE REGOLE E CHIARIMENTI

Ciò che segue sono i cambiamenti alle regole od i chiarimenti che migliorano l'esperienza di gioco.

Preparazione del Gioco

- ⌚ Quando viene pescata la Carta Miti, occorre ignorare una Carta Miti "Diceria"; scartare la carta e pescarne un'altra. Ripetere fino a che non si pesci una carta "Diceria".
- ⌚ Se si dovesse pescare una Carta Mito, priva dell'indicazione dell'apertura di un Portale, andrà scartata e si dovrà pescare nuovamente fino ad ottenere una Carta Mito che indichi l'apertura di un portale

Investigatori e Giocatori

- ⌚ Il libro delle regole è stato scritto sulla base del concetto che un personaggio controlli soltanto un investigatore. Nel qual caso ci fossero più investigatori che giocatori, tutte le regole ed i componenti, che si riferiscono al numero dei giocatori, dovrebbero invece fare riferimento al numero degli investigatori in gioco.

Inizio della Fase di Mantenimento od inizio del Turno

- ⌚ Va notato che alcuni effetti usano entrambi la frase "...all'inizio della Fase di Mantenimento" oppure "...all'inizio del Turno" *hanno la medesima valenza*. Nei casi dove il testo si riferisce al Recuperare (o non Recuperare) una carta esausta, l'effetto dovrà essere risolto durante la "Fase di Recupero Carte". In tutti gli altri casi l'effetto si risolverà durante la "Fase di Mantenimento"

Carte Esauste

- ⌚ Al fine di indicare che la carta in oggetto è "esausta" occorrerà girare la stessa di 90° (parla orizzontalmente). Durante la Fase di Mantenimento sarà possibile ruotarla nuovamente di 90° (dunque riportarla verticale) ad indicare che la carta sarà nuovamente disponibile all'utilizzo.

Effettuare Azioni di Mantenimento

- ⌚ Gli investigatori NON dovranno effettuare il consueto Tiro di Controllo per Benedizioni, Maledizioni, Prestiti Bancari e Rendite, nella fase di mantenimento successiva all'acquisizione di una benedizione, maledizione, prestito bancario o rendita.

Luoghi

Con il termine "Luoghi" si indica, generalmente, gli spazi circolari rappresentati nei tabelloni di gioco (ad esempio "Boschi" oppure "Spaccio Generale"). In alcuni casi la parola "Luoghi" viene adoperata, ma essa non indica necessariamente solo le locazioni circolari. Nei paragrafi a seguire si chiariscono quali sono questi usi impropri della parola "Luoghi":

- ⌚ Le seguenti abilità degli Investigatori possono essere adoperate in qualsiasi Luogo, Strada o Mondo Esterno, a meno che non sia diversamente indicato: abilità "Psicologia" di Carolyn Fern, abilità "Scienza!" di Kate Winthorp, abilità "Sinergia di Squadra" di Minh Thi Phan [OI], abilità "Abile Marinaio" di Silas Marsh [OI], abilità "Eroe" di Tommy Muldoon [OI] e l'abilità "Medicina" di Vincent Lee.
- ⌚ L'incantesimo "Suggerimento Impianto" [OK] può essere adoperato ovunque, a meno che indicato diversamente da un effetto concomitante. L'incantesimo "Evoca Mostro" [CNB] funziona in qualsiasi Luogo o Strada, ma NON nei Mondi Esterni.
- ⌚ Un Investigatore può scegliere quando trarre beneficio dall'uso della carta "Beneficio Fisico" [MFN] e può farlo in qualsiasi luogo
- ⌚ Un Investigatore che termini il proprio movimento in una Strada o Mondo Esterno in cui ci sia un altro investigatore in possesso della Carta Corruzione "Pelle Strisciante" [CNB], deve

superare un tiro volontà -2 oppure perdere 2 punti di Sanità, allo stesso modo di un qualsiasi investigatore presente nella stessa locazione.

Luoghi Stabili e Luoghi Instabili

- ⌚ Un Luogo Instabile viene indicato, sul tabellone di gioco, con un diamante di colore rosso e NON ha un segno degli antichi rappresentato.
- ⌚ Un Luogo Stabile viene indicato, sul tabellone di gioco, con un diamante di colore verde ed HA un segno degli antichi rappresentato.

Incontri ad Arkham

- ⌚ Se un Investigatore viene risucchiato in un portale, per effetto di una carta "...appare un Mostro ed un Portale", oppure, "...appare un Portale", egli verrà spostato nel Mondo Esterno indicato ed è "Bloccato" allo stesso modo di potrebbe accadere risolvendo una Carta Miti.

Apertura di un Portale e Comparsa di un Mostro

- ⌚ Quando si apre un portale e ci sono più di cinque giocatori appariranno 2 mostri invece di 1.
- ⌚ Quando, all'inizio della Fase dei Miti, si apre un portale in un luogo che già ne ospita uno attivo, si avrà una "Orda di Mostri"; appariranno tanti mostri quanti sono i Portali aperti al momento, oppure tanti quanti sono i giocatori, scegliendo tra i due quello che sia più alto. Questi mostri dovranno essere distribuiti in maniera equa in qualsiasi portale aperto e la loro locazione può essere decisa dai giocatori, ma PRIMA che il mostro venga estratto (*prima di decidere il luogo e dopo si pesca il mostro*) nel caso non ci sia accordo tra i giocatori, spetta al Primo Giocatore decidere. *Occorre ricordare che nel posizionare tali mostri occorrerà tenere sempre presenti i limiti di numero dei mostri nelle strade, nei luoghi e nel cielo di Arkham, e che l'esubero dei mostri dovrà essere posto nei Sobborghi. A sua volta occorrerà regolare anche la presenza dei Mostri nei sobborghi, rispettando le regole per ciascuno dei limiti di mostri.*

Incontro e Chiusura dei Portali

- ⌚ Alcuni incontri ed alcune carte possono consentire la chiusura di un portale, oppure permettere all'investigatore di chiudere il portale se lo desidera. In questi casi il portale verrà chiuso normalmente (*dunque si rimuoveranno eventuali mostri dello stesso segno del portale*), ma non sarà possibile reclamare il portale come trofeo, il portale in questo caso dovrà essere riposto sotto la pila dei portali. Un portale chiuso in questo modo NON può essere sigillato, ne spendendo i segnalini indizio, ne utilizzando un Segno degli Antichi.

Portali aperti in Luoghi Stabili

- ⌚ In alcuni casi è possibile che si apra un portale in un Luogo Stabile. Questi portali si comportano come un qualsiasi portale ed esso può essere richiuso come di norma, ma NON sigillato in alcun caso.

Limiti di Armi ed Incantesimi

- ⌚ Un incantesimo od un Arma che ti conferisce un bonus (anche uno che indichi che esso rimane solo fino alla fine del Combattimento) continua a conferirti il bonus fintanto che il limite del numero di "Mani" indicato viene rispettato. E' possibile scegliere di cambiare armi/incantesimi in round seguenti, in questo caso non si otterranno più i vantaggi di quell'arma/incantesimo. Similarmente gli incantesimi che vengono Recuperati (come all'inizio di ogni round di combattimento contro il Grande Antico) smettono di funzionare ed occorre attivarli nuovamente.

Status degli Investigatori

- ⌚ Se ad un investigatore, per qualsiasi condizione, vengono ridotte a **simultaneamente** a 0 sia la **Sanità** che la **Resistenza**, quel giocatore verrà "Divorato"
- ⌚ Se ad un investigatore viene sottratto l'intero ammontare di **Resistenza o Sanità** viene ridotto a 0 in un sol colpo, quell'investigatore verrà "Divorato"

Livello di Terrore

- ⌚ Una volta raggiunto il livello 10 di terrore, un qualsiasi effetto che aumenti nuovamente il livello di terrore, incrementerà invece di un segnalino la tabella fato del Grande Antico.
- ⌚ Quando il livello di terrore raggiunge 10, tutti i segnalini mostro presenti dei sobborghi dovranno esse rimessi nella riserva.

Il Risveglio del Grande Antico (oltre al riempimento della tabella fato)

- ⌚ Il Grande antico si risveglia quando, dovendo collocare un mostro, ciò non è possibile perché nella riserva non ve ne è rimasto alcuno.
- ⌚ Il Grande Antico si risveglia quando, dovendo aprire un nuovo portale, ciò non è possibile perché nella pila dei portali non ve ne è rimasto alcuno.
- ⌚ Il Grande Antico si risveglia, quando il livello di terrore ha raggiunto 10 e nei luoghi, strade e cielo di Arkham ci sono tanti mostri quanto il doppio del limite dei mostri normalmente accettato (esempio: cinque giocatori, limite massimo otto mostri, quindi sedici mostri o più). Determinando questo numero limite di mostri, NON si dovrà tenere conto di mostri presenti in tabelloni di espansioni. (*Dunque soltanto Luoghi, Strade e Cielo di Arkham e basta*).

La Battaglia finale (contro il Grande Antico, buona fortuna...)

- ⌚ Prima che la Battaglia Finale abbia inizio dovranno venire scartate ed ignorate tutte le Carte Mito in essere (Dicerie ed Ambiente). In aggiunta una volta che la battaglia è iniziata non occorrerà più effettuare il tiro di mantenimento per Prestiti Bancari o Rendite e non verranno più acquisiti soldi o segnalini indizio.

Mostri negli Incontri

- ⌚ Alcuni incontri riportano "...appare un portale ed un mostro", per questo genere di incontri sia il Portale che il mostro rimangono sul tabellone (nota che il portale conterà come un normale portale sia per il limite massimo di portali aperto che in seguito per le Orde di Mostri ed il segnalino mostro dovrà rispettare il limite massimo di mostri ad Arkham, se del caso dovrà essere collocato nei sobborghi). Alcuni incontri invece riportano soltanto "...appare un mostro" in quel caso il mostro non resterà in gioco, indipendentemente che esso venga eluso, sconfitto oppure che renda pazzo o faccia svenire l'investigatore; dovrà essere rimesso nella riserva, una volta risolto l'incontro.

DOMANDE E RISPOSTE

Ciò che segue sono le domande che sono state poste, ed a cui abbiamo dato risposta, riguardo al gioco base di Arkham Horror ed alle successive espansioni

In quale caso un investigatore...

D: Quando un investigatore può raccogliere un segnalino indizio?

R: Un investigatore raccoglie un indizio in questi due casi:

- ⌚ Durante la Fase di Movimento, se un investigatore termina il suo movimento in un Luogo o Strada di Arkham che contiene uno o più (scegliendo se e quanti prenderne), dopo aver risolto eventuali mostri presenti (evadendoli o combattendoli). Gli investigatori non potranno raccogliere gli indizi semplicemente passandoci sopra, dovranno fermarsi sopra ad essi.
- ⌚ Durante la Fase dei Miti, quando un segnalino indizio viene collocato a seguito della risoluzione della carta il giocatore può reclamarlo per se. Se nello stesso luogo fossero presenti due o più investigatori, saranno loro a decidere chi può prenderlo. Se non ci fosse accordo tra le parti, deciderà il Primo Giocatore.

D: Quando un Investigatore deve evadere o combattere un mostro?

R: Un investigatore deve evadere o combattere un mostro in questi due casi:

- ⌚ Durante la Fase di Movimento, quando un investigatore termina la sua fase di movimento in un Luogo o Strada occupato da uno o più mostri, a meno di essere riuscito ad evadere l'area che contiene uno o più mostri (uno alla volta e nell'ordine preferito). Un investigatore deve far ciò durante la sua Fase di Mantenimento anche quando è Bloccato-
- ⌚ Durante la Fase degli Incontri ad Arkham e degli Incontri nei Mondi Esterni, quando un incontro prevede "...appare un mostro", egli deve scegliere se evadere o combattere il mostro. Se, a seguito di un incontro, l'investigatore viene spostato in altra locazione, NON avrà un ulteriore incontro in quella locazione.

Quando un investigatore è di ritorno da un Mondo Esterno, non è tenuto ad evadere o combattere eventuali mostri presenti nel luogo per quella Fase di Movimento. A sua scelta può comunque ingaggiarli.

D: Quando un Investigatore viene risucchiato dentro ad un Portale?

R: Un investigatore viene risucchiato dentro ad un portale in solo tre casi:

- ⌚ Durante la Fase degli Incontri ad Arkham se un investigatore sprovvisto di segnalino esplorazione si trova nello stesso Luogo o Strada dove è presente un Portale. Da notare che alcuni effetti di carte o incontri forzano l'investigatore a spostarsi in un Luogo o Strada che ospita un Portale. In questo caso però l'investigatore verrà portato nel Mondo Esterno e sarà Bloccato.
- ⌚ Durante la Fase dei Miti, quando un portale si apre nello stesso Luogo o Strada dove è presente un investigatore, quindi l'Investigatore verrà risucchiato nel portale e sarà Bloccato.
- ⌚ Un investigatore può venir risucchiato da una specifica carta o abilità, nel qual caso seguire semplicemente quanto descritto.

D: Esattamente, come e quando gli investigatori possono scambiarsi gli oggetti?

R: Gli investigatori possono scambiarsi gli oggetti durante la Fase di Movimento, quando essi si trovano nel medesimo Luogo, o Strada, o Mondo Esterno, eccetto durante un combattimento. Essi possono scambiare sia prima, che durante, che dopo aver ultimato il proprio movimento, ciò significa che l'atto dello scambio non termina necessariamente la fase di movimento (*dunque è possibile muoversi, scambiare oggetti e poi continuare a muoversi, a patto di avere sufficienti Punti Movimento*). Gli investigatori che sono Bloccati, oppure che hanno Perso il Turno, possono scambiare gli oggetti. Gli oggetti possono essere scambiati anche durante la Fase di Mantenimento durante la Battaglia Finale.

Gli Investigatori posso scambiarsi: Oggetti Comuni, Oggetti Unici, Incantesimi ed il Denaro. In aggiunta possono scambiarsi: L'Auto di Pattuglia, Il Revolver del Vice Sceriffo, Oggetti in Mostra [MFN], Biglietto del Treno [OD]. Essi **NON POSSONO** scambiarsi: Trofei Mostri, Trofei Portale, Segnalini Indizio, Rendite, Prestiti Bancari, Maledizioni, Benedizioni, Alleati, Sceriffo di Arkham, Ferita [OD], Follia [OD], La Nave Bianca [OK], Il Grande Sigillo [OK] ed in genere nessuna carta di cui sia permesso lo scambio.

Abilità degli Investigatori

D: Può l'Abilità "Mente Forte" del professor Harry Walters, che permette la riduzione di un punto di perdita di Sanità Mentale, prevenire la perdita dovuto al lancio di un incantesimo?

R: No, quella abilità permette di ridurre di 1 punto una **PERDITA** di Sanità Mentale e non un **COSTO**. La medesima distinzione si applica al Gangster, Micheal McGlen ed alla sua abilità di Resistenza.

D: Cosa accade ad un personaggio che, potendo pescare più carte durante la Fase di Incontri (come il Giornalista, Darrel Simmons per gli incontri ad Arkham e la Scrittrice Gloria Goldberg per gli incontri nei Mondi Esterni), si trovano nella condizione di dover pescare due carte e sceglierne una come conseguenza di un Incontro?

R: Molto semplicemente pescherà 3 carte e ne sceglierà una fra quelle pescate. Scarterà dunque le altre 2.

D: Se una Scarica del Portale [OD, OI, OK, OK, CNB, GS] avviene in un Luogo o Strada dove è presente la Scienziata Kate Winthorp, ella con la sua abilità "Scienza!" potrebbe prevenire la rimozione del sigillo, come previsto dalla Scarica del Portale?

R: In questo caso la Scarica del Portale è completamente prevenuta dalla presenza di Kate, dunque il portale rimane sigillato.

D: Come interagisce l'abilità di "Scienza!" di Kate Winthorp e l'incantesimo Evoca Mostro [CNB]?

R: Kate non può adoperare tale incantesimo, né un altro investigatore può adoperarlo nello stesso Luogo o Strada dove è presente anche Kate.

D: L'abilità "Scienza!", di Kate Winthorp, può prevenire l'incontro con un mostro specifico (accade ad esempio col Mi-Go in un incontro nel Laboratorio di Scienze)? Può prevenire l'incontro di mostri specifici come effetto di un incontro nei Mondi Esterni (come Il Dio dalla Lingua Sanguinaria [MFN])?

R: Sì, previene entrambi i casi

D: Se l'Investigatore Kate Winthorp si trova in un Luogo o Strada dove è presente un portale, ed ella ha un Segnalino Investigazione, ed in quel Portale si dovrebbe scatenarsi una Orda di Mostri (per effetto ad esempio, della Risoluzione di una Carta Mito), la sua abilità "Scienza!" cancella l'intera Orda di Mostri, oppure previene soltanto l'evocazione in quel portale, con effetto che la restante Orda invade gli altri Portali?

R: L'Orda di Mostri viene completamente cancellata.

D: Cosa accade durante una Orda di Mostri, qualora Kate Winthorp si trovi, provvista di Segnalino Esplorazione, in un Luogo o Strada contenente un Portale diverso da quello che ha generato l'Orda di Mostri?

R: L'Orda di Mostri si risolve normalmente, con l'unica differenza che nel Luogo o Strada che ospita il portale, dove è presente Kate, non apparirà alcun mostro. Questo **NON** riduce il numero di mostri che appariranno, e dovranno essere ridistribuiti secondo le Regole che governano l'Orda di Mostri. (esempio: Ci sono 5 portali aperti, Kate si trova nei Boschi e all'Innominabile si verifica un Orda di Mostri. Dovranno apparire sempre 5 mostri, ma nessuno dovrà essere messo nei Boschi)

D: Kate Winthorp si trova, provvista di Segnalino Esplorazione, in un Luogo o Strada dove è presente un Portale e questo è oggetto di un Orda di Mostri. L'abilità "Scienza!" di Kate, come già chiarito, cancellerà l'Orda di Mostri, questo aggiungerà un Segnalino Rivolta [OI]?

R: Si

Condizione degli Investigatori

D: Un Investigatore può essere Bloccato due volte?

R: No, la condizione Bloccato deve essere considerata come una condizione binaria: si è Bloccati o non si è bloccati. Non si può essere dunque due volte bloccati.

D: Un Investigatore può fare qualcos'altro di differente dal posizionare nuovamente verticale il proprio segnalino, dopo essere stato Bloccato?

R: L'unica cosa che può fare è scambiare oggetti con altri investigatori presenti nello stesso Luogo, Strada o Mondo Esterno (sebbene una volta rialzato il segnalino si dovranno redimere eventuali incontri con mostri presenti nello stesso Luogo, Strada o Mondi Esterni, come di consueto). Va inoltre ricordato che in questo caso tutti i punti movimento eventualmente a disposizione degli investigatori devono essere considerati spesi per rimettere il segnalino verticale e che non si potranno aggiungere o generare punti movimento in alcuna maniera, dunque risulterà anche impossibile adoperare qualsiasi oggetto che prevede un costo in punti movimento.

Un Investigatore che venisse Bloccato durante un Combattimento, non potrà rialzarsi fino al suo prossima Fase di Movimento. *(per chiarezza va ricordato che un incontro accaduto in seguito alla propria Fase di Movimento termina necessariamente il proprio movimento)*

D: Se un Investigatore che fosse Stordito o reso Pazzo, ed egli avesse un solo oggetto, dovrebbe scartarlo come effetto della sua condizione?

R: No, la perdita degli oggetti, nelle due condizione poste nella domanda, viene espressamente indicata come "arrotondata per difetto", dunque non potendo scartare "mezzo oggetto" non lo si scarta affatto. (quindi se si hanno 3 oggetti se ne scarterebbe soltanto 1, mentre 5 oggetti soltanto 2 e via dicendo)

Carte Investigatore

D: Se io scartassi una Carta per pagare un Costo (ad esempio per effetto della Carta Miti Diceria "Le Stelle sono Propizie"), posso trarre beneficio dall'eventuale scarto e pagare nel contempo il Costo (esempio, possiedo "Duke" come compagno e scartandolo mi permette di riportare al massimo la mia Sanità Mentale)?

R: No, se scarti la Carta per pagare un Costo, non puoi trarne anche il beneficio speciale da essa eventualmente concesso. *(attivare il potere scartando la carta costituisce un'azione, così come la costituisce pagare un costo. Ognuna di esse ha luogo prima o dopo l'altra e non è possibile simultaneamente. Dunque quando viene esaurita una delle condizioni, la carta non è più in tuo possesso e quindi non potresti usarla)*

D: I personaggi che si trovano nei Mondi Esterni non ricevono Punti Movimento. Se però un investigatore fosse in possesso di un oggetto capace di fornire punti movimento (come "La Motocicletta" oppure "Il Rubino di R'lyeh" potrebbe utilizzarli per pagare il costo di attivazione di un oggetto tipo il Necronomicon?

R: No, mentre si è nei Mondi Esterni non si riceve in alcun modo, alcun Punto Movimento.

D: Come deve essere risolta l'istruzione "Cerca nel mazzo" una specifica carta?

R: Semplicemente come recita l'istruzione, cerco nel mazzo la carta oggetto dell'istruzione, e poi la prendo. Successivamente avrò però cura di rimescolare il mazzo. *(mescolare il mazzo è fondamentale, perché l'istruzione non ti fornisce anche, eventualmente ne la possibilità di conoscere i futuri oggetti*

del mazzo, ne tanto meno collocarli in un dato ordine per poterli acquisire in futuro).

D: Come risolvo invece l'istruzione "Cerca nel Mazzo" la prima specifica carta che trovi (esempio il primo "Tomo")?

R: Dalla cima del mazzo gira le carte fino ad ottenere una carta del tipo indicato dall'istruzione. Poni quindi le carte scartate in fondo al mazzo, come di consueto. *(notare che l'abilità "Scroccare" del Vagabondo "Ashcan" Pete, in questo caso non si applica, visto che non viene espressamente richiesto di "Pescare" ma di "Cercare")*

D: Per tutti gli scopi di Perdere o Scambiare, quali sono considerati "Oggetti"?

R: Oggetti Comuni, Oggetti Unici, Incantesimi, L'Auto di Pattuglia, Il Revolver del Vice Sceriffo, Oggetti in Mostra [MFN], Biglietto del Treno [OD]. Solo quelli scritti qua sopra, nessun altro.

D: Certuni oggetti hanno la qualità di non poter essere persi o rubati, a meno di non volerlo. Come e quando questa qualità funziona?

R: Entra in funzione quando un investigatore viene Stordito, reso Insano oppure requisiti dalla Banca per effetto del fallimento di un prestito. Funzionano anche qualora qualsiasi altra condizione di gioco prevede la Perdita o la Sottrazione *(quando si deve determinare l'ammontare degli oggetti persi, ad esempio per via dello Stordimento, semplicemente gli oggetti con questa specifica qualità non partecipano alla somma degli oggetti utile a determinarne la perdita, come descritto in precedenza)*

D: Se un giocatore acquisisse una seconda Benedizione, Maledizione, Rendita quando già se ne possiede una deve tirare per vedere se nel round seguente la mantiene? In altre parole va trattata come una nuova carta oppure come un effetto già in essere?

R: Deve essere trattata come una nuova acquisizione, dunque rimarrà almeno un Turno come previsto. Dalla seconda Fase di Mantenimento dall'acquisizione si dovrà tirare per il mantenimento della Carta.

Prestito Bancario

D: Perché un Investigatore non dovrebbe acquisire un Prestito Bancario, passare tutti i soldi ed oggetti ad un altro giocatore e poi andare in bancarotta?

R: Sebbene un Investigatore potrebbe farlo, egli non può andare in bancarotta in modo deliberato. Quando un giocatore dovrà tirare per il proprio Prestito Bancario se egli otterrà un 4-6 non potrà perdere il suo Prestito Bancario. Nessun Investigatore vorrebbe desiderare di giocare turni senza denaro e senza oggetti per un tempo indefinito. *(va sottolineato che questo comportamento lede lo spirito del gioco. Chi lo accetta e tollera dovrebbe pensare seriamente interrogarsi sulle sue scelte)*

Sceriffo di Arkham

D: Posso essere arrestato se sono io lo Sceriffo di Arkham? Se potessi essere arrestato, perderei la nomina di Sceriffo?

R: Sì, certamente puoi essere arrestato, ma questo non preclude la tua nomina a Sceriffo; resti comunque lo Sceriffo di Arkham

D: Quando adopero "Auto di Pattuglia" sono obbligato a trovare un percorso senza mostri, oppure semplicemente ricolloco il segnalino nella locazione scelta?

R: Semplicemente, ricollochi il segnalino nella locazione scelta. Se in quella di Partenza od in quella di Arrivo sono presenti uno o più mostri si dovranno redimere tali incontri come di consueto.

D: "Auto di Pattuglia" può venire impiegata per spostarsi verso "Strada Rialzata" [OK], "Stazione Senza Fili" [OK], "Strana Casa nella Nebbia" [OK], "Scogliera del Diavolo" [OI], "Y'ha-nthlei" [OI]?

R: No. Notare che l'utilizzo di "Auto di Pattuglia" sostituisce per intero tutti i punti movimento e che ricolloca direttamente il segnalino, dunque non è possibile procedere ad esempio dai "Moli" dunque verso "Strada Rialzata".

D: "Auto di Pattuglia" può venire utilizzata mentre si è in questi Luoghi: "Strada Rialzata" [OK], "Stazione Senza Fili" [OK], "Strana Casa nella Nebbia" [OK], "Scogliera del Diavolo" [OI], "Y'h-anthlei" [OI]?

R: No, se un investigatore inizia il suo movimento in una delle locazioni sopra elencate non può adoperare "Auto di Pattuglia".

D: Può un investigatore pagare il Costo in Trofei Portali e/o Punti Mostro per diventare Sceriffo di Arkham, se già un altro investigatore ha già ottenuto lo status di Sceriffo?

R: No.

Oggetti Comuni

D: Devo impugnare la "Frusta" oppure la "Croce" per poter usufruire dei loro poteri secondari?

R: No, nel caso di questi due oggetti non occorre impugnarli per poter usufruire dei loro poteri secondari. *(esempio: combatto con un "Fucile" arma a due mani. Combatto uno Zombie (Non-Morto). In questo caso potrò avere il bonus di +5 ai Tiri di Combattimento garantito dal Fucile impugnato (uso delle due mani) e potrò all'occorrenza godere di un bonus di +1 ai Tiri di Terrore ed all'occorrenza, esaurendo la Carta "Frusta" ritirare un dado di quelli impiegati).*

D: Può la "Frusta" essere impiegata in Combattimento, impugnandola, per ottenere il bonus concesso, anche se questa è "Esausta" (utilizzato il suo potere di ritirare un dado)?

R: Sì

Oggetti Unici

D: Può una "Scatola dei Portali" permettere ad un Investigatore di rientrare in un portale differente da quello che ha visitato?

R: Certamente, proprio quello è l'intento dell'oggetto

D: Quando un Investigatore ritorna ad Arkham utilizzando la "Scatola dei Portali", ottiene un Segnalino Esplorazione? Se sì, lo ottiene anche se esce da un portale differente dal Mondo Esterno effettivamente visitato? *(esempio visito "Altra Dimensione" ed esco poi il "L'Abisso")*

R: Sì, per entrambe le domande.

D: Come funziona, esattamente, il "Flauto degli Dei Esterni"? Devi prima fare un Tiro di Fuga (per evadere) oppure un Tiro di Terrore, oppure sono entrambi considerati Combattimento?

R: Il Tiro di Fuga oppure il Tiro di Terrore devono venire fatti prima dell'inizio del Combattimento. Il "Flauto degli Dei Esterni" si applica soltanto ai tiri di Combattimento previsti nella fase 2 ("Combatti" o "Evadi") il combattimento.

Incantesimi

D: Gli Incantesimi vengono considerati "Oggetti" e dunque è possibile scartarli quando richiesto?

R: Sì, come già detto vengono considerato oggetti e possono venire impiegati quando viene richiesto di scartare oggetti. Ciò non è proprio tematicamente esatto, ma è più semplice dal lato pratico.

D: Quando si può adoperare "Armatura Magica"?

R: Ogniqualevolta un investigatore subisce danno da una fonte, può lanciare l'incantesimo per prevenire

quella perdita per intero. Questo incantesimo termina con l'inizio della successiva fase di combattimento e non proteggerà ulteriormente l'investigatore.

D: Un Investigatore Bloccato può lanciare "Trova Portale" ?

R: No

D: Un investigatore può spendere tutta i suoi punti di Sanità Mentale per pagare il Costo di attivazione di un Incantesimo?

R: Sì, una volta pagato il Costo in Sanità Mentale potrà effettuare il Tiro di Incantesimo per attivarlo. Sia che il Tiro di Incantesimo sia un successo od un fallimento l'investigatore diviene Pazzo. Notare che se l'incantesimo in questione dovesse incrementare un Tiro di Combattimento, l'investigatore di fatto non potrà trarne alcun vantaggio perché diverrà Pazzo. *(quindi l'utilità di questa scelta dipende dall'incantesimo e dalla condizione per trarne un eventuale utilità.)*

D: Quando un Investigatore lancia un incantesimo, può egli spendere tutti i suoi punti Sanità Mentale per pagare il Costo di Sanità, sebbene siano inferiori a quelli richiesti?

R: No, in tutti i casi in cui un Investigatore non fosse in grado di pagare per intero il costo di attivazione di un incantesimo, quell'incantesimo non potrà attivarsi.

D: Se un Investigatore entra nei Mondi Esterni, per effetto di un incontro con un Magro-Notturmo durante la Fase di Movimento, può lanciare "Trova Portale" per poter tornare immediatamente ad Arkham, sperimentando nessun altro incontro nei Mondi Esterni?

R: Sì

D: Un Investigatore può adoperare la "Nave Bianca" [OK] per muoversi nei Mondi Esterni e dunque lanciare "Trova Portale" per far ritorno ad Arkham senza così avere alcun incontro nei Mondi Esterni?

R: No, adoperare la Nave Bianca sostituisce il Movimento del personaggio

D: E' concesso lanciare "Fase di Movimento" mentre si è Bloccati?

R: No

D: Se si dispone di più copie dello stesso incantesimo, è possibile adoperarne una seconda dopo averne fallito il tiro di attivazione?

R: Sì, certamente. Occorre però tenere presente il limite di "Mani" per la quale è possibile adoperare l'oggetto.

D: Può l'incantesimo "Nebbie di Releh" essere usato per ignorare il Tiro di Evasione in conseguenza di "Legge Marziale" [OI]. Può significare dunque che è possibile passare qualsiasi Tiro di Evasione in generale?

R: Sì, in entrambi i casi.

D: Se fallisco nel lancio di "Nebbia di Releh", posso comunque effettuare un Tiro di Fuga, come di consueto?

R: Sì

D: Il bonus ottenuto dal lancio di "Voce di Ra" subisce l'influenza di una Resistenza/Immunità alla Magia?

R: No

D: Durante un Combattimento, l'impiego di una "Mano" avvenuto per il tentato utilizzo di un incantesimo, non andato per altro a segno, per quanto tempo continua ad occupare tale mano?

R: Resta per un intero round. Nel round seguente egli potrà scegliere una nuova arma od incantesimo.

D: Ci sono delle restrizioni quando un incantesimo descrive "In qualsiasi fase" può essere lanciato in qualsiasi ordine? (esempio "Incanta Arma", "Orribile Maledizione di Azathoth", "Segno Rosso di Shuddle M'ell")

R: "In qualsiasi Fase" significa che è possibile scegliere di utilizzarlo in qualsiasi punto della sequenza di combattimento. Dunque è possibile lanciare il "Segno Rosso" per neutralizzare l'abilità Terrificante prima di effettuare un Tiro di Terrore.

D: L'incantesimo "Armatatura Magica" può prevenire la perdita di Resistenza causata da un mostro durante l'intero combattimento?

R: No, riduce a zero soltanto una sola fonte di danno per un round di combattimento.

D: L'incantesimo "Segno Rosso di Shuddle M'ell", può ignorare le abilità differenti da quelle riportate in grassetto (ossia quelle facenti parte della descrizione , come per il Magro-Notturmo, L'Antico o le Maschere)?

R: No, può soltanto quelle in grassetto (travolgere, abominevole, resistenze, immunità, infinito ecc..)

Abilità

D: La Carta Abilità "Furtivo" (così come le altre Carte Abilità simili) recita "+1 Furtività" in caratteri grassetto, dunque prosegue con "Quando spendi Segnalini Indizio per aggiungere dadi ad un Tiro di Furtività, aggiungi un dado extra". Sono questi due bonus potenziali, oppure è soltanto la spiegazione del precedente "+1 Furtività"?

R: Sono due bonus differenti. La Carta Abilità Furtivo ti permetterà sia di effettuare tutti i Tiri di Furtività a +1, sia di aggiungere due dadi (invece di uno, come di consueto) ad un Tiro Furtività, spendendo un Segnalino Indizio.

Luoghi

D: Se l'effetto di una Carta causasse la chiusura di un Luogo, cosa accadrebbe ai mostri e/o personaggi al momento presenti nel luogo oggetto della chiusura?

R: Essi verrebbero spostati nella Strada adiacente, esattamente come se il Luogo fosse chiuso in modo permanente.

D: Come funzionano esattamente i Luoghi con Abilità Speciali?

R: L'investigatore presente in quel Luogo, può scegliere l'opzione riportata sul tabellone per quel dato Luogo, in sostituzione della Fase degli Incontri ad Arkham (*non pesca la Carta Incontri*). Un investigatore, per poter usufruire della abilità speciale del luogo deve soddisfarne tutti i requisiti. In altre parole non può adoperarla se non ne può sostenere eventuali costi di attivazione. Notare che sebbene nell'espansione Orrore di Dunwich siano presenti oggetti dal costo di \$0 non sarà possibile accedere alla abilità speciale dello Saccio Generale se non si dispone di almeno \$1). Anche se un investigatore fosse in possesso della Carta "Credito" [OK] oppure dell'oggetto di Esposizione "Maschera di Vice" [MDFR(R)] oppure di qualsiasi altra abilità che permetta di acquistare oggetti in vendita senza denaro, essi devono avere comunque \$1 per poter accedere alle Abilità dei Luoghi.

D: Quando si spendono i Trofei Mostro, si deve tenere conto dei modificatori effettivamente in atto?

R: Sì, sempre.

D: Perché mai un investigatore non dovrebbe restare nella "Bottega delle Curiosità" per poter acquistare tutti e quattro i "Segni degli Antichi"?

R: Quando un investigatore accede all'abilità del Luogo che permette l'acquisto, egli deve pescare tre

carte e sceglie fra una sola di esse quella che vuole acquistare, a patto di avere tutti i soldi necessari per comprare l'oggetto scelto. Le altre due devono essere scartate e messe in fondo al mazzo. Questo complica non poco la possibilità di trovare anche solo uno dei preziosi oggetti. *(rimanere molti turni fermi in fervente ricerca di questo, seppur eccellente, oggetto potrebbe essere più dannoso che altro, soprattutto in partite con quattro giocatori o meno. Mentre uno resta fermo tre turni, si apriranno Portali, usciranno Mostri ecc...)*

D: Posso comprare più oggetti, a patto di poterli pagare tutti, alla Bottega delle Curiosità oppure allo Spaccio Generale?

R: No, solo uno *(va detto che esistono Carte Incontro e Carte Mito che permettono acquisti multipli con regole integrative variabili)*

D: Quando si spendono i Trofei Portale oppure i Trofei Mostro si possono impiegare solo in gruppi esatti da 5, 10 ecc...?

R: No, tu potresti pagare anche un costo superiore, ma non otterresti alcun resto per il punteggio extra speso

D: In alcune Locazioni è possibile convertire Trofei Mostro e/o Trofei Portale, posso adoperare questa abilità più volte in un turno (esempio: sono ai Moli e possego 2 Trofeo portale e 3 Trofeo Mostro per un valore complessivo di 5 di resistenza)

R: L'abilità di un Luogo si può adoperare soltanto una volta per turno, per giocatore, a meno che un effetto di gioco non te lo permetta espressamente (esempio: "Vetro di Evocazione" [MFN])

D: Le Abilità Speciali dei Luoghi, vengono considerati Incontri?

R: No. *(sebbene però sostituiscano i normali incontri)*

Incontri ad Arkham

Notizia: Le seguenti Domande e Risposte sono la versione aggiornata e rivista di quelle dell'edizione precedente di Domande e Risposte

D: Se una Carta Luogo dice che un investigatore può raggiungere un altro Luogo e lì avere un incontro cosa accade se in quel luogo ci fossero un Mostro, un Segnalino Indizio od un Portale?

R: Occorrerà ignorare eventuali Mostri o Segnalini Indizio. I Mostri sul Tabellone vengono risolti soltanto durante la Fase di Movimento *(Personaggi e Mostri)*. Dunque il personaggio avrà una normale Fase di Incontri ad Arkham, rispettando la condizione "Con Portale" *(risucchiato ed incontro nel Mondo Esterno collegato al Portale)* oppure "Senza Portale" *(legge la Carta Luogo)*.

D: Se una Carta Luogo prevede che un investigatore si muova in un altro Luogo e lì abbia un incontro e che successivamente faccia ritorno; cosa accadrebbe se un determinato incontro faccia muovere l'investigatore nuovamente? Il secondo incontro cancellerebbe il primo, oppure sarebbe il primo incontro da considerarsi risolto? Se fossero in conflitto, quale prevarrebbe?

R: Dopo che incontri consequenziali fossero pienamente risolti, l'investigatore ritorna nel luogo dal quale è cominciata la catena di eventi. Nel caso di un conflitto, il primo incontro prevale.

D: Se un incontro prevede "Resta fermo due turni ed ottieni due Segnalini Indizio", e per una terza causa forzi l'investigatore a spostarsi in altro luogo (esempio: si apre un Portale), l'investigatore perde o mantiene i due Segnalini Indizio?

R: No, non li perde. I due effetti "Resta qui" e "guadagna Segnalini Indizio" non sono da considerarsi interdipendenti. Se si aprisse un Portale, l'investigatore verrebbe trasportato, Bloccato, nei Mondi Esterni. La sua condizione Bloccato sostituisce quella "Resta Qui" ma i segnalini resteranno comunque in suo possesso.

D: Quando una carta dice "Appare un Portale ed un Mostro" quale delle due ha effetto prima?

R: Per primo apre il Portale, risucchiando eventuali investigatori presenti nel Luogo, dopo appare il Mostro. Un Mostro che appare in questo modo resta in gioco seguendo tutte le regole del caso.

D: Quando una carta dice "Appare un Portale ed un Mostro" si deve comunque aggiungere un Segnalino Fato sulla Tabella Fato del Grande Antico.

R: Sì. (ogni volta che si apre un portale deve essere messo un segnalino)

Portali ed i Mondi Esterni

D: Ricevo un Segnalino Esplorazione se, risolvendo un incontro nel primo spazio del Mondo Esterno, sono Perso nel Tempo e nello Spazio?

R: No

D: Ricevo un Segnalino Esplorazione se, entro nel primo spazio, supero l'incontro e poi sono rimandato ad Arkham?

R: Sì

D: Ricevo un Segnalino Esplorazione se, entro nel primo spazio, lancio Trova Portale e quindi ritorno ad Arkham?

R: Sì, in generale va considerato che tutte le volte che si ritorna ad Arkham da un Mondo Esterno, lo si considera Esplorato.

D: Per quale motivo un Investigatore viene Bloccato se gli si apre un Portale nella sua Locazione e non è Bloccato se vi entra volontariamente?

R: Se un investigatore non venisse Bloccato dall'apertura di un Portale, egli potrebbe attraversare i Mondi Esterni effettuando un solo incontro invece di due (come dovrebbe essere).

D: Se un investigatore fosse Bloccato nei Mondi Esterni ed egli per effetto di un incontro fosse rimandato ad Arkham, sarebbe ancora Bloccato?

R: Sì, il semplice tornare ad Arkham non risolve lo status Bloccato

D: Se un Portale con, per esempio, il simbolo "+" e questo venisse chiuso, si rimuovono anche i mostri con lo stesso segno presenti nei Sobborghi?

R: Sì, tutti i mostri presenti nei Luoghi, Strade, Cielo e Sobborghi di Arkham vengono rimessi nella riserva.

D: Cosa accade ad un Mostro che appare in un Luogo chiuso? Oppure se un Luogo chiude mentre dentro c'è un mostro ed un Portale? Il Mostro resta intrappolato nel Luogo?

R: Il Portale prende il posto del Luogo chiuso, il Segnalino Chiuso dovrà essere al di sotto del Segnalino Portale ad indicare la priorità. I Mostri possono uscire dal portale e non saranno dunque intrappolati. Gli investigatori potranno esplorare il portale, chiuderlo o sigillarlo. Una volta chiuso il portale la condizione di Luogo chiuso tornerà ad essere attiva, dunque eventuali mostri ed investigatori verranno spostati nella strada adiacente.

D: Quando un Investigatore riceve un Segnalino Esplorazione per il proprio Investigatore?

R: Un Investigatore riceve un Segnalino Indizio ogniqualvolta egli faccia ritorno da un Mondo Esterno ad Arkham, tramite un Portale collegato al mondo esplorato, di norma ciò avviene dopo essere entrati in un portale, esplorato entrambi gli spazi del Mondo Esterno e fatto rientro ad Arkham in un portale avente lo stesso nome del Mondo Esterno visitato. Come senso logico tutte le volte che si va nei Mondi Esterni e si fa ritorno ad Arkham si ottiene un Segnalino Esplorazione. Non lo si ottiene quando si è Persi nello Spazio o nel tempo.

D: Quando un Incontro prevede che si abbia un incontro nei Mondi Esterni, e quindi si faccia ritorno ad Arkham, cosa accade se in quell'incontro si fosse Bloccati?

R: Si, fa ritorno come di consueto e si è Bloccati

D: Quando un incontro nei Mondi Esterni si riferisce a "Il portale da cui sei entrato" ciò significa l'esatto portale oppure è possibile che significhi anche un altro portale verso lo stesso Mondo Esterno?

R: Indica l'Esatto Portale da cui s è entrati.

D: Un incontro negli Abissi dice "La Caverna si sdoppia" effettua un Tiro Fortuna. Se il risultato è 0-1 successo devi "spostarti nella Caverna Oscura" se ci fosse un altro portale (non necessariamente per l'abisso) l'investigatore potrebbe reclamare un Segnalino Esplorazione, sebbene la Carta non dica "Ritorna ad Arkham"?

R: No, questa deve essere considerata una uscita inaspettata dai Mondi Esterni e non permette di guadagnare il Segnalino Esplorazione.

D: Viene aggiunto un Segnalino Fato alla Tabella del Grande Antico, se dovendosi aprire un portale questo non può aprirsi per qualche motivo differente dall'essere un Luogo sigillato? (esempio in quel Luogo c'è Kate Winthorp e si innesca la sua abilità "Scienza!")?

R: No

Carte Mito

D: Se un investigatore ha ottenuto lo status di Sceriffo di Arkham è soggetto agli effetti della Carta Mito "Coprifuoco"? In poche parole, se egli rimane in una strada alla fine del suo turno, potrebbe venire arrestato?

R: No, egli ne sarebbe immune

D: Possono le Carte che coinvolgono i Mostri alla Università di Miskatonic ("Incrementata la Sicurezza Nel Campus" oppure "Flauto degli Dei Esterni") coinvolgere quei Mostri apparsi per effetto di "Terribile Esperimento"?

R: No. Quei Mostri non sono effettivamente sul tabellone; essi devono essere affrontati.

D: A cosa servono gli Indicatori di Attività? Sono correlati ad una qualche Carta di cui ho ignorato l'esistenza?

R: Gli Indicatori di Attività hanno il solo scopo di tenere a mente una data attività in quell'area. Hanno maggiore utilità in alcune Carte Mito Diceria, ma possono essere usati per qualsiasi altro scopo adeguato.

D: Possono le Carte Mito Ambiente coinvolgere anche gli investigatori che viaggiano nei Mondi Esterni? Considerato che molte carte specificano "in Arkham", potrebbe l'assenza di tale dicitura significare l'inclusione dei Mondi Esterni? In particolare, possono gli effetti di incremento della resistenza, derivanti da una Carta Mito Ambiente, modificare anche Mostri incontrati nei Mondi Esterni?

R: Si è esatto, se non è scritta espressamente la frase "in Arkham", tali modifiche si applicheranno anche nei Mondi Esterni.

D: Quando viene richiesto di pescare una Carta Mito, al di fuori della Fase dei Miti, si deve risolverla per intero, oppure si risolvono soltanto le istruzioni richieste?

R: Soltanto le istruzioni richieste, le altre verranno ignorate e la carta scartata.

D: Se un Abilità Speciale si attiva quando viene pescata una Carta Mito, come per "Abilità Mistica di Ghroth" (Araldo)[OK], quando si attiva? Si attiva anche se la carta venisse pescata allo scopo di ottenere informazioni ausiliarie, come per trovare un portale per un nuovo Servo di Glaaki (Mostro)[OD]?

R: Tale abilità si risolverà prima di qualsiasi istruzione imposta dalla Carta Mito. Affinché tale abilità possa attivarsi è necessario che una Carta Mito venga applicata per intero.

D: Quando è si risolve la Carta Mito "Parata del 4 Luglio" dove viene messo un investigatore se egli è espulso o sbarrato [MFN] da una Locazione nelle vie del mercato?

R: Immediatamente egli si dovrà spostare della minor distanza utile. Se per far ciò dovesse spostarsi di due spazi, il giocatore potrà decidere dove ricollocare il proprio investigatore.

D: Se un investigatore fallisce "Il Terribile Esperimento", mentre è in gioco la Carta Mito Ambiente "Piovono Cani e Gatti" ciò farebbe tornare nella riserva i Vampiri del Fuoco?

R: Si

D: Quando una Carta Mito riferisce "Rimettere tutti i Dhole e gli Ctoniani presenti ad Arkham nella riserva", quelli presenti nei Sobborghi, vengono inclusi in "in Arkham"?

R: No

D: L'effetto di una Carta Mito Ambiente, può sostituire altre regole di gioco oppure altri effetti di gioco?

R: Le Carte Mito Ambiente sostituiscono anche le altre Carte Mito eventualmente presenti. Le Carte Mito, modificano le eventuali regole ed eventualità di gioco.

D: Se appare un Segnalino Indizio, in Luogo dove c'è un Portale ed in quel Luogo c'è anche un investigatore provvisto di Segnalino Esplorazione, può quell'investigatore reclamare il Segnalino Indizio per se?

R: No, dove c'è un portale, semplicemente, il Segnalino Indizio non può apparire.

Mostri e Combattimento

D: Cosa accadrebbe qualora un combattimento dovesse giungere ad uno stallo? Ad esempio Michael McGlen non può lanciare abbastanza dadi per poter sconfiggere il Mostro, ed egli assorbe il danno inflitto dal Mostro grazie alla sua Abilità di Resistenza?

R: La sua Sanità Mentale scenderebbe immediatamente a zero ed egli diverrebbe Pazzo, cessando così il Combattimento

D: Nel caso in cui si dovessero affrontare due o più Mostri, per effetto di un incontro, devo pescarli dalla riserva assieme? Posso decidere in quale ordine affrontarli?

R: Esatto, i Mostri verranno pescati assieme e successivamente potrai decidere in quale ordine affrontarli

D: Il Regolamento dice che un investigatore non ingaggia un Mostro durante la sua Fase di Movimento di ritorno da un Mondo Esterno. Se lo desidera può affrontarlo?

R: Sì, egli fa ritorno ad Arkham nella sua Fase di Movimento, dunque se lo desidera può ingagiarlo. Se dovesse far ritorno ad Arkham in una Fase differente da quella del Movimento, dovrebbe necessariamente attendere la prossima Fase di Movimento.

D: Un investigatore termina il suo movimento in un Luogo o Strada che contiene sia un Mostro che un Segnalino Indizio. Avendo terminato il suo movimento, può l'investigatore raccogliere il Segnalino Indizio prima di ingaggiare il Mostro?

R: No, prima dovrà affrontare il Mostro, dopo potrà raccogliere il Segnalino Indizio.

D: Quando dura un Bonus di Combattimento conferito dalle Carte dell'Investigatore?

R: Ciò dipende dal tipo di arma o incantesimo che conferisce il bonus. Tutte le Armi ed Incantesimi ricadono sotto quattro categorie, di seguito spiegate:

- Armi Standard, laddove il testo indichi "+X al Combattimento", tale bonus permane fintanto che l'investigatore rispetti il numero di mani necessarie ad impiegare l'Arma. Essi possono essere adoperate per tutti i round e tutti i round, per tutti i combattimenti, di ogni turno.
- Armi Monouso, laddove sia indicato "+X al Combattimento (Scarta questa carta dopo l'uso)", tale bonus verrà applicato ad un solo tiro di Combattimento
- Armi a Raffica, laddove sia indicato "+X a quel Tiro (Esaurisci questa carta prima di effettuare il Tiro di Combattimento ed aggiungi +X a quel Tiro), in questo caso il bonus resterà soltanto per un Tiro di Combattimento. Durante la prossima Fase di Mantenimento egli potrà nuovamente disporne.
- Incantesimi, laddove le istruzioni della carta dicano "Lancia ed esaurisci per guadagnare +X ai Tiri di Combattimento fino alla fine di questo combattimento", esso resta fino alla fine di quel combattimento, fino a quando l'investigatore continuerà ad impiegare il sufficiente numero di mani. Se l'investigatore non adopererà il corretto numero di mani, l'incantesimo attivato cesserà immediatamente di funzionare. Dal momento in cui l'incantesimo necessita di essere esaurito, quell'incantesimo potrà durare per il combattimento contro soltanto un mostro. Durante la Battaglia finale si dovrà lanciare nuovamente l'incantesimo ad ogni Fase di Combattimento.

Abilità dei Mostri

D: Cosa accade se io pesco un Magro-Notturmo (Abilità Speciale, se fallisci un Test di Combattimento contro un Magro-Notturmo, tu vieni risucchiato attraverso il portale aperto più vicino) come un incontro nei Mondi Esterni?

R: Il Portale più vicino è da intendersi quello che ti riconduce ad Arkham, così se tu fallisci un Tiro di Combattimento, oppure un Tiro di Fuga, vieni immediatamente ricondotto ad Arkham e riceverai un Segnalino Esplorazione. In accordo con l'ambientazione i Magro-Notturmo, servitori di Nodens, talvolta aiutano gli investigatori.

D: Quando un Magro-Notturmo ti conduce ad un Portale, per effetto della sua abilità speciale, egli si muoverà fisicamente verso quel dato Portale, oppure resterà fermo dove è avvenuto lo scontro?

R: Resterà fermo nel Luogo, Strada o Mondo Esterno dove è avvenuto lo scontro.

D: Cosa accadrebbe nel caso in cui, per effetto dell'abilità speciale del Magro-Notturmo, dovessi essere condotto verso il portale aperto più vicino, ma nessun Portale è Aperto in questo momento? Notare che ciò potrebbe accadere nel qual caso la somma dei Trofei Portale posseduti dai Giocatori non fosse sufficiente alla vittoria.

R: Il Combattimento cesserebbe immediatamente senza alcun effetto.

D: Chi determina il movimento di un Segugio di Tindalos se due personaggi sono equidistanti dal Mostro?

R: Esattamente come accade per la regola dei Mostri Volanti, un Segugio di Tindalos si avventerà sull'Investigatore con valore di Furtività più basso; se i due Investigatori avessero un punteggio pari,

spetterà al Primo Giocatore decidere.

D: Quando un Mostro si muove verso "l'investigatore più vicino", e sul tabellone non ci sono investigatori, come muoverà?

R: Esso si avventerà sull'Investigatore con valore di Furtività più basso; se i due Investigatori avessero un punteggio pari, spetterà al Primo Giocatore decidere.

D: Le Resistenze/Immunità sia Fisiche che Magiche, possono proteggere anche dagli effetti secondari di un Arma, Oggetto o Incantesimo?

R: No, tale protezione si applica soltanto al Bonus di Combattimento concesso dall'Arma, Oggetto o Incantesimo.

D: L'abilità di Terremoto degli Ctoniani, può infliggere danni anche agli investigatori presenti nei Mondi Esterni?

R: No, soltanto a coloro che sono nei Luoghi o Strade di Arkham. Questo è uno dei rari casi in cui un investigatore è più al sicuro nei Mondi Esterni che su Arkham.

D: Le Armi possono essere adoperate contro "Il Faraone Nero" (Mostro Maschera) come di consueto?

R: Sì, perché tu stai comunque effettuando un Tiro di Combattimento.

Il Cielo ed i Mostri Volanti

D: Chiarite come si muovono i Mostri Volanti

R: Un Mostro Volante si muove secondo le seguenti regole:

- Il Mostro Volante si muove quando il simbolo ad esso correlato, viene indicato di muoversi durante la Fase dei Miti, come qualunque altro Mostro
- Un Mostro Volante non lascerà un Luogo o Strada occupato da un Investigatore
- Quando un Mostro Volante si muove egli lo farà nel Luogo o Strada adiacente che sia occupato da un Investigatore, se ciò non fosse possibile, verrà spostato nel Cielo.
- Quando un Mostro Volante, che si trova nel Cielo, viene chiamato a muoversi egli lo farà in direzione dell'Investigatore con il valore più basso di Furtività, che sia presente in una Strada di Arkham. Se ci fosse parità del valore di furtività di due o più Investigatori presenti in Strade di Arkham, deciderà il Primo Giocatore. Se nelle Strade di Arkham, non ci fosse nessun Investigatore, il Mostro Volante resterà nel Cielo.

D: Se una Scarica del Portale [OD,OK,CNB,OI,OM,GS] dovesse essere prevenuta da un qualsiasi effetto, i Mostri Volanti muoverebbero? Se Atlach-Nacha [OK] fosse l'Antico, potrebbero tutte le Carte Mito con un Portale far muovere i Mostri Volanti?

R: Sì ad entrambe.

D: Se il numero dei Mostri presenti in Arkham fosse al limite, ed un mostro in un tabellone di un espansione volasse in Cielo, cosa accadrebbe a quel Mostro?

R: Verrebbe spostato nei Sobborghi, il Cielo fa sempre parte di Arkham.

Sobborghi e Limiti di Mostri

D: E' possibile avere un esempio pratico di come funzionano i Sobborghi ed il Limite dei Mostri?

R: Il Limite dei Mostri ad Arkham è pari a 3+ il numero degli investigatori in gioco. Se un qualsiasi effetto o circostanza dovesse incrementare il numero di mostri sul tabellone, questi dovranno essere spostati nei Sobborghi. Quando anche il numero dei Mostri nei Sobborghi è eccessivo, i Mostri

dovranno essere rimessi nella riserva ed il Livello di Terrore aumentare di 1. Il Numero Massimo di Mostri che possono essere presenti nei Sobborghi è pari a 8- il numero degli investigatori.

Esempio: In una partita 3 investigatori il Limite dei Mostri ad Arkham è 6 (3+ 3 investigatori) ed il massimo numero di Mostri che possono stare nei Sobborghi è 5 (8- 3 investigatori). Ci sono 3 Portali Aperti sul Tabellone, 6 Mostri ad Arkham (Strade, Luoghi e Cielo) e 4 Mostri nei Sobborghi. Durante la Fase dei Miti viene pescata una Carta che indica l'apertura di un Portale in una delle 3 locazioni dove è già presente un Portale, quindi si dovranno pescare e posizionare 3 Mostri (Orda di Mostri). Si dovranno collocare i Mostri uno alla volta, quindi non potendo posizionarli ad Arkham per il raggiunto limite massimo, si dovrà posizionarlo nei Sobborghi. Il Livello è 4 e sale a 5, il massimo. Il secondo dei tre mostri finirà ugualmente nei Sobborghi che però questa volta raggiungeranno quota 6 Mostri, sforeranno, ed i 6 Mostri dovranno essere ricollocati nella Riserva ed il Livello di Terrore aumentato di 1. Adesso posizioneremo il Terzo ed ultimo Mostro che potrà essere messo nei sobborghi, adesso vuoti a seguito dell'Incremento di Terrore.

Poteri del Grande Antico

D: Il Potere "Venti Glaciali" di Ithaqua dice "Tutte le Carte Mito Tempo Atmosferico sono scartate senza applicarne gli effetti speciali". Cosa accade quando è in gioco una Carta Mito Ambiente non Tempo Atmosferico e si pesca durante la Fase dei Miti una Carta Mito Ambiente Tempo Atmosferico?

R: Innanzitutto la Carta Mito Ambiente Non Tempo Atmosferico presente in gioco prima della pesca della Carta Mito Ambiente Tempo atmosferico non deve essere scartata. Eseguite la normale Fase di Mantenimento della Carta Mito come di consueto (Portale, Indizio, Movimento dei Mostri) ma ignorate il restante testo e quindi scartate quella carta.

D: Il Potere "La Chiave ed il Portale" di Yog-Sothoth dice "La difficoltà per chiudere o sigillare un Portale è incrementata di 1" ciò significa che per sigillare il Portale dovrò spendere 6 Segnalini Indizio?

R: No, significa che occorreranno 2 successi invece di 1 per chiudere o sigillare il Portale.

Combattere con il Grande Antico (Battaglia Finale)

D: Durante il Combattimento Finale gli Investigatori possono avere diritto ad una Fase di Mantenimento completa, oppure è limitata? Se Sì, in quale modo è Limitata?

R: Si ha diritto ad una piena Fase di Mantenimento senza alcun vincolo o limite

D: Durante la Battaglia come funzionano i successi cumulativi contro il Grande Antico?

R: Per sconfiggere il Grande Antico occorre infliggergli tanti successi quanti sono i Segnalini Fato della Tabella del Grande Antico, moltiplicato per il numero degli investigatori. Se si fronteggia Yig (Tabella fato da 10 segnalini) in 4 investigatori occorrerà infliggere 40 successi. Per comodità ogni 4 successi effettuati dagli investigatori, si rimuove un segnalino fato; rimosso l'ultimo e Yig verrà sconfitto. Se i quattro investigatori alla fine del loro round di combattimento, avranno ottenuto tutti assieme 9 successi, si rimuoveranno 2 segnalini fato e si terrà d'acconto 1 successo da impiegarsi il round seguente.

D: Quando inizia la Battaglia Finale contro Ithaqua in che modo devo effettuare i tiri per determinare se perdo gli oggetti o meno? Devo tirare per ciascun oggetto un dado e valutarne successo o perdita, oppure tirare tutti i dadi per quanti oggetti e dunque scartarne tanti per quanti sono i fallimenti?

R: Si deve fare un tiro per ciascun oggetto, se è un successo si mantiene l'oggetto, se è un fallimento lo si scarta.

D: Gli oggetti che sono immuni al furto od alla perdita, lo sono anche all'abilità iniziale di Ithaqua?

R: Si

D: L'abilità "Agitare nel Sonno Millenario" ed i modificatori che ne conseguono, cessano di essere applicati quando il Grande Antico si risveglia?

R: Tale Abilità e tali modificatori vengo sempre applicati, anche durante la Battaglia Finale

D: Le Regole Base prevedono che all'inizio della Battaglia Finale si finisce di percepire denaro. Essendo alcune Armi attivate o riutilizzabili dietro spesa di denaro, questa restrizione si applica ancora?

R: Si, certamente

D: Durante la Battaglia Finale i personaggi sono considerati essere nella stessa posizione al fine di abilità speciali e lo scambio?

R: Si

D: L'Oggetto Unico "Statua Guardiania" dice "...può altrimenti cancellare l'intero attacco di un Grande Antico per un turno". Cosa accade per quei Grandi Antichi che hanno un modificatore di Tiro di Abilità decrescente, la cancellazione si conta anche in questo computo?

R: Il Modificatore decresce comunque

Miscellanea

D: Se una carta dice "Perdi il tuo prossimo turno", ciò significa che perdi tutto, incluso la Fase di Mantenimento?

R: Si, tutte le Fasi, eccetto la Fase dei Miti. Notare che questo differisce da "Resta qui il prossimo turno" che significa essere Bloccati.

D: Quando un personaggio può effettuare un Azione durante una Fase? Per esempio se un personaggio con alleato "Duke" (Scarta questa carta per riportare al massimo la sanità mentale) pesca un incontro ed egli deve lanciare un dado e perdere quel numero di punti di sanità mentale, quando può scartare "Duke" per recuperare la sanità mentale?

R: Egli può scartare Duke dopo aver effettuato il tiro e questo non lo abbia reso Pazzo. E' possibile scartare questa carta in qualsiasi Fase, purché le condizioni siano rispettate. Certamente una volta che un incontro è stato pescato esso deve essere risolto prima di poter effettuare altre azioni. Così nel caso di Duke tu puoi scartarlo Prima di pescare l'incontro oppure dopo, ma in questo caso devi essere nella condizione di poterlo fare, se diventi Pazzo non puoi scartarlo. Armatura Magica costituisce un'eccezione a questo principio perché si intende il suo utilizzo in risposta ad una perdita di Resistenza, così come l'Incantesimo Premonizione [MFN] costituisce una seconda eccezione.

D: Come funziona il "tirare nuovamente un dado"? Puoi ritirare tutti i dadi del Tiro di Abilità con o senza eventuali dadi aggiuntivi dati dalla spesa di Segnalini Indizio?

R: Si ritirano tutti i dadi adoperati per il Tiro Abilità ad esclusione di quelli aggiunti con i segnalini indizio.

D: Posso raccogliere gli indizi presenti in un luogo, durante la Fase di Mantenimento, quando sono di rientro dalla zona Perso nello Spazio e nel Tempo?

R: No

D: Posso raccogliere indizi da un luogo in cui sono giunto per effetto di un incontro?

R: No

D: Come si risolve un incontro che dice "Il tuo turno termina"?

R: L'investigatore non farà nulla, fino al sopraggiungere della Fase dei Miti

D: "Costo" e "Sacrifica" sono sinonimi?

R: Sì, il Sacrificio è un Costo

D: Cosa accade se si finisce la disponibilità nella scorta di Segnalini Indizio?

R: I Segnalini Indizio sono da considerarsi infiniti ed il numero di segnalini fisici soltanto un limite logistico. E' possibile tenerne traccia in qualsiasi modo sia conveniente, anche scrivendone il numero su un foglio

D: Posso fallire volontariamente un Tiro, oppure ignorare l'eventuale successo?

R: No

D: Se un incontro dispone il pagamento di un costo, ma si è nell'impossibilità di pagarlo, questa condizione si considera superata?

R: No, è sempre necessario soddisfare i pagamenti richiesti per attivare una data conseguenza.

D: Quando per effetto del risveglio di un Grande Antico un investigatore viene Divorato, il Giocatore potrà pescare un nuovo investigatore?

R: No, l'investigatore divorato è rimosso dal gioco ed il numero dei successi necessari non verrà modificato, ma dovrà tener conto dell'investigatore divorato.

D: Quando si rientra in gioco con un nuovo investigatore, dopo che il precedente è stato divorato, a quale punto del gioco posso incominciare?

R: Con l'inizio del Turno seguente