

# Errata

## Carte

[Nella edizione italiana queste carte sono state corrette.]

Flesh Ward [Armatura Magica] (Incantesimo) dovrebbe avere un costo in Sanità Mentale di 1, e il testo dovrebbe dire “Qualunque Fase: Lancialo ed esauriscilo per ignorare tutte le perdite di Resistenza che ti sono inflitte da una singola fonte. Scarta questa carta se il Grande Antico si risveglia.”

Healing Stone [Pietra Guaritrice] (Oggetto Unico): dovrebbe costare \$8 ed includere il testo “Scarta questa carta se il Grande Antico si risveglia”.

Lantern [Lanterna] (Oggetto Comune) dovrebbe costare \$3 e il suo testo dovrebbe essere “+1 ai tiri di Fortuna”.

## Schede investigatore

[Nella edizione italiana le Schede investigatore sono state corrette]

Jenny Barnes dovrebbe iniziare con una dotazione di 2 Oggetti Comuni piuttosto che 1;  
Bob Jenkins dovrebbe iniziare con \$9 invece di \$8

## Modifiche alle regole e Chiarimenti

### Preparazione del gioco

(pag. 5 Regolamento Inglese, pag. 6 Regolamento Italiano)

Se, durante il passo 14 della Preparazione del Gioco, viene pescata una carta Diceria, il primo giocatore deve scartarla e pescare ancora finché non pesca una carta Miti che non sia una Diceria.

[Corretto nella edizione Italiana.]

### Fase di Mantenimento

(pag. 6 Regolamento Inglese, pag. 6 Regolamento Italiano)

Le carte Bless, Curse, Bank Loan e Retainer [Benedizione, Maledizione, Prestito Bancario e Rendita] non necessitano di un tiro di Mantenimento nella prima Fase di Mantenimento successiva al momento in cui un investigatore le ha acquisite.

[Corretto nella edizione Italiana.]

### Incontri ad Arkham

(pagg. 8-9 Regolamento Inglese, pag. 9 Regolamento Italiano)

Se un investigatore viene risucchiato in un portale che appare in seguito a un incontro (come, per esempio, “Appare un portale!” oppure “Appaiono un mostro e un portale!”), egli è bloccato, proprio

come se fosse stato risucchiato in un portale durante la Fase dei Miti (si veda “Portali che Si Aprono sugli Investigatori” a pag. 11 Reg. Ita.)

[Corretto nella edizione Italiana.]

### **Aprire un Portale e Generare i Mostri**

(pag. 9 Regolamento Inglese, pag. 10 Regolamento Italiano)

Quando si apre un portale in un Luogo in cui non vi sia Segno degli Antichi né portale aperto e gli investigatori sono 5 o più, il primo giocatore deve pescare e piazzare 2 segnalini Mostro invece di 1.  
[Corretto nella edizione Italiana.]

Se, all’inizio della Fase dei Miti, il primo giocatore pesca una carta Miti che indica un Luogo in cui è già presente un portale, un mostro emerge da ogni portale aperto in quel momento sul tabellone. Questo avvenimento si chiama ondata di mostri. Quando si verifica un’ondata di mostri, il numero di mostri pescati e piazzati è pari al maggiore fra il numero di portali aperti e il numero dei giocatori. Quando si piazzano i mostri, essi vanno piazzati in maniera più equa possibile nei diversi portali aperti; nessun portale dovrebbe avere piazzati su di sé più mostri del portale da cui si è originata l’ondata di mostri di questo turno. Il primo giocatore pesca a caso segnalini Mostro dalla riserva dei mostri, e li piazza su ogni luogo con un portale aperto. Se ci sono più mostri da piazzare di quanto permesso dal limite dei mostri (si veda “Limite di Mostri e Sobborghi” a pag. 20 regolamento Italiano), i giocatori dovranno decidere dove questi saranno piazzati. I giocatori devono prendere la decisione prima che i mostri vengano pescati dalla riserva dei mostri. Se i giocatori non si accordano su dove mettere i mostri, deciderà il primo giocatore.

*Esempio: Ci sono 3 portali aperti (alla Caverna Oscura, al Dipartimento di Scienze e all’Isola Inesplorata), 7 giocatori e nessun mostro in gioco quando viene pescata una carta Miti che apre un portale alla Caverna Oscura. Si ha quindi un’ondata di mostri: si pescano 7 mostri dalla riserva e li si piazza sui portali aperti. Essi vanno distribuiti il più equamente possibile, quindi ciascuno dei 3 portali riceve 2 mostri e il settimo mostro viene piazzato alla Caverna Oscura, dove è avvenuta l’ondata di mostri. Ora essa ha 3 mostri, mentre gli altri 2 portali aperti hanno 2 mostri ciascuno.*  
[Corretto nella edizione Italiana.]

### **Limiti alle Armi e agli Incantesimi**

(pag. 15 Regolamento Inglese, pag. 18 Regolamento Italiano)

Un incantesimo o un’arma che fornisce un bonus (anche se questo dura solo fino alla fine del combattimento) continua a fornire tale bonus solamente finché vi si dedica il numero di mani richiesto. Potete scegliere di cambiare armi/incantesimi nei round di combattimento successivi, ma, non appena “lasciate” un incantesimo o un’arma, esso smette di darvi i suoi bonus. Allo stesso modo, gli incantesimi che vengono recuperati (come per esempio all’inizio di ogni round di combattimento nella Battaglia Finale) cessano di funzionare e devono essere lanciati di nuovo.  
[Corretto nella edizione Italiana.]

### **Stato dell’Investigatore**

(pag. 18 Regolamento Inglese, pag. 19 Regolamento Italiano)

Se sia la Sanità Mentale che la Resistenza di un investigatore vengono ridotte a 0 nello stesso momento, l’investigatore viene divorato.

Se la Sanità Mentale o la Resistenza massima di un investigatore vengono ridotte a 0, l'investigatore viene divorato.

[Corretto nella edizione Italiana.]

### **La Tabella del Terrore**

(pag. 18 Regolamento Inglese, pag. 20 Regolamento Italiano)

Quando il livello di terrore ha raggiunto 10, ogni volta che aumenta ulteriormente (per esempio a causa dell'abilità speciale di una carta Miti), invece di spostare il segnalino della Tabella del Terrore, aggiungete un segnalino Fato sulla Tabella del Fato del Grande Antico per ogni punto di cui deve aumentare il livello di terrore.

[Corretto nella edizione Italiana.]

### **Il Grande Antico si Risveglia!**

(pagg. 18-19 regolamento Inglese, pag. 22 Regolamento Italiano)

Il Grande Antico si risveglia non appena bisogna pescare un mostro dalla riserva dei mostri, ma essa non ne contiene più.

Il Grande Antico si risveglia anche quando il livello di terrore ha raggiunto il 10 e inoltre c'è in gioco un numero di mostri pari ad almeno il doppio del normale limite di mostri (per esempio, 16 mostri in una partita a 5 giocatori).

[Corretto nella edizione Italiana.]

### **La Battaglia Finale**

(pag. 19 Regolamento Inglese, pag. 22 Regolamento Italiano)

Prima che inizi la battaglia finale, scartate tutte le carte Ambiente e Diceria attive. Inoltre, appena inizia la battaglia finale, gli investigatori non guadagnano più denaro, e non devono più effettuare i tiri per le Rendite e i Prestiti Bancari.

[Corretto nella edizione Italiana.]

### **Incontri con i Mostri**

(pag. 20 Regolamento Inglese, pagg. 22-23 Regolamento Italiano)

Molti incontri riportano "Appaiono un mostro e un portale!". In questo tipo di Incontri, sia il mostro che il portale rimangono sul tabellone. Tuttavia, molti altri incontri indicano che appare solo un mostro. Per esempio, uno degli incontri nella Caverna Oscura riporta "Appare un mostro!", e uno degli incontri della Trattoria da Hibb afferma "Appare un mostro orribile". Quando durante un incontro appare un mostro ma non un portale, il mostro non rimane sul tabellone. Se viene sconfitto tale mostro, i giocatori possono reclamarlo come trofeo (a meno che eventuali abilità speciali non lo impediscano). Altrimenti esso torna nella riserva dei mostri, a prescindere dal fatto che l'investigatore gli sia sfuggito, sia svenuto oppure impazzito.

[Corretto nella edizione Italiana.]

# Domande Poste Frequentemente

## Il Cielo e i Mostri Volanti

**D:** Vorrei dei chiarimenti riguardo al movimento dei mostri volanti.

**R:** I mostri volanti si muovono seguendo le seguenti regole:

1. I mostri volanti si muovono esclusivamente quando il loro simbolo è riportato sulla carta Miti pescata in quel turno, esattamente come tutti gli altri mostri.
2. I mostri volanti non si spostano da uno spazio che già contiene un investigatore.
3. Quando un mostro volante che si trova in una strada o in un luogo muove, esso si sposta in una strada collegata in cui si trova un investigatore. Se non vi sono strade collegate occupate da investigatori, si muove verso il Cielo.
4. Quando un mostro volante che si trova in Cielo muove, esso si sposterà in una qualsiasi strada contenente un investigatore. Se più investigatori si trovano in strada, il mostro piomberà sull'investigatore con il valore Furtività più basso. Se più investigatori su strada hanno lo stesso valore furtività, sarà il primo giocatore a decidere su quale investigatore il mostro piomberà. Se non ci sono investigatori sulle strade, il mostro rimarrà in Cielo.

## I Sobborghi e il Limite di Mostri

**D:** Vorrei un esempio su come funzionano i Sobborghi e il Limite ai Mostri.

**R:** Il limite di mostri è uguale al numero dei giocatori più 3. Se, piazzando un mostro sul tabellone, il numero di mostri eccedesse il limite di mostri, tale nuovo mostro non va piazzato sul tabellone ma nei Sobborghi. Quando i sobborghi sono troppo pieni, il livello di terrore va aumentato di 1 e tutti i mostri nei sobborghi ritornano nella riserva dei mostri.

Il massimo numero di mostri che possono essere presenti nei sobborghi senza alzare il livello di terrore è pari a 8 meno il numero di giocatori (come indicato nella tabella a pag.18 del Regolamento Inglese e a pag.13 del Regolamento Italiano).

Esempio: in una partita con 3 giocatori il limite di mostri è 6 e il massimo numero di mostri nei Sobborghi è 5. Ci sono 3 portali aperti sul tabellone, 6 mostri ad Arkham e 4 mostri nei Sobborghi. Durante la fase dei Miti, peschi una locazione che ha già un portale aperto e quindi, per la regola ondata di mostri, devi pescare 3 nuovi mostri. I primi due mostri estratti vanno piazzati nei sobborghi. Poiché viene superato il massimo numero di mostri nei sobborghi, il livello di terrore aumenta di uno e tutti i mostri presenti nei sobborghi ritornano nella riserva dei mostri. Il terzo mostro viene pescato e posto nei sobborghi.

## Luoghi

**D:** Se una carta causa la chiusura temporanea di un luogo, cosa accade ai mostri e agli investigatori presenti in quella locazione?

**R:** Essi sono immediatamente spostati in strada cose se il luogo fosse stato chiuso definitivamente.

**D:** Come funzionano esattamente le abilità speciali dei luoghi?

**R:** L'investigatore può usare l'abilità speciale di un luogo (stampata sul tabellone accanto al Luogo stesso) invece di estrarre una carta incontro per quella locazione durante la Fase Incontri ad Arkham.

Se l'investigatore decide di avvalersi dell'abilità speciale del luogo in cui si trova, egli deve rispettare i requisiti riportati nel testo stampato sul tabellone (ad esempio deve possedere i \$

richiesti. Altri requisiti possono includere un determinato di numero di segnalini Indizio, trofei portale, trofei mostri...). In altre parole, gli investigatori non possono attivare un'abilità speciale di un luogo se non possono risolverla.

**D:** Quando si spendono trofei mostro, vanno conteggiate le modifiche alla Resistenza attive in quel momento?

**R:** Sì, va usata la Resistenza modificata. Questo bonus si applica alla Resistenza di ogni trofeo mostro speso in qualsiasi locazione.

**D:** Ma gli investigatori non potrebbero semplicemente stazionare ogni turno nella Bottega delle Curiosità e comprare i 4 segni degli antichi?

**R:** Se un investigatore fa acquisti nella Bottega delle Curiosità o nello Spaccio Generale, egli deve acquistare uno dei 3 oggetti pescati se possiede abbastanza denaro da corrisponderne il costo. Gli altri due oggetti pescati vengono posti in fondo al mazzo. Ciò rende molto più difficile la ricerca, all'interno del mazzo Oggetti Unici, dei segni degli antichi.

### **Incontri ad Arkham**

**D:** Se una carta Luogo permette ad un investigatore di spostarsi in un'altra locazione ed avere lì un altro incontro, cosa succede se tale locazione ha già un portale e/o un mostro su di essa?

**R:** Prima di tutto, l'investigatore deve Sfuggire o Combattere ogni mostro presente sulla locazione. Se ha successo, l'investigatore ha una normale fase di Incontri ad Arkham seguendo, a seconda del caso, le istruzioni "Nessun Portale" o "Portale" riportate alla pag. 9 del Regolamento Italiano (pagg. 8-9 del Regolamento Inglese).

**D:** Quando una carta Luogo riporta "Appaiono un portale e un mostro!", quale dei due eventi è risolto per primo?

**R:** Appare per primo il portale, ed ogni investigatore presente in quella locazione è risucchiato in esso. Quindi appare il mostro. Mostri che appaiono come il risultato di questo tipo di incontri restano sul tabellone, contano ai fini del limite dei mostri, possono essere piazzati nei sobborghi etc.

**D:** Quando una carta Luogo riporta "Appaiono un mostro e un portale!", viene aggiunto un segnalino alla tabella del fato?

**R:** Sì.

**D:** Un incontro, quando fallito, riporta che l'investigatore deve "stare fermo per 2 turni e guadagnare 2 segnalini indizio". Se prima che i 2 turni siano trascorsi in quella locazione appare un nuovo portale che porta l'investigatore in un Mondo Esterno, l'investigatore perde i 2 segnalini Indizio?

**R:** No. L'investigatore riceve immediatamente i 2 segnalini Indizio non appena accetta di soddisfare i requisiti dell'incontro. Se nel frattempo si apre un portale, l'investigatore è risucchiato in esso e rimane bloccato nell'Altro Mondo. Egli non è più obbligato a saltare due turni se viene risucchiato durante il primo dei due – la nuova condizione (essere bloccato nel Mondo Esterno) è attiva.

### **Portali e Mondi Esterni**

**D:** Se entro nel primo spazio di un mondo Esterno, ho un incontro e mi perdo nello Spazio e nel Tempo, ricevo un segnalino Esplorazione?

**R:** No.

**D:** Se entro nel primo spazio di un mondo Esterno, ho un incontro e vengo rimandato ad Arkham, ricevo un segnalino Esplorazione?

**R:** Sì.

**D:** Se entro nel primo spazio di un mondo Esterno, lancio l'incantesimo "Trova Portale" e torno ad Arkham, ricevo un segnalino Esplorazione?

**R:** Sì. In generale, ogni volta che "ritorni ad Arkham", riappari nel portale collegato al Mondo Esterno da te visitato e guadagni il segnalino Esplorazione.

**D:** Perché un investigatore è Bloccato quando un portale si apre nella sua locazione ma non lo è se entra in un portale seguendo la normale procedura?

**R:** Se l'investigatore che si trova in una locazione dove appare un portale non fosse Bloccato, egli avrebbe la possibilità di attraversare il Mondo Esterno facendo un solo "Incontro nei Mondi Esterni" invece dei due incontri necessari normalmente.

**D:** Se un investigatore è Bloccato in un Mondo Esterno e pesca un incontro che lo riporta ad Arkham, egli è ancora Bloccato quando ritorna?

**R:** Sì, ritornare ad Arkham non ha effetto sulla sua condizione di Bloccato.

**D:** Se viene chiuso un portale con il segno +, vengono rimossi anche i mostri con il simbolo + che si trovano nei Sobborghi?

**R:** Sì. Tutti i mostri che hanno lo stesso simbolo di un portale che viene chiuso o sigillato vengono rimessi nella riserva dei mostri, anche quelli che si trovano nei Sobborghi.

**D:** Cosa succede ad un mostro che emerge da un portale che appare in una locazione chiusa? E cosa succede se una locazione chiude mentre ci sono un mostro e un portale su di essa? Il mostro resta intrappolato nella locazione chiusa?

**R:** Il portale prende il posto della locazione. In questo modo, quando il portale è aperto, non vi è alcuna locazione chiusa all'interno della quale il mostro possa rimanere "intrappolato". Per ricordarlo, posiziona il segnalino Portale sopra il segnalino Chiuso in modo da coprirlo. Quando il portale verrà chiuso, risolvi gli effetti della locazione chiusa – ad esempio, qualsiasi mostro o investigatore che si trova in quella locazione viene immediatamente spostato in strada.

## **Carte Investigatore**

**D:** Se scarto una carta come pagamento di un costo di un altro effetto (ad esempio per Superare la Diceria "Le Stelle Sono Propizie"), ricevo i normali benefici che otterrei scartando quella particolare carta (ad esempio l'Alleato Duke può essere scartato per riportare immediatamente la mia Sanità Mentale al massimo)?

**R:** No. Se scarti una carta per pagare un costo di qualsiasi tipo, non ottieni nessun beneficio aggiuntivo.

**D:** Gli Incantesimi sono considerati Oggetti? Si possono scartare Incantesimi quando un incontro ti costringe a scartare Oggetti?

**R:** Sì. Gli Incantesimi sono considerati Oggetti a tutti gli effetti. Ciò potrebbe sembrare non aderente all'ambientazione del gioco ma serve per non complicare eccessivamente le cose.

**D:** La carta Abilità Furtività (e tutte le altre carte Abilità) riporta in grassetto "+1 Furtività" e, in carattere normale, "Quando spendi un segnalino Indizio per aggiungere dadi a un tiro di Furtività, aggiungi un dado bonus in più." Queste due diciture sono due bonus separati o, semplicemente, il testo in caratteri normali è una spiegazione del testo in grassetto?

**R:** Rappresentano due bonus differenti. La carta Furtività ti dà un bonus permanente di 1 al tuo valore Furtività e, in più, la capacità di aggiungere un ulteriore dado ai tiri di Furtività ogni volta che spendi un segnalino Indizio.

**D:** Per spostarti usando l'”Auto di Pattuglia” sei obbligato a trovare un percorso libero da mostri oppure, semplicemente, riposizioni l'investigatore nella locazione scelta?

**R:** Riposizioni l'investigatore nella locazione scelta senza preoccuparti dei mostri che si trovano sul percorso. Comunque, se il tuo movimento inizia o finisce in locazioni in cui sono presenti mostri, essi devono essere sfuggiti come nel movimento normale.

**D:** Per usufruire delle abilità speciali della “Croce” e della “Frusta” sono obbligato ad utilizzarle in combattimento?

**R:** No. Nel caso specifico di queste due carte, non sei obbligato ad utilizzarle in combattimento per usufruire delle loro rispettive abilità secondarie.

**D:** Esattamente, quando si può lanciare “Armatura Magica”?

**R:** Quando stai per perdere 1 o più punti di Resistenza, puoi lanciare “Armatura Magica” per prevenire questa perdita. Per esempio, puoi prevenire una perdita di Resistenza derivante da un singolo tiro di Combattimento fallito. L'incantesimo, però, non rende l'investigatore immune ad ulteriori danni provenienti da quella fonte successivamente, esso ha effetto solo una volta.

**D:** I personaggi nei Mondi Esterni non ricevono punti movimento. Ma se l'investigatore che si trova in un Mondo Esterno possiede un oggetto che fornisce punti movimento (come la moto o il Rubino di R'lyeh) può l'investigatore usare un altro oggetto che richiede la spesa di punti movimento (come il Necronomicon)?

**R:** No. Mentre ti trovi nei Mondi Esterni non puoi ricevere punti movimento né usare oggetti che richiedono la spesa di punti movimento.

### **Abilità degli Investigatori**

**D:** L'abilità “Mente Salda” (riduzione di 1 a tutte le perdite di Sanità) del professor Harvey Walters si applica anche al lancio di incantesimi?

**R:** No. L'abilità del professore si applica alle perdite e non ai costi di Sanità Mentale. La stessa distinzione si applica all'abilità “Costituzione Robusta” del gangster “Michael McGlen”.

**D:** Cosa succede quando i personaggi che pescano carte extra in alcune locazioni (come Darrell Simmons per gli Incontri ad Arkham e Gloria Goldberg nei Mondi Esterni) hanno un incontro che li obbliga a pescare 2 carte e sceglierne una da incontrare?

**R:** Quando devono pescare 2 carte e sceglierne 1, questi investigatori pescano un'ulteriore carta extra – ciò significa che pescano 3 carte e ne scelgono una da incontrare.

### **Carte Miti**

**D:** Anche il Vice Sceriffo è soggetto alla carta Miti “Coprifuoco”? - In altre parole, se il Vice Sceriffo resta in strada alla fine del suo turno, può essere mandato in prigione?

**R:** No. Il Vice Sceriffo non è soggetto alla penalità riportata nella carta “Coprifuoco”.

**D:** Le carte che influenzano i Mostri nella Miskatonic University (come la carta Miti “Incrementata la Sicurezza nel Campus!” o la carta Oggetto Unico “Flauto degli Dei Esterni”) influenzano anche i mostri generati dalla carta Miti “Il Terribile Esperimento”?

**R:** No, questi mostri non si considerano piazzati sul tabellone; possono solo essere combattuti come se lo fossero.

**D:** A che servono i segnalini Attività?

**R:** I segnalini Attività servono solo a ricordare l'azione che si sta svolgendo in una determinata locazione. Per lo più sono usati per segnalare dove è attiva una Diceria, ma, allo stesso modo, possono essere usati anche per ricordare altre attività innescate da carte Miti.

### **Abilità dei Mostri**

**D:** Cosa succede se tu peschi un Magro-notturno (abilità speciale: se fallisci un tiro di Combattimento contro un Magro-notturno, vieni condotto nel più vicino portale aperto e trasportato in esso) come un Incontro nei Mondi Esterni?

**R:** Il portale più vicino è il portale da cui sei partito ad Arkham, quindi ritorni immediatamente ad Arkham e guadagni un segnalino "Esplorazione". In accordo con l'ambientazione, i Magri-notturni, essendo servitori di Nodens, di tanto in tanto aiutano gli investigatori.

**D:** Chi decide dove si sposta un Segugio di Tindalos se due investigatori, equidistanti da esso, sono anche i più vicini al Segugio?

**R:** Il segugio si muoverà verso l'investigatore con il valore di Furtività più basso, allo stesso modo dei mostri volanti. In caso di ulteriore parità, sceglie il primo giocatore.

**D:** L'Immunità/Resistenza Fisica/Magica previene gli effetti secondari di un'arma o di un incantesimo Fisico/Magico?

**R:** No. Queste abilità dei mostri non fanno altro che ridurre e/o eliminare il bonus al tiro di Combattimento fornito da un'arma. Queste abilità dei mostri non hanno alcun effetto sulle altre abilità degli oggetti.

**D:** L'abilità degli Ctoniani di infliggere perdite di Resistenza invece di muoversi ha effetto anche sugli investigatori che si trovano nei Mondi Esterni?

**R:** No, gli Ctoniani creano un terremoto che colpisce solo Arkham e gli investigatori che ivi si trovano. Questa è una delle poche occasioni in cui gli investigatori sono maggiormente al sicuro nei Mondi Esterni.

### **Poteri del Grande Antico**

**D:** Il potere "Venti Glaciali" di Ithaqua dice "Tutte le carte Tempo Atmosferico vengono scartate senza applicarne gli effetti". Cosa succede in una partita contro Ithaqua se, essendo già in gioco una carta Ambiente non di tipo Tempo Atmosferico, viene pescata una carta Miti con un effetto Ambiente (Tempo Atmosferico)?

**R:** Non sostituire o scartare la carta Ambiente non di tipo Tempo Atmosferico. Segui la porzione di mantenimento base (portale, indizi, movimento dei mostri) della carta Ambiente (Tempo Atmosferico) appena pescata, ma ignora la sua abilità speciale e quindi scartala.

**D:** Il potere "La Chiave e il Portale" di Yog-Sothoth dice che "la difficoltà per chiudere o sigillare un portale aumenta di 1". Ciò significa che sono necessari 6 segnalini Indizio per sigillare un portale?

**R:** No. Significa semplicemente che sono richiesti 2 successi sul tiro Arcano o Lotta per chiudere i portali.

### **Combattere il Grande Antico**



**D:** Durante il combattimento contro i Grandi Antichi, gli investigatori hanno diritto a una fase di Mantenimento completa oppure la fase di Mantenimento è in qualche modo limitata durante la battaglia finale?

**R:** Gli investigatori hanno diritto ad una fase di Mantenimento completa.

**D:** In combattimento contro un Grande Antico, come funzionano i successi cumulativi durante il passaggio “Attacco degli Investigatori”?

**R:** Per sconfiggere il Grande Antico, gli investigatori devono totalizzare un numero di successi uguale al numero dei giocatori moltiplicati per il numero di segnalini fato sul Grande Antico. Quindi, se gli investigatori combattono contro Yig (la cui tabella del fato ha 10 segnalini), essi hanno bisogno di 40 successi per vincere. Per ogni 4 successi totalizzati, gli investigatori rimuovono 1 segnalino fato. Se, ad esempio, nel primo round di combattimento i giocatori totalizzano 9 successi, essi rimuovono 2 segnalini fato e conservano 1 successo per il prossimo round di combattimento.

**D:** All'inizio della battaglia contro Ithaqua, come si tira per vedere se vengono persi oggetti? Si sceglie un oggetto alla volta e si tira per vedere se viene perso oppure si tirano tutti i dadi assieme e quindi si scelgono gli oggetti persi?

**R:** Si tira separatamente per ogni oggetto.

## **Miscellanea**

**D:** Come, dove e quando gli investigatori possono scambiare oggetti?

**R:** Gli investigatori possono scambiare oggetti in ogni momento in cui si trovano nella stessa locazione eccetto durante il combattimento. Essi possono scambiare oggetti prima, durante e dopo il movimento quindi scambiare oggetti è un'azione che non pone termine al movimento. Essi possono scambiare Oggetti Comuni, Oggetti Unici, Denaro e Incantesimi. Essi non possono scambiare segnalini Indizi, Alleati, Trofei Mostro e Trofei Portale.

**D:** Se una carta ti dice “perdi il prossimo turno”, devi saltare tutte le fasi incluso il Mantenimento?

**R:** Sì. Nota che perdere il prossimo turno è diverso da “stai qui il prossimo turno”, che significa solo che si è Bloccati.

**D:** Quand'è che gli investigatori possono compiere azioni durante una fase?

Per esempio, se un giocatore con l'alleato Duke (“scartalo per riportare immediatamente la tua Sanità Mentale al massimo”) pesca un incontro e deve tirare un dado per determinare quanti punti Sanità perdere, quand'è che può scartare Duke per recuperare la Sanità? Prima del tiro di dado, dopo il tiro, o non può più scartare Duke una volta che ha pescato l'incontro?

**R:** Le azioni possono essere compiute in qualsiasi momento di una fase in cui esse sono previste, sempreché siano rispettate tutte le condizioni previste per compierle.

Tuttavia, una volta che è stato pescato un incontro, esso deve essere risolto completamente prima che possano essere compiute altre azioni. Quindi, nel caso di Duke, puoi usarlo prima o dopo di pescare una carta incontro ma, se l'incontro ti riduce ad un valore di Sanità Mentale di 0, diventi pazzo prima di poter usare Duke.

L'incantesimo “Armatatura Magica” rappresenta un'eccezione a questa regola in quanto previene una perdita di Resistenza e quindi è ideato in modo da essere usato in risposta ad eventi di questo tipo.

**D:** Come funziona un ritiro (re-roll) di un dado? In una prova di abilità puoi ritirare solo i dadi che avevi prima di spendere un segnalino Indizio o puoi ritirare tutti i dadi lanciati inclusi quelli ottenuti grazie ai segnalini Indizio?

**R:** Puoi ritirare tutti i dadi inclusi quelli ottenuti grazie ai segnalini Indizio, ma devi ricordarti di usare i segnalini indizio prima di usare il tuo re-roll.