

ARKHAM HORROR

FAQ – Aggiornamento del 18/09/2020

Questo documento descrive i cambiamenti e i chiarimenti ufficiali alle carte e al regolamento nella versione italiana (i cambiamenti della versione inglese possono essere consultati nelle FAQ scaricabili dal sito di FFG).

Tutti i cambiamenti rispetto alla versione precedente di questo documento sono evidenziati in **rosso**.

Errata

Questa sezione contiene le modifiche ai componenti di gioco stampati. I testi modificati o aggiunti sono riportati in *italic*.

Carte e Schede

- **Codex, Carta n° 4, lato “Rituale Profano”:** Il testo del penultimo paragrafo diventa: “Quando riveli l’indicatore rosso, se ‘la barriera è stata distrutta’, aggiungi la carta 7 al codex a faccia in giù. *Altrimenti, aggiungila al codex a faccia in su* (non rimuovere questa carta dal codex).”
- **Scheda Scenario “I Tiranni della Rovina”:** La casella di partenza diventa *“Gilman House”*.

Compendio delle Regole:

- **Pag. 4, Resa dei Conti (Segnalino Mito):** Aggiunti i seguenti punti 4 e 5:
 - » *“Risolvere tutti gli effetti di resa dei conti che sono in gioco quando il segnalino “Resa dei Conti” viene pescato dal sacchetto dei miti. Uno alla volta, in qualsiasi ordine, risolvere completamente ogni effetto prima di risolvere l’effetto successivo.”*

- » *“Se un componente con un effetto di resa dei conti entra in gioco mentre gli investigatori stanno risolvendo un segnalino “Resa dei Conti”, non risolvere il nuovo effetto di resa dei conti di quel componente come parte della risoluzione di quel segnalino. L’effetto sarà attivo mentre si risolve il segnalino mito successivo pescato dal sacchetto dei miti.”*

- **Glossario, Azione di Attacco, Punto 5:** Il testo diventa: “Se un investigatore *si trova in una casella* con più mostri, può attaccarne soltanto uno applicando solo il modificatore di attacco del mostro attaccato.”
- **Glossario, Azione di Componente, Punto 2:** Aggiunto il seguente sottopunto: *“Un’azione di componente di una carta nel codex può essere effettuata da qualsiasi investigatore.”*
- **Glossario, Evento:** Aggiunto il seguente punto 11: *“Se un effetto sta per indicare a un giocatore di prendere o scartare una carta dal mazzo degli eventi quando non ci sono carte nel mazzo, annullare l’intero effetto e collocare invece 1 destino sulla scheda scenario; poi rimescolare il mazzo degli eventi per crearne uno nuovo.”*
- **Glossario, Impegnare, Punto 1:** Aggiunto il seguente sottopunto: *“Non vi è alcuna differenza funzionale tra un mostro che impegna un investigatore e un investigatore che impegna un mostro. Le frasi ‘quando impegni questo mostro’ e ‘quando questo mostro ti impegna’ sono sinonimi.”*
- **Glossario, Impegnato, Punti 3 e 5:** Aggiunti i seguenti sottopunti:
 - » *“Mentre un mostro è impegnato, non può muoversi a meno che un effetto non definisca che qualsiasi investigatore con cui è impegnato si muova con esso.”*
 - » *“Mentre un investigatore è impegnato con un mostro, non può muoversi a meno che un effetto non definisca che qualsiasi mostro con cui è impegnato si muova con esso.”*

- **Glossario, Osservatore, Punto 2:** Aggiunto il seguente sottopunto:

» *“Mentre un investigatore è impegnato con un mostro con Osservatore, questo non gli impedisce di avere un incontro durante la fase degli incontri. Questa regola ha la precedenza sulle regole alla voce “Impegnato”.”*

- **Glossario, Quotidiano, Punto 8:** Aggiunto il seguente sottopunto: *“Il testo tecnico di un quotidiano **Diceria** nel codex influenza tutti gli investigatori.”*

- **Glossario, Tratto:** Aggiunto il seguente punto 3 e i due successivi sottopunti:

» *“Un effetto può far rivelare, generare od ottenere una carta con uno specifico tratto. Per fare ciò, rivelare carte dal mazzo appropriato finché non viene rivelata una carta con il tratto specificato e mettere in gioco quella carta come indicato. Rimiscolare le altre carte rivelate in questo modo e rimetterle nel mazzo da cui provengono.”*

» *“Per i mazzi da cui normalmente si prendono o rivelano carte dalla cima, come il mazzo degli oggetti, rivelare carte dalla cima e rimetterle in fondo al mazzo.”*

» *“Per i mazzi da cui normalmente si prendono o rivelano carte dal fondo, come il mazzo dei mostri, rivelare carte dal fondo e rimetterle in cima al mazzo.”*

Domande Frequenti

Questa sezione riporta le domande raggruppate per voci corrispondenti del compendio in ordine alfabetico.


Azione

Puoi interrompere un'azione di movimento per effettuare un'azione diversa?

No. Devi finire di risolvere ogni azione prima di effettuarne un'altra.

Azione di Scambio

Se un oggetto viene scambiato ed è già stato usato durante quella stessa fase, non può essere usato di nuovo fino all'inizio della Fase delle Azioni seguente. Cosa significa “usare” un oggetto?

Un oggetto si considera usato se il suo testo tecnico ha influenzato lo stato di gioco. Per esempio, l'alleato Sachiko Higa si considera usato se un investigatore ha ricevuto il suo bonus di +2  come parte di un'azione di attacco in questo round. L'oggetto Mantello Lacerato si considera usato se ha impedito al suo proprietario di essere bersagliato o impegnato da un mostro in questo round.

Carta di Partenza

Posso scambiare i miei supporti di partenza con un altro investigatore?

Sì. I supporti di partenza sono considerati esattamente come gli altri supporti, quindi le magie, gli alleati e gli oggetti possono essere scambiati durante un'azione di scambio. I talenti e le condizioni non possono invece essere scambiati, quindi non puoi scambiare i talenti e le condizioni di partenza.



Concentrazione

Posso spendere un segnalino concentrazione per ripetere il tiro di un dado durante una qualsiasi mia prova?

Sì; non è necessario che si tratti di una prova dell'abilità corrispondente a quel segnalino concentrazione.

I miei segnalini concentrazione contano anche per la scelta della preda di un mostro?

Sì. I segnalini concentrazione aumentano l'abilità corrispondente a tutti i fini, incluse le prede dei mostri.

Esempio: Tommy e Norman possiedono ciascuno Percezione 3, e il testo di attivazione del Servitore Deforme recita: “Muovi verso e impegna: investigatore con più ”. Il Servitore si muove verso il più vicino tra quei due investigatori. Essendo Tommy un guardiano, si concentra sulla sua  in modo che il mostro si muova verso di lui invece che verso Norman.

Destino

Cosa succede quando collochi più destini insieme?

Quando un effetto di gioco colloca più di un destino, colloca uno alla volta, nell'ordine che preferisci. Se uno qualsiasi di quei destini innesca un effetto di gioco, risolvi prima di collocare i destini rimanenti.

Esempio: Durante uno scenario che usa la carta Anomalie, ci sono 2 destini sulla Caverna Nera e 1 sul Cimitero. Viene risolto uno Squarcio del Portale a River Town che aggiunge 1 destino in ogni luogo. Gli investigatori aggiungono 1 destino al Cimitero e poi 1 destino alla Caverna Nera, il quale causa un'anomalia in quel quartiere. Bisognerebbe aggiungere un ultimo destino all'Emporio, ma viene invece collocato sulla scheda scenario a causa dell'anomalia.

Incontro

Un incontro consente a me o a un alleato di recuperare Salute o Sanità Mentale. È possibile farle recuperare a un altro investigatore?

No. "Alleato" è un tipo di carta; quando un testo di gioco si riferisce agli alleati, si riferisce a quello specifico tipo di carta e non ad altri giocatori (a cui il gioco si riferisce invece come "investigatori").

Dopo aver risolto un incontro anomalia, cosa ne faccio della carta?

Come per gli altri incontri non evento, colloca la carta in fondo al mazzo da cui è stata pescata.

Indizio

Il talento Approfondimenti mi indica di generare 1 indizio. Dove finisce questo indizio?

Ogni volta che un effetto genera un indizio, risolvi quell'effetto nello stesso modo in cui risolveresti un segnalino mito "Generazione di un Indizio": prendi 1 carta dalla cima del mazzo degli eventi, colloca 1 indizio nell'area centrale del quartiere corrispondente e mescola la carta in cima al suo mazzo del quartiere corrispondente.

Mostro

È possibile guardare entrambi i lati di una carta mostro?

Tutti e due i lati delle carte mostro in gioco rappresentano delle informazioni pubbliche. Gli investigatori possono guardare ogni lato di qualsiasi carta mostro in gioco in ogni momento, a meno che non sia specificato diversamente. I giocatori non possono guardare le carte mostro presenti nel mazzo dei mostri.

Prova

Posso usare un effetto che mi consente di modificare il risultato di un dado (come il Portasigarette Fortunato) per attivare la capacità aggiuntiva del Fucile a Pompa ("Ogni 6 che ottieni come parte di un'azione di attacco conta come 2 successi")?

Sì. Cambiare il risultato del dado innescherà qualsiasi effetto che richiede uno specifico risultato, come ad esempio gli effetti del Fucile a Pompa e della condizione MALEDETTO.

Quotidiano

Cosa succede quando pesco una carta quotidiano mentre il mio investigatore è sconfitto?

Risolvi il più possibile dell'effetto del quotidiano. Dal momento che non hai un investigatore in gioco, non puoi subire danni né orrori né ottenere condizioni. Non ti trovi in alcuna casella, pertanto gli effetti che generano un mostro oppure aggiungono destini sulla tua casella non avranno alcun effetto. Non possiedi alcuna abilità, pertanto non potrai effettuare alcuna prova (considera le abilità come se non avessero un valore, e non come se fossero pari a 0); considera come se non avessi ottenuto alcun successo e applica qualsiasi conseguenza applicabile.

Residuo

Ho appena usato la magia Piaga per sconfiggere un mostro. Ottengo un residuo?

No. Ottieni un residuo soltanto dopo aver sconfitto un mostro come parte di un'azione di attacco, non se il mostro è stato sconfitto tramite un effetto diverso o un'azione di componente.

Segnalino Mito

Pesco contemporaneamente i miei 2 segnalini mito? In che ordine li risolvo?

Pesca e risolvi un segnalino alla volta. Risolvi l'intero effetto del primo segnalino prima di pescare e risolvere il secondo.

Supporto

Un incontro al Manicomio di Arkham mi indica che un alleato può recuperare sanità mentale. Posso scegliere un qualsiasi alleato in gioco?

A meno che un effetto che influenza un supporto specifici un luogo per quel supporto (per esempio, "1 alleato in una qualsiasi casella"), quell'effetto può bersagliare solo un supporto controllato dall'investigatore che effettua l'incontro o innesca l'effetto. Un supporto controllato da un investigatore si trova nella casella di quell'investigatore.

Chiarimenti

Questa sezione include i chiarimenti per carte e capacità specifiche, in ordine alfabetico per nome del componente (tra parentesi il tipo del componente).

Calvin Wright (Investigatore)

La capacità *Amico Fidato* di Calvin funziona come uno scambio di denaro o residui durante un'azione di scambio. Calvin e l'altro investigatore (o alleato) possono spostare liberamente danni o orrori tra le loro schede degli investigatori (o tra scheda dell'investigatore e carta alleato). Può essere uno scambio unidirezionale (per esempio, Calvin riceve 3 segnalini danno da Sachiko Higa senza darle orrori in cambio) oppure può essere uno scambio mutuale (per esempio, Calvin riceve 3 orrori da Tommy Muldoon mentre Tommy riceve 2 danni da Calvin).

Dal momento che questi danni/orrori non sono "subiti", non è possibile prevenirli o assegnarli ai supporti, e Calvin non può scambiare danni o orrori con oggetti o talenti; questa capacità gli consente solo di scambiare nello specifico danni e/o orrori con un investigatore o un alleato.

Gabriel e Motocicletta (Oggetti di Partenza)

Quando effettui un'azione di movimento, l'effetto dell'oggetto sostituisce l'usuale effetto dell'azione di movimento. Si considera comunque che tu abbia effettuato un'azione di movimento, pertanto non è possibile usare Gabriel (o la Motocicletta) e una normale azione di movimento nello stesso turno.

Intuizione Oscura (Talentto di Partenza)

Il talento Intuizione Oscura di Diana le permette di modificare un numero di dadi diversi pari all'ammontare di destini nella sua casella. Diana non può tuttavia aumentare il risultato di ciascun singolo dado di più di 1 punto.

Per esempio, se ci sono 2 destini nella sua casella, Diana può usare l'Intuizione Oscura per cambiare 2 diversi dadi che mostrano un risultato di 4 in 5 (aumentando in questo modo il numero di successi del risultato della sua prova). Non può però usare l'Intuizione Oscura per aumentare un dado 2 volte per cambiare un 3 in un 5.

Marie Lambeau (Investigatore)

Dopo che hai effettuato l'azione fornita dal *Velluto Fumoso*, hai ancora 2 azioni da fare nel tuo turno. L'azione fornita dal *Velluto Fumoso* è un'azione aggiuntiva risolvibile fuori dal turno. Tuttavia, bisogna comunque rispettare la limitazione generale che impedisce di ripetere più volte la stessa azione all'interno di un round: se hai effettuato un'azione di movimento durante il tuo turno prima che Marie utilizzi il *Velluto Fumoso*, non può fornirti un'azione di movimento, né puoi effettuare un'azione di movimento nel tuo turno se Marie ti ha fornito quel tipo di azione precedentemente in questo round usando il *Velluto Fumoso*.

Se sei Trattenuto e Marie ti fornisce un'azione, rialzi il tuo investigatore invece di effettuare quell'azione. Alla voce Trattenuto, il compendio riporta: "Mentre un investigatore è Trattenuto, non può effettuare azioni. La volta successiva in cui può potrebbe effettuare un'azione, rialza invece il suo segnalino investigatore e salta quell'azione: non è più Trattenuto". Pertanto, puoi ancora effettuare quell'azione durante il tuo turno in questo round, dal momento che hai saltato l'azione quando hai rimosso lo stato di Trattenuto.

Rex Murphy (Investigatore)

Rex non ha alcun limite di concentrazione per poter beneficiare a pieno degli effetti tecnici che gli consentono di concentrarsi su un'abilità più di una volta, come il suo talento di partenza Contro Ogni Pronostico.

Sangue di Strega (Talentto di Partenza)

In combinazione con il *Velluto Fumoso*, questo talento consente "a un altro investigatore di effettuare questa azione", ovvero consente a quell'investigatore di applicare l'azione specifica del Sangue di Strega: "effettuare un'azione che hai già effettuato in questo round". Ciò non vuol dire che quell'investigatore può usare l'azione effettuata da Marie due volte, bensì che può usare un'azione che quello stesso investigatore ha già usato precedentemente in questo round.

Esempio: Nel suo turno, Tommy Muldoon si concentra e attacca un mostro. Invece Marie nel suo turno protegge la sua casella e poi usa il talento Sangue di Strega per effettuare una seconda azione di protezione nel suo turno. Marie poi usa il Velluto Fumoso per far effettuare l'azione specifica del Sangue di Strega a Tommy; in questo modo, Tommy può di nuovo concentrarsi oppure attaccare.

L'azione specifica del Sangue di Strega non può essere fornita a un investigatore che non è stato ancora attivato in questo turno, dal momento che non ha effettuato ancora alcuna azione (quindi non avrebbe alcuna azione da ripetere per la seconda volta).

Wendy Adams (Investigatore)

La *Scorciatoia* non è un'azione di movimento, pertanto Wendy può utilizzare il movimento extra fornito dalla capacità nello stesso round in cui utilizza un'azione di movimento.