

ELDRITCH HORROR

In questo documento troverete le domande frequenti, gli errata e alcuni chiarimenti riguardanti *Eldritch Horror* e le sue espansioni.

Aggiornato al 19 Gennaio 2016. Il contenuto in nero era già presente nella precedente versione di questo documento (anche se sotto una forma leggermente differente) o nella sezione "Domande Frequenti" delle relative espansioni. Il contenuto in rosso è stato aggiunto specificamente in questo aggiornamento.

ERRATA

- Il secondo paragrafo della carta Miti "**Realtà Frammentata**" deve essere sostituito con il testo seguente: "Quando su questa carta non ci sono segnalini Soprannaturale, il segnalino Fato avanza di 1 per ogni Portale sul tabellone di gioco, quindi risolvete questa **DICERIA**". Aggiornato nella prima ristampa.
- Il secondo paragrafo della carta Miti "**Conoscenze Perdute**" deve essere sostituito con il testo seguente: "Quando su questa carta non ci sono segnalini Soprannaturale, ogni investigatore scarta tutti i propri Indizi, quindi scartate tutti gli Indizi dal tabellone di gioco e risolvete questa **DICERIA**". Aggiornato nella prima ristampa.
- Il testo dell'abilità speciale passiva di **Diana Stanley** deve essere sostituito con il seguente: "Riduci **ad** 1 il terrore dei Mostri che incontri". Aggiornato nella prima ristampa.
- A pag. 16 del regolamento, nel riquadro dal titolo "E Adesso?", la frase del terzo punto deve essere sostituita con la seguente: "I beni che influenzano "un investigatore" possono essere utilizzati **anche** su se stesso a meno che non specifichino "un altro investigatore". Aggiornato nella prima ristampa.
- Il testo dell'effetto del Mostro Zombi deve essere sostituito con il testo seguente: "**👁**: Fate apparire in questo spazio il Mostro Leggendaro "Orda di Zombi". Se lo fate, scartate questo Mostro". Aggiornato nella prima ristampa.
- Nella Guida di Riferimento, a pagina 4, il terzo punto della sezione "Condizioni" deve essere sostituito con il testo seguente: "Un investigatore **non può** ricevere una copia di una Condizione che ha già. Un investigatore **non può scegliere** di ricevere una copia di una Condizione che ha già". Aggiornato nella prima ristampa.
- Nella Guida di Riferimento, a pagina 10, il quarto punto del passo 1 "Determinare la Riserva di Dadi" della sezione "Prove" deve essere sostituito con il testo seguente: "L'investigatore utilizza il singolo valore più alto che fornisce un bonus (ad esempio "Guadagni +3 🍀")".
- Nella Guida di Riferimento, a pagina 12, il quarto punto della sezione "Vincere/Perdere" deve essere sostituito con il testo seguente: "Se una carta Miti non può essere pescata durante la Fase Miti, la Fase Miti termina. Poi, se gli investigatori non hanno vinto la partita, gli investigatori perdono la partita". Aggiornato nella prima ristampa.
- L'effetto della carta Risorsa "Dinamite" deve essere sostituito con il testo seguente: "**Azione:** Puoi scartare questa carta affinché ogni Mostro nel tuo spazio perda 3 punti Salute". Aggiornato nella prima ristampa.
- Il secondo effetto della carta Risorsa "Acqua Santa" deve essere sostituito con il testo seguente: "**Azione:** Puoi scartare questa carta per scegliere un investigatore nel tuo spazio. Quell'investigatore riceve una carta Condizione "Benedetto". Aggiornato nella prima ristampa.
- L'effetto della carta Risorsa "Rompicapo" deve essere sostituito con il testo seguente: "Quando esegui un'azione "Riposare", puoi tentare di aprire il rompicapo (🔍-2). Se superi la prova, puoi scartare questa carta per ricevere 1 Artefatto". Aggiornato nella prima ristampa.
- Nell'espansione "*Leggende Perdute*", l'effetto della carta Risorsa "Registro della Polizia" deve essere sostituito con il testo seguente: "Quando esegui un'azione "Riposare", puoi tentare di decifrare il registro (🔍). Se superi la prova, puoi scartare questa carta per ricevere 1 Indizio".
- Nell'espansione "*Strane Rovine*", la carta Mondi Esterni numero 37 ("Grande Sala di Celeano"), nel ramo Fallimento, la seconda frase dice: "Se superi la prova, lo tieni in piedi e i custodi di questi tomi ti sono molto grati: chiudi questo Portale. Se fallisci..." Non è indicato il simbolo, si tratta di una prova di forza (senza bonus o penalità).



CONTINUAZIONE ERRATA

- Nell'espansione "L'Ombra delle Piramidi", l'effetto della carta Mistero "L'Abitatore del Buio" deve essere sostituito con il testo seguente: "Quando questa carta entra in gioco, ad Arkham appare il Mostro Leggendaro "Abitatore del Buio". Un investigatore che si trova ad Arkham sceglie un incontro come se il Mostro Leggendaro non fosse nel suo spazio a meno che l'investigatore non possieda l'Artefatto "Trapezoedro Lucente".

DOMANDE RICORRENTI

Qui di seguito troverete le domande più frequenti raggruppate per argomento. Le regole riportate in questo documento hanno la precedenza su tutte le altre regole.

MECCANICHE DI BASE

D. Può un investigatore applicare più di una volta un effetto che è stato attivato?

R. No. Un effetto che è stato attivato viene risolto esattamente una volta per ogni volta che viene attivato.

Ad esempio, l'effetto del "Prestito Bancario" si attiva esattamente una volta quando un investigatore esegue l'azione "Acquisire Risorse". Quindi un investigatore non può applicare quell'effetto più di una volta per aggiungere più di due successi al risultato della sua prova.

D. Può un investigatore usare un'abilità che gli consente di tirare dadi "aggiuntivi" dopo che ha già tirato i dadi per una prova?

R. No. Quando esegue una prova, l'investigatore deve dichiarare l'utilizzo di qualsiasi dado aggiuntivo che desidera tirare prima di tirare un qualsiasi dado.

D. Quando si applica la regola "un minimo di 1 dado in ogni prova"?

R. Quando effettua una prova, l'investigatore, per prima cosa, determina la sua riserva di dadi. Cioè somma la sua caratteristica, i Miglioramenti, i modificatori della prova, i bonus e i dadi aggiuntivi. Quindi tira la sua riserva di dadi. A questo punto, se la sua riserva di dadi è pari o inferiore a zero dadi, l'investigatore tira invece 1 dado.

D. Cosa accade se un effetto permette ad un investigatore di tirare nuovamente fino a due dadi ma egli ha tirato un solo dado?

R. L'investigatore può usare quell'effetto per tirare nuovamente il solo dado che ha tirato. Non può usare quell'effetto per tirare nuovamente un singolo dado più di una volta.

D. Ogni tiro deve essere considerato una prova?

R. No. Un effetto che dice di tirare un numero specifico di dadi, come l'effetto  descritto su una Condizione "Maledetto", non è una prova. Questi tiri non possono essere ripetuti o modificati a causa di effetti che si applicano alle prove.

D. Gli effetti che dicono "o", "puoi" o "a meno che" sono facoltativi?

R. Sì. Gli effetti che utilizzano le parole "o", "puoi" o "a meno che" offrono all'investigatore una possibilità di scelta. Se un effetto dice "puoi", è l'investigatore che sceglie se applicarlo o meno.

Se un effetto dice "o" o "oppure", l'investigatore sceglie uno degli effetti separati dalla parola "o".

Se un effetto dice "a meno che", l'investigatore può applicare l'effetto che segue le parole "a meno che". Tuttavia, se decide di non applicare quell'effetto o non può applicarlo, deve invece applicare l'effetto che precede le parole "a meno che".

D. Se un investigatore sceglie un effetto, si può impedire che quell'effetto si verifichi?

R. Sì. Un altro effetto può impedire che si verifichi l'effetto scelto da un investigatore. In questo caso, la scelta dell'investigatore non viene annullata. Ad esempio, un investigatore deve scartare il suo Incantesimo a meno che non decida di perdere 2 punti Sanità Mentale. Se quell'investigatore decide di perdere 2 punti Sanità Mentale, quella perdita di Sanità Mentale può essere annullata dalla risorsa "Whisky" o dall'Incantesimo "Infondere Coraggio".

D. Un investigatore può scegliere di non applicare un bonus passivo quando risolve una prova?

R. No. Un bonus passivo, come "guadagni +3 ", deve essere applicato quando si risolve una prova della caratteristica indicata.

Alcuni bonus, come "puoi guadagnare +5  durante un Incontro di Combattimento", usano la parola "puoi". Questi bonus sono quindi facoltativi e non è obbligatorio che siano applicati quando si risolve una prova.

INVESTIGATORI

D. Se un investigatore usa un effetto che si applica agli "investigatori" o a "un investigatore", può applicarlo anche a se stesso?

R. Sì. A meno che l'effetto non specifichi "altri investigatori" o "un altro investigatore", si può applicare a un qualsiasi investigatore o a tutti gli investigatori, incluso quello che sta utilizzando l'effetto.

D. Cosa accade se i beni iniziali di un nuovo investigatore sono usati da un altro investigatore?

R. Quando un giocatore sceglie un nuovo investigatore, riceve i beni iniziali di quell'investigatore dal mazzo, dalla pila degli scarti o dalla riserva. Se i beni iniziali non si trovano in queste posizioni, come nel caso in cui li abbia un altro investigatore o li abbia un investigatore sconfitto, il nuovo investigatore inizia senza quei beni.

D. Se un investigatore usa un effetto che si applica agli "investigatori" o a "un investigatore", può applicarlo anche a se stesso?

R. Sì. A meno che l'effetto non specifichi "altri investigatori" o "un altro investigatore", si può applicare a un qualsiasi investigatore o a tutti gli investigatori, incluso quello che sta utilizzando l'effetto.

D. Cosa accade se i beni iniziali di un nuovo investigatore sono usati da un altro investigatore?

R. Quando un giocatore sceglie un nuovo investigatore, riceve i beni iniziali di quell'investigatore dal mazzo, dalla pila degli scarti o dalla riserva. Se i beni iniziali non si trovano in queste posizioni, come nel caso in cui li abbia un altro investigatore o li abbia un investigatore sconfitto, il nuovo investigatore inizia senza quei beni.

D. Come funziona l'abilità attiva di Finn Edward?

R. Quando Finn Edwards utilizza la sua abilità attiva, sceglie se stesso o un altro investigatore situato nel suo spazio oppure entrambi.

Se Finn sceglie solo se stesso, si sposta in uno spazio adiacente collegato tramite un percorso Ferroviario o Marittimo. Se Finn sceglie solo un altro investigatore situato nel suo spazio, quell'investigatore si può spostare in uno spazio adiacente collegato tramite un percorso Ferroviario o Marittimo. Se Finn sceglie sia se stesso che un altro investigatore situato nel suo spazio, Finn si sposta in uno spazio adiacente collegato tramite un percorso Ferroviario o Marittimo, e anche l'investigatore scelto può decidere di spostarsi nello stesso spazio. Finn e l'investigatore scelto non possono spostarsi in spazi diversi.

D. Cosa accade se Finn Edward usa la sua abilità passiva per non scartare quando dovrebbe un Risorsa Speciale che è stata girata?

R. Dopo aver applicato l'effetto sul retro della Risorsa Speciale, se l'investigatore non riceve le istruzioni "gira questa carta", la carta Risorsa Speciale viene rimescolata nel mazzo Risorse Speciali.

Questo avviene più frequentemente quando Finn Edwards usa la sua abilità passiva per scegliere di non scartare una Risorsa Speciale, ma potrebbe avvenire anche in altri casi. Indipendentemente dai motivi per cui avviene, la Risorsa Speciale viene rimescolata nel mazzo Risorse Speciali.

D. Come funziona l'abilità passiva di Ursula Downs?

R. Una volta per round, Ursula può decidere di spendere un segnalino Concentrazione in meno quando paga un effetto, incluso il caso in cui spende un segnalino Concentrazione per ritirare un dado quando effettua una prova. Questo può ridurre il costo di un effetto a zero segnalini Concentrazione.

D. L'abilità passiva di Wilson Richard gli permette di ritirare due volte lo stesso dado?

R. No. Se Wilson o un altro investigatore situato nello spazio di Wilson spende un segnalino Concentrazione per ritirare un dado e la sua riserva di dadi è formata da un unico dado, quell'investigatore non può utilizzare l'abilità passiva di Wilson.

D. Come funziona l'abilità azione di Charlie Kane?

R. L'abilità azione di Charlie Kane può permettere ad un altro investigatore di eseguire 1 azione aggiuntiva a prescindere dal fatto che quell'investigatore abbia o non abbia già svolto azioni durante il round. Tuttavia, non può avere effetto sugli investigatori Bloccati.



D. Mentre è in gioco il Mistero "Approvvigionare il Nord", Charlie Kane può acquistare una Risorsa Speciale "Provviste" per un altro investigatore?

R. No. L'effetto che permette a un investigatore di ricevere una Risorsa Speciale "Provviste" si attiva quando l'investigatore esegue un'azione "Acquisire Risorse", ma non è parte di quell'azione. Quindi Charlie Kane non può acquistare una Risorsa Speciale "Provviste" e permettere ad un altro investigatore di ricevere quel bene. Allo stesso modo, Charlie Kane non può spendere due successi durante un'azione "Acquisire Risorse" per muovere un altro investigatore all'Avamposto della Miskatonic.

D. "Skids" O'toole può tirare nuovamente un dado con risultato 1 se quel dado è già stato tirato di nuovo?

R. Sì. Quando effettua una prova, "Skids" O'toole può tirare di nuovo un qualsiasi dado con un risultato 1. Non c'è limite al numero di dadi che può tirare nuovamente o al numero di volte che un dado possa essere tirato nuovamente.

D. Come funziona l'abilità passiva di Hank Samson?

R. Quando Hank Samson incontra un Mostro, se sul segnalino di quel Mostro ci sono sia una prova di  che una prova di , Hank risolve prima la prova di . Quindi risolve la prova di  solo se ha perso uno o più punti Salute a causa della prova di .

Se sul segnalino Mostro c'è una prova di  o un'altra prova al posto della prova di , Hank risolve prima quella prova e poi risolve la prova di  solo se ha perso uno o più punti Salute. Se sul segnalino Mostro c'è una prova di  o un'altra prova al posto della prova di , l'abilità passiva di Hank non ha effetto sull'incontro.

D. Se Hank Samson sconfigge un Mostro e perde punti Salute durante la prova di , deve effettuare la prova di .

R. No. Quando un Mostro viene sconfitto durante un Incontro di Combattimento, quell'incontro termina immediatamente. Hank Samson non effettuerà la prova di . (Nota: Questa regola ha la precedenza su qualsiasi altra regola che la contraddica.)

D. Come funziona l'abilità azione di Harvey Walters?

R. Spendendo un'azione, Harvey Walters sceglie un altro investigatore nel suo spazio. Quell'investigatore sceglie una caratteristica e la migliora se il valore di quella stessa caratteristica di Harvey è pari o superiore al valore della propria. Questo confronto si effettua utilizzando il valore modificato della caratteristica, che include i segnalini Miglioramento e i segnalini Peggioramento. I bonus applicabili alle caratteristiche, come quelli generati dalle Risorse, non hanno effetto sul valore modificato della caratteristica.

D. L'Indizio aggiuntivo ottenuto con l'abilità passiva di Mandy Thompson viene guadagnato durante l'Incontro Indagine?

R. No. Dopo aver risolto un Incontro Indagine, l'abilità passiva di Mandy potrebbe permetterle di ricevere un Indizio aggiuntivo. Tuttavia, questo Indizio viene guadagnato grazie alla sua abilità passiva e non grazie all'Incontro Indagine.

D. Minh Thi Phan può usare la sua abilità azione per guadagnare un Biglietto di Viaggio anche se lo spazio in cui si trova non è collegato a un altro spazio da un percorso del tipo appropriato?

R. Sì. L'abilità azione di Minh le permette di guadagnare un Biglietto di Viaggio a sua scelta, anche se non potrebbe guadagnare quel tipo di biglietto eseguendo l'azione "Prepararsi per il Viaggio". Inoltre Minh può utilizzare la sua abilità azione anche se non si trova su uno spazio Città.

D. Come funziona l'abilità passiva di Rex Murphy?

R. Se, in un qualsiasi momento, Rex Murphy non ha una carta Condizione "Maledetto", riceve immediatamente un Indizio e migliora una caratteristica a sua scelta, poi riceve una carta Condizione "Maledetto".

D. Come funziona l'abilità passiva di Sorella Mary?

R. Sorella Mary e ogni altro investigatore nel suo spazio aggiungono 1 al risultato di ogni dado tirato come parte di un effetto stampato su una carta Condizione che ha il tratto **BENEFICIO** o **MALEFICIO**. Questa modifica si applica a prescindere dal fatto che il dado sia o meno tirato per effettuare una prova.

GRANDI ANTICHI E MISTERI

D. Gli effetti che fanno "progredire il Mistero attivo" o "risolvere il Mistero attivo", hanno effetto sul Mistero Finale?

R. No. Il Mistero Finale non è una carta Mistero e non viene considerato come il Mistero attivo. Quindi, gli effetti che fanno progredire o risolvono il Mistero attivo non hanno effetto sul Mistero Finale.

D. Se il terzo Mistero verrebbe risolto alla fine della Fase Miti, ma gli investigatori perdono la partita durante la Fase Miti, gli investigatori perdono e vincono allo stesso tempo?

R. No. Se gli investigatori perdono la partita mentre risolvono una carta Miti, la Fase Miti non è ancora terminata e il terzo Mistero non è ancora stato risolto.

Un esempio di investigatori che vincono e perdono la partita allo stesso tempo si verifica quando il solo investigatore rimasto sta risolvendo un Incontro di Combattimento contro il Mostro Leggendaro Cthulhu, e il risultato della sua prova di  causa la sconfitta contemporanea del Mostro Leggendaro Cthulhu e dell'investigatore.

D. Contro Azathoth, cosa fanno i segnalini Soprannaturale nell'Area Presagio?

R. Quando il segnalino Presagio avanza sullo spazio verde, il Fato avanza di 1 per ogni segnalino Soprannaturale su quello spazio. Notate che i segnalini Soprannaturale piazzati sullo spazio verde dell'Area Presagio non sostituiscono quello spazio dell'area. Questo avanzamento del Fato è in aggiunta all'avanzamento per ogni Portale con un simbolo Presagio verde presente sul tabellone di gioco.

D. Contro Yig, cosa accade quando un investigatore viene sconfitto e Yig è stato risvegliato?

R. Diversamente dagli altri Grandi Antichi, quando un investigatore viene sconfitto, quel giocatore non viene eliminato. Il giocatore sceglierà un nuovo investigatore come se il Grande Antico non si fosse risvegliato.

D. Quando giocano contro Sizigia, gli investigatori devono risolvere due Misteri per vincere la partita?

R. No. Quando la scheda del Grande Antico "Sizigia" viene girata, su di essa verrà piazzato un Indizio per ogni Mistero risolto. Tuttavia, anche gli Incontri Speciali "Sigillare il Portale" faranno piazzare Indizi sulla scheda Grande Antico. Risolvere i Misteri non è necessario per affrontare gli Incontri Speciali o vincere la partita. Tuttavia, risolverli riduce fortemente la difficoltà del Mistero Finale.

D. Se un investigatore sconfigge un Mostro "Cultista" come parte dell'Incontro Speciale "Progenie di Abhoth" durante la Fase Incontri, può risolvere un altro incontro?

R. Sì. Se un investigatore sconfigge ogni Mostro nel suo spazio durante la Fase Incontri, può risolvere un incontro aggiuntivo a sua scelta.

D. Quando risolve un Incontro Speciale "Progenie di Abhoth", un investigatore può beneficiare di un bonus che si applica durante gli Incontri di Combattimento?

R. No. Un Incontro Speciale "Progenie di Abhoth" non è un Incontro di Combattimento. Quindi i bonus applicabili "durante un Incontro di Combattimento" non si applicano alle prove effettuate durante l'Incontro Speciale. (Nota: Questo è in contraddizione con quanto riportato in una delle domande frequenti del regolamento dell'espansione *L'Ombra delle Piramidi*. Queste regole hanno la precedenza).

D. Quando si applica l'effetto ☠ di Nephren-Ka, se un investigatore si trova già sulla Piramide Romboideale, perde punti Sanità Mentale?

R. Sì. L'effetto ☠ sulla scheda Grande Antico "Nephren-Ka" permette ad ogni investigatore di muoversi di uno spazio verso la Piramide Romboideale. Quindi ogni investigatore che non si è mosso perde 1 punto Sanità Mentale. Poiché un investigatore sulla Piramide Romboideale non può avvicinarsi ulteriormente allo spazio che occupa, non può muoversi e perderà 1 punto Sanità Mentale.

BENI E CONDIZIONI

D. Un investigatore può scegliere di scartare beni che non vuole?

R. No. Un investigatore non può semplicemente scartare beni che non vuole. Tuttavia, può scambiare quei beni con un altro investigatore o scartarli a causa di un effetto.

D. Come funziona l'effetto della risorsa "Schioppo"?

R. Allo stesso modo della "Doppietta", un investigatore con lo "Schioppo" ottiene due successi per ogni 6 che ottiene quando effettua una prova di ☠ durante un Incontro di Combattimento. Tuttavia, per ogni 1 che ottiene durante quella prova, egli annulla un successo. Questo significa che quando calcola il numero totale di successi, egli sottrae uno dal risultato della prova per ogni 1 ottenuto, fino a un minimo di zero successi.

D. L'Artefatto "Statua Grottesca" può impedire che altri investigatori perdano punti Sanità Mentale?

R. No. Il secondo effetto dell'Artefatto "Statua Grottesca" permette all'investigatore di spendere un Indizio per impedire a se stesso di perdere punti Sanità Mentale a causa di un singolo effetto. Non gli permette di impedire che un qualsiasi altro investigatore perda punti Sanità Mentale.

D. La carta Risorsa "Proclamazione di Quarantena" o l'Incantesimo "Avvizzire" fa perdere punti salute a un Mostro Leggendaro?

R. Sì. Gli effetti che fanno perdere punti Salute ai Mostri, come la carta Risorsa "Proclamazione di Quarantena" o l'Incantesimo "Avvizzire", possono far perdere punti Salute anche ai Mostri Leggendari.



D. Un investigatore può avere più copie della stessa Risorsa Speciale?

R. Sì. Non c'è limite al numero di Risorse Speciali che un investigatore può possedere.

D. Quando un investigatore deve ricevere una Risorsa a caso, può ricevere una Risorsa Speciale a caso?

R. No. Se un effetto riporta la frase "1 Risorsa a caso dal mazzo", l'investigatore prende la Risorsa dal mazzo delle Risorse, non dal mazzo delle Risorse Speciali. Un investigatore prende una Risorsa Speciale solo se l'effetto indica specificamente una Risorsa Speciale.

D. Un investigatore può scambiare Risorse INCARICO?

R. Sì. Le Risorse **INCARICO**, come ogni altra Risorsa, possono essere scambiate utilizzando un'azione Scambiare Beni. Se una Risorsa **INCARICO** ha uno o più segnalini su di sé, quei segnalini restano sulla carta quando viene scambiata.

D. Che cosa accade se un investigatore riceve una Risorsa Speciale "Consegna del Corriere", ma nella riserva degli Indizi non ci sono Indizi che corrispondono agli spazi Città?

R. L'investigatore dovrà scartare l'Indizio situato sullo spazio Città più vicino contenente un Indizio, piazzandolo a faccia in su sulla sua Risorsa Speciale "Consegna del Corriere".

D. Un effetto che, durante la risoluzione degli effetti di un Incantesimo, fornisce un bonus alla , si applica anche alla prova di  descritta sulla faccia della stessa carta Incantesimo?

R. Sì, tutto il testo scritto sulla carta Incantesimo, sia sul fronte che sul retro, costituisce l'effetto di quell'Incantesimo. Di conseguenza, quando un investigatore risolve la prova di  descritta sulla faccia della carta Incantesimo, aggiunge un bonus alla sua .

D. Se un investigatore fallisce nel tentativo di lanciare l'Incantesimo "Inaridire", può utilizzare comunque un Incantesimo diverso o un'altra Risorsa per aggiungere un bonus alla sua prova di  durante un Incontro di Combattimento?

R. Sì. Decidere di lanciare un Incantesimo "Inaridire" non impedisce all'investigatore di utilizzare altri effetti che gli consentano di modificare la sua prova di .

D. Un investigatore può lanciare l'Incantesimo "Nebbie di Releh" se non ci sono mostri nel suo spazio?

R. Sì. L'Incantesimo "Nebbie di Releh" non richiede che l'investigatore si trovi in uno spazio contenente un Mostro. Tuttavia l'investigatore subirà comunque le conseguenze dell'Incantesimo.

D. Un investigatore può utilizzare l'Incantesimo "Nebbie di Releh" per incontrare alcuni dei Mostri presenti nel suo spazio, escludendone altri?

R. No. Se un investigatore supera la prova di  dell'Incantesimo "Nebbie di Releh", può decidere di scegliere un incontro come se nel suo spazio non ci fossero Mostri o decidere di incontrare normalmente tutti i Mostri collocati nel suo spazio.

D. Un Incantesimo "Chiaroveggenza" permette ad un investigatore di ignorare i Mostri nel suo spazio?

R. No. L'effetto dell'Incantesimo "Chiaroveggenza" permette a un investigatore di scegliere di incontrare un Indizio in un altro spazio. Durante quell'incontro, per quanto riguarda tutti gli effetti, l'investigatore viene considerato come se fosse su quello spazio.

D. Quando viene lanciato l'Incantesimo "Benedizione di Iside" o "Attraversare il Vuoto", in quale momento viene scelto l'investigatore?

R. Quando si applicano gli effetti dell'Incantesimo "Benedizione di Iside" o "Attraversare il Vuoto", l'investigatore viene scelto prima di effettuare la prova di . Questa scelta viene effettuata indipendentemente dal successo o dal fallimento della prova.

D. Un investigatore può beneficiare sia degli effetti dell'Incantesimo "Tempesta di Spiriti" che di una Risorsa con il tratto "Arma"?

R. No. L'Incantesimo "Tempesta di Spiriti" consente ad un investigatore di svolgere una prova di  al posto di una prova di  durante un Incontro di Combattimento. Se l'investigatore utilizza questo effetto, i bonus alla sua  non si applicano alla prova di . Tuttavia, alla prova potranno essere applicati i bonus alla  dell'investigatore.

D. Se un investigatore riceve una Condizione durante un'azione "Riposare", può applicare l'effetto "quando esegui un'azione "Riposare"" di quella Condizione?



R. No. Tutti gli effetti che si attivano “quando esegui un’azione “Riposare” si attivano nello stesso momento, cioè quando l’investigatore esegue quell’azione. Qualsiasi Condizione che riceve successivamente non si attiverà fino alla prossima volta in cui l’investigatore eseguirà un’azione “Riposare”.

D. Un investigatore con una Condizione “Perso nel Tempo e nello Spazio” può essere mosso da un altro investigatore utilizzando l’incantesimo “Attraversare il Vuoto”?

R. No. Se un effetto dice che un investigatore non può muoversi, come nel caso della Condizione “Perso nel Tempo e nello Spazio” o della Condizione “Detenuto”, l’investigatore non può muoversi autonomamente né essere mosso da altri effetti.

D. Quando può un investigatore scartare una Condizione “Debito” con una Condizione “Finanziamento”?

R. Se un investigatore riceve una Condizione “Debito” e già possiede una condizione “Finanziamento”, può scartare la Condizione “Finanziamento” invece di ricevere la Condizione “Debito”.

Se un investigatore possiede sia una Condizione “Debito” che una Condizione “Finanziamento”, può scartarle entrambe in qualsiasi momento a patto che in quel momento non si stia risolvendo l’effetto di nessuna delle due Condizioni.

Ad esempio, una carta Miti dà istruzione agli investigatori di risolvere un effetto ☞; un investigatore può scegliere di scartare entrambe le Condizioni prima di applicare l’effetto ☞ dell’una o dell’altra Condizione, ma non può iniziare ad applicare l’effetto della sua Condizione “Debito”, decidere che non gli piace come va, e quindi scartare entrambe le Condizioni prima di completare l’effetto.

D. Un investigatore può recuperare punti Salute e Sanità Mentale aggiuntivi tramite effetti, come l’Incantesimo “Parole Guaritrici” o la Risorsa Speciale “Provviste”, se possiede una Condizione che limita il recupero di punti Salute o Sanità Mentale durante un’azione “Riposare”?

R. No, un investigatore con una Condizione che limita il recupero di punti Salute o Sanità Mentale durante un’azione “Riposare”, come nel caso della Condizione “Avvelenato” o “Ipotermia”, non può recuperare punti Salute e Sanità Mentale con un’azione “Riposare” né può recuperare punti Salute e Sanità Mentale aggiuntivi tramite altri effetti durante un’azione “Riposare”.

Tuttavia, altri effetti che fanno recuperare ad un investigatore punti Salute o Sanità Mentale senza eseguire un’azione “Riposare”, come nel caso della Risorsa “Medico Privato”, si applicano normalmente a quell’investigatore.

D. Quando un investigatore si sposta su un altro spazio utilizzando l’effetto dell’Artefatto “Kopesh dell’Abisso”, incontra i Mostri sul nuovo spazio?

R. No. L’investigatore incontra tutti i Mostri presenti nel suo spazio. Quindi, se egli li sconfigge tutti, può spostarsi sullo

spazio più vicino contenente un Mostro. Egli non incontrerà i Mostri nel suo nuovo spazio né risolverà Incontri aggiuntivi. Se egli rimane su quello spazio fino alla successiva Fase Incontri, incontrerà poi normalmente tutti i Mostri presenti in quello spazio.

D. L’Artefatto “Cristallo degli Antichi” dell’espansione Le Montagne della Follia impedisce le perdite di Salute che non possono essere impediti?

R. Sì. Un investigatore con l’Artefatto “Cristallo degli Antichi” non può perdere punti Salute o Sanità Mentale a causa dell’effetto delle carte Miti anche se quella perdita di Salute o Sanità Mentale non può essere impedita. Il Cristallo non produce un effetto che “impedisce” la perdita di Salute o Sanità Mentale se questa si dovesse verificare. Impedisce invece agli effetti della carta Miti di far perdere all’investigatore Salute o Sanità Mentale.

D. Se un investigatore che possiede la Risorsa Speciale “Conosci il Tuo Nemico” riceve più di un Indizio durante un Incontro Indagine, può piazzare più segnalini Soprannaturale sul suo incarico?

R. Sì. Un investigatore piazza un segnalino Soprannaturale sulla Risorsa Speciale “Conosci il Tuo Nemico” per ogni Indizio che riceve risolvendo un Incontro Indagine. Tuttavia gli Indizi ricevuti grazie ad altri effetti, come l’abilità passiva di Mandy Thompson, non sono guadagnati risolvendo un Incontro Indagine, quindi non permettono all’investigatore di piazzare un segnalino Soprannaturale sulla Risorsa Speciale “Conosci il Tuo Nemico”.

D. Cosa succede se un investigatore riceve una Risorsa Speciale “Mappa del Tesoro” e non ci sono Indizi nella riserva degli Indizi?

R. L’investigatore deve scartare l’Indizio sullo spazio più vicino contenente un Indizio, piazzandolo a faccia in su sulla sua Risorsa Speciale “Mappa del Tesoro”.

AZIONI E INVESTIGATORI BLOCCATI

D. L’azione “aggiuntiva” di un investigatore può essere usata per eseguire un’azione che ha già eseguito in quel round?

R. No. Un investigatore può effettuare una stessa azione solo una volta per round, anche se potrebbe eseguire un’azione aggiuntiva, ad esempio grazie all’Artefatto “Rubino di R’lyeh” o all’abilità azione di Charlie Kane.

D. Un investigatore può essere Bloccato più di una volta?

R. No. Essere Bloccato mentre si è già Bloccati non ha effetto. Se un investigatore è già Bloccato non può scegliere di essere Bloccato per pagare un effetto.

D. Cosa accade se un investigatore viene Bloccato durante la sua azione?

R. Se un investigatore viene Bloccato durante la Fase Azioni, deve concludere immediatamente l'azione che stava svolgendo, quindi perde le azioni rimanenti e termina invece il suo turno. Se l'investigatore non può perdere azioni poiché non ne ha altre a disposizione, non viene Bloccato e nel prossimo round sarà in grado di svolgere normalmente le proprie azioni.

D. Se l'Investigatore Capo o gli investigatori, come gruppo, scelgono un investigatore perché venga Bloccato, quell'investigatore può annullare quell'effetto con la Risorsa "Orologio da Tasca"?

R. Sì, La Risorsa "Orologio da Tasca" o l'abilità passiva di Mark Harrigan impedisce che un investigatore sia Bloccato a meno che non abbia scelto di essere Bloccato per pagare un effetto. In questo caso, è stata effettuata una scelta, ma quella scelta non paga un effetto. Questo rimane vero indipendentemente dal ruolo dell'investigatore nel processo decisionale, anche se l'Investigatore Capo è Mark Harrigan o l'investigatore con la Risorsa "Orologio da Tasca" e sceglie se stesso.

D. Un investigatore può usare più volte l'azione di un componente se ha più copie di quel componente?

R. Sì. Un investigatore può usare fino a una volta per round l'azione di ogni componente a cui può accedere. Ad esempio, un investigatore potrebbe eseguire l'azione locale di una Condizione Detenuto di un altro investigatore nel suo spazio come prima azione; quindi eseguire la stessa azione locale di una Condizione Detenuto di un terzo investigatore come seconda azione. In maniera simile, se un investigatore ha due copie della Risorsa Speciale "Cani da Slitta", durante lo stesso round potrebbe usare l'azione di entrambe le Risorse Speciali.

INCONTRI & COMBATTIMENTO

D. Un investigatore può risolvere un effetto "come un incontro" se c'è un Mostro nel suo spazio?

R. No. Gli effetti che specificano "come un incontro" vengono trattati come qualsiasi altro incontro disponibile. L'investigatore deve incontrare tutti i Mostri nel suo spazio. Quindi, se non ci sono Mostri nel suo spazio, può applicare gli effetti dell'incontro aggiuntivo. Se un effetto dice "invece di risolvere un incontro", come nel caso della Condizione "Detenuto", l'effetto può essere applicato anche su uno spazio contenente un Mostro.

D. Perché alcuni Incontri Indagine non danno l'Indizio all'investigatore?

R. Alcuni Incontri Indagine non permettono all'investigatore di "guadagnare questo Indizio". Tuttavia, tali incontri spesso contengono altri effetti a vantaggio dell'investigatore, come ricevere Artefatti o far retrocedere il segnalino Fato.

D. Un investigatore può utilizzare più armi durante un combattimento?

R. Un investigatore può applicare un solo bonus ad una prova. Tuttavia, può utilizzare qualsiasi altro effetto dei suoi beni. Ad esempio, se possiede una Risorsa "Frusta da Bestiame" e una Risorsa "Automatiche cal.45", può applicare alla sua  il bonus +3 delle cal. 45 invece del bonus +1 della frusta e poi comunque ritirare un dado utilizzando l'altro effetto della frusta.

D. Quali effetti vengono annullati dalla Resistenza Fisica e dalla Resistenza Magica?

R. Quando risolve un Incontro di Combattimento contro un Mostro che ha Resistenza Fisica o Resistenza Magica, un investigatore non può applicare bonus alla sua riserva di dadi come descritto nel regolamento de Le Montagne della Follia. I bonus sono effetti sulle carte o su altri componenti che concedono dadi in più quando si effettua una prova di caratteristica. I bonus sono sempre scritti nel seguente formato "Guadagni +X Caratteristica" dove X è il numero di dadi e Caratteristica è la caratteristica influenzata. Ad esempio, la Risorsa "Revolver cal.38" dice "Guadagni +2 ...". Qualsiasi altro effetto che permette di tirare nuovamente i dadi (come la Risorsa "Zampa di Coniglio Portafortuna"), di manipolare i dadi (come la Risorsa "Portasigarette Fortunato") o concede "dadi aggiuntivi" (come le abilità passive di "Jim Culver" e "Agnes Baker") viene ancora applicato.

D. La Resistenza Fisica o la Resistenza Magica impediscono l'uso degli Incantesimi "Tempesta di Spiriti", "Avvizzire" o "Esilio" da parte di un investigatore?

R. No. L'Incantesimo "Tempesta di Spiriti" permette ad un investigatore di effettuare una prova di  al posto di una prova di  durante un Incontro di Combattimento. Questo non è un bonus, quindi non subisce gli effetti della Resistenza Magica o della Resistenza Fisica. In maniera simile, gli Incantesimi "Avvizzire" e "Esilio" non applicano un bonus durante un Incontro di Combattimento, quindi non subiscono gli effetti della Resistenza Magica o della Resistenza Fisica.



MITI, PORTALI & MOSTRI

D. Se l'effetto di una carta Miti causa la risoluzione di un'altra carta Miti, devono essere risolti anche i simboli di quella carta Miti?

R. Quando si risolvono gli effetti di una carta Miti, devono essere risolti tutti gli elementi della carta, se ciò è possibile. Se l'effetto di una carta Miti è quello di risolvere gli effetti di una carta Miti aggiuntiva, devono essere risolti anche tutti gli elementi di quella carta aggiuntiva.

D. Chiudere un Portale è equivalente a scartarlo e viceversa?

R. No. Sebbene quando un Portale viene chiuso esso viene scartato, scartare un Portale non significa chiuderlo. Ad esempio, se un effetto consente di scartare un Portale mentre la carta Miti "Luci Misteriose" è in gioco, quell'effetto può essere applicato comunque, consentendo ai giocatori di scartare il Portale, anche se "i Portali non possono essere chiusi".

D. Quando si applica l'effetto che sia attiva quando appare un mostro?

R. Quando appare un Mostro, l'effetto "Quando appare questo Mostro" si applica immediatamente come parte dell'effetto che ha fatto apparire il mostro.

D. Se la resistenza di un Mostro Leggendaro viene ridotta a zero, quel Mostro è sconfitto?

R. Sì. Un Mostro o un Mostro Leggendaro viene sconfitto se ha perso un numero di punti Salute pari o superiore alla sua resistenza. Se la resistenza di un Mostro viene ridotta a zero, il Mostro viene sconfitto. Anche se non ha perso alcun punto Salute, zero punti Salute persi sono pari a zero resistenza.

D. Cosa accade se un effetto richiede che il segnalino Presagio avanzi sullo spazio rosso, ma il segnalino si trova già su di esso?

R. Far "avanzare il segnalino Presagio sullo spazio rosso dell'area Presagio" significa farlo avanzare finché non giunge su di esso. Se il segnalino Presagio parte dallo spazio rosso, avanzerà quattro volte in totale e ritornerà sullo spazio rosso dell'area Presagio.

Se il Grande Antico è Sizigia, questo attiverà l'effetto "Quando il segnalino Presagio avanza sullo spazio rosso dell'area Presagio".

SPAZI E PERCORSI

D. Di che tipo sono gli spazi sul tabellone secondario dell'Antartide?

R. Gli spazi sul tabellone secondario dell'Antartide non appartengono ad alcun tipo. Quando un investigatore incontra un Indizio sul tabellone secondario dell'Antartide, pesca e risolvere un Incontro Indagine in Antartide.

D. Due spazi connessi da un percorso Locale sono adiacenti?

R. Sì. Due spazi connessi da un percorso Locale sono adiacenti.

D. I percorsi che si interrompono su un lato del tabellone di gioco si collegano al lato opposto del tabellone?

R. Sì. I percorsi che terminano sul bordo laterale del tabellone di gioco si collegano ai percorsi corrispondenti del lato opposto del tabellone. Ad esempio, Tokio e lo spazio 2 sono spazi adiacenti collegati da un percorso Marittimo.

D. Possono esserci più Indizi su uno stesso spazio?

R. Sì. Alcuni effetti spostano gli Indizi in altri spazi o fanno apparire Indizi su spazi specifici. Non c'è limite al numero di Indizi che possono essere presenti in uno stesso spazio. Tuttavia, ogni Indizio viene incontrato separatamente.

D. Un investigatore può interrompere parte della sua azione per muoversi lungo un Percorso Locale?

R. Sì. Una volta per round, durante la Fase Azioni, un investigatore può muoversi lungo un qualsiasi numero di percorsi Locali interconnessi. Questo movimento può essere risolto prima, dopo o durante una qualsiasi azione eseguita dall'investigatore.



CARTE RIASSUNTIVE ALTERNATIVE

Con l'introduzione di nuove meccaniche nelle espansioni di *Eldritch Horror*, alcuni gruppi di giocatori potrebbero desiderare un'esperienza di gioco più impegnativa o più rilassante, in base al numero di giocatori. Le carte Riassuntive alternative riportate qui di seguito possono essere usate per aumentare o diminuire la difficoltà del gioco.

PER 1 O 5 GIOCATORI

I Giocatori che desiderano una esperienza di gioco meno stancante per 1 o 5 giocatori possono usare le seguenti carte Riassuntive al posto di quelle del gioco base.

Icon Reference	
Number of Players  1	Spawn Gates  1
Spawn Clues  2	Monster Surge  1

Icon Reference	
Number of Players  5	Spawn Gates  2
Spawn Clues  3	Monster Surge  1

PER 4, 7, O 8 GIOCATORI

I Giocatori che desiderano una esperienza di gioco più impegnativa per 4, 7 o 8 giocatori possono usare le seguenti carte Riassuntive al posto di quelle del gioco base.

Icon Reference	
Number of Players  4	Spawn Gates  2
Spawn Clues  2	Monster Surge  1

Icon Reference	
Number of Players  7	Spawn Gates  3
Spawn Clues  4	Monster Surge  1

Icon Reference	
Number of Players  8	Spawn Gates  3
Spawn Clues  4	Monster Surge  1

TRADUZIONE DELLE CARTE

Icon reference – Riepilogo Simboli

Number of Players – Numero di Giocatori

Spawn Gates – Apparizione Portali

Spawn Clues – Apparizione Indizi

Monster Surge – Ondata di Mostri