



Armatura del Cacciatore

- Incantata.** L'Armatura del Cacciatore ottiene il tratto *Reliquia* e occupa 1 slot arcano invece di 1 slot corpo.
- Rune Protettive.** Puoi assegnare all'Armatura del Cacciatore i danni e/o gli orrori inflitti agli altri investigatori nel tuo luogo.
- Resistente.** L'Armatura del Cacciatore riceve +2 Salute.
- Consacrata.** L'Armatura del Cacciatore riceve +2 Sanità Mentale.
- Leggera.** Riduci di 1 il costo in risorse dell'Armatura del Cacciatore. Giocarla non provoca attacchi di opportunità.
- Inebriata dal Male.** Dopo che 1 o più danni/orrori sono stati assegnati all'Armatura del Cacciatore a causa dell'effetto di una sventura, puoi esaurirla per pescare 1 carta.
- Armatura di Spine.** Dopo che 1 o più danni/orrori sono stati assegnati all'Armatura del Cacciatore a causa di un attacco di un nemico, puoi esaurirla per infliggere 1 danno a quel nemico.

Armatura del Cacciatore

- Incantata.** L'Armatura del Cacciatore ottiene il tratto *Reliquia* e occupa 1 slot arcano invece di 1 slot corpo.
- Rune Protettive.** Puoi assegnare all'Armatura del Cacciatore i danni e/o gli orrori inflitti agli altri investigatori nel tuo luogo.
- Resistente.** L'Armatura del Cacciatore riceve +2 Salute.
- Consacrata.** L'Armatura del Cacciatore riceve +2 Sanità Mentale.
- Leggera.** Riduci di 1 il costo in risorse dell'Armatura del Cacciatore. Giocarla non provoca attacchi di opportunità.
- Inebriata dal Male.** Dopo che 1 o più danni/orrori sono stati assegnati all'Armatura del Cacciatore a causa dell'effetto di una sventura, puoi esaurirla per pescare 1 carta.
- Armatura di Spine.** Dopo che 1 o più danni/orrori sono stati assegnati all'Armatura del Cacciatore a causa di un attacco di un nemico, puoi esaurirla per infliggere 1 danno a quel nemico.

Armatura del Cacciatore

- Incantata.** L'Armatura del Cacciatore ottiene il tratto *Reliquia* e occupa 1 slot arcano invece di 1 slot corpo.
- Rune Protettive.** Puoi assegnare all'Armatura del Cacciatore i danni e/o gli orrori inflitti agli altri investigatori nel tuo luogo.
- Resistente.** L'Armatura del Cacciatore riceve +2 Salute.
- Consacrata.** L'Armatura del Cacciatore riceve +2 Sanità Mentale.
- Leggera.** Riduci di 1 il costo in risorse dell'Armatura del Cacciatore. Giocarla non provoca attacchi di opportunità.
- Inebriata dal Male.** Dopo che 1 o più danni/orrori sono stati assegnati all'Armatura del Cacciatore a causa dell'effetto di una sventura, puoi esaurirla per pescare 1 carta.
- Armatura di Spine.** Dopo che 1 o più danni/orrori sono stati assegnati all'Armatura del Cacciatore a causa di un attacco di un nemico, puoi esaurirla per infliggere 1 danno a quel nemico.

Ascia Runica

- Cimelio di Famiglia.** Riduci di 1 il costo in risorse dell'Ascia Runica. Essa ottiene il tratto *Reliquia*.
- Iscrizione della Gloria.** Aggiungi questa iscrizione:
“*◆ Gloria* – Se questo attacco sconfigge un nemico, scegli 1 degli effetti seguenti: pesca 1 carta, curati 1 danno oppure curati 1 orrore.”
- Iscrizione degli Antichi.** Aggiungi questa iscrizione:
“*◆ Antichi* – Se questo attacco ha successo di un ammontare di punti pari o superiore al valore di Oscurità del tuo luogo, scopri 1 indizio nel tuo luogo.”
- Iscrizione della Caccia.** Aggiungi questa iscrizione:
“*◆ Caccia* – Muoviti immediatamente fino a un luogo collegato al tuo oppure impegna 1 nemico nel tuo luogo.”
- Iscrizione della Furia.** Aggiungi questa iscrizione:
“*◆ Furia* – Se questo attacco ha successo, in aggiunta ai danni standard, infliggi 1 danno a ogni altro nemico impegnato con te.”
- Antico Potere.** Puoi infondere la stessa iscrizione fino a 3 volte.
- Saga.** All'inizio di ogni round, reintegra 2 cariche dell'Ascia Runica invece che 1 sola.
- Tessigrafia.** Per ogni carica spesa, puoi infondere nell'ascia fino a 2 iscrizioni diverse.

Ascia Runica

- Cimelio di Famiglia.** Riduci di 1 il costo in risorse dell'Ascia Runica. Essa ottiene il tratto *Reliquia*.
- Iscrizione della Gloria.** Aggiungi questa iscrizione:
“*◆ Gloria* – Se questo attacco sconfigge un nemico, scegli 1 degli effetti seguenti: pesca 1 carta, curati 1 danno oppure curati 1 orrore.”
- Iscrizione degli Antichi.** Aggiungi questa iscrizione:
“*◆ Antichi* – Se questo attacco ha successo di un ammontare di punti pari o superiore al valore di Oscurità del tuo luogo, scopri 1 indizio nel tuo luogo.”
- Iscrizione della Caccia.** Aggiungi questa iscrizione:
“*◆ Caccia* – Muoviti immediatamente fino a un luogo collegato al tuo oppure impegna 1 nemico nel tuo luogo.”
- Iscrizione della Furia.** Aggiungi questa iscrizione:
“*◆ Furia* – Se questo attacco ha successo, in aggiunta ai danni standard, infliggi 1 danno a ogni altro nemico impegnato con te.”
- Antico Potere.** Puoi infondere la stessa iscrizione fino a 3 volte.
- Saga.** All'inizio di ogni round, reintegra 2 cariche dell'Ascia Runica invece che 1 sola.
- Tessigrafia.** Per ogni carica spesa, puoi infondere nell'ascia fino a 2 iscrizioni diverse.

Ascia Runica

- Cimelio di Famiglia.** Riduci di 1 il costo in risorse dell'Ascia Runica. Essa ottiene il tratto **Reliquia**.
- Iscrizione della Gloria.** Aggiungi questa iscrizione:
“*◆ Gloria* – Se questo attacco sconfigge un nemico, scegli 1 degli effetti seguenti: pesca 1 carta, curati 1 danno oppure curati 1 orrore.”
- Iscrizione degli Antichi.** Aggiungi questa iscrizione:
“*◆ Antichi* – Se questo attacco ha successo di un ammontare di punti pari o superiore al valore di Oscurità del tuo luogo, scopri 1 indizio nel tuo luogo.”
- Iscrizione della Caccia.** Aggiungi questa iscrizione:
“*◆ Caccia* – Muoviti immediatamente fino a un luogo collegato al tuo oppure impegna 1 nemico nel tuo luogo.”
- Iscrizione della Furia.** Aggiungi questa iscrizione:
“*◆ Furia* – Se questo attacco ha successo, in aggiunta ai danni standard, infliggi 1 danno a ogni altro nemico impegnato con te.”
- Antico Potere.** Puoi infondere la stessa iscrizione fino a 3 volte.
- Saga.** All'inizio di ogni round, reintegra 2 cariche dell'Ascia Runica invece che 1 sola.
- Tessigrafia.** Per ogni carica spesa, puoi infondere nell'ascia fino a 2 iscrizioni diverse.

Modifiche su Misura

- **Tacca di Mira.** Se effettui un attacco con il supporto con questo evento contro un nemico impegnato con un altro investigatore e fallisci, non infliggi danni.
- **Calcio Allungato.** Mentre attacchi con il supporto con questo evento, ricevi +2 🃏.
- **Contrappeso.** Dopo che hai assegnato una carta *Miglioria* diversa dalle Modifiche su Misura al supporto con questo evento, pesca 1 carta.
- **Impugnatura in Pelle.** Riduci di 1 il costo in risorse delle Modifiche su Misura. Esse ottengono “Veloce. Gioca solo durante il tuo turno.”
- **Caricatore Maggiorato.** Dopo che sono state collocate munizioni sul supporto con questo evento a causa di un altro evento o sono state spese munizioni da esso a causa di un altro evento, colloca 1 munizione sul supporto con questo evento.
- **Proiettili al Mercurio.** Se hai successo di 3 o più punti attaccando con il supporto con questo evento, infliggi +1 danno in questo attacco.

Modifiche su Misura

- **Tacca di Mira.** Se effettui un attacco con il supporto con questo evento contro un nemico impegnato con un altro investigatore e fallisci, non infliggi danni.
- **Calcio Allungato.** Mentre attacchi con il supporto con questo evento, ricevi +2 🃏.
- **Contrappeso.** Dopo che hai assegnato una carta *Miglioria* diversa dalle Modifiche su Misura al supporto con questo evento, pesca 1 carta.
- **Impugnatura in Pelle.** Riduci di 1 il costo in risorse delle Modifiche su Misura. Esse ottengono “Veloce. Gioca solo durante il tuo turno.”
- **Caricatore Maggiorato.** Dopo che sono state collocate munizioni sul supporto con questo evento a causa di un altro evento o sono state spese munizioni da esso a causa di un altro evento, colloca 1 munizione sul supporto con questo evento.
- **Proiettili al Mercurio.** Se hai successo di 3 o più punti attaccando con il supporto con questo evento, infliggi +1 danno in questo attacco.

Modifiche su Misura

- **Tacca di Mira.** Se effettui un attacco con il supporto con questo evento contro un nemico impegnato con un altro investigatore e fallisci, non infliggi danni.
- **Calcio Allungato.** Mentre attacchi con il supporto con questo evento, ricevi +2 🃏.
- **Contrappeso.** Dopo che hai assegnato una carta *Miglioria* diversa dalle Modifiche su Misura al supporto con questo evento, pesca 1 carta.
- **Impugnatura in Pelle.** Riduci di 1 il costo in risorse delle Modifiche su Misura. Esse ottengono “Veloce. Gioca solo durante il tuo turno.”
- **Caricatore Maggiorato.** Dopo che sono state collocate munizioni sul supporto con questo evento a causa di un altro evento o sono state spese munizioni da esso a causa di un altro evento, colloca 1 munizione sul supporto con questo evento.
- **Proiettili al Mercurio.** Se hai successo di 3 o più punti attaccando con il supporto con questo evento, infliggi +1 danno in questo attacco.

Distillato Alchemico

- Distillato Lenitivo.** Aggiungi l'opzione seguente: “ Cura 2 danni.”
- Distillato Calmante.** Aggiungi l'opzione seguente: “ Cura 2 orrori.”
- Distillato Illuminante.** Aggiungi l'opzione seguente: “ Colloca 1 carica o 1 segreto su un supporto che controlli.”
- Distillato Velocizzante.** Aggiungi l'opzione seguente: “ Muoviti fino a 2 volte.”
- Filtrato.** Il Distillato Alchemico entra in gioco con 2 scorte aggiuntive su di esso.
- Intensificato.** Quando lanci questa prova di abilità, puoi aumentarne di 2 la difficoltà. Se lo fai, aumenta di 1 il valore dell'effetto fornito da ogni opzione in questa prova.
- Perfezionato.** Se hai successo di 2 o più punti, l'investigatore scelto può effettuare 2 opzioni diverse invece di 1.

Distillato Alchemico

- Distillato Lenitivo.** Aggiungi l'opzione seguente: “ Cura 2 danni.”
- Distillato Calmante.** Aggiungi l'opzione seguente: “ Cura 2 orrori.”
- Distillato Illuminante.** Aggiungi l'opzione seguente: “ Colloca 1 carica o 1 segreto su un supporto che controlli.”
- Distillato Velocizzante.** Aggiungi l'opzione seguente: “ Muoviti fino a 2 volte.”
- Filtrato.** Il Distillato Alchemico entra in gioco con 2 scorte aggiuntive su di esso.
- Intensificato.** Quando lanci questa prova di abilità, puoi aumentarne di 2 la difficoltà. Se lo fai, aumenta di 1 il valore dell'effetto fornito da ogni opzione in questa prova.
- Perfezionato.** Se hai successo di 2 o più punti, l'investigatore scelto può effettuare 2 opzioni diverse invece di 1.

Distillato Alchemico

- Distillato Lenitivo.** Aggiungi l'opzione seguente: “ Cura 2 danni.”
- Distillato Calmante.** Aggiungi l'opzione seguente: “ Cura 2 orrori.”
- Distillato Illuminante.** Aggiungi l'opzione seguente: “ Colloca 1 carica o 1 segreto su un supporto che controlli.”
- Distillato Velocizzante.** Aggiungi l'opzione seguente: “ Muoviti fino a 2 volte.”
- Filtrato.** Il Distillato Alchemico entra in gioco con 2 scorte aggiuntive su di esso.
- Intensificato.** Quando lanci questa prova di abilità, puoi aumentarne di 2 la difficoltà. Se lo fai, aumenta di 1 il valore dell'effetto fornito da ogni opzione in questa prova.
- Perfezionato.** Se hai successo di 2 o più punti, l'investigatore scelto può effettuare 2 opzioni diverse invece di 1.

Teoria Sperimentale

- Prospettiva Pessimistica.** Aggiungi il criterio seguente: “esaurisci le carte nella tua mano.”
- Sbagliando si Impara.** Aggiungi il criterio seguente: “subisci danni e/o orrori.”
- Variabile Indipendente.** Aggiungi il criterio seguente: “scarti una sventura o un nemico dal gioco.”
- Ricerca sul Campo.** Aggiungi il criterio seguente: “entri in un luogo con valore di Oscurità pari o superiore a 3.”
- Revisione Paritaria.** Il criterio scelto può verificarsi tramite un qualsiasi investigatore nel tuo luogo, non solo con te. Gli altri investigatori nel tuo luogo possono innescare le capacità  sulla Teoria Sperimentale.
- Assegno di Ricerca.** La Teoria Sperimentale ottiene: “ Spendi 2 prove: Riduci di 3 il costo della prossima carta che giochi in questa fase.”
- Prova Inconfutabile.** La Teoria Sperimentale ottiene: “ Spendi 3 prove: Scopri 1 indizio nel tuo luogo.”
- Teoria Alternativa.** Dopo che hai esaurito la Teoria Sperimentale, puoi risolverne la capacità **Obbligo** scegliendo 1 criterio che non hai scelto in questo round. Poi ripristinala.

Teoria Sperimentale

- Prospettiva Pessimistica.** Aggiungi il criterio seguente: “esaurisci le carte nella tua mano.”
- Sbagliando si Impara.** Aggiungi il criterio seguente: “subisci danni e/o orrori.”
- Variabile Indipendente.** Aggiungi il criterio seguente: “scarti una sventura o un nemico dal gioco.”
- Ricerca sul Campo.** Aggiungi il criterio seguente: “entri in un luogo con valore di Oscurità pari o superiore a 3.”
- Revisione Paritaria.** Il criterio scelto può verificarsi tramite un qualsiasi investigatore nel tuo luogo, non solo con te. Gli altri investigatori nel tuo luogo possono innescare le capacità  sulla Teoria Sperimentale.
- Assegno di Ricerca.** La Teoria Sperimentale ottiene: “ Spendi 2 prove: Riduci di 3 il costo della prossima carta che giochi in questa fase.”
- Prova Inconfutabile.** La Teoria Sperimentale ottiene: “ Spendi 3 prove: Scopri 1 indizio nel tuo luogo.”
- Teoria Alternativa.** Dopo che hai esaurito la Teoria Sperimentale, puoi risolverne la capacità **Obbligo** scegliendo 1 criterio che non hai scelto in questo round. Poi ripristinala.

Teoria Sperimentale

- Prospettiva Pessimistica.** Aggiungi il criterio seguente: “esaurisci le carte nella tua mano.”
- Sbagliando si Impara.** Aggiungi il criterio seguente: “subisci danni e/o orrori.”
- Variabile Indipendente.** Aggiungi il criterio seguente: “scarti una sventura o un nemico dal gioco.”
- Ricerca sul Campo.** Aggiungi il criterio seguente: “entri in un luogo con valore di Oscurità pari o superiore a 3.”
- Revisione Paritaria.** Il criterio scelto può verificarsi tramite un qualsiasi investigatore nel tuo luogo, non solo con te. Gli altri investigatori nel tuo luogo possono innescare le capacità  sulla Teoria Sperimentale.
- Assegno di Ricerca.** La Teoria Sperimentale ottiene: “ Spendi 2 prove: Riduci di 3 il costo della prossima carta che giochi in questa fase.”
- Prova Inconfutabile.** La Teoria Sperimentale ottiene: “ Spendi 3 prove: Scopri 1 indizio nel tuo luogo.”
- Teoria Alternativa.** Dopo che hai esaurito la Teoria Sperimentale, puoi risolverne la capacità **Obbligo** scegliendo 1 criterio che non hai scelto in questo round. Poi ripristinala.

Piuma di Corvo

Supporto *Tomo* o *Incantesimo* dichiarato: _____.

- Piuma Vivente.** Usare le capacità ➔ del supporto con questo evento non provoca attacchi di opportunità.
- Legame Spettrale.** Il supporto con questo evento non occupa alcuno slot.
- Barbe Mistiche.** Mentre effettui prove di abilità del supporto con questo evento, ricevi +2 al valore di abilità.
- Calamaio Infinito.** Dichiarare altri 2 supporti *Tomo* o *Incantesimo*: _____, _____.
- Sifone Energetico.** La Piuma di Corvo ottiene: “⚡ Esaurisci la Piuma di Corvo: Sposta 1 segreto o 1 carica da un supporto che controlli al supporto con questo evento.”
- Inchiostro Intrecciato.** Dopo che hai risolto una capacità ➔ del supporto con questo evento, puoi esaurire la Piuma di Corvo per ripristinare 1 altro supporto che controlli.
- Registro Sovrannaturale.** Quando giochi la Piuma di Corvo, invece di assegnarla a un supporto dichiarato che controlli, puoi cercare nel tuo mazzo, nella tua pila degli scarti e nella tua mano 1 copia di un supporto dichiarato e giocarla (*pagandone il costo*). Poi assegnagli la Piuma di Corvo.

Piuma di Corvo

Supporto *Tomo* o *Incantesimo* dichiarato: _____.

- Piuma Vivente.** Usare le capacità ➔ del supporto con questo evento non provoca attacchi di opportunità.
- Legame Spettrale.** Il supporto con questo evento non occupa alcuno slot.
- Barbe Mistiche.** Mentre effettui prove di abilità del supporto con questo evento, ricevi +2 al valore di abilità.
- Calamaio Infinito.** Dichiarare altri 2 supporti *Tomo* o *Incantesimo*: _____, _____.
- Sifone Energetico.** La Piuma di Corvo ottiene: “⚡ Esaurisci la Piuma di Corvo: Sposta 1 segreto o 1 carica da un supporto che controlli al supporto con questo evento.”
- Inchiostro Intrecciato.** Dopo che hai risolto una capacità ➔ del supporto con questo evento, puoi esaurire la Piuma di Corvo per ripristinare 1 altro supporto che controlli.
- Registro Sovrannaturale.** Quando giochi la Piuma di Corvo, invece di assegnarla a un supporto dichiarato che controlli, puoi cercare nel tuo mazzo, nella tua pila degli scarti e nella tua mano 1 copia di un supporto dichiarato e giocarla (*pagandone il costo*). Poi assegnagli la Piuma di Corvo.

Piuma di Corvo

Supporto *Tomo* o *Incantesimo* dichiarato: _____.

- Piuma Vivente.** Usare le capacità ➔ del supporto con questo evento non provoca attacchi di opportunità.
- Legame Spettrale.** Il supporto con questo evento non occupa alcuno slot.
- Barbe Mistiche.** Mentre effettui prove di abilità del supporto con questo evento, ricevi +2 al valore di abilità.
- Calamaio Infinito.** Dichiarare altri 2 supporti *Tomo* o *Incantesimo*: _____, _____.
- Sifone Energetico.** La Piuma di Corvo ottiene: “⚡ Esaurisci la Piuma di Corvo: Sposta 1 segreto o 1 carica da un supporto che controlli al supporto con questo evento.”
- Inchiostro Intrecciato.** Dopo che hai risolto una capacità ➔ del supporto con questo evento, puoi esaurire la Piuma di Corvo per ripristinare 1 altro supporto che controlli.
- Registro Sovrannaturale.** Quando giochi la Piuma di Corvo, invece di assegnarla a un supporto dichiarato che controlli, puoi cercare nel tuo mazzo, nella tua pila degli scarti e nella tua mano 1 copia di un supporto dichiarato e giocarla (*pagandone il costo*). Poi assegnagli la Piuma di Corvo.

Testimonianza Incriminante

- **Mandato di Perquisizione.** Mentre indaghi usando la Testimonianza Incriminante, puoi ignorare qualsiasi effetto o parola chiave del luogo in cui stai indagando che sta per innescarsi.
- **Prove Artefatte.** La Testimonianza Incriminante entra in gioco con 2 prove aggiuntive su di essa.
- **Ricatto.** Mentre indaghi usando la Testimonianza Incriminante, ricevi +2 .
- **Estorsione.** Quando indaghi con successo usando la Testimonianza Incriminante, puoi spendere 1 prova per eludere automaticamente il nemico scelto.
- **Piantonamento.** Puoi usare la capacità della Testimonianza Incriminante per indagare nel luogo del nemico scelto invece che nel tuo luogo.
- **Smascheramento.** Quando indaghi con successo usando la Testimonianza Incriminante, se il nemico scelto è non *Elite*, puoi spendere X prove per scartarlo, dove X è la Salute rimanente di quel nemico.

Testimonianza Incriminante

- **Mandato di Perquisizione.** Mentre indaghi usando la Testimonianza Incriminante, puoi ignorare qualsiasi effetto o parola chiave del luogo in cui stai indagando che sta per innescarsi.
- **Prove Artefatte.** La Testimonianza Incriminante entra in gioco con 2 prove aggiuntive su di essa.
- **Ricatto.** Mentre indaghi usando la Testimonianza Incriminante, ricevi +2 .
- **Estorsione.** Quando indaghi con successo usando la Testimonianza Incriminante, puoi spendere 1 prova per eludere automaticamente il nemico scelto.
- **Piantonamento.** Puoi usare la capacità della Testimonianza Incriminante per indagare nel luogo del nemico scelto invece che nel tuo luogo.
- **Smascheramento.** Quando indaghi con successo usando la Testimonianza Incriminante, se il nemico scelto è non *Elite*, puoi spendere X prove per scartarlo, dove X è la Salute rimanente di quel nemico.

Testimonianza Incriminante

- **Mandato di Perquisizione.** Mentre indaghi usando la Testimonianza Incriminante, puoi ignorare qualsiasi effetto o parola chiave del luogo in cui stai indagando che sta per innescarsi.
- **Prove Artefatte.** La Testimonianza Incriminante entra in gioco con 2 prove aggiuntive su di essa.
- **Ricatto.** Mentre indaghi usando la Testimonianza Incriminante, ricevi +2 .
- **Estorsione.** Quando indaghi con successo usando la Testimonianza Incriminante, puoi spendere 1 prova per eludere automaticamente il nemico scelto.
- **Piantonamento.** Puoi usare la capacità della Testimonianza Incriminante per indagare nel luogo del nemico scelto invece che nel tuo luogo.
- **Smascheramento.** Quando indaghi con successo usando la Testimonianza Incriminante, se il nemico scelto è non *Elite*, puoi spendere X prove per scartarlo, dove X è la Salute rimanente di quel nemico.

Amici nei Bassifondi

Tratto scelto: _____.

Disponibili. Quando giochi gli Amici nei Bassifondi, puoi scegliere 1 altro investigatore nel tuo luogo che ne risolva gli effetti.

Versatili. Scegli 1 altro **Tratto**: _____.
Quando giochi gli Amici nei Bassifondi, puoi scegliere 1 delle carte guardate che possiede entrambi i **Tratti** per aggiungerla alla tua mano senza spendere risorse.

Collaborativi. Ogni carta aggiunta alla tua mano a causa degli Amici nei Bassifondi ottiene 1 icona ? fino alla fine della fase.

Astuti. Invece di rimescolare le carte rimanenti nel tuo mazzo, puoi collocare ognuna di quelle carte in cima al tuo mazzo nell'ordine che preferisci.

Tempestivi. Gli Amici nei Bassifondi ottengono Veloce e "gioca durante una finestra ⚡".

Esperti. Aumenta di 3 il numero delle carte da guardare.

Rapidi. Puoi giocare 1 delle carte aggiunte alla tua mano (*pagandone il costo*).

Amici nei Bassifondi

Tratto scelto: _____.

Disponibili. Quando giochi gli Amici nei Bassifondi, puoi scegliere 1 altro investigatore nel tuo luogo che ne risolva gli effetti.

Versatili. Scegli 1 altro **Tratto**: _____.
Quando giochi gli Amici nei Bassifondi, puoi scegliere 1 delle carte guardate che possiede entrambi i **Tratti** per aggiungerla alla tua mano senza spendere risorse.

Collaborativi. Ogni carta aggiunta alla tua mano a causa degli Amici nei Bassifondi ottiene 1 icona ? fino alla fine della fase.

Astuti. Invece di rimescolare le carte rimanenti nel tuo mazzo, puoi collocare ognuna di quelle carte in cima al tuo mazzo nell'ordine che preferisci.

Tempestivi. Gli Amici nei Bassifondi ottengono Veloce e "gioca durante una finestra ⚡".

Esperti. Aumenta di 3 il numero delle carte da guardare.

Rapidi. Puoi giocare 1 delle carte aggiunte alla tua mano (*pagandone il costo*).

Amici nei Bassifondi

Tratto scelto: _____.

Disponibili. Quando giochi gli Amici nei Bassifondi, puoi scegliere 1 altro investigatore nel tuo luogo che ne risolva gli effetti.

Versatili. Scegli 1 altro **Tratto**: _____.
Quando giochi gli Amici nei Bassifondi, puoi scegliere 1 delle carte guardate che possiede entrambi i **Tratti** per aggiungerla alla tua mano senza spendere risorse.

Collaborativi. Ogni carta aggiunta alla tua mano a causa degli Amici nei Bassifondi ottiene 1 icona ? fino alla fine della fase.

Astuti. Invece di rimescolare le carte rimanenti nel tuo mazzo, puoi collocare ognuna di quelle carte in cima al tuo mazzo nell'ordine che preferisci.

Tempestivi. Gli Amici nei Bassifondi ottengono Veloce e "gioca durante una finestra ⚡".

Esperti. Aumenta di 3 il numero delle carte da guardare.

Rapidi. Puoi giocare 1 delle carte aggiunte alla tua mano (*pagandone il costo*).

Istinto Affilato

- Riflessi.** Aggiungi la condizione di gioco seguente: “ Hai subito danni e/o orrori.”
- Consapevolezza Situazionale.** Aggiungi la condizione di gioco seguente: “ Un luogo è entrato in gioco o viene aperto.”
- Istinto Omicida.** Aggiungi la condizione di gioco seguente: “ Un nemico ti ha impegnato.”
- Reazione Istintiva.** Aggiungi la condizione di gioco seguente: “ Una sventura è entrata nella tua area di minaccia.”
- Memoria Muscolare.** Aggiungi la condizione di gioco seguente: “ Hai giocato un supporto.”
- Talento Affinato.** Durante l'azione fornita dall'Istinto Affilato, ricevi +2 a ogni tua abilità.
- Autocontrollo.** Puoi includere fino a 3 copie dell'Istinto Affilato nel tuo mazzo. Riduci di 1 il costo in risorse dell'Istinto Affilato.
- Forza dell'Abitudine.** Quando giochi l'Istinto Affilato, puoi effettuare 2 azioni invece di 1 (una alla volta). Poi rimuovilo dal gioco.

Istinto Affilato

- Riflessi.** Aggiungi la condizione di gioco seguente: “ Hai subito danni e/o orrori.”
- Consapevolezza Situazionale.** Aggiungi la condizione di gioco seguente: “ Un luogo è entrato in gioco o viene aperto.”
- Istinto Omicida.** Aggiungi la condizione di gioco seguente: “ Un nemico ti ha impegnato.”
- Reazione Istintiva.** Aggiungi la condizione di gioco seguente: “ Una sventura è entrata nella tua area di minaccia.”
- Memoria Muscolare.** Aggiungi la condizione di gioco seguente: “ Hai giocato un supporto.”
- Talento Affinato.** Durante l'azione fornita dall'Istinto Affilato, ricevi +2 a ogni tua abilità.
- Autocontrollo.** Puoi includere fino a 3 copie dell'Istinto Affilato nel tuo mazzo. Riduci di 1 il costo in risorse dell'Istinto Affilato.
- Forza dell'Abitudine.** Quando giochi l'Istinto Affilato, puoi effettuare 2 azioni invece di 1 (una alla volta). Poi rimuovilo dal gioco.

Istinto Affilato

- Riflessi.** Aggiungi la condizione di gioco seguente: “ Hai subito danni e/o orrori.”
- Consapevolezza Situazionale.** Aggiungi la condizione di gioco seguente: “ Un luogo è entrato in gioco o viene aperto.”
- Istinto Omicida.** Aggiungi la condizione di gioco seguente: “ Un nemico ti ha impegnato.”
- Reazione Istintiva.** Aggiungi la condizione di gioco seguente: “ Una sventura è entrata nella tua area di minaccia.”
- Memoria Muscolare.** Aggiungi la condizione di gioco seguente: “ Hai giocato un supporto.”
- Talento Affinato.** Durante l'azione fornita dall'Istinto Affilato, ricevi +2 a ogni tua abilità.
- Autocontrollo.** Puoi includere fino a 3 copie dell'Istinto Affilato nel tuo mazzo. Riduci di 1 il costo in risorse dell'Istinto Affilato.
- Forza dell'Abitudine.** Quando giochi l'Istinto Affilato, puoi effettuare 2 azioni invece di 1 (una alla volta). Poi rimuovilo dal gioco.

Inchiostro Vivente

Cerchia 1 abilità:



Inchiostro Mutevole. Puoi giocare l’Inchiostro Vivente sotto il controllo di un altro investigatore nel tuo luogo.

Raffigurazione Sottile. All’inizio del tuo turno, puoi scegliere di non rimuovere 1 carica dall’Inchiostro Vivente e ignorarne la capacità per il resto del round.

Inchiostro Infuso. L’Inchiostro Vivente entra in gioco con 2 cariche aggiuntive e occupa 1 slot arcano invece di 1 slot corpo.

Inchiostro Esoterico. Cerchia 1 altra abilità.

Inchiostro Esoterico. Cerchia 1 altra abilità.

Raffigurazione Macabra. L’Inchiostro Vivente ottiene: “ Dopo che hai rivelato un segnalino caos con un simbolo, esaurisci l’Inchiostro Vivente: Colloca 1 carica su di esso.”

Colori Brillanti. L’Inchiostro Vivente fornisce +1 aggiuntivo alle abilità cerchiare e -1 a ogni altra abilità.

Inchiostro Vivente

Cerchia 1 abilità:



Inchiostro Mutevole. Puoi giocare l’Inchiostro Vivente sotto il controllo di un altro investigatore nel tuo luogo.

Raffigurazione Sottile. All’inizio del tuo turno, puoi scegliere di non rimuovere 1 carica dall’Inchiostro Vivente e ignorarne la capacità per il resto del round.

Inchiostro Infuso. L’Inchiostro Vivente entra in gioco con 2 cariche aggiuntive e occupa 1 slot arcano invece di 1 slot corpo.

Inchiostro Esoterico. Cerchia 1 altra abilità.

Inchiostro Esoterico. Cerchia 1 altra abilità.

Raffigurazione Macabra. L’Inchiostro Vivente ottiene: “ Dopo che hai rivelato un segnalino caos con un simbolo, esaurisci l’Inchiostro Vivente: Colloca 1 carica su di esso.”

Colori Brillanti. L’Inchiostro Vivente fornisce +1 aggiuntivo alle abilità cerchiare e -1 a ogni altra abilità.

Inchiostro Vivente

Cerchia 1 abilità:



Inchiostro Mutevole. Puoi giocare l’Inchiostro Vivente sotto il controllo di un altro investigatore nel tuo luogo.

Raffigurazione Sottile. All’inizio del tuo turno, puoi scegliere di non rimuovere 1 carica dall’Inchiostro Vivente e ignorarne la capacità per il resto del round.

Inchiostro Infuso. L’Inchiostro Vivente entra in gioco con 2 cariche aggiuntive e occupa 1 slot arcano invece di 1 slot corpo.

Inchiostro Esoterico. Cerchia 1 altra abilità.

Inchiostro Esoterico. Cerchia 1 altra abilità.

Raffigurazione Macabra. L’Inchiostro Vivente ottiene: “ Dopo che hai rivelato un segnalino caos con un simbolo, esaurisci l’Inchiostro Vivente: Colloca 1 carica su di esso.”

Colori Brillanti. L’Inchiostro Vivente fornisce +1 aggiuntivo alle abilità cerchiare e -1 a ogni altra abilità.

Servitore Evocato

- Carapace Rinforzato.** Il Servitore Evocato ottiene un valore di Salute pari a 3. Gli possono essere assegnati i danni inflitti a qualsiasi investigatore nel suo luogo.
- Artigli Ghermenti.** Aggiungi l'azione seguente:
“ **Combatti.** Combatti con 1 qualsiasi nemico in questo luogo usando  base pari a 4. Ignora le parole chiave Sfuggente e Ritorsione in questo attacco.”
- Fauci Avvinghianti.** Aggiungi l'azione seguente:
“ **Eludi.** Tenta di eludere 1 qualsiasi nemico in questo luogo usando  base pari a 4. Ignora la parola chiave Allerta in questo tentativo di elusione.”
- Occhi di Brace.** Aggiungi l'azione seguente:
“ **Indaga.** Indaga in questo luogo usando  base pari a 4.”
- Ali di Tenebra.** Dopo che il Servitore Evocato si è mosso dal tuo luogo fino a un luogo collegato al tuo, puoi muoverti anche tu fino a quel luogo.
- Dominio.** Il Servitore Evocato non occupa più 1 slot (cerchiane 1): arcano / alleato.
- Richiamo Onirico.** Invece di scartare un altro supporto che controlli per poter giocare il Servitore Evocato, puoi rimettere quel supporto nella mano del suo proprietario.
- Influenza Demoniaca.** Durante ogni tuo turno, il Servitore Evocato può effettuare 2 azioni diverse invece di 1.

Servitore Evocato

- Carapace Rinforzato.** Il Servitore Evocato ottiene un valore di Salute pari a 3. Gli possono essere assegnati i danni inflitti a qualsiasi investigatore nel suo luogo.
- Artigli Ghermenti.** Aggiungi l'azione seguente:
“ **Combatti.** Combatti con 1 qualsiasi nemico in questo luogo usando  base pari a 4. Ignora le parole chiave Sfuggente e Ritorsione in questo attacco.”
- Fauci Avvinghianti.** Aggiungi l'azione seguente:
“ **Eludi.** Tenta di eludere 1 qualsiasi nemico in questo luogo usando  base pari a 4. Ignora la parola chiave Allerta in questo tentativo di elusione.”
- Occhi di Brace.** Aggiungi l'azione seguente:
“ **Indaga.** Indaga in questo luogo usando  base pari a 4.”
- Ali di Tenebra.** Dopo che il Servitore Evocato si è mosso dal tuo luogo fino a un luogo collegato al tuo, puoi muoverti anche tu fino a quel luogo.
- Dominio.** Il Servitore Evocato non occupa più 1 slot (cerchiane 1): arcano / alleato.
- Richiamo Onirico.** Invece di scartare un altro supporto che controlli per poter giocare il Servitore Evocato, puoi rimettere quel supporto nella mano del suo proprietario.
- Influenza Demoniaca.** Durante ogni tuo turno, il Servitore Evocato può effettuare 2 azioni diverse invece di 1.

Servitore Evocato

- Carapace Rinforzato.** Il Servitore Evocato ottiene un valore di Salute pari a 3. Gli possono essere assegnati i danni inflitti a qualsiasi investigatore nel suo luogo.
- Artigli Ghermenti.** Aggiungi l'azione seguente:
“ **Combatti.** Combatti con 1 qualsiasi nemico in questo luogo usando  base pari a 4. Ignora le parole chiave Sfuggente e Ritorsione in questo attacco.”
- Fauci Avvinghianti.** Aggiungi l'azione seguente:
“ **Eludi.** Tenta di eludere 1 qualsiasi nemico in questo luogo usando  base pari a 4. Ignora la parola chiave Allerta in questo tentativo di elusione.”
- Occhi di Brace.** Aggiungi l'azione seguente:
“ **Indaga.** Indaga in questo luogo usando  base pari a 4.”
- Ali di Tenebra.** Dopo che il Servitore Evocato si è mosso dal tuo luogo fino a un luogo collegato al tuo, puoi muoverti anche tu fino a quel luogo.
- Dominio.** Il Servitore Evocato non occupa più 1 slot (cerchiane 1): arcano / alleato.
- Richiamo Onirico.** Invece di scartare un altro supporto che controlli per poter giocare il Servitore Evocato, puoi rimettere quel supporto nella mano del suo proprietario.
- Influenza Demoniaca.** Durante ogni tuo turno, il Servitore Evocato può effettuare 2 azioni diverse invece di 1.

Parola di Potere

- Tradisci.** Aggiungi l'ordine seguente: “ *'Tradisci.'* Infliggi 1 danno a un qualsiasi nemico nel luogo di questo nemico con un valore di Scontro pari o inferiore al valore di Scontro di questo nemico.”
- Pentiti.** Aggiungi l'ordine seguente: “ *'Pentiti.'* Un investigatore nel luogo di questo nemico si cura un ammontare di danni e orrori pari rispettivamente al valore di Danno e al valore di Orrore di questo nemico.”
- Confessa.** Aggiungi l'ordine seguente: “ *'Confessa.'* Se il valore di Oscurità del luogo di questo nemico è pari o inferiore alla sua Salute, scopri 1 indizio in quel luogo.”
- Distrai.** Aggiungi l'ordine seguente: “ *'Distrai.'* Eludi automaticamente 1 qualsiasi nemico nel luogo di questo nemico con un valore di Agilità pari o inferiore al valore di Agilità di questo nemico.”
- Controllo Superiore.** La Parola di Potere ottiene “ : Rimetti la Parola di Potere nella tua mano.”
- Vincolo.** Puoi attivare la capacità **Negozia** della Parola di Potere da 1 luogo di distanza dal luogo del nemico con questo evento.
- Scioglilingua.** Quando negozi con la Parola di Potere, puoi dare fino a 2 ordini diversi.
- Parlò Tre Volte.** Puoi includere 3 copie della Parola di Potere nel tuo mazzo. Quando dai un ordine usandone una copia, dai lo stesso ordine a ogni altro nemico a cui è assegnata una tua copia della Parola di Potere.

Parola di Potere

- Tradisci.** Aggiungi l'ordine seguente: “ *'Tradisci.'* Infliggi 1 danno a un qualsiasi nemico nel luogo di questo nemico con un valore di Scontro pari o inferiore al valore di Scontro di questo nemico.”
- Pentiti.** Aggiungi l'ordine seguente: “ *'Pentiti.'* Un investigatore nel luogo di questo nemico si cura un ammontare di danni e orrori pari rispettivamente al valore di Danno e al valore di Orrore di questo nemico.”
- Confessa.** Aggiungi l'ordine seguente: “ *'Confessa.'* Se il valore di Oscurità del luogo di questo nemico è pari o inferiore alla sua Salute, scopri 1 indizio in quel luogo.”
- Distrai.** Aggiungi l'ordine seguente: “ *'Distrai.'* Eludi automaticamente 1 qualsiasi nemico nel luogo di questo nemico con un valore di Agilità pari o inferiore al valore di Agilità di questo nemico.”
- Controllo Superiore.** La Parola di Potere ottiene “ : Rimetti la Parola di Potere nella tua mano.”
- Vincolo.** Puoi attivare la capacità **Negozia** della Parola di Potere da 1 luogo di distanza dal luogo del nemico con questo evento.
- Scioglilingua.** Quando negozi con la Parola di Potere, puoi dare fino a 2 ordini diversi.
- Parlò Tre Volte.** Puoi includere 3 copie della Parola di Potere nel tuo mazzo. Quando dai un ordine usandone una copia, dai lo stesso ordine a ogni altro nemico a cui è assegnata una tua copia della Parola di Potere.

Parola di Potere

- Tradisci.** Aggiungi l'ordine seguente: “ *'Tradisci.'* Infliggi 1 danno a un qualsiasi nemico nel luogo di questo nemico con un valore di Scontro pari o inferiore al valore di Scontro di questo nemico.”
- Pentiti.** Aggiungi l'ordine seguente: “ *'Pentiti.'* Un investigatore nel luogo di questo nemico si cura un ammontare di danni e orrori pari rispettivamente al valore di Danno e al valore di Orrore di questo nemico.”
- Confessa.** Aggiungi l'ordine seguente: “ *'Confessa.'* Se il valore di Oscurità del luogo di questo nemico è pari o inferiore alla sua Salute, scopri 1 indizio in quel luogo.”
- Distrai.** Aggiungi l'ordine seguente: “ *'Distrai.'* Eludi automaticamente 1 qualsiasi nemico nel luogo di questo nemico con un valore di Agilità pari o inferiore al valore di Agilità di questo nemico.”
- Controllo Superiore.** La Parola di Potere ottiene “ : Rimetti la Parola di Potere nella tua mano.”
- Vincolo.** Puoi attivare la capacità **Negozia** della Parola di Potere da 1 luogo di distanza dal luogo del nemico con questo evento.
- Scioglilingua.** Quando negozi con la Parola di Potere, puoi dare fino a 2 ordini diversi.
- Parlò Tre Volte.** Puoi includere 3 copie della Parola di Potere nel tuo mazzo. Quando dai un ordine usandone una copia, dai lo stesso ordine a ogni altro nemico a cui è assegnata una tua copia della Parola di Potere.

Utensile Tascabile Multiuso

- Sganciabile.** Gli altri investigatori nel tuo luogo possono usare la capacità dell'Utensile Tascabile Multiuso.
- Palanchino.** Se è durante una prova di abilità di una sventura, ricevi +1 aggiuntivo al valore di abilità.
- Coltello Affilato.** Se è durante un attacco, ricevi +1 aggiuntivo al valore di abilità.
- Specchietto Segnalatore.** Se è durante un tentativo di elusione, ricevi +1 aggiuntivo al valore di abilità.
- Lente d'Ingrandimento.** Se è durante un'indagine, ricevi +1 aggiuntivo al valore di abilità.
- Portafortuna.** Dopo che hai fallito una prova di abilità, ripristina l'Utensile Tascabile Multiuso.
- Caricato a Molla.** La capacità dell'Utensile Tascabile Multiuso diventa una capacità  con l'innescò: "Quando stai per fallire una prova di abilità che stai effettuando, esaurisci l'Utensile Tascabile Multiuso..."

Utensile Tascabile Multiuso

- Sganciabile.** Gli altri investigatori nel tuo luogo possono usare la capacità dell'Utensile Tascabile Multiuso.
- Palanchino.** Se è durante una prova di abilità di una sventura, ricevi +1 aggiuntivo al valore di abilità.
- Coltello Affilato.** Se è durante un attacco, ricevi +1 aggiuntivo al valore di abilità.
- Specchietto Segnalatore.** Se è durante un tentativo di elusione, ricevi +1 aggiuntivo al valore di abilità.
- Lente d'Ingrandimento.** Se è durante un'indagine, ricevi +1 aggiuntivo al valore di abilità.
- Portafortuna.** Dopo che hai fallito una prova di abilità, ripristina l'Utensile Tascabile Multiuso.
- Caricato a Molla.** La capacità dell'Utensile Tascabile Multiuso diventa una capacità  con l'innescò: "Quando stai per fallire una prova di abilità che stai effettuando, esaurisci l'Utensile Tascabile Multiuso..."

Utensile Tascabile Multiuso

- Sganciabile.** Gli altri investigatori nel tuo luogo possono usare la capacità dell'Utensile Tascabile Multiuso.
- Palanchino.** Se è durante una prova di abilità di una sventura, ricevi +1 aggiuntivo al valore di abilità.
- Coltello Affilato.** Se è durante un attacco, ricevi +1 aggiuntivo al valore di abilità.
- Specchietto Segnalatore.** Se è durante un tentativo di elusione, ricevi +1 aggiuntivo al valore di abilità.
- Lente d'Ingrandimento.** Se è durante un'indagine, ricevi +1 aggiuntivo al valore di abilità.
- Portafortuna.** Dopo che hai fallito una prova di abilità, ripristina l'Utensile Tascabile Multiuso.
- Caricato a Molla.** La capacità dell'Utensile Tascabile Multiuso diventa una capacità  con l'innescò: "Quando stai per fallire una prova di abilità che stai effettuando, esaurisci l'Utensile Tascabile Multiuso..."

Trappola Improvvisata

- **Timer Migliorato.** Quando giochi la Trappola Improvvisata, puoi aumentarne o diminuirne di 1 l'utilizzo.
- **Cavo d'Innesco.** Innesca la capacità **Obbligo** della Trappola Improvvisata solo se ci sono 1 o più nemici nel luogo con questo evento.
- **Semplice.** La Trappola Improvvisata ottiene Veloce e "gioca durante una finestra .
- **Velenosa.** Quando rimuovi 1 o più durate dalla Trappola Improvvisata, infliggi 1 danno a un nemico nel luogo con questo evento.
- **Configurazione da Remoto.** Quando giochi la Trappola Improvvisata, puoi assegnarla a un luogo aperto collegato al tuo.
- **Rete.** I nemici non *Elite* nel luogo con questo evento non possono muoversi né effettuare attacchi di opportunità.
- **Esplosiva.** Quando non ci sono durate sulla Trappola Improvvisata ed essa viene scartata, infliggi 3 danni a ogni nemico e investigatore nel luogo con questo evento.

Trappola Improvvisata

- **Timer Migliorato.** Quando giochi la Trappola Improvvisata, puoi aumentarne o diminuirne di 1 l'utilizzo.
- **Cavo d'Innesco.** Innesca la capacità **Obbligo** della Trappola Improvvisata solo se ci sono 1 o più nemici nel luogo con questo evento.
- **Semplice.** La Trappola Improvvisata ottiene Veloce e "gioca durante una finestra .
- **Velenosa.** Quando rimuovi 1 o più durate dalla Trappola Improvvisata, infliggi 1 danno a un nemico nel luogo con questo evento.
- **Configurazione da Remoto.** Quando giochi la Trappola Improvvisata, puoi assegnarla a un luogo aperto collegato al tuo.
- **Rete.** I nemici non *Elite* nel luogo con questo evento non possono muoversi né effettuare attacchi di opportunità.
- **Esplosiva.** Quando non ci sono durate sulla Trappola Improvvisata ed essa viene scartata, infliggi 3 danni a ogni nemico e investigatore nel luogo con questo evento.

Trappola Improvvisata

- **Timer Migliorato.** Quando giochi la Trappola Improvvisata, puoi aumentarne o diminuirne di 1 l'utilizzo.
- **Cavo d'Innesco.** Innesca la capacità **Obbligo** della Trappola Improvvisata solo se ci sono 1 o più nemici nel luogo con questo evento.
- **Semplice.** La Trappola Improvvisata ottiene Veloce e "gioca durante una finestra .
- **Velenosa.** Quando rimuovi 1 o più durate dalla Trappola Improvvisata, infliggi 1 danno a un nemico nel luogo con questo evento.
- **Configurazione da Remoto.** Quando giochi la Trappola Improvvisata, puoi assegnarla a un luogo aperto collegato al tuo.
- **Rete.** I nemici non *Elite* nel luogo con questo evento non possono muoversi né effettuare attacchi di opportunità.
- **Esplosiva.** Quando non ci sono durate sulla Trappola Improvvisata ed essa viene scartata, infliggi 3 danni a ogni nemico e investigatore nel luogo con questo evento.

Navigato

Tratti scelti: _____, _____.

Specialista. Scegli 1 altro tratto:

_____.

Specialista. Scegli 1 altro tratto:

_____.

Nemesi. Se questa è una prova di abilità di o contro un nemico con uno dei **Tratti** scelti e la prova ha successo, puoi assegnare Navigato a quel nemico. Riduci di 1 la difficoltà delle prove di o contro il nemico con questa abilità.

Veterano dei Miti. Se questa è una prova di abilità di una sventura con uno dei **Tratti** scelti e la prova ha successo, puoi collocare sia Navigato che quella sventura nella galleria delle vittorie.

Sempre Pronto. Dopo che hai pescato una carta incontro con uno dei **Tratti** scelti, rimetti 1 copia di Navigato dalla tua pila degli scarti nella tua mano. (Massimo una volta per round.)

Navigato

Tratti scelti: _____, _____.

Specialista. Scegli 1 altro tratto:

_____.

Specialista. Scegli 1 altro tratto:

_____.

Nemesi. Se questa è una prova di abilità di o contro un nemico con uno dei **Tratti** scelti e la prova ha successo, puoi assegnare Navigato a quel nemico. Riduci di 1 la difficoltà delle prove di o contro il nemico con questa abilità.

Veterano dei Miti. Se questa è una prova di abilità di una sventura con uno dei **Tratti** scelti e la prova ha successo, puoi collocare sia Navigato che quella sventura nella galleria delle vittorie.

Sempre Pronto. Dopo che hai pescato una carta incontro con uno dei **Tratti** scelti, rimetti 1 copia di Navigato dalla tua pila degli scarti nella tua mano. (Massimo una volta per round.)

Navigato

Tratti scelti: _____, _____.

Specialista. Scegli 1 altro tratto:

_____.

Specialista. Scegli 1 altro tratto:

_____.

Nemesi. Se questa è una prova di abilità di o contro un nemico con uno dei **Tratti** scelti e la prova ha successo, puoi assegnare Navigato a quel nemico. Riduci di 1 la difficoltà delle prove di o contro il nemico con questa abilità.

Veterano dei Miti. Se questa è una prova di abilità di una sventura con uno dei **Tratti** scelti e la prova ha successo, puoi collocare sia Navigato che quella sventura nella galleria delle vittorie.

Sempre Pronto. Dopo che hai pescato una carta incontro con uno dei **Tratti** scelti, rimetti 1 copia di Navigato dalla tua pila degli scarti nella tua mano. (Massimo una volta per round.)

Proiettore Iperfisico

- **Pistola a Rotaia.** Il Proiettore Iperfisico possiede la forma seguente: “*Manifesta* – **Combatti**. Usa una qualsiasi abilità. Infliggi +1 danno in questo attacco.”
- **Telerilevatore.** Il Proiettore Iperfisico possiede la forma seguente: “*Manifesta* – **Indaga**. Usa una qualsiasi abilità. Se hai successo, scopri 1 indizio in un qualsiasi luogo aperto invece che nel tuo luogo.”
- **Rilocatore.** Il Proiettore Iperfisico possiede la forma seguente: “*Manifesta* – **Eludi**. Usa una qualsiasi abilità. Prima o dopo questo tentativo di elusione, puoi muovere 1 investigatore o 1 nemico non *Elite* dal tuo luogo a un luogo collegato al tuo o viceversa.”
- **Implodirealtà.** Il Proiettore Iperfisico possiede la forma seguente: “*Manifesta* – Effettua una prova di una qualsiasi abilità (3). Se hai successo, scarta dal gioco 1 sventura non debolezza non assegnata a un nemico *Elite*.”
- **Tessimateria.** Il Proiettore Iperfisico possiede la forma seguente: “*Manifesta* – Scegli 1 supporto nella tua mano ed effettua una prova di una qualsiasi abilità (X), dove X è il costo in risorse di quel supporto. Se hai successo, gioca quel supporto senza pagarne il costo.”
- **Legame Eterico.** Il Proiettore Iperfisico entra in gioco con 2 eteri aggiuntivi.
- **Configurazione Potenziata.** Mentre usi una capacità *Manifesta*, ricevi +2 al valore di abilità.

Proiettore Iperfisico

- **Pistola a Rotaia.** Il Proiettore Iperfisico possiede la forma seguente: “*Manifesta* – **Combatti**. Usa una qualsiasi abilità. Infliggi +1 danno in questo attacco.”
- **Telerilevatore.** Il Proiettore Iperfisico possiede la forma seguente: “*Manifesta* – **Indaga**. Usa una qualsiasi abilità. Se hai successo, scopri 1 indizio in un qualsiasi luogo aperto invece che nel tuo luogo.”
- **Rilocatore.** Il Proiettore Iperfisico possiede la forma seguente: “*Manifesta* – **Eludi**. Usa una qualsiasi abilità. Prima o dopo questo tentativo di elusione, puoi muovere 1 investigatore o 1 nemico non *Elite* dal tuo luogo a un luogo collegato al tuo o viceversa.”
- **Implodirealtà.** Il Proiettore Iperfisico possiede la forma seguente: “*Manifesta* – Effettua una prova di una qualsiasi abilità (3). Se hai successo, scarta dal gioco 1 sventura non debolezza non assegnata a un nemico *Elite*.”
- **Tessimateria.** Il Proiettore Iperfisico possiede la forma seguente: “*Manifesta* – Scegli 1 supporto nella tua mano ed effettua una prova di una qualsiasi abilità (X), dove X è il costo in risorse di quel supporto. Se hai successo, gioca quel supporto senza pagarne il costo.”
- **Legame Eterico.** Il Proiettore Iperfisico entra in gioco con 2 eteri aggiuntivi.
- **Configurazione Potenziata.** Mentre usi una capacità *Manifesta*, ricevi +2 al valore di abilità.

Proiettore Iperfisico

- **Pistola a Rotaia.** Il Proiettore Iperfisico possiede la forma seguente: “*Manifesta* – **Combatti**. Usa una qualsiasi abilità. Infliggi +1 danno in questo attacco.”
- **Telerilevatore.** Il Proiettore Iperfisico possiede la forma seguente: “*Manifesta* – **Indaga**. Usa una qualsiasi abilità. Se hai successo, scopri 1 indizio in un qualsiasi luogo aperto invece che nel tuo luogo.”
- **Rilocatore.** Il Proiettore Iperfisico possiede la forma seguente: “*Manifesta* – **Eludi**. Usa una qualsiasi abilità. Prima o dopo questo tentativo di elusione, puoi muovere 1 investigatore o 1 nemico non *Elite* dal tuo luogo a un luogo collegato al tuo o viceversa.”
- **Implodirealtà.** Il Proiettore Iperfisico possiede la forma seguente: “*Manifesta* – Effettua una prova di una qualsiasi abilità (3). Se hai successo, scarta dal gioco 1 sventura non debolezza non assegnata a un nemico *Elite*.”
- **Tessimateria.** Il Proiettore Iperfisico possiede la forma seguente: “*Manifesta* – Scegli 1 supporto nella tua mano ed effettua una prova di una qualsiasi abilità (X), dove X è il costo in risorse di quel supporto. Se hai successo, gioca quel supporto senza pagarne il costo.”
- **Legame Eterico.** Il Proiettore Iperfisico entra in gioco con 2 eteri aggiuntivi.
- **Configurazione Potenziata.** Mentre usi una capacità *Manifesta*, ricevi +2 al valore di abilità.