

### 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.

MIGLIORIE

© 2022 FFG

### 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.

MIGLIORIE

© 2022 FFG

### 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.

MIGLIORIE

© 2022 FFG

### 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.

MIGLIORIE

© 2022 FFG

### 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.

MIGLIORIE

© 2022 FFG

### 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.

MIGLIORIE

© 2022 FFG

### 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.

MIGLIORIE

© 2022 FFG

### 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.

MIGLIORIE

© 2022 FFG

### 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.

MIGLIORIE

© 2022 FFG

## 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE




## 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE




## 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE




## 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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.** Dichiarati 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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.** Dichiarati 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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.** Dichiarati 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## Amici nei Bassifondi

Tratto scelto: \_\_\_\_\_

- Disponibili.** Quando giochi gli Amici nei Bassifondi, puoi scegliere 1 altro investigatore nel tuo luogo che ne risolve 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*).

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## Amici nei Bassifondi

Tratto scelto: \_\_\_\_\_

- Disponibili.** Quando giochi gli Amici nei Bassifondi, puoi scegliere 1 altro investigatore nel tuo luogo che ne risolve 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*).

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## Amici nei Bassifondi

Tratto scelto: \_\_\_\_\_

- Disponibili.** Quando giochi gli Amici nei Bassifondi, puoi scegliere 1 altro investigatore nel tuo luogo che ne risolve 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*).

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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 Istiniva.** 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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 Istiniva.** 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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 Istiniva.** 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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 cerciate e -1 a ogni altra abilità.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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 cerciate e -1 a ogni altra abilità.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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 cerciate e -1 a ogni altra abilità.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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 **Negozi** 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.
- Parlo 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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 **Negozi** 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.
- Parlo 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE


## 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 **Negozi** 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.
- Parlo 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE


## 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..."

© 2022 FFG

MIGLIORIE


## 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..."

© 2022 FFG

MIGLIORIE


## 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..."

© 2022 FFG

MIGLIORIE


## 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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.)

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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.)

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## 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.)

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## Proiettore Iperfisico

- Pistola a Rotaia.** Il Proiettore Iperfisico possiede la forma seguente: "*Manifesta* – **Combatti**. Usa una qualsiasi abilità. Infilgi +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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## Proiettore Iperfisico

- Pistola a Rotaia.** Il Proiettore Iperfisico possiede la forma seguente: "*Manifesta* – **Combatti**. Usa una qualsiasi abilità. Infilgi +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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE

## Proiettore Iperfisico

- Pistola a Rotaia.** Il Proiettore Iperfisico possiede la forma seguente: "*Manifesta* – **Combatti**. Usa una qualsiasi abilità. Infilgi +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.

© 2022 FFG

MIGLIORIE