

SCATOLA MUSICALE

Una strana musica stregata si diffonde nell'aria...

Una volta per turno puoi aprire o chiudere la scatola. Se aperta, ogni esploratore o mostro con *Sanity* che entra o si trova nella stanza con la scatola ad inizio turno, deve fare un test *Sanity 4+* : se fallisce il test è ipnotizzato dalla musica e termina immediatamente il suo turno. Se il portatore della scatola (esploratore o mostro) è ipnotizzato , perde la scatola stessa. Se essa è aperta quando viene perduta, resta aperta.

IDOLO

Un antico idolo ti osserva...sei stato scelto per uno scopo?

Una volta per turno puoi strofinarlo prima di effettuare qualunque test, combattere o tirare un dado. Strofinandolo aggiungi 2 dadi al tiro (max 8 dadi) ma ogni volta che lo fai , perdi 1 *Sanity*.

DADI OSCURI

Ti senti fortunato abbastanza?

Una volta per turno puoi tirare 3 dadi, ecco cosa poi accade :

6. Spostati nella stanza di qualsiasi esploratore che non sia il traditore.
5. Sposta un esploratore nella tua stessa stanza in una adiacente.
4. Guadagni 1 in una caratteristica fisica.
3. Sposati subito in una stanza adiacente (non costa punti movimento).
2. Guadagni 1 in una caratteristica mentale.
1. Pesca una carta evento.
0. Riduci tutte le caratteristiche al loro valore minimo prima del teschio e scarta questa carta.

GUANTI DA LADRO

Aiutare se stessi non è mai stato così facile...

Quando sei nella stessa stanza con un altro esploratore, puoi usarli e scartare questa carta per rubare un qualsiasi altro oggetto che l'altro esploratore sta trasportando.

DAGA SACRIFICALE

Macchiata di sangue...

Se usata in attacco con *Might*, aggiunge 3 dadi extra (max 8 dadi), ma prima devi fare un test *Knowledge* :

6+ Nessun effetto.

3-5 Perdi 1 da una caratteristica mentale.

0-2 La daga ti scivola; subisci 2 danni fisici e non puoi attaccare in questo turno.

La daga non può essere usata insieme ad un'altra arma.