

## INGRESSO DEL MUSEO

### Primo Soccorso

Scegli uno tra:

- \* Ricevi 1 gettona Sanità o Ferita gratis
- \* Ripristina tutta i gettoni Sanità o Ferita con 2 Trofei
- \* Ripristina sia tutti i gettoni Sanità che Ferita con 4 Trofei

### Persi e Ritrovati

A seconda del risultato di un dado verde:

-  Perdi 1 Sanità o Ferita
-  1 Gettone Indizio
-  1 Oggetto Comune
-  1 Incantesimo

### Compra un Souvenir

Compra solo uno tra:

- 1 Trofeo > 1 Gettone Indizio
- 2 Trofei > 1 Oggetto Comune
- 3 Trofei > 1 Oggetto Unico
- 4 Trofei > 1 Incantesimo
- 5 Trofei > 1 Alleanza
- 10 Trofei > 1 Segno degli Antichi

## PERSONAGGI

**Joe Diamond:** Dopo aver speso un Gettone Indizio può tirare i dadi una seconda volta senza giocare un altro

**Kate Winthorp:** Non possono apparire mostri durante il suo turno. Inoltre è immune agli effetti Terrore

**Darrell Simmons:** Una volta per tiro di dadi può scegliere se far aumentare il risultato di un dado Investigazione di 1

**Harvey Walters:** Una volta per tiro di dadi può scegliere di cambiare un risultato Terrore con una Pergamena

**Michael Mc Glen:** Una volta per tiro di dadi può scegliere di cambiare un risultato Terrore con una Minaccia

**Dexter Drake:** Quando riceve un Incantesimo come ricompensa ne guadagna subito un altro

**Amanda Sharpe:** Può completare qualsiasi numero di Sfide per tiro di dadi anziché una

**Bob Jenkins:** Quando guadagna uno o più Oggetti Comuni riceve 1 Oggetto Comune in più

**Ashean Pete:** Quando guadagna un Oggetto Comune o Incantesimo può scegliere di ricevere 1 Gettone Indizio, 1 Oggetto Unico, 1 Oggetto Comune o 1 Incantesimo

**Carolyn Fern:** Una volta al giorno, all'inizio del turno di un giocatore qualunque, Carolyn può far recuperare 1 segnalino Sanità Mentale ad 1 investigatore di sua scelta (incluso lei stessa)

**Vincent Lee:** Una volta al giorno, all'inizio del turno di un giocatore qualunque, Vincent può far recuperare 1 segnalino Ferita ad 1 investigatore di sua scelta (incluso lui stesso)

**Gloria Goldberg:** Quando gioca in una carta "Altro Mondo" può giocare il dado Giallo e Rosso senza limitazioni

**Monterey Jack:** Quando guadagna uno o più Oggetti Unici riceve 1 Oggetto Unico in più

**Mandy Thompson:** Una volta al giorno, dopo che un giocatore qualunque ha lanciato i dadi, Mandy può rilanciare 2 dadi prima che venga determinato se il giocatore attivo è riuscito a completare una sfida.

**Jenny Barnes:** Guadagna il dado giallo e rosso se scarta 1 Oggetto Comune, 1 Oggetto Unico o 1 Incantesimo prima di risolvere una Carta Avventura

**Sister Mary:** Ignora gli effetti a lungo termine delle Carte Mito e i dadi bloccati per lei valgono come normali. Alla fine del suo turno tornano bloccati.

## CARTE

### Oggetti Comuni

**Blue Watcher of the Pyramid:** scarta dopo aver tirato i dadi per ottenere un risultato pergamena

**Flute of the Outer Gods:** scarta dopo aver tirato i dadi per sconfiggere 1 mostro

**Healing Stone:** scarta prima di tirare i dadi per ripristinare tutti i gettoni Sanità Mentale o Ferita

**Necronomicon:** dopo l'uso, guadagni 1 Gettone Indizio

### Oggetti Unici

**Food:** scarta questa carta anziché perdere 1 gettone Ferita

**Shotgun:** scarta dopo aver tirato i dadi per cambiare il risultato di 1 dado in una Minaccia (teschio)

**Whiskey:** scarta questa carta anziché perdere 1 Sanità

### Incantesimi

**Bind Monster:** scarta per sconfiggere 1 mostro

**Cloud Memory:** scarta per guarire tutta la Sanità di un Giocatore a scelta

**Find Gate:** scarta per aggiungere una Carta "Altro Mondo" sotto le altre Carte Avventura

**Heal:** scarta per guarire tutta la Forza di un Giocatore a scelta

**Voice of Ra:** scarta dopo aver tirato i dadi per cambiare il risultato di 1 dado in un risultato a tua scelta

### Alleanze

**Anna Kaslow:** una volta per turno puoi ritirare 1 o 2 dadi; ogni volta che perdi una Sanità, metti 1 Gettone Sanità su questa carta. *Scartala quando ci sono sopra 3 Gettoni Sanità*

**Duke:** scarta per non subire le penalità di una Carta Avventura che non riesci a risolvere o fallita

**Eric Colt:** ignora il costo Sanità di ogni Sfida. *Scartala quando il Grande Antico si risveglia*

**Richard Upton Pickman:** piazza 1 Gettone Forza su questa carta per cambiare un risultato Minaccia in una Pergamena. *Scarta quando ci sono 4 Gettoni Forza su di essa*

**Ruby Standish:** piazza 2 Carte Oggetti Unici pescate dal mazzo su questa carta e da questo momento puoi utilizzarle. *Scarta quando giochi entrambi gli Oggetti Unici su di essa*

**Thomas E Malone:** piazza 1 Gettone Sanità su questa carta per cambiare un risultato Pergamena in una Minaccia. *Scarta quando ci sono 4 Gettoni Sanità su di essa*

**Tom "M" Murphy:** ignora il costo Ferita di ogni Sfida. *Scarta quando il Grande Antico si risveglia*