

J Abbassati!



Bonus: **Famoso:** Pesca 1 carta in più (**Prestigio**) per test di **Credibilità** o **Risorse**.

Malus: **Empio:** L'eroe mostra mancanza di pietà e di riverenza per un dio / dèi e i loro seguaci.

Evento: **Duck!**
Il prossimo attacco contro un Eroe andrà a vuoto.



Q Questo non può esistere!



Bonus: **Affinità:** Pesca 1 carta in più (**Oculto**) per identificare e usare oggetti e artefatti.

Malus: **Goffo:** L'eroe diventa maldestro, impacciato.

Evento: **You Don't Belong Here!**
Una delle Creature torna da dove è stata evocata.



K Soltanto un Graffio



Bonus: **Potere della Mente:** Pesca 1 carta in più (**Psicologia**) per non perdere o recuperare **Sanità Mentale**.

Malus: **Megalomane:** L'eroe mostra una condizione di fantasia deliranti di ricchezza, di potere o di onnipotenza.

Evento: **Just a Scratch**
Una Ferita ricevuta da un Eroe viene annullata.



A Una Vita Eccitante



Bonus: **Immunità ai Miti:** Pesca 1 carta in più (**Miti Cthulhu**) per difesa dai poteri degli Antichi.

Malus: **Iperemotivo:** L'eroe reagisce in modo eccessivamente emotivo o estremo, eccitabile, mutevole.

Evento: **A Life of Excitement**
Permette ad un Eroe di recuperare tutto lo Spirito speso.



2 Territorio Ostile



Bonus: **Scrittore e Giornalista:** Pesca 1 carta in più (**Istruzione**) per attività di scrittura e raccolta dati.

Malus: **Abusivo:** L'eroe inizia a infliggere maltrattamenti fisici o psicologici verso altre persone.

Evento: **Hostile Territory:** uno degli Avversari guadagna una carta in difesa.



3 Febbre dell'oro



Bonus: **Storico:** Pesca 1 carta in più per test su **Storie** e **Leggende**.

Malus: **Arrogante:** L'eroe inizia ad avere un senso di prepotente autostima o auto-importanza. Incline a esclusività sociale e respingere le avances di persone considerate inferiori. Snob.

Evento: **Gold Fever:** Uno degli Alleati degli Eroi è in realtà nel libro paga degli Avversari.



4 Voi non siete in lista!



Bonus: **Linguista:** Conosci le lingue antiche e il loro funzionamento, 1 carta in più (**Decifrare**) per tradurre e interpretare.

Malus: **Franco:** L'eroe inizia ad essere caratterizzato da immediatezza di maniera o discorso, senza sottigliezza o sensibilità, insensibile, brusco.

Evento: **You're not on the List:** Eroi o Alleati camuffati vengono scoperti e attaccati.



5 Prendeteli!



Bonus: **Chimico e Fisico:** Pesca 1 carta in più (**Scienza**) per attività Scientifiche.

Malus: **Crudele:** L'eroe diventa scortese, impietoso, senza riguardo per le conseguenze e i sentimenti.

Evento: **Get Them!** Uno degli Avversari guadagna una carta in Attacco e un Eroe ne perde una in Difesa.



6 Ia! Ia! Shub-niggurath!



Bonus: **Medico e Farmacista:** Pesca 1 carta in più (**Medicina**) per attività mediche.

Malus: **Dislessico:** L'eroe inizia a mostrare dislessia, cioè l'incapacità di riconoscere e comprendere le parole scritte.

Evento: **Iâ! Ia! Shub-niggurath!** Un incantesimo degli Avversari guadagna 1 carta in Attacco.

