

**ATTACCATO!**

**LOTTA**

Tira il dado, consulta la Tabella dei Servitori della Creatura Oscura e risolvi il risultato ottenuto.

"Forse ci siamo avvicinati troppo."

© 2008 Flying Frog Productions LLC

**ATTACCATO!**

**LOTTA**

Tira il dado, consulta la Tabella dei Servitori della Creatura Oscura e risolvi il risultato ottenuto.

"Forse ci siamo avvicinati troppo."

© 2008 Flying Frog Productions LLC

**LIBRO DELL'OCULTO**

**OGGETTO - LIBRO - ARCANO**

**+2**  
**Cunning**

"...per timore che il feroce e famelico lupo mannaro laceri o divori troppo rapidamente nutrendosi dalla schiera di devoti."

© 2008 Flying Frog Productions LLC

**SPECCHIO ROTTO**

**PERICOLO - PRESENTIMENTO**

Esplorando le vecchie rovine ti imbatti in uno specchio rotto. Guardando nello specchio hai la sensazione di intravedere avvenimenti che stanno per accadere.

Guarda le prime 3 carte del Mazzo Mystery. Subisci 1 Ferita per ogni carta Denominata Morte, poi rimetti una carta in cima al mazzo e scarta le altre due. Ottieni 2 Investigazione.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

**CROLLO**

**PERICOLO**

Le scale a chiocciola cedono improvvisamente sotto il tuo peso facendoti precipitare al piano di sotto!

Tira 3 dadi. Per ogni risultato di 1 o 2, subisci 1 Ferita e perdi un Oggetto, Alleato, o Investigazione. Poi esegui nuovamente un incontro nella Abandoned Keep [Rocca Abbandonata].

© 2008 Flying Frog Productions LLC

**CROLLO**

**PERICOLO**

Le scale a chiocciola cedono improvvisamente sotto il tuo peso facendoti precipitare al piano di sotto!

Tira 3 dadi. Per ogni risultato di 1 o 2, subisci 1 Ferita e perdi un Oggetto, Alleato, o Investigazione. Poi esegui nuovamente un incontro nella Abandoned Keep [Rocca Abbandonata].

© 2008 Flying Frog Productions LLC

**PUGNALE**

**OGGETTO - ARMA DA MISCHIA**

**+1**  
**Combat**

Il Pugnale non viene conteggiato e non rientra nei limiti di trasporto.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

**FANTASMI NELLA NEBBIA**

**INVESTIGAZIONE**

Una fitta nebbia proveniente dalla vicina palude avvolge la rocca. Freddi apparizioni prendono forma tra le oscurità, e riesci chiaramente ad udire tra i loro sinistri e macabri sussurri la malvagia promessa di assaporare presto la tua vitalità.

Fai un Test di Spirit 4+ [Spirito] e ottieni 2 Investigazione per ogni risultato 4+ ottenuto. Per ogni risultato 1 invece, subisci una Ferita.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

**BANDITO**

**SERVITORE - UOMO**

**Dadi Lotta 2**  
**Salute 2**

Se non viene sconfitto nel primo Round di Lotta, il Bandito ti ruba uno dei tuoi Oggetti (scartalo, a tua scelta) e poi fugge via, ponendo fine allo scontro.

Se lo sconfiggi, ottieni 4 Investigazione.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

**ONORE TRA BANDITI**

INVESTIGAZIONE - PERICOLO

Sei incappato in un covo di ladri e delinquenti, e ben presto ti rendi conto di essere circondato!

Fai un Test di Honor 5+ [Onore] e ottieni 2 Investigazione per ogni risultato 5+ ottenuto. Se fallisci, scarta un Oggetto a tua scelta e spostati subito al Town Hall [Municipio] terminando immediatamente il turno.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

**JACK, IL GIOVANE INSERVIENTE**

ALLEATO - MASCHIO - GIOVANE

Puoi trasportare un Oggetto o un Alleato extra da un singolo Luogo o 4 Oggetti del Villaggio.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

**MOSCHETTO**

OGGETTO - ARMA DA FUOCO

"Lungo più di sei piedi dall'impugnatura alla baionetta."

© 2008 Flying Frog Productions LLC

**MOSCHETTO**

OGGETTO - ARMA DA FUOCO

"Lungo più di sei piedi dall'impugnatura alla baionetta."

© 2008 Flying Frog Productions LLC

**VECCHIA INCISIONE**

OGGETTO - PROTEZIONE

Durante una Lotta puoi infrangere la Vecchia Incisione (scartala) per compiere un attacco aggiuntivo gratuito utilizzando il tuo valore di Spirit [Spirito] al posto del Combat [Combattimento].

© 2008 Flying Frog Productions LLC

**VECCHIA PRIGIONE**

INVESTIGAZIONE

Da tempo abbandonate, le mura in rovina della prigione sotterranea portano ancora i segni incisi da coloro che vi erano detenuti. Una di quelle incisioni cattura la tua attenzione.

Fai un Test di Cunning 4+ [Astuzia] e ottieni 1 Investigazione per ogni risultato 4+ ottenuto.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

**RELIQUIA**

OGGETTO - PROTEZIONE

Puoi scartarla per prevenire tutte le Ferite che ti sono appena state inflitte da una singola Fonte.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

**STOCCO DEL BRIGANTE**

OGGETTO - ARMA DA MISCHIA

© 2008 Flying Frog Productions LLC

**ROSARIO**

OGGETTO - PROTEZIONE - SACRO

Finché possiedi il Rosario, ottieni la Denominazione Sacro. Puoi scartarlo per prendere una qualsiasi carta dalla pila degli scarti del Mazzo Event che non sia una **GIOCALA SUBITO**.

© 2008 Flying Frog Productions LLC



### SEGNO DELL'OSCURO PRESAGIO



#### INVESTIGAZIONE

*Percorrendo gli oscuri corridoi, senti qualcosa sbriciolarsi sotto i tuoi piedi. Avvicinando la candela, inorridisci nel vedere il pavimento coperto dalle ossa dei morti. L'ascesa delle ombre sta avendo inizio.*

Fai un Test di Spirit 4+ [Spirito] e ottieni 1 Investigazione per ogni risultato 4+ ottenuto.  
Se fallisci, scarta la prima carta in cima ad ogni Mazza Luogo.

© 2008 Flying Frog Productions LLC



### SPETTRO



#### SERVITORE - FANTASMA

**Dadi Lotta 2**  
**Salute 3**

Devi usare il tuo valore di Spirit [Spirito] al posto del Combat [Combattimento] durante una Lotta con lo Spettro.  
Se lo sconfiggi, ottieni 3 Investigazione.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

