

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 DI MEDICINA

OGGETTO - LIBRO - SCIENZA

Al termine di ciascuno dei tuoi turni, puoi scegliere un Eroe che si trovi nella tua stessa zona (incluso te stesso) e fare un Test di **Cunning 5+ [Astuzia]**. Per ogni risultato di 5 o 6 ottenuto, Guarisci 1 Ferita all'Eroe scelto.

Può essere usato anche all'inizio di ciascun Round di Lotta di uno Scontro Finale.

© 2008 Flying Frog Productions, LLC

ASSASSINO MASCHERATO

SERVITORE - ASSASSINO

Di ritorno alla vostra camera per la sera, siete attaccati da una misteriosa figura oscura che vi coglie di sorpresa.

**Dadi Lotta 2
Salute 2**

Durante questa Lotta non puoi usare alcun Oggetto o Alleato e non puoi Fuggire. Se lo sconfiggi, ottieni 4 Investigazione.

© 2008 Flying Frog Productions, LLC

CROCE

OGGETTO - PROTEZIONE - SACRO

Qualsiasi Vampire [Vampiro], Ghost [Fantasma], o Demon [Demone] contro il quale stai lottando subisce una penalità di -1 Dadi Lotta (minimo di 1).

Scartala per prevenire 1 Ferita a qualsiasi Eroe o Anziano del Villaggio che si trovi nella tua stessa zona (incluso te stesso).

"Stai indietro demone!"

© 2008 Flying Frog Productions, LLC

BIBBIA DI FAMIGLIA

OGGETTO - LIBRO - SACRO

+2 Spirit

Finché possiedi la Bibbia di Famiglia, ottieni la Denominazione Sacro.

© 2008 Flying Frog Productions, LLC

ACQUA SANTA

OGGETTO - SACRO

Scartala per sconfiggere automaticamente qualsiasi Servitore denominato Vampire [Vampiro], Ghost [Fantasma], o Demon [Demone] contro il quale stai lottando (o per realizzare automaticamente 2 Colpi a Segno contro le Creature Oscure Vampiro, Fantasma, o Demone).

- oppure -

Scartala in qualsiasi momento (eccetto durante un Round di Lotta) per Guarire 2 Ferite (o Guarire tutte le Ferite se hai la Denominazione Sacro).

© 2008 Flying Frog Productions, LLC

PAVIMENTI DISSESTATI

INVESTIGAZIONE

Proprio nel momento in cui ritieni di non essere osservata, Delani, la giovane inserviente, solleva una tavola incrinata del pavimento in cucina. Sotto la tavola nasconde un piccolo scrigno nel quale custodisce i suoi segreti; se trovi il modo di aprirlo, puoi sicuramente scoprire qualcosa di interessante.

Fai un Test di **Spirit 6+ [Spirito]** e ottieni 3 Investigazione per ogni risultato 6+ ottenuto.

© 2008 Flying Frog Productions, LLC

LUCY HANBROOK

ALLEATO - FEMMINA - GIOVANE

+1 Combat

© 2008 Flying Frog Productions, LLC

INCONTRO TRA GLI ANZIANI

INVESTIGAZIONE

Riunitisi nello studio di Lord Hanbrook, gli anziani del villaggio ti hanno invitato a prendere parte alle loro discussioni sui recenti avvenimenti e sull'oscuro male che minaccia il villaggio. Forse stai finalmente ottenendo la loro fiducia.

Fai un Test di **Spirit & Honor 5+ [Spirito & Onore]** e ottieni 1 Investigazione per ogni risultato 5+ ottenuto.

© 2008 Flying Frog Productions, LLC

SENTINELLA NOTTURNA

INVESTIGAZIONE

A causa delle numerose morti avvenute di recente, Lord Hanbrook ha imposto un turno di guardia notturno per sorvegliare il Maniero. Essendo una buona occasione da sfruttare per poter indagare più a fondo la zona, decidi di unirti alla sentinella di questa sera.

Fai un Test di Honor 3+ [Onore] e ottieni 1 Investigazione per ogni risultato 3+ ottenuto.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

INCUBO

SONNO - PRESENTIMENTO

Agitandoti e scuotendoti nel cuore della notte, ti risvegli da un brutto incubo nel quale trasparivi come uno degli stimati anziani del villaggio... che stava compiendo azioni terribili!

Pesca e guarda una carta Secrets, poi scegli uno degli Anziani del Villaggio e aggiungi la carta ai segreti che possiede.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

AVVELENATO

PERICOLO - VELENO

Prima di dileguarsi qualcuno degli inservienti ha messo del veleno nella tua bevanda!

Fai un Test di Honor 5+ [Onore] e ottieni 2 Investigazione per ogni risultato 5+ ottenuto. Se fallisci, subisci un D6 Ferite.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

SCIABOLA

OGGETTO - ARMA DA MISCHIA

+1
Combat

+1
Honor

"Un'arma elegante in epoca moderna."

© 2008 Flying Frog Productions LLC

SCIABOLA

OGGETTO - ARMA DA MISCHIA

+1
Combat

+1
Honor

"Un'arma elegante in epoca moderna."

© 2008 Flying Frog Productions LLC

PASSAGGIO SEGRETO

INVESTIGAZIONE

Spostando un vecchio libro su un ripiano, una porta cigolante si apre rivelando un passaggio polveroso. Il debole suono di un violino e l'intenso odore di zolfo ti inducono ad entrare.

Fai un Test di Cunning 4+ [Astuzia]. Se hai successo, ottieni 1 Investigazione per ogni risultato 4+ ottenuto e ti sposti subito in una qualsiasi altra Locazione denominata sulla mappa avendo un ulteriore incontro.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

PASSAGGIO SEGRETO

INVESTIGAZIONE

Spostando un vecchio libro su un ripiano, una porta cigolante si apre rivelando un passaggio polveroso. Il debole suono di un violino e l'intenso odore di zolfo ti inducono ad entrare.

Fai un Test di Cunning 4+ [Astuzia]. Se hai successo, ottieni 1 Investigazione per ogni risultato 4+ ottenuto e ti sposti subito in una qualsiasi altra Locazione denominata sulla mappa avendo un ulteriore incontro.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

PASSAGGIO SEGRETO

INVESTIGAZIONE

Spostando un vecchio libro su un ripiano, una porta cigolante si apre rivelando un passaggio polveroso. Il debole suono di un violino e l'intenso odore di zolfo ti inducono ad entrare.

Fai un Test di Cunning 4+ [Astuzia]. Se hai successo, ottieni 1 Investigazione per ogni risultato 4+ ottenuto e ti sposti subito in una qualsiasi altra Locazione denominata sulla mappa avendo un ulteriore incontro.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

SELENA, LA DOMESTICA

ALLEATO - FEMMINA

+1
Spirit

Puoi scartarla per prevenire tutte le Ferite appena subite da una singola fonte.

"Ho un brutto presentimento."

© 2008 Flying Frog Productions LLC



LA PARETE SANGUINANTE



INVESTIGAZIONE

Dopo aver ultimato la cena, il silenzio della sala viene improvvisamente interrotto dal grido di una delle giovani inservienti. Accorri velocemente nello studio per giungere di fronte ad una scena sorprendente: la parete ad ovest della stanza sta incredibilmente sanguinando. Si tratta di un'illusione? Oppure questo è un segnale oscuro di ciò che sta per accadere?

*Fai un Test di **Cunning & Spirit 5+** [Astuzia & Spirito] e ottieni 1 Investigazione per ogni risultato 5+ ottenuto.*

© 2008 Flying Frog Productions LLC



PETTEGOLEZZI BISBIGLIATI



INVESTIGAZIONE - DICERIA

Nascosto dietro un angolo, origli in silenzio le giovani cameriere sorprese a confidarsi vari pettegozzi su alcuni degli ospiti a cena. Ascolti attentamente cercando di cogliere qualsiasi informazione possa tornarti utile.

*Fai un Test di **Spirit 5+** [Spirito]. Per ogni risultato 5+ ottenuto, puoi guardare i Segreti di uno degli Anziani del Villaggio.*

© 2008 Flying Frog Productions LLC

