

AMULETO RUNICO 8

VILLAGGIO - OGGETTO - MAGICO

Ora puoi usare il tuo valore di Spirit [Spirito] al posto del Combat [Combattimento] durante una Lotta (tira un numero di Dadi Lotta pari al tuo valore di Spirit).

"Questo oggetto mi mette a disagio... Ti sto offrendo un buon affare... Nessun rimborso."

© 2008, Flying Frog Productions LLC

ERBE CURATIVE 3

VILLAGGIO - OGGETTO - PIANTA

Scartale in qualsiasi momento (eccetto durante un Round di Lotta) per guarire 2 Ferite ad un singolo Eroe che si trovi nella tua stessa zona (incluso te stesso).

- oppure -

Scartale per rimuovere tutti i Segnalini Trasformazione provocati da una Maledizione che sta avendo effetto su di te.

© 2008, Flying Frog Productions LLC

ERBE CURATIVE 3

VILLAGGIO - OGGETTO - PIANTA

Scartale in qualsiasi momento (eccetto durante un Round di Lotta) per guarire 2 Ferite ad un singolo Eroe che si trovi nella tua stessa zona (incluso te stesso).

- oppure -

Scartale per rimuovere tutti i Segnalini Trasformazione provocati da una Maledizione che sta avendo effetto su di te.

© 2008, Flying Frog Productions LLC

GIACCA IMBOTTITA 6

VILLAGGIO - OGGETTO - INDUMENTO

"Buona protezione ed eleganza al tempo stesso."

© 2008, Flying Frog Productions LLC

CAVALLO 2

VILLAGGIO - OGGETTO - ANIMALE - TRASPORTO

Puoi aggiungere +1 al tuo Movimento.

Limite un solo Trasporto

"Questo è Boreas. Proviene da una stirpe veloce... buoni denti."

© 2008, Flying Frog Productions LLC

CAVALLO 2

VILLAGGIO - OGGETTO - ANIMALE - TRASPORTO

Puoi aggiungere +1 al tuo Movimento.

Limite un solo Trasporto

"Questa bella bestia è Euros. E' un cavallo anziano, ma conserva ancora un spirito combattivo!"

© 2008, Flying Frog Productions LLC

INCANTEVOLE RELIQUIA 3

VILLAGGIO - OGGETTO - PROTEZIONE

Ogni volta che peschi una carta da uno dei Mazzi Luogo, puoi scartarla e pescarne un'altra (limite di una volta per turno).

Tira un D6 dopo ciascun utilizzo. Con un risultato di 1 scarta questo oggetto.

"L'ho trovato appena fuori dal villaggio, vicino la vecchia Rocca."

© 2008, Flying Frog Productions LLC

LIBRO SULLA STORIA DEL VILLAGGIO 4

VILLAGGIO - OGGETTO - LIBRO

+1
Cunning

Finché possiedi questo Libro, il costo per guardare i Segreti di un Anziano è diminuito di 1 Investigazione (Minimo 1 Investigazione).

© 2008, Flying Frog Productions LLC

LIBRO DELLE SAGHE 6

VILLAGGIO - OGGETTO - LIBRO

+2
Honor

Scartalo per muovere subito di una posizione il Segnalino sulla Tabella dell'Ombra in una direzione o nell'altra (a tua scelta) o per cancellare una carta Mystery.

© 2008, Flying Frog Productions LLC

MOSCHETTO 9



VILLAGGIO - OGGETTO - ARMA DA FUOCO

+2
Combat

"La migliore arma che si possa acquistare."

© 2008, Flying Frog Productions LLC

PALLOTTOLE D'ARGENTO 10



VILLAGGIO - OGGETTO - MUNIZIONI

Possono essere usate solo mentre si utilizza un'Arma da Fuoco durante una Lotta.

I tuoi Dadi Lotta che realizzano un 6 causano 2 Colpi a Segno ciascuno (3 Colpi a Segno contro il Werewolf [Lupo Mannaro]).

"Forgiate con l'argento puro. L'arma del Cacciatore."

© 2008, Flying Frog Productions LLC

PISTOLA 5



VILLAGGIO - OGGETTO - ARMA DA FUOCO

+1
Combat

"Rapida... Diretta... Letale."

© 2008, Flying Frog Productions LLC

PISTOLA 5



VILLAGGIO - OGGETTO - ARMA DA FUOCO

+1
Combat

"Rapida... Diretta... Letale."

© 2008, Flying Frog Productions LLC

STRUMENTI DI SCIENZA 8



VILLAGGIO - OGGETTO - SCIENZA

Ora puoi usare il tuo valore di Cunning [Astuzia] al posto del Combat [Combattimento] durante una Lotta (tira un numero di Dadi Lotta pari al tuo valore di Cunning).

"...E mi spingerò fin dentro il cranio."

© 2008, Flying Frog Productions LLC

TORCIA 4



VILLAGGIO - OGGETTO - FUOCO

Puoi ignorare gli effetti delle carte con la dicitura Weather [Ambiente].

Una volta per Round di Lotta, puoi forzare l'avversario a tirare nuovamente uno dei suoi Dadi Lotta contro di te. Dopo ciascun utilizzo, tira un D6. Con un risultato di 1 o 2, scarta la Torcia.

© 2008, Flying Frog Productions LLC

TORCIA 4



VILLAGGIO - OGGETTO - FUOCO

Puoi ignorare gli effetti delle carte con la dicitura Weather [Ambiente].

Una volta per Round di Lotta, puoi forzare l'avversario a tirare nuovamente uno dei suoi Dadi Lotta contro di te. Dopo ciascun utilizzo, tira un D6. Con un risultato di 1 o 2, scarta la Torcia.

© 2008, Flying Frog Productions LLC



