

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!



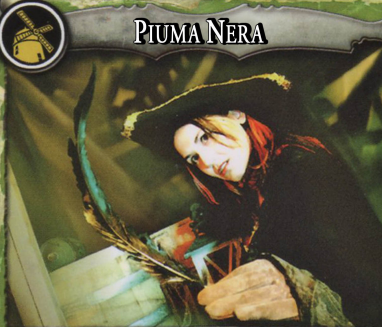
LOTTA

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

PIUMA NERA



INVESTIGAZIONE

Salendo nel solaio del vecchio Mulino a Vento, trovi una piuma nera poggiata sul pavimento in legno. Si tratta di una piuma d'ala sulla quale sono presenti misteriose incisioni runiche e delle particolari gocce rosse.

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

© 2008 Flying Frog Productions LLC

STORIA DEL VILLAGGIO



OGGETTO - LIBRO

+1
Cunning

Finché possiedi questo **Libro**, riduci di 1 il costo per investigare i segreti degli Anziani del Villaggio (Minimo 1 Investigazione).

© 2008 Flying Frog Productions LLC

OCCHIALI FRANTUMATI



INVESTIGAZIONE

Storti e decisamente rovinati, questi occhiali ricordano in maniera particolare quelli indossati dal Doctor Manning.

Fai un Test di Cunning 5+ [Astuzia] e ottieni 1 Investigazione per ogni risultato 5+ ottenuto. Se uno qualsiasi dei tuoi dadi ottiene il risultato 6, puoi inoltre guardare e investigare i Segreti del Doctor Manning.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

COCCHIERE



ALLEATO - MASCHIO - TRASPORTO

Durante ogni turno puoi aggiungere 2 al Movimento a meno che non entri nei Fields [Campi] o nella Marsh [Palude].

Limite un solo Trasporto.

"Salite... queste strade di notte non sono affatto sicure!"

© 2008 Flying Frog Productions LLC

CASSE DI TERRICCIO ESTERO



INVESTIGAZIONE - ARCANO

Esplorando la cantina del vecchio Mulino a Vento, noti alcune casse contrassegnate con il marchio di provenienza Europeo. Apri una cassa cercando di scoprire qualcosa e, al suo interno, trovi del terreno ammuflito che fuoriuscendo sul pavimento emana un tanto di morte decisamente insopportabile.

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

© 2008 Flying Frog Productions LLC

BARILOTTO DI POLVERE DA SPARO



OGGETTO - ESPLOSIVO

Scartalo durante una Lotta per compiere un attacco gratuito aggiuntivo nei confronti del tuo avversario da 6 Dadi Lotta.

"BOOOOOOOOOM!"

© 2008 Flying Frog Productions LLC

FUCILE DA CACCIA



OGGETTO - ARMA DA FUOCO

Durante una Lotta, puoi lanciare i tuoi dadi e risolvere i Colpi a Segno prima che il tuo avversario possa applicare i suoi.

"Ho bisogno soltanto di UN colpo."

© 2008 Flying Frog Productions LLC

LANTERNA



OGGETTO - FUOCO

+1
Cunning

Puoi ignorare gli effetti delle carte denominate Ambiente.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

DIARIO DI LUCY



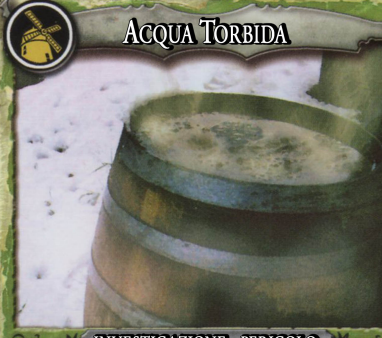
INVESTIGAZIONE

Nascosto dietro un vecchio barile, trovi un piccolo libro rosso nel quale sono riportati i segreti personali di Lucy Hanbrook. Sfogliando i pensieri scritti nelle giornate recenti, questi cominciano ad essere sempre più turbati e confusi.
Quale ossessione sta offuscando la sua mente?

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

© 2008 Flying Frog Productions LLC

ACQUA TORBIDA



INVESTIGAZIONE - PERICOLO

Giungendo in prossimità di un vecchio barile che contiene dell'acqua sporca e scura, noti qualcosa sul fondo emanare un debole luccichio. Ti rimbocchi la manica e allunghi il braccio per raggiungerlo.
Scegli un numero tra 1-6, poi lancia 2 dadi. Se ottieni il numero scelto su un dado, ottieni 2 Investigazione. Se entrambi i dadi mostrano il tuo numero, prendi gratuitamente un qualsiasi Oggetto del Villaggio. Se nessun dado mostra il tuo numero, subisci 1 Ferita.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

PISTOLA



OGGETTO - ARMA DA FUOCO

+1
Combat

"Ohhh... mi avete spaventata!"
"Se avete intenzione di andarcene in giro con quell'arnese, dovrete almeno caricarlo!"

© 2008 Flying Frog Productions LLC

FORCONE



OGGETTO - ARMA DA MISCHIA

+1
Combat

Una volta per Round di Lotta, puoi lanciare nuovamente uno dei tuoi dadi. Se ottieni 1 con il nuovo lancio, devi scartare il Forcone.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

FORCONE



OGGETTO - ARMA DA MISCHIA

+1
Combat

Una volta per Round di Lotta, puoi lanciare nuovamente uno dei tuoi dadi. Se ottieni 1 con il nuovo lancio, devi scartare il Forcone.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

LA BESTIA NELL'OSCURITÀ



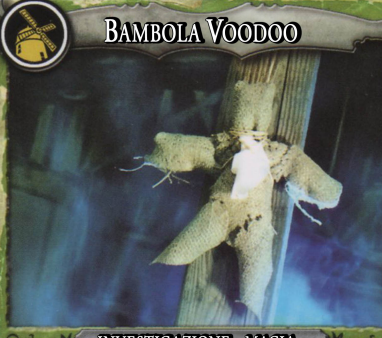
SERVITORE - BESTIA - DEMONE

Dadi Lotta 3
Salute 2

Devi usare il tuo valore di **Cunning** [Astuzia] al posto del **Combat** [Combattimento] durante la Lotta con *La Bestia nell'Oscurità*. Se lo sconfiggi, ottieni 4 Investigazione.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

BAMBOLA VODOO



INVESTIGAZIONE - MAGIA

Appesa per il collo ad un supporto in legno, noti una piccola bambola voodoo dalle sembianze molto simili alle tue. Un denso liquido rosso ribolle all'interno di una tinozza, e la macabra bambola pende sospesa proprio sopra ad essa. Che strano tipo di magia nera è mai questo!?

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

© 2008 Flying Frog Productions LLC

SIBILO DEL VENTO



INVESTIGAZIONE

Sulla cima del Mulino, il vento fischia e sibila nelle tue orecchie sussurrando i suoi segreti. Da lassù, riesci a vedere e osservare attraverso l'intera campagna.

Fai un Test di **Cunning 6+** [Astuzia]. Se hai successo, puoi prendere subito e gratuitamente una carta Lair.

© 2008 Flying Frog Productions LLC



ALTARE MALIGNO



INVESTIGAZIONE - ARCANO

Le candele sono ancora accese mentre il fetore di morte riempie tutta l'aria. Qualcuno è stato qui da poco... o potrebbe essere ancora qui.

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

Se uno qualsiasi dei tuoi dadi ottiene il risultato 1, vieni inoltre attaccato!

Tira il dado e consulta la **Tabella dei Servitori della Creatura Oscura**.

© 2008 Flying Frog Productions LLC



PALETTO DI LEGNO



OGGETTO - ARMA DA MISCHIA



Puoi scartarlo durante una qualsiasi Lotta con un **Vampire** [Vampiro] per fare subito un attacco aggiuntivo utilizzando il tuo valore di **Cunning** [Astuzia] al posto del **Combat** [Combattimento].

© 2008 Flying Frog Productions LLC

