

## LIBRO DELLA CONOSCENZA

10



COMUNE - EQUIPAGGIAMENTO - LIBRO

LORE  
+2

Scartare questa carta per annullare automaticamente una carta Evento o Evento dei Criminali

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

## VETTOVAGLIE

4



COMUNE - EQUIPAGGIAMENTO - CIBO

Scartala in qualsiasi momento (eccetto che durante un Round di Combattimento) per curare il tuo Eroe completamente.

“Carica tutto sul camion.”

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

## MAPPA

1



COMUNE - EQUIPAGGIAMENTO - DOCUMENTO

Scartala per Annullare e quindi ripescare una carta Pericolo appena pescata.

**oppure**

Scartala per ignorare tutte le icone Terreno nello spazio di ti trovi fino alla fine del Round

“Siamo sul versante ovest della montagna...”

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

## REVOLVER

5



COMUNE - EQUIP. - PISTOLA - ARMA DA TIRO

COMBAT  
+2

“Nel caso ce ne fosse bisogno...”

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

## FUCILE

8



COMUNE - EQUIP. - PISTOLA - ARMA DA TIRO

COMBAT  
+2

Durante il primo Round di un qualunque Combattimento il tuo Attacco viene risolto prima dell'Attacco dell'Avversario

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

## CORDA

6



COMUNE - EQUIPAGGIAMENTO - CORDA

**ATTIVARE:**

Ricevi +2 dadi Avventura da utilizzare per un singolo Test.

Dopo ogni utilizzo, si spezza (scartare) ottenendo 1 o 2 con 1D6

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

## AVVENTURA IN AEREO

15



COMUNE - EQUIPAGGIAMENTO - VEICOLO - ARIA

**ATTIVARE:**

Puoi lanciare 2D6 e sommare i risultati per Muovere. Per questo lancio un risultato doppio attiva un effetto che di solito viene attivato con un risultato di 1.

Dopo averla attivata, puoi far unire al tuo movimento verso la tua destinazione un Eroe che si trova nel tuo stesso spazio

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

## TORCIA

3



COMUNE - EQUIPAGGIAMENTO - FUOCO

Una volta per Test o per Round di Combattimento puoi rilanciare uno dei tuoi dadi Avventura o Combattimento oppure obbligare un avversario a rilanciare uno dei suoi dadi Combattimento lanciato contro di te.

Dopo ogni utilizzo scarta la *Torcia* con un risultato di 1 o 2 con 1D6

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

## MAPPA

1



COMUNE - EQUIPAGGIAMENTO - DOCUMENTO

Scartala per Annullare e quindi ripescare una carta Pericolo appena pescata.

**oppure**

Scartala per ignorare tutte le icone Terreno nello spazio di ti trovi fino alla fine del Round

“Siamo sul versante ovest della montagna...”

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

REVOLVER

5



COMUNE - EQUIP. - PISTOLA - ARMA DA TIRO

COMBAT  
+2



*"Nel caso ce ne fosse bisogno..."*

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

VETTOVAGLIE

4



COMUNE - EQUIPAGGIAMENTO - CIBO

Scartala in qualsiasi momento (eccetto che durante un Round di Combattimento) per curare il tuo Eroe completamente.

*"Carica tutto sul camion."*

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

TORCIA

3



COMUNE - EQUIPAGGIAMENTO - FUOCO

Una volta per Test o per Round di Combattimento puoi rilanciare uno dei tuoi dadi Avventura o Combattimento oppure obbligare un avversario a rilanciare uno dei suoi dadi Combattimento lanciato contro di te.



Dopo ogni utilizzo scarta la *Torcia* con un risultato di 1 o 2 con 1D6

© 2011, Flying Frog Productions, LLC