

ARMERIA

Armature

Mantello Magico



+1 dado in difesa
300 monete d'oro
Usura = 4

Tunica di cuoio



+1 dado in difesa
150 monete d'oro
Usura = 4

Armatura di cuoio



+1 dado in difesa
350 monete d'oro
Usura = 8

Corazza di piastre



+ 2 dadi in difesa
500 monete d'oro
Usura = 10

Pettorale



+1 dado in difesa
400 monete d'oro
Usura = 8

Cotta di maglia



+1 dado in difesa
300 monete d'oro
Usura = 8

Spallacci



+1 dado in difesa
250 monete d'oro
Usura = 6

Bracciali



+1 dado in difesa
150 monete d'oro
Usura = 4

Elmo



+1 dado in difesa
200 monete d'oro
Usura: 6

Elmo da battaglia



+ 2 dadi in difesa
- 2 caselle di visibilità
400 monete d'oro
Usura: 8

Scudo Piccolo



+1 dado in difesa
150 monete d'oro
Usura: 4

Scudo grande



+ 2 dadi in difesa
- 1 al movimento
300 monete d'oro
Usura: 8



Equipaggiamento



Equipaggiamento



Equipaggiamento

Armi

<p><i>Arco corto</i></p>  <p>2 dadi d'attacco Gittata 8 caselle Colpo critico: ulteriore attacco 150 monete d'oro Usura: \</p>	<p><i>Arco lungo</i></p>  <p>3 dadi d'attacco Gittata 12 caselle Colpo critico: ulteriore attacco 300 monete d'oro Usura: \</p>	<p><i>Balestra</i></p>  <p>4 dadi d'attacco Serve 1 turno per ricaricarla Gittata 12 caselle Colpo critico: 1 danno sicuro 350 monete d'oro Usura: \</p>
---	--	---

<p><i>Frece</i></p>  <p>Servono 100 monete d'oro per riempire una faretra. Ogni freccia ha quindi un costo di 1 moneta d'oro.</p>	<p><i>Quadrelli</i></p>  <p>Servono 100 monete d'oro per riempire una faretra. Ogni quadrello ha quindi un costo di 1 moneta d'oro.</p>	<p><i>Faretra</i></p>  <p>50 monete d'oro Una faretra contiene fino a 100 frecce o quadrelli.</p>
--	--	--

Pugnale



1 dado d'attacco

Gittata 4 caselle
Colpo critico: ulteriore attacco
se usato corpo a corpo

25 monete d'oro
Usura: 2

Daga



2 dadi d'attacco
anche attacco in diagonale

Colpo critico: ulteriore attacco

150 monete d'oro
Usura: 5

Spadone



3 dadi d'attacco

Colpo critico: 1 danno sicuro

300 monete d'oro

Usura: 8

Spada lunga



3 dadi d'attacco
anche in diagonale

Colpo critico: 1 danno sicuro

350 monete d'oro

Usura: 9

Spada grande a due mani



5 dadi d'attacco
a due mani

Colpo critico: 1 danno sicuro

500 monete d'oro

Usura: 10

Ascia



2 dadi d'attacco

Può essere lanciata con
gittata 4 caselle

150 monete d'oro

Usura: 5

Ascia da battaglia



3 dadi d'attacco

Colpo critico: 1 danno sicuro

300 monete d'oro

Usura: 8

Ascia nanica



4 dadi d'attacco
a due mani, se usata da un nano
5 dadi d'attacco.

Colpo critico: 1 danno sicuro

450 monete d'oro
Usura: 10

Randello



2 dadi d'attacco

Colpo critico: 1

150 monete d'oro

Usura: 5

Mazza ferrata



3 dadi d'attacco

Colpo critico: nemico salta
1 turno

300 monete d'oro

Usura: 8

Martello da guerra



4 dadi d'attacco
a due mani

Colpo critico: nemico salta
1 turno

400 monete d'oro

Usura: 10

Maglio pesante



5 dadi d'attacco
a due mani

Colpo critico: nemico salta
1 turno

500 monete d'oro

Usura: 12

Alabarda



4 dadi d'attacco
a due mani

Colpo critico: 1 danno sicuro

400 monete d'oro

Usura: 10

Mazzafrusto



3 dadi d'attacco
anche in diagonale

Colpo critico: nemico salta
1 turno

350 monete d'oro

Usura: 9

Frusta uncinata



2 dadi d'attacco
anche in diagonale e con
gittata 2 caselle

Colpo critico: nemico salta
1 turno

200 monete d'oro

Usura: 5

Lancia



2 dadi d'attacco
anche in diagonale e con
gittata 5 caselle

Colpo critico: 1 danno sicuro

150 monete d'oro

Usura: 4

Bastone



1 dado d'attacco
anche in diagonale

Colpo critico: nemico salta
1 turno

100 monete d'oro

Usura: 2

Fionda



1 dado d'attacco
pietre illimitate
gittata 6 caselle

Colpo critico: ulteriore attacco

50 monete d'oro

Usura: \

Pistola balestra



2 dadi d'attacco
gittata 8 caselle

Colpo critico: 1 danno sicuro

150 monete d'oro
Usura: \

Pistola



3 dadi d'attacco
salti un turno per ricaricare dopo
aver sparato 3 colpi
gittata 8 caselle

Colpo critico: 1 danno sicuro

250 monete d'oro
Usura: con 2 scudi neri in attacco
l'arma è inceppata per 1 turno e con
3 scudi neri l'arma esplode

Archibugio



4 dadi d'attacco
salti 1 turno per ricaricare dopo
ogni colpo sparato
arma a 2 mani, gittata 10 caselle

Colpo critico: 1 danno sicuro

350 monete d'oro
Usura: con 3 scudi neri in attacco
l'arma è inceppata per 1 turno e con
4 scudi neri l'arma esplode

Spingarda nanica



5 dadi d'attacco e colpi se in un'area di
2x2 caselle (se ci sono oggetti o
mobili vengono distrutti).

Arma a 2 mani, salti 1 turno per
ricaricare dopo ogni colpo sparato.
Gittata 12 caselle.

Colpo critico: 1 danno sicuro

700 monete d'oro

Usura: con 3 scudi neri in attacco
l'arma è inceppata per 1 turno e con
4 scudi neri l'arma esplode

Polvere nera



La polvere nera permette
di ricaricare le armi da
fuoco come la pistola,
l'archibugio e la spingarda.
Una dose di polvere nera
è sufficiente per una quest.

50 monete d'oro



Equipaggiamento



Equipaggiamento



Equipaggiamento



Equipaggiamento

Oggetti e Pozioni

Borsello



Il borsello raddoppia la capacità di trasporto di oggetti piccoli e pozioni.

125 monete d'oro

Zaino



Lo zaino raddoppia la capacità di trasporto di oggetti grandi.

250 monete d'oro

Borsa degli attrezzi



La borsa degli attrezzi permette ad un personaggio di tentare di disinnescare le trappole.

300 monete d'oro

Fune e rampino



Fune e rampino permettono ad un personaggio di arrampicarsi e di superare i pozzi trabocchetto senza il pericolo di cadere ma deve essere sostituito dopo 5 utilizzi.

150 monete d'oro

Racchette da neve



Le racchette da neve permettono di camminare sui terreni innevati e ghiacciati lanciando normalmente 2d6.

250 monete d'oro



Equipaggiamento

Pozione rigenerante



Bevendo questa pozione un personaggio recupererà un numero di punti vita pari al lancio di un dado normale.

80 monete d'oro

Pozione energetica



Bevendo questa pozione un personaggio recupererà 3 punti vita.

50 monete d'oro

Pozione risanante



Bevendo questa pozione un personaggio recupererà 2 punti vita e 2 punti mente

50 monete d'oro

Antidoto



Bevendo questa pozione un personaggio eliminerà gli effetti di un veleno.

50 monete d'oro

Infuso eroico



Bevendo questa pozione un personaggio potrà attaccare 2 volte nella propria fase di combattimento.

30 monete d'oro

Pozione rinforzante



Bevendo questa pozione un personaggio potrà attaccare con 2 dadi da combattimento in più.

20 monete d'oro

Pozione del recupero



Bevendo questa pozione un personaggio potrà difendersi con 2 dadi da combattimento in più.

20 monete d'oro

Pozione di rapidità



Bevendo questa pozione un personaggio potrà lanciare 4 dadi normali per muoversi.

20 monete d'oro



Pozioni

Oggetti speciali

Acciarino



L'acciarino può essere usato da un personaggio per accendere fuochi, lanterne ed esplosivi. Va cambiato dopo che lo si è utilizzato per 10 volte.

20 monete d'oro

Esplosivo



*4 dadi d'attacco
Colpisce un'area di 4 caselle
Distrugge il mobilio presente in quest'area mentre le miniature colpite possono difendersi
Gittata 4 caselle
Colpo critico: danno sicuro*

50 monete d'oro

Birra nanica



Un personaggio bevendo questa birra attaccherà con 1 dado in più nel corpo a corpo per 2 turni. Saranno invece 2 dadi in più per i personaggi con 6 o più punti vita.

20 monete d'oro

Erba medica



Queste erbe curative possono essere usate per recuperare 1 punto vita ed 1 punto mente.

25 monete d'oro

Erba pipa



L'erba pipa può essere fumata da un personaggio solo se non ci sono nemici attivi. Essa ristabilirà tutti i punti mente di chi la fuma. La carta va scartata dopo l'uso.

20 monete d'oro

Kit di riparazione



Questo kit di attrezzi consente ad un personaggio di rimuovere da un'arma o armatura una o due tacche di usura.

300 monete d'oro

Lanterna



La lanterna può essere impugnata insieme ad un'arma purchè non sia a due mani. Essa permette di illuminare corridoi e stanza buie e di rivelare passaggi segreti.

100 monete d'oro

Stivali della velocità



Questi stivali consentono ad un qualsiasi personaggio di muoversi sempre di due caselle in più. Dopo cinque quest vanno cambiati.

250 monete d'oro

Veleno



Un personaggio può usare questo veleno per intingere in esso 4 frecce o quadrelli. Se si attaccherà con essi e verranno inflitti dei danni, andranno sempre raddoppiati.

25 monete d'oro

Viveri



Mangiando questi viveri un personaggio recupererà 1 punto mente e 2 punti vita.

30 monete d'oro



Equipaggiamento



Equipaggiamento

Kit da cacciatore



Questo kit può essere usato per 4 volte e procurerà ad un eroe del cibo senza che esso tenti la prova della "ricerca del cibo" se passa la notte all'esterno di un insediamento.

150 monete d'oro

Kit Medico



Il kit medico può essere usato per un massimo di 4 volte.

Esso permetterà ad un eroe di recuperare tutti i punti vita persi -1.

250 monete d'oro

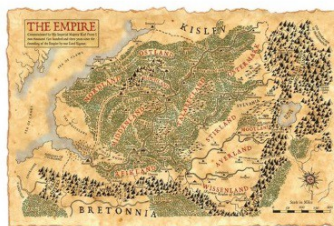
Kit da pescatore



Da usare durante un viaggio se ci si trova vicino un fiume o in mare, questo kit, che può essere usato al massimo per 4 volte, fa pescare del pesce che fornisce gli stessi effetti della carta viveri.

150 monete d'oro

Mappa del Vecchio Mondo



Chi è in possesso di una mappa del Vecchio Mondo potrà ridurre lanciando 1d4 i giorni di viaggio.

200 monete d'oro

Stoppa



Questo kit, che va abbinato all'acciarino, serve a rendere infuocate 4 frecce o quadrelli. Grazie a ciò un nemico non potrà parare un attacco su di lui arrecato.
Costo 100 monete

Tenda



Chi è in possesso di una tenda potrà passare la notte al di fuori di un insediamento senza dover affrontare la prova del "cercare un riparo".
200 monete d'oro
Usura : 6

Compagni di viaggio

Gli eroi possono comprare degli animali come compagni di viaggio.

Questi animali sono il cavallo, il cane lupo ed il rapace.

Andiamo ora ad elencare il loro funzionamento e proporre le loro carta da gioco.

- Cavallo: costo 1000 monete d'oro.
Può essere usato per trasportare tutto l'equipaggiamento di 1, 2, 3 o 4 eroi.
Esso deve essere lasciato dagli eroi legato ad un albero prima di una quest e quindi non ne partecipa attivamente.
Questo fa sì che gli eroi dovranno scegliere quale equipaggiamento prelevare dalle bisacce del cavallo rispettando le regole del trasporto.
Il cavallo ha una vita corrispondente a 20 quest.
Dopo questo periodo di tempo morirà e dovrà essere sostituito pagando per un nuovo cavallo.

- Cane lupo : costo 800 monete d'oro.
Se un eroe scende a 2 o ad 1 punto vita lo può chiamare il cane lupo in suo soccorso.
Esso arriverà ed attaccherà un nemico visibile all'eroe con 2 dadi da combattimento.
Dopo l'attacco il cane lupo scapperà via ma per l'attacco è necessario che il nemico abbia una casella vuota adiacente nella quale starà il cane.
Il cane lupo può essere chiamato in soccorso dell'eroe per 4 volte durante una quest e sempre e solo se il personaggio avrà meno di 3 punti vita.
Il cane lupo ha una vita corrispondente a 15 quest.
Dopo questo periodo di tempo morirà e dovrà essere sostituito pagando per un nuovo cane lupo.

- Rapace: costo 600 monete d'oro.
Il rapace può essere usato fino a 4 volte durante una quest.
Esso può compiere due differenti azioni ma non insieme, dovrà scegliere l'eroe quale azione fargli fare.
La prima è fargli esplorare tutta una tiles esterna che dovrà quindi essere svelata dal master ma i nemici al suo interno non si attiveranno.
La seconda è fargli attaccare un nemico con 1 dado da combattimento dal quale però il nemico non potrà difendersi.
Il rapace entra in azione solo se chiamato e sparisce subito dopo l'esplorazione o l'attacco. Se attacca non occupa caselle poiché è in volo.
Il rapace ha una vita corrispondente a 10 quest.
Dopo questo periodo di tempo morirà e dovrà essere sostituito pagando per un nuovo rapace.

- Razioni cibo per animali: per mantenere i vari animali occorrono delle razioni di cibo che vanno date all'animale al termine della quest.
10 monete d'oro corrispondono ad 1 razione di cibo.
Un rapace mangia 1 razione dopo 1 quest, un cane lupo mangia 2 razioni ed infine il cavallo mangia 3 razioni di cibo.

Ecco qui le carte

