



Totem Aquila

Saltare = 1 PA.

3



Il volo dell'Aquila

Salta senza effettuare la
Prova di Destrezza.

3



Totem Orso

+1 Ferita in CCC.





Ruggito

*Fai un unico CCC con
4 dadi contro tutti i
nemici adiacenti.*





Totem Serpente

Puoi Disimpegnarti senza
bisogno di fare la prova.





Cambiare Pelle

Puoi rimuovere una Ferita.





Totem Lupo

Puoi attraversare caselle occupate da personaggi senza chiedere permesso.





La Caccia Del Lupo

Raddoppia i tuoi PA
durante questo turno.





Terrore



Supera una Prova di
Intelligenza 4.
Tutti i nemici umani
nella tua stessa Tessera
perdono 1 turno.





Chiaroveggenza



Puoi ripetere
un lancio di dadi anche
se non è il tuo turno.





Camminare nell' Ombra 

Il personaggio può attraversare caselle con nemici adiacenti senza essere bloccato.





Fortuna Del Diavolo

1

Il personaggio vince una Prova
in caso di pareggio.

1



Sogno di Morte

1

Fai una Prova Contrapposta di Intelligenza contro un nemico nella tua stessa Tessera per infliggergli 3 Ferite.

3



Bambola Vudù



Il personaggio può creare uno zombi se si trova adiacente ad un token nemico caduto umano.
(Vedere carta dello Zombi).



Essenza Vitale

II

Il personaggio causa 1 Ferita automatica a qualsiasi nemico **NON** soprannaturale nella sua stessa tessera e subisce 1 Ferita.

3



Mantello dell' Oscurità

Il personaggio viene ignorato da qualsiasi nemico durante questo turno di gioco.





Zombi

