

BOSCHELFO

PUNTI VITA >

1

ATTACCO BASE

NON VIENE STORDITO



3

ATTACCO SPECIALE

NON VIENE STORDITO

SGAMBETTANTE


FURIO

PUNTI VITA >

1

ATTACCO BASE

NON VIENE PARALIZZATO



3

ATTACCO SPECIALE

NON VIENE PARALIZZATO

ULULANTE

PIPISTRILLO

PUNTI VITA >

1

ATTACCO BASE

NON VIENE ACCECATO



3

ATTACCO SPECIALE

NON VIENE ACCECATO

VOLTEGGIANTE

BOLLICINA

PUNTI VITA >

1

ATTACCO BASE

NON VIENE BRUCIATA

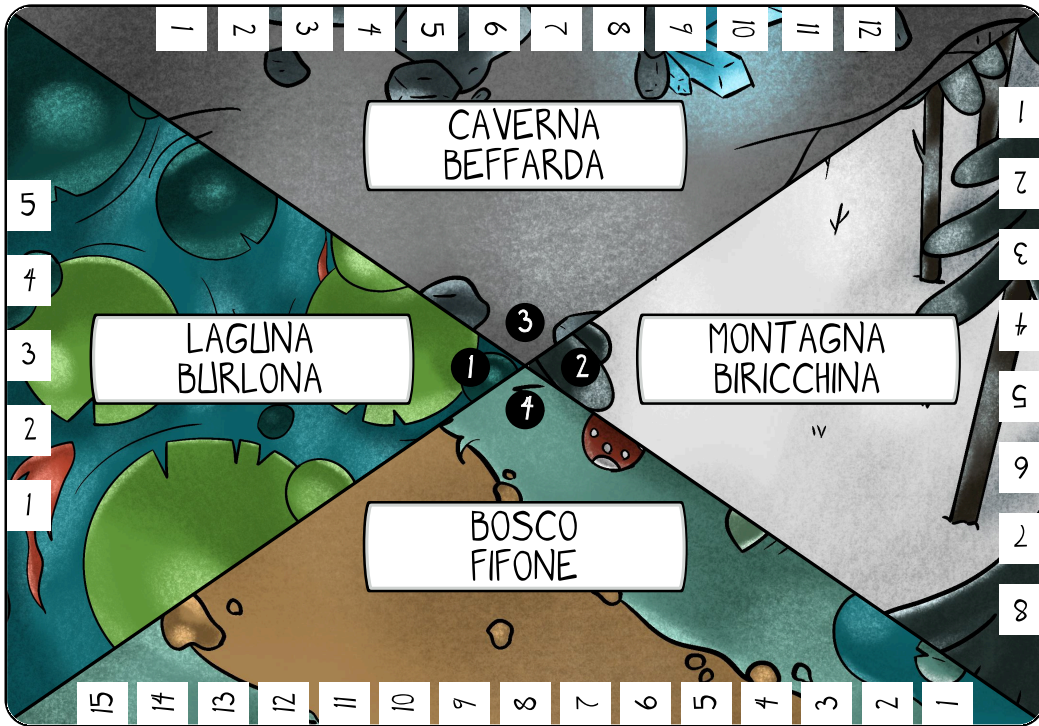


3

ATTACCO SPECIALE

NON VIENE BRUCIATA

SGUAZZANTE



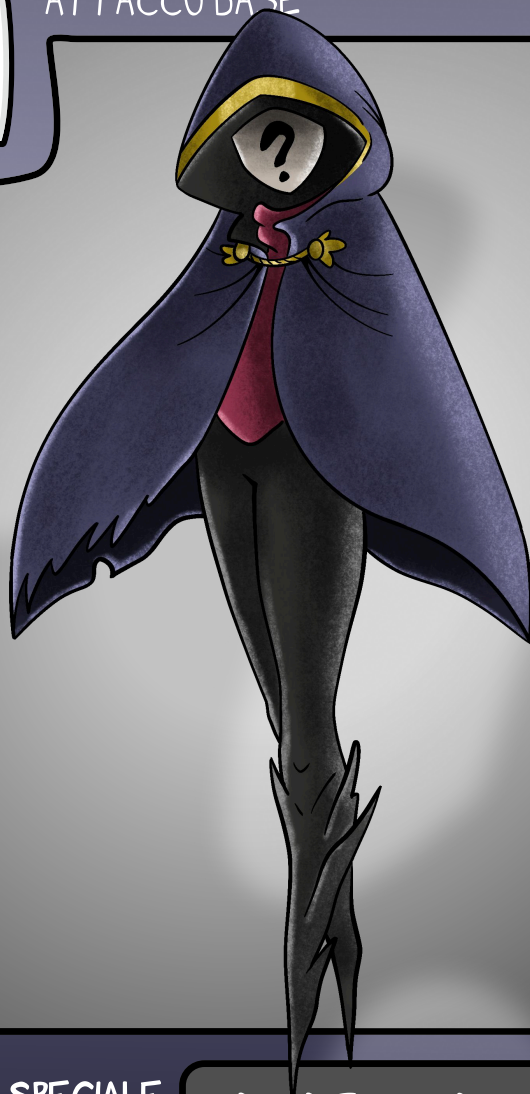


IL SIG. IGNOTO

PUNTI VITA >

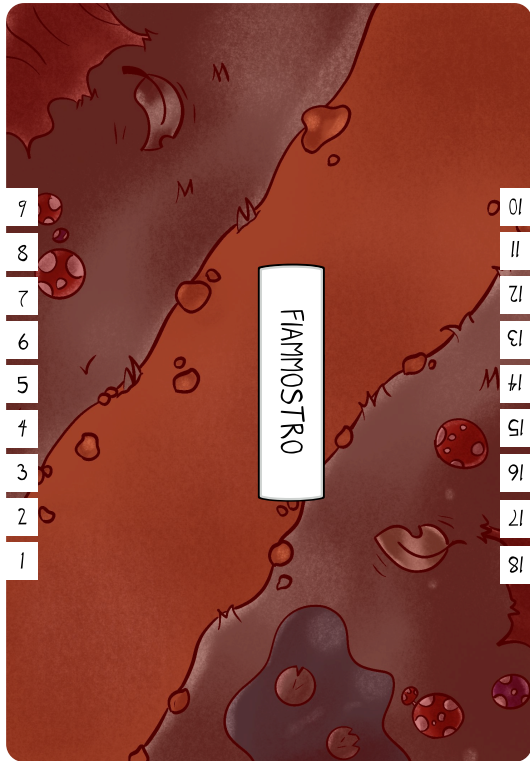
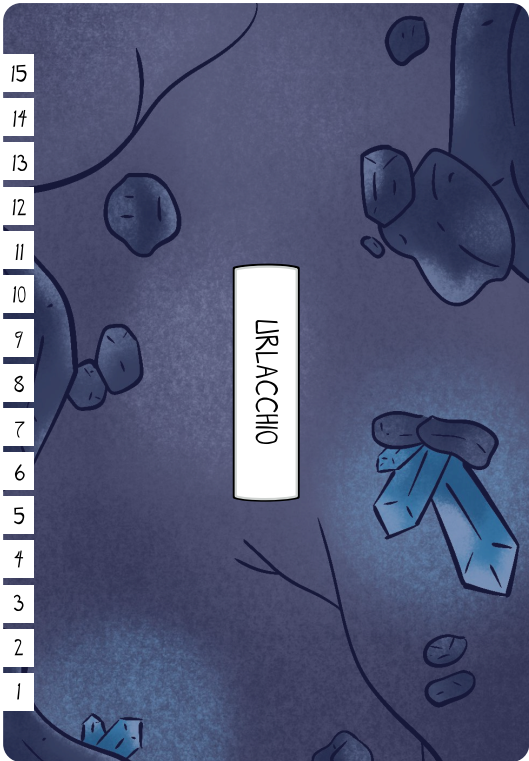
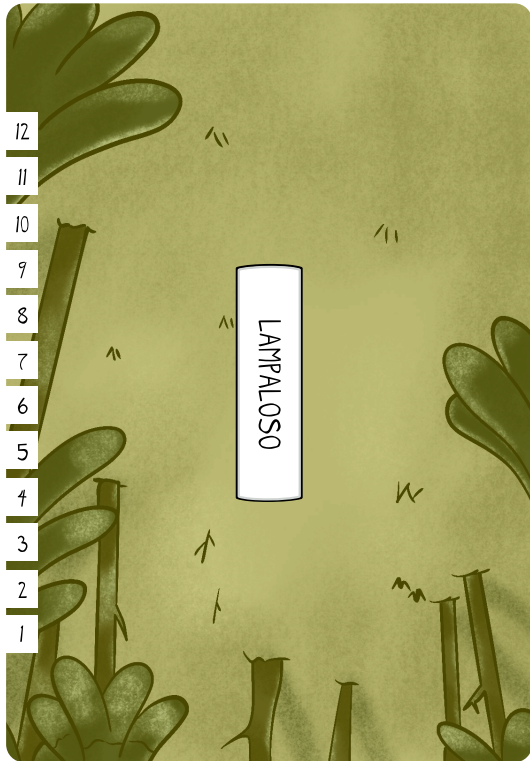
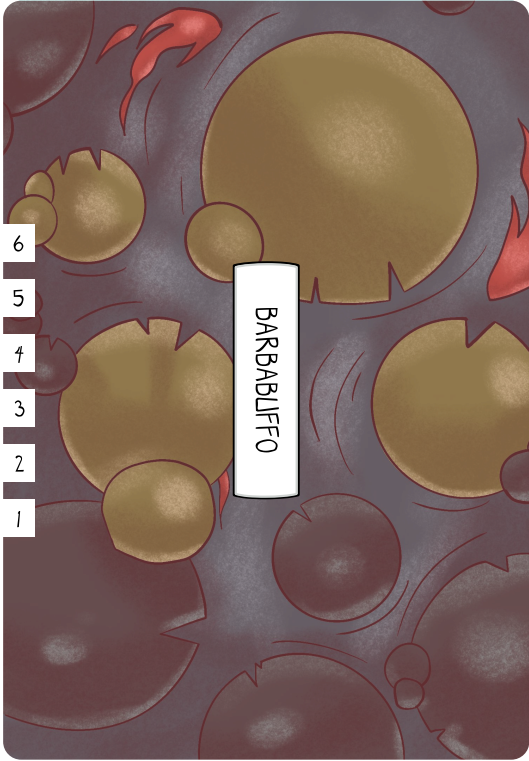
10

ATTACCO BASE



ATTACCO SPECIALE

NON FA PILI' PESCARRE





IL SIGN. IGNOTO











IL GIOCO DEL FOLLETO



Un folletto ti sta seguendo di nascosto da un po'. Cosa fai?

Lo ignori: lancia il dado,  il folletto ti fa inciampare e il mostro ti attacca sicuramente, se no resti bloccato per un turno.

Ti fermi a parlargli: lancia il dado,  il folletto si spaventa e ti blocca per un turno,  il folletto e' gentile e regala a tutti una vita,  il folletto e' dispettoso, ti ruba una vita e la regala al mostro.

GIOCALA SUBITO!

IL RICHIAMO DELL'OSCURITA'



Scorgi orme profonde che si perdono nell'ombra. Cosa fai?

Le ignori: il timore ti paralizza e perdi due turni.

Provi a seguirle: la curiosita' ti spinge avanti, ma il rischio e' alto: perdi una vita.

GIOCALA SUBITO!

BACCA BIRICCHINA



A terra trovi una bacca biricchina. Cosa fai?

Non la mangi: resti bloccato per un turno.

La raccogli e la mangi: lancia il dado,  la bacca e' avvelenata e sprigiona un veleno magico che fa perdere una vita ai tuoi amici,  l'avvelenamento ti fa perdere due vite,  la bacca e' magica e ti fa guadagnare una vita.

GIOCALA SUBITO!

SPIRITELLO GIOCHERELLO



Incontri uno spiritello che si avvicina per giocare un po' con te. Cosa fai?

Ti fidi: lo spiritello si diverte a giocare con te e ti blocca per due turni.

Non ti fidi: lancia il dado,  lo spiritello si offende, ti sottrae una vita e la regala al mostro,  o  lo spiritello ti ruba una vita inciampa e la regala all'amico alla tua destra.

GIOCALA SUBITO!



BUSSA O PERDI



Un'antica leggenda narra che in questa zona dimora uno spirito guardiano.
Prima di ogni azione, e' necessario **bussare** come segno di rispetto.

Se bussi, il turno procede senza problemi.
Se dimentichi di bussare, lo spirito si offende e ti sottrae una vita.

GIOCALA SUBITO!

ACQUA IN BOCCA



Un incantesimo ti obbliga a trattenere l'acqua in bocca.

Facendolo non puoi parlare per il resto del turno.
Se parli, perdi una vita.

GIOCALA SUBITO!

BLIO PESTO



Un'oscurita' impenetrabile cala su di te, avvolgendoti come un manto. Non puoi vedere nulla.

Chiudi gli occhi per un turno e affidati ai tuoi compagni per combattere. La tua sorte e' nelle loro mani.

GIOCALA SUBITO!

OMBRA MISTERIOSA



Una strana ombra si muove davanti a te. Cosa fai?

Sei curioso e ti avvicini: lancia il dado,  l'ombra si rivela benevola e regala una vita a tutti, se no il mostro ti attacca sicuramente.

Se lasci perdere: lancia il dado,  l'ombra si avvicina e perdi una vita, se no riesci a scansarla.

GIOCALA SUBITO!