

A Touch of Evil

Traduzione Carte

a cura di Dragonsknights e Digio (Olde Woods)

Ottobre 2010

N.d.T.: Tradurre da una lingua all'altra è un impegno che richiede uno sforzo che non si limita solo al semplice tradurre. Bisogna anche riuscire a rendere le emozioni che gli autori ci vogliono trasmettere attraverso i testi.

La traduzione del gioco di *A Touch of Evil* è stata curata da **Flatulo** per l'intero regolamento, mentre le carte sono state tradotte da **Dragonsknights** e **Digio**, entrambi alla loro prima esperienza di traduzione. Dividendo i compiti, siamo riusciti a tradurre tutto in tempo per la ricorrenza di *Halloween 2010*.

Nel tradurre le carte di *ATofE* si è cercato, nei limiti del possibile, di trasmettere ai giocatori il senso in italiano dei testi americani, ovvero non sempre rispettando la traduzione letterale e cercando di renderli in un italiano più "orecchiabile". Talvolta si trattava di parole in "slang" non riportate sul dizionario né presenti sul traduttore di Google, utile alleato che, pur con i suoi limiti, ha snellito un pochino il lavoro consentendo di verificare in caso di dubbio se la parola utilizzata era corretta.

In alcuni casi ci si è trovati di fronte a dei dilemmi da risolvere, perché la stessa parola inglese, in italiano si poteva tradurre in diversi modi. Così per esempio le parole Villain e Minion hanno creato veramente difficoltà nel fare la scelta più adatta.

Anche, si è cercato di evitare quelle ripetizioni che alla lunga possono annoiare; questo soprattutto nel tradurre le istruzioni relative ai lanci dei dadi.

Nell'impostare la traduzione delle carte, abbiamo seguito l'ordine alfabetico per ogni mazzo in modo da ottenere come risultato finale una rubrica veloce da consultare. In alcuni casi abbiamo lasciato l'inglese originale con a fianco la traduzione italiana o viceversa, oppure semplicemente l'inglese. Questo in particolare per le varie schede personaggio e le quattro Minion's Chart poiché è il loro nome ed era più semplice lasciarlo.

Fortunatamente, a parte la parola CUNNING che in un caso abbiamo riportato con tutte e tre le sue traduzioni possibili, le parole che sono state utilizzate sono abbastanza simili all'italiano e facilmente intuibili anche da chi l'inglese lo vede per la prima volta giocando a questo bel gioco. Purtroppo non siamo riusciti a dare una veste grafica più accattivante di quella offerta dal semplice programma di Word, senza però escluderla per il futuro, ma speriamo che il nostro lavoro sia apprezzato lo stesso.

Con Word potete riformattare "de gustibus" la vostra copia di gioco prima di stamparla.

Fateci sapere le vostre impressioni.

Buon divertimento!

A HERO'S TURN

(Turno di un Eroe)

Durante il turno di un Eroe devono essere completati in ordine i seguenti 3 passaggi. Il terzo passaggio (punto 3) può essere completato nell'ordine che si vuole

1. Movimento
2. Combattere i Nemici nel tuo spazio
3. Compiere Azioni:
 - incontro lo spazio (Mandatory, limite una volta)
 - provare a raccogliere pedine Investigation dalla mappa (limite di uno)
 - curare una ferita (COSTO: 3 Investigation)
 - guardare ai segreti di un Anziano del Villaggio (COSTO: 2 Investigation)
 - comprare una carta LAIR (COSTO: mostrato sulla Shadow Track)
 - iniziare uno Showdown (COSTO: mostrato sulla tua carta LAIR-invece di "incontro lo spazio").

CARTE ABANDONED KEEP

"Attacked!"

Attaccato
LOTTA

Tira una volta sulla Villain's Minion Chart per capire cosa ti ha assalito.

"Forse ci stiamo avvicinando troppo"

"Book of Occult"

Libro dell'Occulto
OGGETTO*LIBRO*OCCULTO

"...per paura che il lupo mannaro follemente famelico dilani ferocemente o divori troppo da un gregge devoto..."

"Broken Mirror"

Specchio rotto
PERICOLO*MALAUGURIO

.....

“Nelle vecchie rovine, trovi uno specchio rotto e crepato. Guardandolo, intravedi cose prossime a venire”

Guarda le prime 3 carte Mystery del mazzo. Ricevi una ferita per ogni carta con parola DEATH, poi rimetti una carta e scarta le altre due. Guadagni 2 Investigation.

“Collapse”

Cedimento
PERICOLO

“La scala a chiocciola si sfascia sotto ai tuoi piedi e precipiti al piano di sotto!”

Tira 3 dadi. Per ogni risultato di 1 o 2 ricevi una ferita e perdi un oggetto, alleato o Investigation. Poi resti ancora alla Rocca.

“Dagger”

Pugnale
OGGETTO*Arma a Mano

Il pugnale non si conta tra gli oggetti che si possono portare

“Ghosts in the Fog”

Fantasma nella nebbia
INDAGINE

“Salendo dalla circostante palude, una nebbia sottile circonda la Rocca. Fredde apparizioni iniziano a prendere forma, sussurrando oscure promesse...”

Fa un test **Spirit 4+** e per ogni risultato di 4+ guadagni 2 Investigation. Per ogni risultato di 1 ricevi una ferita

“Highwayman”

Bandito
SERVITORE-UOMINI

DADI COMBATTIMENTO 2

FERITE 2

Se non sconfitto al primo scontro, il bandito ti ruba uno dei tuoi oggetti e scompare finendo subito il combattimento (scegli e scarta l'oggetto che ti ha rubato).

Se lo sconfiggi, guadagni 4 Investigation

.....

“Honor among Thieves”
Onore tra banditi
INDAGINE*PERICOLO

“Capitato in un covo di ladri e furfanti, ti rendi conto rapidamente di essere circondato!”

Fa un test **Honor 5+** e per ogni risultato di 5+ guadagni 2 Investigation. Se fallito, scarta un oggetto di tua scelta e termini subito il tuo turno finendo allo spazio TOWN HALL

“Jack, the servant boy”
Jack, il giovane inserviente
ALLEATO*MASCHIO*GIOVANE

Puoi portare un oggetto o alleato in più da una singola località o un oggetto in più della città

“Musket”
Moschetto
OGGETTO*Arma da Fuoco

“Lungo più di 6 piedi, dal fondo alla baionetta”

“Old Carving”
Vecchio Intarsio
OGGETTO*PROTEZIONE

Durante un combattimento lo puoi rompere (scartare) per portare un attacco extra usando **Spirit** invece di Combat

“Old Prison”
Vecchia Prigione
INDAGINE

“Da tempo abbandonate, le fatiscenti mura del sotterraneo ancora recano gli scarabocchi tracciati dai suoi precedenti ospiti. Noti un particolare che desta il tuo interesse”

Fa un test **Cunning 4+** e per ogni risultato di 4+ ottieni 1 Investigation



.....

“Relic”

Reliquia

OGGETTO*PROTEZIONE

Abbandonandola, guarisci le ferite causate da un'unica creatura

“Rogue’s Rapier”

Lo stocco di Rogue

OGGETTO*Arma a Mano

+1 COMBATTIMENTO

+1 ONORE

+1 INTELLIGENZA

“Rosary”

Rosario

OGGETTO*PROTEZIONE*SACRO

Mentre possiedi il rosario, hai la parola chiave HOLY (sacro). Puoi lasciare il rosario per prendere qualsiasi altra carta NON play immediatamente dal mazzo di scarto EVENT

“Sign of the Dark Omen”

Segno di Oscuro Presagio

INDAGINE

“Procedendo attraverso i tetri passaggi odi un leggero scroscio sotto ai piedi. Reggendo la candela, provi orrore nello scoprire il pavimento coperto da ossa umane. La calata delle tenebre è iniziata...”

Fa un test **Spirit 4+** e per ogni risultato di 4+ guadagni 1 Investigation. Se fallito, scarta la prima carta di ogni mazzo delle “location” (località)

“Spectre”

Spettro

SERVITORE*FANTASMA

DADI COMBATTIMENTO 2

FERITE 3

.....

Devi usare **Spirit** invece di **Combat** quando combatti contro lo spettro. Se lo sconfiggi, ottieni **3 Investigation**

Curse of the Werewolf *(la Maledizione del Lupo Mannaro)*

Metti un segnalino **Transformation** su questa carta all'inizio di ogni Mystery fase (a meno che non sei KO'd).

Quando ci sono 4 segnalini togliili e gira la carta. Sei diventato un **Eroe Licantropo**.

Le Maledizioni possono essere curate allo studio del Dottore

Doctor Manning

Ogni volta che prenderesti una ferita, tira un D6. Con 4+ eviti quella ferita.

Eroe Licantropo *(Werewolf Hero)*

Durante il tuo turno eroe, agisci normalmente.

All'inizio di ogni Mystery fase, devi sempre impegnare in un round di combattimento l'Eroe più vicino (scegli tu quale in caso siano più d'uno).

In questo round hai la parola chiave Werewolf e NON puoi usare oggetti, alleati o la Milizia. Hai +1 Combat e colpisci con 4, 5 o 6.

Gli Eroi che combatti nella Mystery fase guadagnano **1 Investigation** per ogni ferita che ti infliggono.

Ogni Eroe che sconfiggi prende automaticamente la Maledizione del Lupo Mannaro (Curse of the Werewolf)

Le Maledizioni possono essere curate nello studio del dottore.

.....

CARTE EVENT

“Aggressive Combat”
Combattimento aggressivo
EVENTO*COMBATTIMENTO

Giocala per dare ad un Eroe, Servitore o alla Bestia +2 Combat per un turno di combattimento

“Autopsy”
Autopsia
EVENTO*SCIENZA

Giocala come un'azione, mentre sei nello Studio del Dottore e SOLO se c'è almeno un anziano del villaggio deceduto. Guadagni D6 Investigation

“Brilliant Deduction “
Deduzione Brillante
EVENTO*INTELLIGENZA

Giocala per dare a un Eroe o Anziano del Villaggio +2 Cunning (Intelligenza) per il resto del turno (o del turno di showdown)

Oppure

Giocala per sbirciare subito ai segreti di uno degli anziani del villaggio senza però rivelarli.

“Daybreak”
Alba
EVENTO

Gioca per scartare qualsiasi Event o Mystery card con scritto REMAINS IN PLAY (tranne che durante un combattimento)

Oppure

Giocala per rimuovere immediatamente tutti i segnalini di Transformation da una Maledizione (Curse of the Werewolf)



“Duel of Honor”

Duello d’Onore

EVENTO*ONORE*LOTTA

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Sei sfidato a duello da uno degli abitanti. Fa un test di Honor 5+ e prendi 2 Investigation per ogni 5+ uscito. Se fallisci, ricevi immediatamente D3 ferite *“Ne ho avuto abbastanza di stranieri nella nostra cittadina... Tu hai portato questa maledizione diabolica su di noi e adesso dovrai pagare!”*

“Endurance”

Resistenza

EVENTO

GIOCARE SUBITO

Gioca la carta su qualsiasi Eroe

RIMANE IN GIOCO

“Escape”

Fuga

EVENTO

Giocala alla fine di un turno di combattimento di Showdown (scontro finale) in cui un Eroe non ha inferto ferite alla Bestia. Tira un D6. Col risultato di 3+, la Bestiascappa e lo scontro termina immediatamente

Oppure

Gioca per prevenire tutte le ferite che potrebbero essere inferte a un Anziano e, se durante uno Showdown, questo ritorna al villaggio.

“Gossip and Rumors”

Pettegolezzi e Dicerie

EVENTO

Giocala quando vuoi (eccetto che durante un combattimento) per sbirciare ai segreti degli Anziani senza rivellarli. Puoi scegliere uno di quei Segreti da scartare e, senza guardarlo, prenderne uno nuovo per rimpiazzarlo.

“Il cognato di mio cugino ha sentito dire dal suo amico che...”

“Honorable Gesture”

Gesto Onorevole
EVENTO*ONORE

Gioca per dare ad un Eroe o Anziano del Villaggio +2 in Honor per il resto del turno (o del turno di scontro finale)

Oppure

Giocala per annullare le ferite ricevute da un altro Eroe. Guadagni 2 Investigation per ogni ferita annullata in questo modo

“Intuitive Hunch”

Intuito per sensazioni
EVENTO*SPIRITO

Gioca per dare a un Eroe o Anziano del Villaggio +2 Spirit per il resto del turno (o del turno di scontro finale)

Oppure

Giocala per sbirciare subito ai segreti di uno degli anziani del villaggio senza rivelarli.

“I’ll Handle This!”

Me ne occuperò io!

.....
EVENTO

Gioca questa carta all’inizio di ogni combattimento che coinvolga altri Eroi (eccetto lo scontro finale) per toglierli dal combattimento. Muovi immediatamente allo spazio di quell’Eroe e rimpiazzalo nel combattimento. Per il combattimento usa un numero di dadi uguali al tuo valore di Onore e se vinci prendi il doppio di Investigazione rispetto a quanto ne avresti preso normalmente.

“If I could just reach...”

Se solo potessi raggiungere...

EVENTO

Giocala per prendere immediatamente qualsiasi oggetto da qualsiasi mazzo di scarto.

“Preso!”

“I say...”

Dico che...

EVENTO

Cerca nella pila delle carte evento scartate e prendi una qualsiasi carta che non sia Play Immediately.

Così versatile da essere in grado di trattare argomenti dall’arcano al mondano, Danforth potrebbe continuare per ore fintanto che ci sia qualcuno ad ascoltare. Almeno la metà di quello che dice è vera

“I Think Not”

Non ci credo!

EVENTO

Giocala per annullare una carta evento quando questa è giocata o per annullare un risultato di Event della Villain’s Minion Chart

Oppure

Giocala per impedire che qualcosa faccia muovere la Shadow Track (annulla la mossa)

Oppure

Giocala per annullare il risultato di un 5+ su un D6 di una carta Lair

.....

“Just a scratch”

Solo un graffio

EVENTO

Gioca la carta quando qualsiasi Eroe, Anziano, Anziano Malvagio, o la Bestia ricevono una ferita. Previene quella ferita.

“Mi è capitato di peggio”

“Knocked Away”

Sbattuto via

EVENTO

Gioca la carta quando qualsiasi Eroe (Tu incluso) riceve una o più ferite in combattimento. Eviterai tutte le ferite ma devi scegliere un oggetto che quell’Eroe deve abbandonare.

“Quando si è in lotta per la sopravvivenza, tutto va bene”
.....
.....

“Leading Questions”

Ponendo domande

EVENTO

Giocala come se fosse un’azione per guadagnare subito D3 Investigation

“Sei tu, vero? Sei un servo dell’oscurità, vero? Ammettilo!”

“Magistrate’s Mandate”

Il Mandato del Magistrato

EVENTO

DA GIOCARE SUBITO

Gioca la carta su qualunque Eroe. Quell’Eroe può adesso portare una carta in più o da The Olde Woods (Antichi Boschi) o da Abandoned Keep (Rocca abbandonata)

RIMANE IN GIOCO

“Militia”

Milizia

EVENTO*MILIZIA

GIOCARE SUBITO

Piazza un segnalino “Militia” su una località con nome della mappa (una sola unità di milizia per località)

“In guardia, gente. Cercate qualsiasi cosa di ... innaturale”

.....

“Near Miss”

Quasi mancato

EVENTO

Gioca per obbligare un Eroe, Servitore o la Bestia a ritirare tutti i suoi dadi di combattimento con risultati di successo per quel turno di combattimento

Oppure

Gioca per annullare gli effetti di qualsiasi carta Mystery avente parola chiave Death (Morte)

.....

.....

.....
"Party Invitation"

Invito alla Festa
EVENTO

DA GIOCARE SUBITO

Gioca la carta su qualunque Eroe. Quell'Eroe può adesso portare una carta in più o da The Manor (Maniero) o da Windmill (Mulino)

RIMANE IN GIOCO

"Reassuring speech"

Discorso rassicurante
EVENTO

Giocala come un'azione mentre sei in qualsiasi spazio città per muovere subito la Shadow Track D3 spazi lontana dall'oscurità. Guadagni 2 Investigation per ognuno degli spazi di allontanamento

Oppure

Giocala per togliere tutte le Mystery card con la parola chiave Hysteria

"Recovery"

Guarigione
EVENTO

Giocala quando vuoi (eccetto che durante un combattimento) per guarire immediatamente D6 ferite a un Eroe o D3 ferite alla Bestia

Oppure

Gioca per prendere subito un qualunque Alleato (Ally) da qualsiasi mazzo di scarto

"Strength of Battle"

Forza del Combattimento
EVENTO*COMBATTIMENTO

GIOCARE IMMEDIATAMENTE

Gioca subito la carta per qualsiasi Eroe. Quell'Eroe immediatamente guadagna un segnalino +1 Combat

"Strength of Courage"

La Forza del Coraggio
EVENTO*ONORE

.....

GIOCARE IMMEDIATAMENTE

Gioca subito la carta su qualsiasi Eroe. Quell'Eroe immediatamente guadagna un segnalino +1 Honor

“Strength of Spirit”

Forza d'Animo

EVENTO*SPIRITO

GIOCARE IMMEDIATAMENTE

Gioca subito la carta su qualsiasi Eroe. Quell'Eroe immediatamente guadagna un segnalino +1 Spirit

“Strength of Will”

Forza di Volontà

EVENTO*ASTUZIA

GIOCARE IMMEDIATAMENTE

Gioca subito la carta su qualsiasi Eroe. Quell'Eroe immediatamente guadagna un segnalino +1 Cunning

“You've come to Save Us!”

Sei venuto per salvarci!

EVENTO

DA GIOCARE SUBITO

Accolto con gioia dai locali, porti la speranza in questo villaggio devastato

Guadagni Investigation pari al tuo Honour

.....

Lady Hanbrook

Ignori il primo colpo ricevuto in ogni round di combattimento

CARTE LAIR

2 Abandoned Keep

Rocca Abbandonata

Se il Malvagio è il *Vampiro*, prende +1 quando tira per la sua abilità "Slips into the Night" (scivola nella notte)

3 Abandoned Keep Rocca Abbandonata

All'inizio dello Showdown (scontro finale), puoi fare un test **Honor 5+**. Per ogni successo, puoi annullare un colpo messo a segno dalla Bestia durante il primo round dello showdown.

Blacksmith Fabbro/Maniscalco

All'inizio dello Showdown (scontro finale), puoi fare un test **Honor 5+**. Se lo superi, puoi prendere qualsiasi Town Item (Oggetto Città) con valore uguale o inferiore al tuo valore di Honor.

Church Chiesa

All'inizio dello Showdown (Scontro Finale), puoi fare un test **Honor 6+**. Se fallisci, il *Reverendo Harding* si unisce subito alla Bestia come Anziano Malvagio. Nel gioco cooperativo scegli uno degli Eroi presenti per fare questo test.

1 Covered Bridge Ponte Coperto

Se la Bestia è *The Spectral Horseman*, durante il primo round dello Showdown (Scontro Finale), colpisce con 4-5-6 invece dei normali 5 o 6.

2 Covered Bridge Ponte Coperto

Se fossi messo KO durante lo Showdown (Scontro Finale), puoi invece tuffarti nel fiume prendendo 1 ferita e spostandoti alla palude (**Marsh**)

Crossroads
Crocicchio

Alla fine di ogni turno di Showdown (Scontro Finale), in cui non hai recato ferite alla Bestia, tira un D6. Con risultati di 4+, il Malvagio scappa, terminando subito lo Showdown. Nel gioco cooperativo, se qualsiasi Eroe presente non è riuscito a ferire la Bestia, tira una volta.

Doctor's Office
Studio del Dottore

All'inizio dello Showdown (Scontro Finale), puoi fare un test **Honor 6+**. Se fallisci, il *Dottor Maining* si unisce subito alla Bestia come Anziano Malvagio. Nel gioco cooperativo scegli uno degli Eroi presenti per fare questo test.

1 Fields
Campi

Se la Bestia è lo *Spaventapasseri* devi tirare 6+ per colpire durante il primo round dello Showdown (Scontro Finale),.

2 Fields
Campi

All'inizio dello Showdown (Scontro Finale), puoi fare un test **Cunning 5+**. Per ogni successo, ricevi un dado di combattimento in più per il primo round dello Showdown.

Magistrate's Office
Ufficio del Magistrato

All'inizio dello Showdown (Scontro Finale), puoi fare un test **Honor 6+**. Se fallisci, il *Magistrato Kroft* si unisce subito alla Bestia come Anziano Malvagio. Nel gioco cooperativo scegli uno degli Eroi presenti per fare questo test.

1 Marsh
Palude

All'inizio dello Showdown (Scontro Finale), devi scartare un **oggetto** o **alleato**.

2 Marsh
Palude

Entrambi Bestia e Tu avete un dado di combattimento in meno durante lo Showdown (Scontro Finale).

2 Olde Woods
Vecchia Boscaglia

Se la Bestia è il Licantropo, riceve un dado di combattimento in più durante il primo round dello Showdown (Scontro Finale).

3 Olde Woods
Vecchia Boscaglia

All'inizio dello Showdown (Scontro Finale), puoi fare un test **Spirit 5+**.
Per ogni successo, ricevi un dado di combattimento in più per il primo round dello Showdown.

2 The Manor
Il Maniero

All'inizio dello Showdown (Scontro Finale), devi fare un test **Honor 6+**.
Se fallito, l'anziano col più alto Honor è ucciso. Nel gioco cooperativo, scegli uno degli Eroi presenti per fare questo test.

3 The Manor
Il Maniero

Se ancora in vita, *Lord Hanbrook* si unisce alla tua caccia, in aggiunta agli altri Anziani che già ti aiutano.

Town Hall
Municipio

All'inizio dello Showdown (Scontro Finale), ogni Anziano deceduto si unisce alla Bestia come Anziano Malvagio.

2 Windmill
Mulino a vento

Alla fine di ogni round di Showdown (Scontro Finale), devi sostenere un test **Cunning 3+**. Se fallito, la Bestia fugge, terminando subito lo scontro. Nel gioco cooperativo, scegli un Eroe presente per fare il test.

3 Windmill
Mulino a vento

All'inizio dello Showdown (Scontro Finale), puoi prendere subito qualsiasi Oggetto dal mazzo di carte di scarto del mulino.

Lord Hanbrook

Ricevi +1 Dadi di combattimento. In uno Showdown, *Lord Hanbrook* deve essere ferito due volte per essere ucciso.

Magistrate Kroft

Ricevi +2 Dadi di combattimento contro ogni Beast, Man, o Construct (+1 Dadi di combattimento contro gli altri)

.....

CARTE MYSTERY

“A Chill Wind”
Un Vento Gelido
MISTERO*METEO

Mentre la carta è in gioco, tutti gli Eroi perdono un dado di combattimento (col minimo di 1).
Le altre carte WEATHER eventualmente in gioco vanno tolte (limite di una carta WEATHER in gioco alla volta)

RIMANE IN GIOCO

.....

“Agents of Evil”
Agenti del Demonio
MISTERO

Tira una volta sulla Minion Chart della Bestia e piazza quella creatura in una località a caso della mappa.

Muovi il segnalino della Shadow Track (“Avanzamento dell’Ombra”) di uno spazio verso l’Oscurità.

“Book Burning”
Libro infuocato
MISTERO*ISTERIA

Se il *Reverendo Harding* è ancora vivo, tira un D6 per ogni libro attualmente in gioco (inclusi quelli non ancora venduti in Città). Con un risultato di 3+, togliilo dal gioco.

Se invece il reverendo è stato ucciso o si è unito alla Bestia, muovere il segnalino della Shadow Track (“Avanzamento dell’Ombra”) di due spazi verso l’Oscurità.

“..dannata stregoneria!”

“Choices To Be Made”
Scelte da fare
MISTERO*MORTE

Il giocatore che ha pescato la carta deve subito fare una scelta tra:

- Sacrificare un alleato (scartarne la carta)
- Scegliere per la Bestia un Anziano da uccidere
- Ricevere D3 ferite

“Deadly Encounter”
Incontro Mortale
MISTERO*LOTTA

Ogni Eroe tiri subito un D6. L’Eroe che ha il risultato più basso (ritirare in caso di pareggi), deve affrontare un singolo combattimento contro la Bestia. Invece di causargli ferite, ogni colpo a segno contro la Bestia fa guadagnare all’Eroe 1 Investigation.
Questo scontro non si considera uno Showdown.

.....

“Evil is on the Move”
Il Male è in movimento
MISTERO

Metti 2 Investigation in ogni spazio della mappa con nome
Mentre la carta è in gioco, ogni carta Lair (Covo) giocata viene immediatamente annullata con risultato D6 di 5+
RIMANE IN GIOCO

“Fog”
Nebbia
MISTERO*METEO

Mentre la carta è in gioco, tutti gli Eroi diminuiscono di uno il loro movimento (col minimo di 1)
Le altre carte WEATHER eventualmente in gioco vanno tolte (limite di una carta WEATHER in gioco alla volta)

RIMANE IN GIOCO

“Full Moon”
Plenilunio
MISTERO*LUNA

Mentre la carta è in gioco, tutte le Creature e Licantropi hanno Combat +1
Inoltre, aggiungere 2 segnalini Transformation invece di uno quando c'è la Maledizione del Licantropo (Curse of the Werewolf)

RIMANE IN GIOCO

“Growing Power”
Potere crescente
MISTERO

La carta dà alla Bestia +1 Combat

RIMANE IN GIOCO

“Growing Strength”
Forza Crescente
MISTERO



La carta dà alla Bestia +1 ferita
RIMANE IN GIOCO

“Howlings in the Night”
Ululati nella notte
MISTERO

- Mischia, includendo questa carta, il mazzo di scarto delle carte Mystery al mazzo del gioco
- Muovere il segnalino della Shadow Track (“Avanzamento dell’Ombra”) di uno spazio verso l’Oscurità.
- Ogni Eroe riceve 1 Investigation

“Mio Dio! Quello è vicino.”

“It is Struck Again!”
Ha colpito ancora!
MISTERO*MORTE

La Bestia attacca uno degli Anziani. Tira un D6. Con risultato di 4+, l’anziano con valore di Honor più basso è ucciso.
Ogni Eroe guadagna 1 Investigation.

“Late Night Experiments”
Esperimenti a notte fonda
MISTERO*MORTE

Se il *dottor Manning* è ancora vivo, tira un D6 per ogni Alleato e oggetto “animale” attualmente in gioco (includendo gli articoli della città non venduti) . Con risultato di 5+ rimuovilo dal gioco.
Se invece il dottore è stato ucciso o si è unito alla Bestia, muovere il segnalino della Shadow Track di due spazi verso l’Oscurità.

“Non ti preoccupare. Sarà veloce e indolore.”

“Laying in Wait”
Giacendo in attesa
MISTERO

Durante il prossimo turno di combattimento con la Bestia, questi aggiunge +1 a tutti i risultati dei suoi dadi di combattimento, colpendo con 4-5-6 invece degli usuali 5-6.
Scartare dopo quel turno di combattimento, o alla fine del primo turno di uno Showdown cooperativo.

RIMANE IN GIOCO



“March of Darkness”

L'Avanzata delle Forze dell'Oscurità
MISTERO

Ogni Creatura malvagia sulla mappa muove subito 2 spazi per la via più breve verso la località Town Hall

Se non ci sono creature sulla mappa, fa un tiro sulla Minion Chart della Bestia (ritirando per i risultati di Event) e piazza quella creatura in due località a caso.

“Murder!”

Omicidio
MISTERO*MORTE

la Bestia ha colpito ancora! Piazza 3 Investigation sulla mappa in una località a caso.

Muovi il segnalino della Shadow Track (“Avanzamento dell'Ombra”) uno spazio verso l'Oscurità.

“No One is Safe”

Nessuno è al Sicuro
MISTERO*MORTE

La Bestia attacca, uccidendo uno degli Anziani. Tira un D6. Ogni Anziano con valore di Honor pari al risultato del dado viene ucciso.

Ogni Eroe guadagna 2 Investigation

“Paranoid Delusions”

Delusioni paranoidee
MISTERO*ISTERIA

Se *Lord Hanbrook* è ancora vivo, ogni Eroe deve effettuare immediatamente un test Honor 6+. Se fallito, riceve D3 ferite.

Se invece il Lord è stato ucciso o si è unito alla Bestia, muovere il segnalino della Shadow Track (“Avanzamento dell'Ombra”) di due spazi verso l'Oscurità.

“Sta' indietro! Sei in combutta con quel Demone! Non mi fregghi, io lo sento l'odore del diavolo!!!”



“Rumors Run Rampant”

Le dicerie si diffondono rapidamente
MISTERO*ISTERIA

Se Sophie, la Levatrice, è ancora viva, tira un D6. Ogni Anziano con Honor uguale o inferiore al risultato riceve immediatamente una carta Secrets in più.

Se invece è stata uccisa o si è unita alla Bestia, muovere il segnalino della Shadow Track (“Avanzamento dell’Ombra”) di due spazi verso l’Oscurità.

Le piccole bugie portano l’uomo a scomparire

“The Dark Omen “

L’Oscuro Presagio
MISTERO*PREMONIZIONE

- Scartare le prime due carte di ogni mazzo Location
- Muovere il segnalino della Shadow Track (“Avanzamento dell’Ombra”) di due spazi verso l’Oscurità.
- Ogni eroe riceve 3 Investigations

“The Hour is Late”

L’Ora è Tarda
MISTERO

All’inizio di ogni fase Mystery (questa compresa) ogni Eroe riceve 2 Investigation e il segnalino della Shadow Track (“Avanzamento dell’Ombra”) si muove di uno spazio verso l’Oscurità.

“...ma abbiamo ancora tempo!”

RIMANE IN GIOCO

“There is No Such Thing!”

Non esiste questa Cosa!
MISTERO*ISTERIA

Se il *Magistrato Kroft* è ancora vivo, tira un D6 per ogni arma attualmente in gioco (incluse quelle non ancora vendute in Città). Con un risultato di 3+, togliilo dal gioco.

Se invece il Magistrato è stato ucciso o si è unito al Malvagio, muovere il segnalino della Shadow Track (“Avanzamento dell’Ombra”) di due spazi verso l’Oscurità.



“..è chiaro che ci siano solo uomini mortali dietro a tutto questo. Mettete via le vostre armi!”

“These Roads Aren’t Safe”

Queste strade non sono sicure

MISTERO

Tira una volta sulla Villain’s Minion Chart. Il giocatore che ha pescato questa carta sceglie uno spazio vuoto qualunque sulla mappa dove mettere quella Creatura.

Muovi il segnalino della Shadow Track di uno spazio verso l’Oscurità

“They Brought This Evil!”

LORO hanno portato questo demone!

MISTERO*ISTERIA

Ogni Eroe in una località con nome deve subito tirare un numero di dadi eguale al suo Honor. Per ogni risultato di 5 o 6 ricevono 1 Investigation.

Per ogni 1 o 2, a scelta, ricevono una ferita o perdono un oggetto o alleato.

Muovere il segnalino della Shadow Track (“Avanzamento dell’Ombra”) di uno spazio verso l’Oscurità.

“Tide of Darkness”

Marea delle Tenebre

MISTERO

Un’ondata di servitori della Bestia attacca! Fa un tiro sulla Minion Chart della Bestia (ri-tirando i risultati Event) e piazza quel servitore, così come 2 Investigation, in 3 località prese a caso.

“Traitor’s Blood”

Il sangue del traditore

MISTERO*MORTE

Ogni Eroe deve tirare subito un D6 e aggiungere il proprio valore di Honor al risultato. L’Eroe che ha il risultato più basso (ritirare in caso di pareggi) deve condannare uno degli Anziani ad essere ucciso dalla Bestia. Inoltre perde Investigation pari all’Honor di quell’Anziano condannato.

“We mustn’t linger!”

Non dobbiamo indugiare!

MISTERO

.....

Quando si tira per un “lingering”, l’Eroe viene adesso attaccato con risultato di 1 e 2 (invece di 1)
RIMANE IN GIOCO

“*Wicked Manipulation*”
Manipolazione Malvagia
MISTERO*ISTERIA

Se *Lady Hanbrook* è ancora viva, ogni Eroe deve subito scartare un oggetto o alleato di sua scelta, e spostarsi alla località Crossroads (Crocicchio).

Se invece è stata uccisa o si è unita alla Bestia, muovere il segnalino della Shadow Track (“Avanzamento dell’Ombra”) di due spazi verso l’Oscurità.

“*Capitano, li disarmi e conduca fuori dalla Città!*”

CARTE OLDE WOODS

“*Healing Herbs*”
Erbe Curative
OGGETTO*PIANTA

Scarta la carta in qualsiasi momento (eccetto durante un round di combattimento) per curare due ferite a un singolo Eroe nel tuo spazio (incluso te stesso)

oppure

Scartala per rimuovere tutti i segnalini Trasformazione dalla Maledizione che ti affligge.

“*Hanging Skulls*”
Teschi Penzolanti
INDAGINE

Cinque teschi umani pendono da un ramo basso, fischiando nel vento come cupi carillon. Adornati di piume e sigilli rossi, la loro canzonedi morte eccheggia attraverso il bosco.

Fai un test in **Spirit al 4+** e guadagna **1 investigation** per ogni **4+** tirato.

“*Axe*”
Ascia
OGGETTO*Arma ad una mano

+1 in Combat

Puoi scartarla per cancellare una carta Mystery con un 2+ tirando un D6.

"Trail of Bones"

Scia di Ossa

INDAGINE

Trascinati lungo il fondo della foresta autunnale, una pista di ossa e piume nere estende la sua via verso l'oscurità...

Fai un test in **Spirit al 3+** e guadagni **1 Investigation** per ogni **3+** tirato.

"Book of Witchcraft"

Libro di Stregoneria

OGGETTO*LIBRO*MAGIA

+1 Spirit e +1 Cunning

"Circoli dentro circoli, finestre senza muri"

"Charm"

Amuleto

OGGETTO*PROTEZIONE

una volta per Round di Gioco (o una per Round di Combattimento in una Resa-dei-Conti: lo Showdown), puoi far rilanciare un qualsiasi dado.

"Fortunatamente ti ho trovato qui. C'è appena stato un omicidio"

"Angry Trees"

Alberi Arrabbiati

MOSTRO*PIANTA

dadi da combattimento 2

Ferite 4

Gli alberi arrabbiati vengono colpiti solo con il 6 (invece del normale 5 o 6), ma ogni successo conta come 2 ferite

Se sconfitti fanno guadagnare **5 Investigation**

"Smuglers's Camp"

Accampamento dei Contrabbandieri

INDAGINE

Il falò è ancora fumante, sebbene le tende e i letti siano strappati e vuoti. Qualsiasi cosa accada qui, deve essere accaduta velocemente.

Fai un test in **Spirit al 4+** a per guadagnare **1 punto Investigation** per ogni risultato di **4+** ottenuto.

“Timber Wolves”

Lupi dei Boschi

CREATURA*ANIMALE

DADI DA COMBATTIMENTO 2

FERITE 2

I Lupi dei boschi guadagnano +2 dadi in Combattimento per ogni alleato che hai. Se battuti, ricevi **2 Investigation**.

“Blunderbuss”

TuboTonante

OGGETTO*PISTOLA

+2 COMBAT

Puoi scartarla per aggiungere **+1** al risultato di ognuno dei tuoi dadi Combattimento.

“State lontani!”

“Franklin, Old Hound”

Franklin, Vecchio Segugio

ALLEATO*ANIMALE

2 Ferite

“Woof!”

“Crossroad”

Crocchio

INDAGINE

Percorrendo il sentiero, arrivi in un vecchio incrocio. Un gufo sta seduto sopra il cartello con le indicazioni guardandoti intensamente. Continui imboccando la curva ma ti fermi improvvisamente. Lo stesso incrocio si trova davanti a te, con gli sguardi del gufo dentro la tua anima.

Fai un test in **Spirit al 4+** e guadagni **1 punto Investigation** per ogni **4+** lanciato.

“Crossroad”

Incrocio

COMBATTIMENTO

Lancia un dado e consulta la **Tabella dei mostri del Villain** per vedere chi ti sta attaccando.

“The Witch of the Woods”

La strega del bosco

PERICOLO*MAGIA

Ti imbatti in una Capanna con una tremolante luce del camino dalle finestre. Come ti avvicini alla porta, questa si apre e sei costretto ad entrare.

Fai un test in **Spirit al 6+**.

Se riesce guadagni **5 Investigation**.

Se fallisce, perdi **D6 Investigation**, il tuo turno finisce e sei immediatamente spostato alla **Town Hall**

“Shallow Graves”

Tombe poco profonde

PERICOLO

Hai inciampato in una sepoltura nel terreno che sembra essere molto vecchia. Una delle tombe è stata recentemente smossa e c'è un buco largo tanto quanto basta per scenderci dentro.

Lancia 3 Dadi. Se ci sono dei doppi sei stato morso da qualcosa e prendi una ferita.

Altrimenti prendi un **Oggetto** da una qualsiasi pila degli scarti oppure guadagni **D6 Investigation**

“Woodsmen's Overcoat”

Soprabito da Boscaiolo

OGGETTO*ABITO

In qualsiasi momento dovessi prendere una ferita lancia un **D6**. Con un **5 o 6** preveni la ferita.

“Avevo questo cappotto da... beh, da prima che tu nascessi”

“Garland”

Collana d'Aglio

OGGETTO*PROTEZIONE*PIANTA

Tutti i vampiri con cui combatti hanno **-1 dado da combattimento** (minimo 1)

Scarta per prevenire fino a 2 ferite a qualsiasi Eroe o Anziano del villaggio- town elder- nel tuo spazio (incluso te stesso)

“Aglione...loro odiano l’aglio”

Reverend Harding

Ricevi +2 Dadi di combattimento contro ogni Vampire, Ghost, o Demon (+1 Dadi di combattimento contro gli altri)

CARTE SECRETS

“Coward”

Codardo

L’Anziano del Villaggio ha sempre vissuto ruggendo vanaglorioso e con presuntuosa, arrogante spavalderia.

In realtà, quando trovatosi a confronto con la più banale delle minacce, si è rivelato una persona goffa, tremante e piagnucolante; probabilmente ha la stessa probabilità di farsela addosso così come di scappare via urlando nella notte....

Mentre effettui una battuta di caccia, lancia un D6 all’inizio di ogni round di combattimento dello Showdown (Scontro finale). Con risultato di 1, 2 e 3 l’Anziano fugge via e viene rimesso nel Villaggio.

“Darkest Secret”

Il Segreto Più Oscuro

L’Anziano o è la Bestia o è sotto il suo diretto controllo!

Se rivelato, l’Anziano diventa un Malvagio e si unisce alla Bestia (gira la carta dell’Anziano sul lato malvagio)

NON scartare questo Segreto. La Bestia riceve +2 ferite extra e questo Anziano Malvagio NON può essere preso di mira in uno scontro.

“Darkest Secret”

Il Più Oscuro Segreto

L’Anziano o è il Maligno o è sotto il suo diretto controllo!

Se rivelato, l’Anziano diventa Malvagio e si unisce alla Bestia (gira la carta dell’Anziano sul lato malvagio)



NON scartare questo Segreto. La Bestia riceve +1 Combat e questo Anziano Malvagio NON può essere preso di mira in uno scontro.

“Hero of the People”

Eroe della Gente

RIVELARE IMMEDIATAMENTE

Questo Anziano del Villaggio si unisce a Te! Piazzalo a fianco del tuo foglio personaggio. Mentre è con te, acquisisci le sue abilità speciali e puoi usare il suo Spirit, Cunning e Honor invece dei tuoi per ogni effetto o Test.

Ogni volta che il segnalino della Shadow Track entra in un nuovo livello (muovendosi avanti o indietro sulla traccia) o se sei sconfitto in uno scontro, restituisci subito l’Anziano al Villaggio.

Se l’Anziano non è al momento con un Eroe, qualunque Eroe può pagare 4 Investigation come azione, per prendere l’Anziano con sé.

“Inner Strength”

Forza Interiore

Un Fuoco brucia nel cuore di questo Anziano del Villaggio. Con lo spirito di un guerriero e il coraggio di un eroe, è un leader nato e un potente alleato.

Durante uno Showdown (Scontro Finale), l’Eroe riceve +2 dadi combattimento così come le abilità speciali dell’Anziano del Villaggio

+2 DADI COMBATTIMENTO

“Knows Too Much”

Sa Troppo

Sempre un passo avanti quando c’è da risolvere misteri o scoprire indizi, all’Anziano del Villaggio manca solo il buon senso per tenersi lontano dai guai.

Francamente, sorprende che sia riuscito a vivere così a lungo.

Se svelato, ricevi D6 Investigation e peschi 2 carte Event. Poi l’Anziano è automaticamente ucciso nel modo più orribile (questo NON può essere evitato in alcun modo).

.....

“Little Secrets”
Piccoli Segreti

A Second Life (Una Doppia Vita) – *Con il debole per escursioni di una settimana nella vivace cittadina limitrofa, questo Anziano non dice delle ricchezze e tesori accumulati con traffici illeciti. O di quali oscure influenze abbia portato indietro con sé.*

Questa carta non ha conseguenze sull'indagine.

NESSUN EFFETTO

“Little Secrets”
Piccoli Segreti

Drunkard (Ubriacone) – *Chiuso dietro a porte bloccate, questo Anziano del Villaggio beve continuamente ritrovandosi in uno stato di torpore quotidiano; spesso ne viene fuori giusto in tempo per vomitare in veranda.*

Questa carta non ha conseguenze sull'indagine.

NESSUN EFFETTO

“Little Secrets”
Piccoli Segreti

Full of Lies (Pieno di Menzogne) - *Senza vergogna o rimorsi, questo Anziano del Villaggio fa girare i racconti delle sue gesta per seminare l'inganno tra i suoi rivali. Nessuna azione è troppo piccola per rubare credito, né le infinite lodi sono mai abbastanza.*

Questa carta non ha conseguenze sull'indagine.

NESSUN EFFETTO

“Little Secrets”
Piccoli Segreti

Voyeur (Guardone) – *Sgattaiolando nottetempo in giro per il paese, questo Anziano del Villaggio fa capolino alle finestre dei suoi vicini, spiandoli da lontano. Chissà quali altri atti diabolici e gesti depravati ha commesso, così bighellonando peccaminosamente nella notte.*

Questa carta non ha conseguenze sull'indagine.

.....

NESSUN EFFETTO

“Little Secrets”

Piccoli Segreti

War Criminal (Criminale di Guerra) – *Quanto fece questo Anziano del Villaggio durante la Guerra di Indipendenza è vergognoso, per non dire altro.*

Questa carta non ha conseguenze sull'indagine.

NESSUN EFFETTO

“Little Secrets”

Piccoli Segreti

Witchcraft (Sortilegio) – *Nel buio della notte, quando le candele nere bruciano, un sommesso canto sussurrato è tutto quanto può essere sentito dalla porta della stanza di questo Anziano del Villaggio.*

Questa carta non ha conseguenze sull'indagine.

NESSUN EFFETTO

“On the Hunt”

A caccia

RIVELARE IMMEDIATAMENTE

Metti la pedina per questo Anziano del Villaggio in qualsiasi località denominata sulla mappa, a tua scelta. Mentre è nello stesso luogo di questo Anziano, ogni Eroe può aggiungere Spirit, Cunning, e /o Honor dell'Anziano ai suoi propri, per ogni effetto o Test.

Ogni volta che il segnalino della Shadow Track (“Avanzamento dell'Ombra”) entra in un nuovo livello (muovendosi avanti o indietro), subito sposta l'Anziano in una nuova località a caso.

Se questo Segreto è scartato o l'Anziano viene ucciso, rimuovi la sua pedina dalla mappa.



“Reluctant Hero”
Eroe poco convinto

Custodito gelosamente e tranquillo, l’Anziano mantiene chiaramente modi riservati. Solo situazioni disperate possono suscitare in questo riluttante eroe motivo per entrare in azione.

Questo Anziano del Villaggio NON può partecipare a una battuta di caccia a meno che la **Shadow Track** non sia nel **ROSSO**

.....

Durante uno Showdown (Scontro Finale), l’Eroe riceve +3 Dadi combattimento così come pure le abilità speciali dell’Anziano

+3 DADI COMBATTIMENTO

“Selfless Martyr”
Martire Altruista

Con una forte motivazione e senso del dovere, l’Anziano del Villaggio andrebbe incontro a qualsiasi cosa per salvare la sua famiglia, amici, o persino uno sconosciuto. Se questo significa morire per la causa... così sia.

Puoi annunciare questo Segreto (e rivelarlo) in ogni momento per evitare tutte le ferite che avresti ricevuto da un’unica creatura.

Quando usato, tutti gli altri segreti di questo Anziano sono scartati e l’Anziano ucciso.

“Servant to Darkness”
Servo dell’Oscurità

Lavorando nell’ombra, l’Anziano del Villaggio è stato sedotto da oscure promesse di potere e ricchezza. Ora è soltanto il malvagio guscio della persona che era prima, un po’ più di un accolito dell’Oscurità.

Se rivelato, l’Anziano del Villaggio diventa un Anziano Malvagio unendosi alla Bestia.

Se questo Anziano era parte della tua squadra di caccia, fa subito un attacco libero con due dadi contro di te (o contro ogni Eroe presente nel gioco cooperativo)

.....

Sophie, The Midwife (Sofia, la Levatrice)

Può togliere qualsiasi carta Mystery in gioco o Event con un risultato D6 di 3+

The Game Round (Il Turno di Gioco)

Ad inizio gioco, inizia per primo il giocatore che ha ottenuto il risultato del dado più alto.

Ogni Turno è composto da 3 passaggi:

-
1. Turno dell'Eroe del primo giocatore: il primo giocatore compie le operazioni col proprio Eroe poi il gioco passa al giocatore alla sua sinistra;
 2. Turno degli Eroi: gli altri giocatori compiono in ordine, in senso orario, le operazioni col proprio Eroe; il gioco passa sempre al giocatore di sinistra
 3. Mystery fase: quando tutti gli altri giocatori hanno terminato, il primo giocatore prende una carta Mystery e la legge ad alta voce. Finito il turno, il segnalino Primo giocatore (= la rana FFG) passa al giocatore alla sinistra del primo e il gioco prosegue.
-

CARTE THE MANOR

“Attacked!”

Attaccato
LOTTA

Tira una volta sulla **Villain’s Minion Chart** per capire cosa ti ha assalito.

“Forse ci stiamo avvicinando troppo”

“Book of Medicine”

Manuale di Medicina
OGGETTO*LIBRO*SCIENZA

.....

Alla fine di ognuno dei tuoi turni, puoi scegliere un Eroe nel tuo stesso spazio (incluso te stesso) e fare un test **CUNNING 5+**. Per ogni risultato di 5 o 6 guarisci una ferita a quell'Eroe. Può essere fatto anche all'inizio di ogni round di combattimento di uno Showdown

“Cloaked Assassin”

L'Assassino mascherato
SERVITORE-ASSASSINO

Di ritorno alla tua stanza per la sera, cadi nell'agguato tesoti da una figura indistinta nascosta nell'ombra

DADI COMBATTIMENTO 2 FERITE 2

Non puoi usare né oggetti né ricevere aiuti dai tuoi alleati, e non puoi scappare. Se sconfiggi l'essere misterioso che ti ha assalito, prendi 4 Investigation.

“Cross”

Croce
OGGETTO*PROTEZIONE*SACRO

Toglie un dado di combattimento a qualsiasi Vampiro, Fantasma o Demone che stai combattendo (col minimo di 1 dado)

Scarta per evitare una ferita a qualsiasi Eroe o Anziano nel tuo stesso spazio (includendo te stesso)

“Vade retro, Satana”

“Family Bible”

Bibbia di Famiglia
OGGETTO*LIBRO*SACRO

Mentre hai la Bibbia hai la parola chiave HOLY (sacro)

“Holy Water”

Acqua santa
OGGETTO*SACRO

Scarta questa carta per sconfiggere automaticamente qualsiasi Vampiro, Fantasma o Demone (o per dare automaticamente due ferite al Malvagio, se questo è Vampiro, Fantasma o Demone)

Oppure

Scarta in qualsiasi momento (eccetto se turno di combattimento) per guarire due ferite (o guarire completamente se si ha la parola chiave HOLY).

.....

“Loose Floorboards”

Doppiofondo

INDAGINE

Quando pensa che nessuno stia guardando, Delani, una delle giovani inservienti, solleva le mattonelle del pavimento in cucina, scoprendo un nascondiglio. Dentro, vi custodisce, sigillata, la sua scatola coi segreti; se riesci a capire come aprirla, troverai un vero tesoro.

Fai un test **Spirit 6+** e guadagni 3 Investigation per ogni risultato di 6+

“Lucy Hanbrook”

ALLEATO*FEMMINA*GIOVANE

+1 COMBATTIMENTO

+1 FERITA

“Meeting of the Elders”

Riunione degli Anziani

INDAGINE

Riunendosi nello studio di Lord Hanbrook, gli Anziani ti hanno invitato a unirti alla loro discussione sui recenti eventi e la presenza maligna che è calata sul villaggio. Forse stai finalmente guadagnando la loro fiducia.

Fa un test **Spirit & Honor 5+** e guadagni 1 Investigation per ogni risultato di 5+

“Nightmare”

Incubo

SONNO*PRESAGIO

Girando e rigirandoti nella notte, ti risvegli da un incubo in cui tu eri uno dei riveriti anziani del villaggio... mentre facevi cose irripetibili!

Prendi e guarda una delle carte Secrets, poi scegli un degli Anziani del villaggio e aggiungigliela

“Night Watch”

Ronda Notturna

INDAGINE

.....

Con i così tanti decessi recenti, Lord Hanbrook ha istituito delle ronde notturne per sorvegliare il Maniero. Vedendole come una buona opportunità per indagare nei dintorni, ti unisci al pattugliamento di questa notte.

Fai un test **Honor 3+**: ricevi 3 Investigation per ogni risultato di 3+

“Poisoned”

Avvelenamento

PERICOLO*VELENO

La tua bevanda è stata avvelenata da uno dei domestici, subito sparito.

Fai un test 5+ Honor e per ogni risultato di 5+, ricevi 2 Investigation.

Se fallisci il test, subisci D6 ferite.

“Saber”

Sciabola

OGGETTO*Arma a una mano

+1 COMBATTIMENTO

+1 ONORE

“Un’arma elegante per un’ epoca civilizzata”

“Secret Passage”

Passaggio segreto

INDAGINE

Muovendo un vecchio libro sullo scaffale, una porta cigolante si apre rivelando un passaggio pieno di polvere. Un debole suono di violino e odore di zolfo ti invitano dentro.

Fai un test 4+ Cunning. Se positivo, per ogni risultato di 4+, prendi 1 Investigation e ti muovi immediatamente a un qualunque altro spazio con nome della mappa.

Selena, the HouseMaid

Selena, la cameriera

ALLEATO*FEMMINA

+1 SPIRITO

Puoi scartare la carta per evitare tutte le ferite provenienti da una sola creatura malvagia

“Ho un brutto presentimento per questo”

.....

“The Bleeding Wall”

Parete sanguinante

INDAGINE

Dopo cena, il silenzio è rotto dall’urlo di una delle giovani inservienti. Corso allo studio, rimani inorridito scoprendo la parete a ponente apparentemente sanguinante. E’ un inganno o un brutto presagio di ciò che accadrà?

Fai un test **Cunning & Spirit 5+** e guadagni 1 Investigation per ogni risultato di 5+

“Whispered Rumors”

Maldicenze sussurrate

INDAGINE*DICERIE

Nascosto dietro l’angolo, senti le inservienti spettegolare su parecchi degli ospiti a cena. Ascolti attentamente per qualsiasi cosa possa tornarti utile.

Fai un test **Spirit 5+**. Per ogni risultato di 5+, puoi guardare ai segreti di uno degli Anziani del Villaggio.

CARTE TOWN ITEMS

“Book of Lore”

Libro di Lore

CITTA ’*OGGETTO*LIBRO

Scarta per muovere subito il segnalino della Shadow Track (“Avanzamento dell’Ombra”) uno spazio verso o lontano dall’Oscurità (a tua scelta) o per annullare una carta Mystery.

“Book of Town History”

Libro della Storia del Paese

CITTA ’*OGGETTO*LIBRO

+1 CUNNING (INTELLIGENZA)

Mentre hai questo oggetto, spendi 1 Investigation in meno per guardare i segreti di un Anziano (minimo 1 Investigation)

.....
.....
.....

“Charmed Relic”

Reliquia Affascinante

CITTA’*OGGETTO*PROTEZIONE

Ogni volta che prendi una carta da un mazzo Location (località), puoi scartarla per prenderne un’altra (una volta sola per turno).

Dopo l’utilizzo tira un D6. Scarta questo oggetto con risultato di 1.

“Ho trovato questo proprio fuori del villaggio, vicino alla vecchia rocca”

“Healing Herbs”

Erbe curative

CITTA’*OGGETTO*PIANTA

Scarta in qualunque momento (eccetto che durante un turno di combattimento) per guarire due ferite di ogni singolo Eroe che si trova nel tuo stesso posto (incluso te)

Oppure

Scarta per togliere tutti i segnalini di trasformazione dalla maledizione del lupo mannaro che ti perseguita

Horse - Boreas

Cavallo

CITTA’*OGGETTO*ANIMALE*TRASPORTO

Puoi aggiungere +1 al tuo movimento

Trasporto: limite di uno

“Questo qui è Boreas. Proviene da una razza veloce... ha dei bei denti”

Horse - Euros

Cavallo

CITTA’*OGGETTO*ANIMALE*TRASPORTO

Puoi aggiungere +1 al tuo movimento

Trasporto: limite di uno

“Questa bella bestia è Euros. E’ avanti con gli anni, ma ha ancora tanto spirito combattivo”

.....

“Musket”

Moschetto

CITTA '*OGGETTO* Arma da Fuoco

+2 COMBAT (COMBATTIMENTO)

“La migliore arma che puoi comprare”

“Padded Jacket”

Piumino

CITTA '*OGGETTO* ABBIGLIAMENTO

+1 FERITA

“Dà buona protezione ed è pure elegante”

“Pistol”

Pistola

CITTA '*OGGETTO* Arma da Fuoco

+1 COMBAT (COMBATTIMENTO)

“Veloce... Diretta... Mortale”

“Runic Amulet”

Amuleto Runico

CITTA '*OGGETTO* MAGIA

Puoi usare Spirit invece di Combat durante un combattimento (il tiro del dado di combattimento equivale al tuo Spirit).

“Questo mi mette a disagio...Ti farò fare un buon affare... Niente rimborsi”

“Silver Shot”

Colpo d'Argento

CITTA '*OGGETTO* MUNIZIONI

Può essere adoperato solo mentre si usa un'arma da fuoco (GUN) in un combattimento.
I risultati di combattimento di 6 causano due colpi a segno (o tre se contro un licantropo)



“Forgiati con argento purissimo. L’arma di un Cacciatore”

“Tools of Science”

Attrezzi scientifici

CITTA’*OGGETTO*SCIENZA

Puoi usare Cunning invece di Combat durante un combattimento (il tiro del dado di combattimento equivale al tuo Cunning).

“... E li metto anche attraverso il cranio”

“Torch”

Torcia

CITTA’*OGGETTO*FUOCO

Puoi ignorare gli effetti delle carte con la parola chiave Weather (condizioni meteo).

Una volta per round di combattimento, puoi obbligare un avversario a ritirare uno dei suoi dadi di combattimento usati contro di te. Dopo ogni uso, tira un D6. Con risultato di 1 o 2, elimina la torcia.

WEREWOLF HERO

(Eroe licantropo)

Durante il tuo turno eroe, agisci normalmente.

All’inizio di ogni Mystery fase, devi sempre impegnare in un round di combattimento l’Eroe più vicino (scegli quale in caso siano più d’uno).

In questo round hai la parola chiave Werewolf e NON puoi usare oggetti, alleati o la Milizia. Hai +1 Combat e colpisci con 4, 5 o 6.

Gli Eroi che combatti nella Mystery fase guadagnano 1 Investigation per ogni ferita che ti infliggono.

Ogni Eroe che sconfiggi prende automaticamente la Maledizione del Lupo Mannaro (Curse of the Werewolf)

Le Maledizioni possono essere curate nello studio del dottore.



CARTE WINDMILL

“Attacked!”

Attaccato
LOTTA

Tira una volta sulla Villain’s Minion Chart per capire cosa ti ha assalito.

“Forse ci stiamo avvicinando troppo”

“Wooden Stake”

Picchetto
OGGETTO*Arma a una mano

+1 COMBATTIMENTO

Lo puoi scartare durante un combattimento con un Vampiro per portare subito un attacco extra, usando il valore di Cunning anziché Combat

“Whistling Wind”

Il fischio del vento
INDAGINE

Là in alto, in cima al Mulino, il Vento ti fischia nelle orecchie, sussurrando i suoi segreti. Da quassù, puoi vedere l’intera campagna.

Fa un Test **Cunning 6+**. Se ha successo, puoi prendere subito una carta Lair gratuitamente.

“Murky Water”

Acqua Torbida
INDAGINE *PERICOLO

Come incontri un barile di nerastra acqua torbida, i tuoi occhi colgono il bagliore di una luce. Tirandoti su le maniche, lo raggiungi.

Scegli un numero da 1 a 6 e tira due dadi. Se uno dei due dadi dà il tuo numero, ricevi 2 Investigation. Se entrambi mostrano il tuo numero, prendi gratuitamente un qualunque TOWN ITEM (oggetto della città) di tua scelta. Se nessun dado mostra il tuo numero, ricevi 1 ferita.



“The Beast in the Dark”

La Bestia nell’Oscurità

SERVITORE*BESTIA*DEMONE

DADI COMBATTIMENTO 3

FERITE 2

Quando combatti *The Beast in the Dark* devi usare il valore di Cunning invece di Combat. Se la sconfiggi ricevi 4 Investigation.

“Wicked Altar”

Altare Malvagio

INDAGINE *OCCULTO

Le candele stanno ancora bruciando e il fetore della morte riempie l’aria. Qualcuno è stato appena qui... o forse ancora c’è.

Esegui un Test **Cunning 5+** e ricevi 1 Investigation per ogni risultato di 5+. Se esce anche il risultato di 1, sei attaccato! Tira una volta sulla **Villain’s Minion Chart**.

“Voodoo Doll”

Bambolina Voodoo

INDAGINE *MAGIA

Penzolante da un infisso in legno, trovi una bambolina Voodoo che ti rassomiglia. E’ appesa sospesa sopra ad una tinozza di liquido rosso bollente. Che magia nera è mai questa?!?

Fa un Test di **Cunning&Spirit 5+** e ricevi 1 Investigation per ogni risultato di 5+ ottenuto.

“Broken Spectacles”

Occhiali Rotti

INDAGINE

“Rotti e contorti, questi occhiali portano una impressionante rassomiglianza a quelli portati dal Dottor Manning”

Esegui un Test **Cunning 5+** e ricevi 1 Investigation per ogni risultato di 5+ ottenuto. Se esce almeno un 6, puoi anche guardare ai segreti del *dottor Manning*.



“Lucy’s Diary”
Il Diario di Lucy
INDAGINE

Nascosto dietro ad un vecchio barile, trovi i pensieri personali di Lucy Hanbrook, scritti in un piccolo libro rosso. Come gli appunti si avvicinano alla data odierna, sempre più sono disturbati e confusi. Quale pazzia affligge la sua mente?

Esegui un Test **Cunning 4+** e ricevi 1 Investigation per ogni risultato di 4+ ottenuto.

“Crates of Foreign Soil”
Casse di Terra Straniera
INDAGINE *OCCULTO

Esplorando la cantina del vecchio mulino, noti parecchie casse bollate per il viaggio oltremare dalla lontana Europa. Indiscretamente apri una cassa: della terra ammuffita si sparge sul pavimento e l’odore della morte è sopraffante.

Esegui un Test **Cunning & Combat 5+** e ricevi 1 Investigation per ogni risultato di 5+ ottenuto.

“Black Feather”
La Piuma Nera
INDAGINE

Salendo al loft del vecchio Mulino, trovi una solitaria penna nera sul pavimento di legno. E’ una penna con incisi segni runici e gocciolante rosso.

Fa un Test **Spirit 4+** e ricevi 1 Investigation per ogni 4+ ottenuto.

“Book of Town History”
Libro di Storia della Città
OGGETTO*LIBRO

+1 CUNNING

Mentre possiedi questo oggetto, ti costa 1 Investigation in meno guardare i segreti di un Anziano della Città (minimo di 1 Investigation)

“Lantern”
Lanterna
OGGETTO*FUOCO



+1 CUNNING

Eviti gli effetti delle carte con parola chiave **Weather**.

“Gunpowder Keg”

Fusto di Polvere da Sparo

OGGETTO*ESPLOSIVO

Scarta durante un combattimento per portare subito un attacco extra con 6 dadi contro il tuo avversario.

“Boooooom!”

“Pitchfork”

Forcone

OGGETTO*Arma a mano

+1 COMBAT

Una volta per turno di combattimento puoi ri-tirare uno dei tuoi dadi di combattimento. Se il tiro è 1, devi lasciare il forcone.

“Hunting Rifle”

Fucile da Caccia

OGGETTO*Arma da fuoco

Durante un combattimento, puoi ritirare i tuoi dadi e risolvere i colpi a segno prima che gli avversari contrattacchino.

“Mi serve SOLO un colpo”

“Coachman”

Cocchiere

ALLEATO*MASCHIO*TRASPORTI

Puoi muovere 2 spazi in più in ogni turno a meno che non entri nei campi (Fields) o nella palude (Marsh)

Limite di un trasporto.

“Sali... queste strade non sono sicure la notte!”

“Pistol”

Pistola

OGGETTO*Arma da fuoco

+1 COMBAT

.....

“Ohhh... Mi avete spaventata!”

“Se hai intenzione di andare in giro con quella cosa, dovresti almeno armarla!”

Scarecrow Minion Chart

Gioco base

Risultato del dado D6	Descrizione
1 - 2	Harvest Wind/Vento della Mietitura – (Evento) Ogni Eroe deve immediatamente passare un test 6+ di Spirit o Cunning o riceve una ferita. La Shadow Track si muove di una casella verso l’Oscurità Ogni Eroe riceve due Investigation.
3 -4	Locust Swarm/Sciame di Locuste (servitori-insetti-orda) Dadi di combattimento 2 Ferite 3 Vittoria – 4 Investigation Nota: gli Eroi devono usare il loro valore di Cunning (astuzia) invece di Combat (combattimento) durante questo scontro.
5 - 6	Murder of Crows/Assassinio dei Corvi (servitori – animali) Dadi di combattimento 3 Ferite 2 Vittoria – 3 Investigation Nota: quando esce l’Assassinio dei Corvi, metti anche un segnalino Corvi in una località in più scelta a caso

Scarecrow Minion Chart

Gioco Avanzato

Risultato del dado D6	Descrizione
1	<p>Harvest Wind/Vento della Mietitura – (Evento)</p> <p>Ogni Eroe deve immediatamente passare un test 6+ di Spirit o Cunning o riceve una ferita. La Shadow Track si muove di una casella verso l’Oscurità Ogni Eroe riceve due Investigation.</p>
2	<p>The Frightening/Il Pauroso – (Evento)</p> <p>Scarta la carta superiore di ogni mazzo delle località e tira un D6. Con risultato di 4+ seleziona a caso una carta dal mazzo di scarto Città e togliila dal gioco. Ogni Eroe riceve 2 Investigation.</p>
3	<p>Locust Swarm/Sciame di Locuste (servitori-insetti-orda)</p> <p>Dadi di combattimento 2 Ferite 3</p> <p>Vittoria – 4 Investigation</p> <p>Nota: gli Eroi devono usare il loro valore di Cunning (astuzia) invece di Combat (combattimento) durante questo scontro.</p>
4-5	<p>Murder of Crows/Assassinio di Corvi (servitori – animali)</p> <p>Niente combattimento</p> <p>Ogni volta che esce l’Assassinio dei Corvi, metti un segnalino Corvi nello spaziosò come un segnalino Corvi in ogni spazio adiacente; limite di un segnalino per spazio. Per ogni segnalino Corvi non piazzabile (dovuto al limite di 1 per spazio) muovi la Shadow track di uno spazio verso l’Oscurità. A differenza delle altre Creature, i Corvi non spostano le altre Creature e NON fermano il movimento dell’Eroe o la fuga da un combattimento. I Corvi anche non impediscono all’Eroe nello stesso spazio dal compiere azioni (come attivare uno spazio, ecc.).</p> <p>Quando l’Eroe attraversa o inizia il movimento in uno spazio con un segnalino Corvi (o se i Corvi appaiono nello spazio dell’Eroe), tira un D6. Con risultato uguale a 1, l’Eroe deve scegliere tra ricevere una ferita o perdere 1 Investigation, Oggetto, Alleato.</p>

	<p>Gli Eroi in uno spazio con Corvi possono tentare di scacciarli come un'azione. Fa un Test Spirit o Cunning 5+. Se positivo, il segnalino Corvi è tolto e l'Eroe riceve 3 Investigation</p>
6	<p>Scarecrow Attack!/Attacco dello Spaventapasseri – (Evento)</p> <p>La Bestia attacca! L'Eroe deve subito sostenere un singolo combattimento contro la Bestia. Invece di causare ferite, ogni colpo a segno contro la Bestia fa ricevere all'Eroe 1 Investigation. Questo non si considera uno Showdown (scontro finale).</p> <p>Se non ci sono eroi nel settore, piazza invece 2 Investigation nella Località e muovi la Shadow Track 1 spazio verso l'Oscurità.</p>



Spectral Horseman Minion Chart

Gioco base

Risultato del dado D6	Descrizione
1	<p>Barghest Hound/Levriero Spettro (Servitore-animale-spettro)</p> <p>Dadi di combattimento 4 Ferite 2</p> <p>Vittoria – 4 Investigation</p> <p>Nota: quando sconfitto, tira un D6. Con risultato di 4+,l'Eroe deve subito rimettere in gioco il cane spettro in qualsiasi spazio vuoto della mappa con nome</p> <p style="background-color: yellow;">NdT: Barghest hound è un mostruoso cane goblin diffuso nella mitologia anglosassone, essenzialmente uno spettro notturno, e il suo aspetto è considerato come un presagio di morte</p>
2-3	<p>Ghost Soldiers/Soldati Fantasma (servitore-fantasma -orda)</p> <p>Dadi di combattimento 3 Ferite 3</p> <p>Vittoria – 5 Investigation</p> <p>Nota: gli Eroi devono usare il loro valore di Spirit invece di Combat (combattimento) durante questo scontro.</p>
4-5-6	<p>“The Horseman rides Tonight”/ Il cavaliere cavalca stanotte – (Evento)</p> <p>La Bestia attacca! L'Eroe deve subito sostenere un singolo combattimento contro la Bestia. Invece di causare ferite, ogni colpo a segno contro la Bestia fa ricevere all'Eroe 1 Investigation. Questo non si considera uno Showdown (scontro finale).</p> <p>Se non ci sono Eroi nello spazio, piazza invece 2 Investigation nella Località e muovi la Shadow track di uno spazio verso l'Oscurità.</p> <p>Dopo ciascun combattimento qui (o anche se non c'è stato), il Cavaliere Senza Testa si muove per la via più breve verso la Town Hall, combattendo contro ogni Eroe che incontra lungo la strada poiché normale per la sua capacità di carica inarrestabile.</p>

Spectral Horseman Minion Chart

Gioco Avanzato

Risultato del dado D6	Descrizione
1	<p>Barghest Hound/Levriero Spettro (Servitore-animale-spettro)</p> <p>Dadi di combattimento 4 Ferite 2</p> <p>Vittoria – 4 Investigation</p> <p>Nota: all’inizio di ogni Mystery fase, il Levriero Spettro muove fino a due spazi verso l’Eroe più vicino (se più d’uno, il levriero attaccherà quello con l’Honour più alto). Se il cane raggiunge un Eroe, fate il combattimento come al solito.</p> <p>Quando sconfitto, tira un D6. Con risultato di 4+, l’Eroe deve subito rimettere in gioco il cane spettro in qualsiasi spazio vuoto della mappa con nome.</p> <p style="background-color: yellow;">NdT: Barghest hound è un mostruoso cane goblin diffuso nella mitologia anglosassone, è essenzialmente uno spettro notturno, e il suo aspetto è considerato come un presagio di morte</p>
2-3	<p>Ghost Soldiers/Soldati Fantasma (servitore-fantasma -orda)</p> <p>Dadi di combattimento 3 Ferite 3</p> <p>Vittoria – 5 Investigation</p> <p>Nota: gli Eroi devono usare il loro valore di Spirit invece di Combat (combattimento) durante questo scontro.</p> <p>Se l’Eroe non colpisce i Soldati fantasma durante un turno di combattimento, tira un D6. Con 1 o 2, l’eroe DEVE subito fuggire dal combattimento, se possibile, perché scacciato via dalla spaventosa orda</p>
4-5-6	<p>“The Horseman rides Tonight”/ Il cavaliere cavalca stanotte – (Evento)</p> <p>La Bestia attacca! L’Eroe deve subito sostenere un singolo combattimento contro la Bestia. Invece di causare ferite, ogni colpo a segno contro la Bestia fa ricevere all’Eroe 1 Investigation. Questo non si considera uno Showdown (scontro finale).</p> <p>Se non ci sono Eroi nello spazio, piazza invece 2 Investigation nella Località e muovi la Shadow track (“Avanzamento dell’Ombra”) di uno spazio verso l’Oscurità.</p> <p>Dopo ciascun combattimento qui (o anche se non c’è stato), il Cavaliere Senza Testa si muove per la via più breve verso la Town Hall, combattendo</p>

contro ogni Eroe che incontra lungo la strada poiché normale per la sua capacità di carica inarrestabile.

Vampire Minion Chart

Gioco base

Risultato del dado D6	Descrizione
1-2	Bats/Pipistrelli (Servitore-animale) Nessun combattimento. Ogni Eroe in quello spazio deve tirare un D6 per ogni oggetto posseduto. Con risultato di 1, l'oggetto è portato via (scartatelo). Se un Eroe è senza oggetti, prende una ferita con un risultato di 4+. Ogni Eroe nello spazio guadagna 2 Investigation. Dopo l'incontro, toglì questa creatura.
3-4	Walking Dead/Morto che cammina (Servitore-zombie -orda) Dadi di combattimento 4 Ferite 4 Vittoria – 5 Investigation Nota: Colpito solo con risultato di 6 (invece del normale 5-6).
5-6	Succubus/Succube – (Servitore-Femmina-vampiro) Dadi di combattimento 2 contro le Eroine, 3 contro gli Eroi Ferite 3 Vittoria – 4 Investigation Nota: I risultati di 6 ottenuti dalla Succube provocano due ferite ciascuno

Vampire Minion Chart

Gioco avanzato

Risultato del dado D6	Descrizione
1	<p>Dark Influence/Influsso Oscuro – (Evento)</p> <p>Tira un D6. Ogni Anziano della Città con Honor uguale al risultato riceve subito una carta Secrets. Gli Anziani morti diventano invece subito Anziani Vampiro.</p> <p>La Shadow track si muove di uno spazio verso l’Oscurità.</p> <p>Ogni Eroe riceve 1 Investigation.</p>
2	<p>Bats/Pipistrelli - (Servitore-animale)</p> <p>Nessun combattimento.</p> <p>Ogni Eroe in quello spazio deve tirare un D6 per ogni oggetto posseduto. Con risultato di 1, l’oggetto è portato via (scartatelo). Se un Eroe è senza oggetti, prende una ferita con un risultato di 4+.</p> <p>Ogni Eroe nello spazio guadagna 2 Investigation.</p> <p>Dopo l’incontro, toglì dalla mappa queste creature.</p>
3	<p>Wolves/Lupi (Servitore-animale)</p> <p>Dadi di combattimento 3</p> <p>Ferite *</p> <p>Vittoria – 1 Investigation per ogni colpo a segno</p> <p>Nota: Solo un combattimento. Colpisce con 4,5 o 6 (invece degli usuali 5 e 6).</p> <p>Una volta incontrati, toglì dalla mappa queste creature</p>
4	<p>Walking Dead/Morto che cammina (Servitore-zombie -orda)</p> <p>Dadi di combattimento 4</p> <p>Ferite 4</p> <p>Vittoria – 5 Investigation</p> <p>Nota: Colpisce solo con risultato di 6 (invece del normale 5-6).</p>
5-6	<p>Succubus/Succube – (Servitore-Femmina-vampiro)</p> <p>Dadi di combattimento: <i>2 contro le Eroine, 3 contro gli Eroi</i></p> <p>Ferite 3</p> <p>Vittoria – 4 Investigation</p>

	Nota: I risultati di 6 ottenuti dalla Succube provocano due ferite ciascuno
--	---

Werewolf Minion Chart

Gioco base

Risultato del dado D6	Descrizione
1-2	<p>Terrorize/Terrorizzati - (Evento)</p> <p>Scarta la prima carta di ogni mazzo Locazione così come la prima carta del mazzo Event.</p> <p>La Shadow Track (“Avanzamento dell’Ombra”) si muove di uno spazio verso l’Oscurità</p> <p>Ogni Eroe guadagna 2 Investigation.</p>
3-4-5	<p>Feral Kin/Parente selvaggio (Servitore-Bestia-Licantropo)</p> <p>Dadi di combattimento 3</p> <p>Ferite 1</p> <p>Vittoria – 3 Investigation</p> <p>Nota: Colpisce solo con risultato di 4,5 o 6 (invece dei normali 5-6).</p>
6	<p>Werewolf attack!/Attacco del Licantropo – (Event)</p> <p>La Bestia attacca! L’Eroe deve subito sostenere un singolo combattimento contro la Bestia. Invece di causare ferite, ogni colpo a segno contro la Bestia fa ricevere all’Eroe 1 Investigation. Questo NON si considera uno Showdown (scontro finale).</p> <p>Se non ci sono Eroi nello spazio, piazza invece 2 Investigation nella Località e muovi la Shadow track (“Avanzamento dell’Ombra”) di uno spazio verso l’Oscurità.</p>

Werewolf Minion Chart

Gioco Avanzato

Risultato del dado D6	Descrizione
1	<p>Terrorize/Terrorizzato - (Evento)</p> <p>Scarta la prima carta di ogni mazzo Locazione così come la prima carta del mazzo Event.</p> <p>La Shadow Track (“Avanzamento dell’Ombra”) si muove di uno spazio verso l’Oscurità</p> <p>Ogni Eroe guadagna 2 Investigation.</p>
2	<p>Rat’s Nest/Tana dei Ratti (Servitore-Animale -Orda)</p> <p>Dadi di combattimento 3</p> <p>Ferite 4</p> <p>Vittoria – 4 Investigation +1 per ogni segnalino Ratti rimosso</p> <p>Note: ad ogni turno, i ratti usciranno dalla loro tana e cominceranno a scendere brulicanti sulla strada verso la Town Hall, finché il loro nido non verrà distrutto.</p> <p>All’inizio di ogni Mystery fase, metti un segnalino Ratti nel primo spazio disponibile (che non abbia già segnalini Ratti o Tana dei Ratti) lungo la via diretta più breve tra la Tana e la Town Hall. I ratti formeranno una catena che si allungherà ad ogni turno con l’aggiunta di un nuovo segnalino, fino a raggiungere la Town Hall o finché il loro nido non sarà distrutto (limite di un segnalino Tana o Ratti per spazio).</p> <p>Quando la catena dalla Tana alla Town hall sarà completata (e non possono essere messi più Ratti), per ogni volta che un segnalino Ratti dovrebbe essere piazzato, muovi, invece, la Shadow Track (“Avanzamento dell’Ombra”) di uno spazio più vicino all’Oscurità.</p> <p>A differenza delle altre creature, i ratti non fanno spostare le creature esistenti e non fermano il movimento o la fuga di un Eroe dal combattimento. I Ratti non impediscono a un Eroe nel loro stesso spazio di compiere azioni (come attivare uno spazio, ecc.).</p> <p>Se un Eroe entra o inizia il movimento in uno spazio con un segnalino Ratti (o se viceversa i Ratti entrano nello spazio di un Eroe), tira un D6. Con 1 o</p>

	<p>2, l'Eroe deve scegliere tra ricevere una ferita o perdere un alleato. Se la tana dei Ratti viene distrutta, rimuovi anche tutti i segnalini Ratti nella catena tra la tana e la Town Hall.</p>
3-4	<p>Feral Kin/Parente selvatico (Servitore-Bestia-Licantropo)</p> <p>Dadi di combattimento 3 Ferite 1</p> <p>Vittoria – 3 Investigation</p> <p>Nota: Colpisce con risultato di 4,5 o 6 (invece dei normali 5-6).</p>
5-6	<p>Werewolf attack!/Attacco del Licantropo – (Evento)</p> <p>La Bestia attacca! L'Eroe deve subito sostenere un singolo combattimento contro la Bestia. Invece di causare ferite, ogni colpo a segno contro la Bestia fa ricevere all'Eroe 1 Investigation. Questo non si considera uno Showdown (scontro finale).</p> <p>Se non ci sono Eroi nello spazio, piazza invece 2 Investigation nella Località e muovi la Shadow track (“Avanzamento dell'Ombra”) di uno spazio verso l'Oscurità.</p>



Schede Eroi

	<p><i>Anne Marie, l'Insegnante</i></p> <p><i>Onore 3</i></p>	<p>Abilità:</p> <p>Leggerezza – Non può usare armi, eccetto la pistola.</p> <p>Sapere è Potere – Riceve +2 combattimento per ogni Libro che possiede</p>
<p>Spirito 4 Astuzia/Arguzia/Intelligenza 3 Combattimento 2</p>	<p><i>Ferite</i></p> <p><i>1 2 3</i></p>	<p><i>“E’ tempo che vi insegni una lezione”</i></p>

	<p><i>Henry Cartwright, il Vagabondo</i></p> <p><i>Onore 4</i></p>	<p>Abilità:</p> <p>Pieno di risorse – quando prende un Evento, può pigliarne due scegliere uno da tenere. Scarta l’altro.</p> <p>Estraneo – Inizia il gioco al crocicchio. Non può usare la sua prima abilità alla Town Hall</p>
<p>Spirito 4 Astuzia/Arguzia/Intelligenza 2 Combattimento 2</p>	<p><i>Ferite</i></p> <p><i>1 2 3 4</i></p>	<p><i>“Alcuni misteri non sono destinati ad essere risolti”</i></p>

	<i>Ispettore Cooke</i> <i>Onore 4</i>	Abilità: Detective – Ogni volta che raccoglie Investigazioni (eccetto durante combattimento) può prenderne una extra dallo stesso posto (sia dalla mappa che dal Pool)
Spirito 1 Astuzia/Arguzia/Intelligenza 4 Combattimento 2	<i>Ferite</i> <i>1 2 3</i>	<i>“In assenza di fatti certi, noi NON dobbiamo fare affidamento sulla fantasia”</i>

	<i>Isabella Von Took, la nobildonna</i> <i>Onore 2</i>	Abilità: Manipolatrice – Per evitarsi una ferita può scartare un Alleato, Oggetto o Investigazione. L’abilità può essere usata qualsiasi numero di volte per turno. Servitù Personale – Può portare un oggetto extra o Alleato da una singola località o un oggetto extra della Città
Spirito 3 Astuzia/Arguzia/Intelligenza 3 Combattimento 3	<i>Ferite</i> <i>1 2</i>	<i>“Perché gli uomini dovrebbero avere tutto il divertimento?”</i>

	Karl, il Soldato Onore 5	Abilità: Veterano – Ignora il primo colpo ricevuto durante ogni turno di combattimento (nessun vantaggio supplementare con Lady Hanbrook)
Spirito 2 Astuzia/Arguzia/Intelligenza 2 Combattimento 4	Ferite 1 2 3	<i>“State indietro... me ne occuperò io!”</i>

	Katarina, la Fuorilegge Onore 5	Abilità: Mortale – Colpisce con 4,5 o 6 invece degli usuali 5 o 6.
Spirito 2 Astuzia/Arguzia/Intelligenza 3 Combattimento 2	Ferite 1 2 3 4	<i>“Questo sta giusto diventando interessante”</i>

	Thomas, il Corriere Onore 4	Abilità: Viaggiatore aggiunge +2 al suo movimento. Consegne – Ad inizio gioco può sbirciare i segreti di un Anziano senza rivelarli
Spirito 3 Astuzia/Arguzia/Intelligenza 2 Combattimento 3	Ferite 1 2 3	<i>“Piantala di guardare il mio dannato occhio!”</i>

	<p><i>Victor Danforth, il Drammaturgo</i> <i>Onore 3</i></p>	<p>Abilità:</p> <p><i>Pensiero creativo</i> – quando tira per muovere, con risultato di 2 pesca anche una carta Evento (invece che solo di 1).</p> <p>Fiuto per il drammatico – come azione può pagare 4 Investigazione per prendere qualsiasi carta, con virgolette nel titolo, dalla pila di scarto delle carte Evento (limite di una volta per turno)</p>
<p>Spirito 4 Astuzia/Arguzia/Intelligenza 4 Combattimento 1</p>	<p><i>Ferite</i> <i>1 2 3</i></p>	<p><i>“Una bazzecola per qualcuno dei MIEI talenti!”</i></p>

SCHEDE CREATURE SOVRANNATURALI MALVAGIE (BESTIE)

THE SCARECROW (Spaventapasseri)	MALVAGIO*ARTEFATTO*SENZANIMA	
	REGOLE SPECIALI	
	<i>SI NUTRE DI PAURA – Come la paura e il terrore crescono in paese, così è per la potenza dello Spaventapasseri. Lo Spaventapasseri riceve dei bonus più la Shadow track si avvicina all’Oscurità</i>	
COMBATTIMENTO 5 FERITE 5	POSIZIONE SHADOW TRACK	BONUS
	Stage1 (20a17)	Nessuno
	Stage2 (16a13)	+1 Combat, +1 Ferite
	Stage3 (12a09)	+2 Combat, +2 Ferite
	Stage4 (08a05)	+3 Combat, +3 Ferite
	Stage5 (04a01)	+4 Combat, +4 Ferite
	ABILITA’ AVANZATE	
	<i>BEN NASCOSTO – Gli Eroi devono pagare il doppio del costo mostrato sulla loro carta Lair per iniziare uno scontro finale (Showdown) con lo spaventapasseri.</i>	
	<i>INFIAMMABILE – Un Eroe può scartare un oggetto con parola chiave FIRE (fuoco) per ricevere 5 dadi di combattimento extra per un attacco mentre sta combattendo contro lo Spaventapasseri.</i>	
	<i>MAESTRO DEL TERRORE – Ogni volta che la carta Mystery “Murder!” è giocata, tira un D6. Con risultati di 4+, metti un Murder of Crows nella stessa località a caso come per l’Investigation</i>	

SPECTRAL HORSEMAN (Cavaliere Spettrale)	MALVAGIO *FANTASMA *SENZA PIETA'
	REGOLE SPECIALI
COMBATTIMENTO 5 FERITE 6	<p>CARICA IMPLACABILE – <i>Con un'instinguibile sete di vendetta, la cavalcata del Cavaliere Spettrale attraverso le colonie è eterna.</i></p> <p>Alla fine di ogni suo combattimento contro un Eroe, il Cavaliere Spettrale cavalcherà per la via più breve verso il Municipio (Town Hall) ingaggiando in singolar tenzone ogni Eroe che incontra sul percorso, spostandolo. Il Cavaliere non riceve ferite durante questi scontri, Gli Eroi, invece, ricevono 1 Investigation per ogni colpo infertogli. Questi combattimenti NON si considerano uno Showdown (Scontro finale)</p>
	ABILITA' AVANZATE
	<p>COLLEZIONISTA D'ANIME – Ogni volta che il Cavaliere Spettrale uccide un Anziano, riceve un segnalino +2 FERITE.</p> <p>SPETTRO – il Cavaliere Spettrale riceve un bonus di +1 al combattimento contro ogni Eroe con valore di Spirit (spirito) inferiore a 4</p> <p>CAVALCATA SENZA FINE – Ogni volta che la carta Mystery "Murder!" è giocata, il Cavaliere Spettrale appare nella stessa località a caso come per l'Investigation e subito si muove usando la sua abilità Relentless Charge (carica implacabile)</p>



THE VAMPIRE (Vampiro)	MALVAGIO *VENERABILE *VAMPIRO
	REGOLE SPECIALI
COMBATTIMENTO 5 FERITE 5	FORMA MISTA –Diventare un’eterea nuvola di vapore è uno degli strumenti più potenti nell’arsenale del Vampiro. Il Vampiro ignora ogni colpo infertogli con D6 tiri di 5+
	ABILITA’ AVANZATE
	SCIVOLA NELLA NOTTE – Se non gli vengono inferte ferite durante un turno di combattimento, fugge immediatamente con un risulta di D6 4+, annullando lo Showdown (Scontro finale). Un Eroe può scartare una carta con parola chiave FIRE (fuoco) per prevenire questo MORSO –qualsiasi Anziano ucciso dal Vampiro è tramutato in un Vampiro Anziano con un risultato di D6 4+, scartando tutti i segreti che hanno e unendosi al Vampiro come un normale Anziano Corrotto. BAMBINI DELLA NOTTE – Ogni volta che la carta Mystery “Murder!” è giocata, tira un D6. Con risultato di 4+, metti una Succube alla stessa località a caso come per l’Investigation.

THE WEREWOLF (Lupo Mannaro)	MALVAGIO *BESTIA *LICANTROPO
	REGOLE SPECIALI
COMBATTIMENTO 5 FERITE 5	FEROCE – La brutale ferocia del Lupo Mannaro si sposa con la sua fame di prede fresche. Il Licantropo colpisce con risultati di 4-5-6 (invece dei normali 5-6)
	ABILITA’ AVANZATE
	SCIA DI MORTE – Le carte Lair costano sempre 3 Investigation indipendentemente dalla posizione della Shadow’s Track MALEDIZIONE DEL LUPO MANNARO – L’Eroe sconfitto in un combattimento contro il lupo mannaro rimane graffiato e deve prendere una carta <i>Curse of the Werewolf</i> . VELOCITA’ BESTIALE – In ogni turno di combattimento, gli attacchi del Lupo Mannaro sono risolti PRIMA che l’Eroe arrivi ad attaccare. BAMBINI DELLA NOTTE – Ogni volta che la carta Mystery “Murder!” è giocata, tira un D6. Con risultato di 4+, metti un Feral Kin alla stessa località a caso come per l’Investigation.



.....