

AGENTI DEL MALE



MYSTERY

Tira una volta il dado e consulta la **Tabella dei Servitori della Creatura Oscura**. Se si ottiene come risultato l'attacco di un Servitore o della Creatura Oscura, piazza il Servitore sul **Tabellone** o esegui l'attacco della Creatura Oscura entrambi in una **Località Casuale**.

Muovi il Segnalino sulla **Tabella dell'Ombra** di 1 posizione verso le **Tenebre**.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

AGENTI DEL MALE



MYSTERY

Tira una volta il dado e consulta la **Tabella dei Servitori della Creatura Oscura**. Se si ottiene come risultato l'attacco di un Servitore o della Creatura Oscura, piazza il Servitore sul **Tabellone** o esegui l'attacco della Creatura Oscura entrambi in una **Località Casuale**.

Muovi il Segnalino sulla **Tabella dell'Ombra** di 1 posizione verso le **Tenebre**.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

AGENTI DEL MALE



MYSTERY

Tira una volta il dado e consulta la **Tabella dei Servitori della Creatura Oscura**. Se si ottiene come risultato l'attacco di un Servitore o della Creatura Oscura, piazza il Servitore sul **Tabellone** o esegui l'attacco della Creatura Oscura entrambi in una **Località Casuale**.

Muovi il Segnalino sulla **Tabella dell'Ombra** di 1 posizione verso le **Tenebre**.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

AGENTI DEL MALE



MYSTERY

Tira una volta il dado e consulta la **Tabella dei Servitori della Creatura Oscura**. Se si ottiene come risultato l'attacco di un Servitore o della Creatura Oscura, piazza il Servitore sul **Tabellone** o esegui l'attacco della Creatura Oscura entrambi in una **Località Casuale**.

Muovi il Segnalino sulla **Tabella dell'Ombra** di 1 posizione verso le **Tenebre**.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

ALLUCINAZIONI PARANOICHE



MYSTERY - ISTERISMO

Se **Lord Hanbrook** è ancora vivo, ogni Eroe deve fare subito un **Test di Honor 6+ [Onore]**. In caso di fallimento, l'Eroe subisce un **D3 Ferite**. Se invece è stato ucciso, oppure se si è unito alla **Creatura Oscura**, muovi il segnalino sulla **Tabella dell'Ombra** di 2 posizioni verso le **Tenebre**.

"Vattene! Sei in combutta con quel Demonio! Non riuscirai ad ingannarmi - Riesco a SENTIRE l'odore del male!!!"

© 2008 Flying Frog Productions LLC

"ASSASSINIO!"



MYSTERY - MORTE

La **Creatura Oscura** ha colpito ancora! Piazza **3 Investigazione** su una **Località Casuale** del **Tabellone di Gioco**.

Muovi il segnalino sulla **Tabella dell'Ombra** di 1 posizione verso le **Tenebre**.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

"ASSASSINIO!"



MYSTERY - MORTE

La **Creatura Oscura** ha colpito ancora! Piazza **3 Investigazione** su una **Località Casuale** del **Tabellone di Gioco**.

Muovi il segnalino sulla **Tabella dell'Ombra** di 1 posizione verso le **Tenebre**.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

"ASSASSINIO!"



MYSTERY - MORTE

La **Creatura Oscura** ha colpito ancora! Piazza **3 Investigazione** su una **Località Casuale** del **Tabellone di Gioco**.

Muovi il segnalino sulla **Tabella dell'Ombra** di 1 posizione verso le **Tenebre**.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

"ASSASSINIO!"



MYSTERY - MORTE

La **Creatura Oscura** ha colpito ancora! Piazza **3 Investigazione** su una **Località Casuale** del **Tabellone di Gioco**.

Muovi il segnalino sulla **Tabella dell'Ombra** di 1 posizione verso le **Tenebre**.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

"ASSASSINIO!"



MYSTERY - MORTE

La Creatura Oscura ha colpito ancora! Piazza 3 Investigazione su una Località Casuale del Tabellone di Gioco.

Muovi il segnalino sulla Tabella dell'Ombra di 1 posizione verso le Tenebre.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

"ASSASSINIO!"



MYSTERY - MORTE

La Creatura Oscura ha colpito ancora! Piazza 3 Investigazione su una Località Casuale del Tabellone di Gioco.

Muovi il segnalino sulla Tabella dell'Ombra di 1 posizione verso le Tenebre.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

"ASSASSINIO!"



MYSTERY - MORTE

La Creatura Oscura ha colpito ancora! Piazza 3 Investigazione su una Località Casuale del Tabellone di Gioco.

Muovi il segnalino sulla Tabella dell'Ombra di 1 posizione verso le Tenebre.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

BRUCIANDO OGNI LIBRO



MYSTERY - ISTERISMO

Se il Reverend Harding è ancora vivo, tira un D6 per ciascun Libro attualmente in gioco (inclusi gli Oggetti del Villaggio invenduti). Con un risultato di 3+, rimuovi il Libro dal gioco. Se invece è stato ucciso, oppure se si è unito alla Creatura Oscura, muovi il segnalino sulla Tabella dell'Ombra di 2 posizioni verso le Tenebre.

"...dannata stregoneria!"

© 2008 Flying Frog Productions LLC

ACCRESCERE LA FORZA



MYSTERY

Gioca questa carta sulla Creatura Oscura.



RIMANE IN GIOCO

© 2008 Flying Frog Productions LLC

ACCRESCERE LA FORZA



MYSTERY

Gioca questa carta sulla Creatura Oscura.



RIMANE IN GIOCO

© 2008 Flying Frog Productions LLC

ACCRESCERE IL POTERE



MYSTERY

Gioca questa carta sulla Creatura Oscura.



RIMANE IN GIOCO

© 2008 Flying Frog Productions LLC

ESPERIMENTI NEL CUORE DELLA NOTTE



MYSTERY - MORTE

Se il Doctor Manning è ancora vivo, tira un D6 per ciascun Alleato e Animale attualmente in gioco (inclusi gli Oggetti del Villaggio invenduti). Con un risultato di 5+, rimuovilo dal gioco. Se invece è stato ucciso, oppure se si è unito alla Creatura Oscura, muovi il segnalino sulla Tabella dell'Ombra di 2 posizioni verso le Tenebre.

"Non preoccuparti. Sarà una cosa rapida e indolore."

© 2008 Flying Frog Productions LLC

"HA COLPITO ANCORA!"



MYSTERY - MORTE

La Creatura Oscura attacca uno degli Anziani del Villaggio. Tira un D6. Con un risultato di 4+, l'Anziano del Villaggio con il punteggio più basso di Honor [Onore] viene ucciso.

Ogni Eroe ottiene 1 Investigazione.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

“HA COLPITO ANCORA!”



MYSTERY - MORTE

La Creatura Oscura attacca uno degli Anziani del Villaggio. Tira un D6. Con un risultato di 4+, l'Anziano del Villaggio con il punteggio più basso di **Cunning** [Astuzia] viene ucciso.

Ogni Eroe ottiene 1 Investigazione.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

“HA COLPITO ANCORA!”



MYSTERY - MORTE

La Creatura Oscura attacca uno degli Anziani del Villaggio. Tira un D6. Con un risultato di 4+, l'Anziano del Villaggio con il punteggio più basso di **Spirit** [Spirito] viene ucciso.

Ogni Eroe ottiene 1 Investigazione.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

IL MALE E' IN MOVIMENTO



MYSTERY

Piazza 2 **Investigazione** in ogni Località denominata sul Tabellone di Gioco.

Mentre questa carta è in gioco, ogni volta che una Carta Lair viene giocata tira un D6. Con un risultato di 5+ la carta viene cancellata.

RIMANE IN GIOCO

© 2008 Flying Frog Productions LLC

INCONTRO MORTALE



MYSTERY - LOTTA

Ogni Eroe deve tirare subito un D6. L'Eroe che ottiene il risultato più basso (tirare nuovamente i pareggi), deve affrontare un singolo Round di Lotta con la Creatura Oscura. Invece di causare Ferite, l'Eroe ottiene 1 **Investigazione** per ogni Colpo a Segno realizzato. Questo Round di Lotta non equivale ad uno Scontro Finale.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

INCONTRO MORTALE



MYSTERY - LOTTA

Ogni Eroe deve tirare subito un D6. L'Eroe che ottiene il risultato più basso (tirare nuovamente i pareggi), deve affrontare un singolo Round di Lotta con la Creatura Oscura. Invece di causare Ferite, l'Eroe ottiene 1 **Investigazione** per ogni Colpo a Segno realizzato. Questo Round di Lotta non equivale ad uno Scontro Finale.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

INCONTRO MORTALE



MYSTERY - LOTTA

Ogni Eroe deve tirare subito un D6. L'Eroe che ottiene il risultato più basso (tirare nuovamente i pareggi), deve affrontare un singolo Round di Lotta con la Creatura Oscura. Invece di causare Ferite, l'Eroe ottiene 1 **Investigazione** per ogni Colpo a Segno realizzato. Questo Round di Lotta non equivale ad uno Scontro Finale.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

LAMENTI E GRIDA NELLA NOTTE



MYSTERY

Ricomponi il Mazza Mystery mischiando le carte che si trovano nella pila degli scarti con quelle del Mazza (incluso questa carta).

Muovi il segnalino sulla Tabella dell'Ombra di 1 posizione verso le Tenebre.

Ogni Eroe ottiene 1 **Investigazione**.

"Mio Dio! E' qui vicino."

© 2008 Flying Frog Productions LLC

LE FORZE OSCURE AVANZANO



MYSTERY

Ogni **Servitore** sul Tabellone di Gioco si muove subito di 2 spazi seguendo il percorso più breve per raggiungere il Town Hall [Municipio].

Se non ci sono **Servitori** in gioco, tira una volta il dado e consulta la **Tabella dei Servitori della Creatura Oscura** (tirare nuovamente qualsiasi risultato **Evento**) e piazza quel **Servitore** in 2 Località Casuali.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

LE FORZE OSCURE AVANZANO



MYSTERY

Ogni **Servitore** sul Tabellone di Gioco si muove subito di 2 spazi seguendo il percorso più breve per raggiungere il Town Hall [Municipio].

Se non ci sono **Servitori** in gioco, tira una volta il dado e consulta la **Tabella dei Servitori della Creatura Oscura** (tirare nuovamente qualsiasi risultato **Evento**) e piazza quel **Servitore** in 2 Località Casuali.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

