Codardo

SEGRETO

L'Anziano del Villaggio ha sempre vissuto vantando gloria con presuntuosa e arrogante spavalderia. In realtà, quando è stato il momento di confrontarsi con la più banale delle minacce, si è rivelato essere una persona goffa, tremante e piagnucolante; di fronte al pericolo, se la farebbe di certo addosso e scapperebbe via gridando nella notte.

Mentre fa parte di un Gruppo a caccia dell'Oscura Creatura, tira un D6 all'inizio di ogni Round di Combattimento dello Scontro Finale. Con un risultato di 1, 2, o 3 l'Anziano fugge via e viene rimesso tra gli Anziani del Villaggio.

Eroe della Gente

SEGRETO

RIVELARE SUBITO

Questo Anziano del Villaggio si unisce subito a te! Piazza l'Anziano accanto alla tua Scheda dell'Erore. Mentre egli è con te, ottieni la sua Abilità Speciale e puoi usare il suo valore di **Spirit [Spirito]**, **Cunning [Astuzia]**, o **Honor [Onore]** al posto del tuo per qualsiasi effetto delle carte o Test.

Ogni volta che il segnalino sulla **Traccia dell'Ombra** viene spostato (in avanti o indietro sulla tabella) oppure ogni volta che sei messo KO, l'Anziano ritorna subito al Villaggio.

Se questo Anziano non si è ancora unito ad un Eroe, qualsiasi Eroe può pagare **4 Investigazione** come Azione per farlo unire a lui.

Eroe della Gente

SEGRETO

RIVELARE SUBITO

Questo Anziano del Villaggio si unisce subito a te! Piazza l'Anziano accanto alla tua Scheda dell'Erore. Mentre egli è con te, ottieni la sua Abilità Speciale e puoi usare il suo valore di **Spirit [Spirito]**, **Cunning [Astuzia]**, o **Honor [Onore]** al posto del tuo per qualsiasi effetto delle carte o Test.

Ogni volta che il segnalino sulla **Traccia dell'Ombra** viene spostato (in avanti o indietro sulla tabella) oppure ogni volta che sei messo KO, l'Anziano ritorna subito al Villaggio.

Se questo Anziano non si è ancora unito ad un Eroe, qualsiasi Eroe può pagare **4 Investigazione** come Azione per farlo unire a lui.

Piccoli Segreti

SEGRETO

Criminale di Guerra *- Gli atti compiuti da questo Anziano del Villaggio durante la Guerra di Indipendenza sono così spregevoli da meritarsi una fama davvero vergognosa.*

Questo segreto non ha nessuna conseguenza sull'investigazione.

NESSUN EFFETTO

Piccoli Segreti

SEGRETO

Sortilegio *- Nell'oscurità della notte, mentre le candele nere bruciano, un canto sommesso e sussurrato è tutto ciò che si riesce ad udire dalla porta della stanza di questo Anziano del Villaggio.*

Questo segreto non ha nessuna conseguenza sull'investigazione.

NESSUN EFFETTO

Piccoli Segreti

SEGRETO

Spione *- Muovendosi silenziosamente per il villaggio durante la notte, questo Anziano spia attraverso le finestre i suoi vicini osservandoli da lontano. Chi può sapere quali altri atti diabolici e depravati avrà potuto commettere nel silenzio della notte?*

Questo segreto non ha nessuna conseguenza sull'investigazione.

NESSUN EFFETTO

Piccoli Segreti

SEGRETO

Ubriacone *- Questo Anziano del Villaggio ha l'abitudine notturna di bere, e beve fino al punto da ridursi in uno stato pietoso; spesso è talmente ubriaco da riuscire ad evitare a malapena di vomitarsi addosso.*

Questo segreto non ha nessuna conseguenza sull'investigazione.

NESSUN EFFETTO

Piccoli Segreti

SEGRETO

Una Doppia Vita *- Con il debole per le escursioni di una settimana nella vivace cittadina limitrofa, questo Anziano del Villaggio non fa parola degli oscuri tesori che se ne possono ricavare. O di quali oscure influenze si celino dietro tali tesori.*

Questo segreto non ha nessuna conseguenza sull'investigazione.

NESSUN EFFETTO

Piccoli Segreti

SEGRETO

Pieno di Menzogne *- Senza vergogna o rimorso, questo Anziano del Villaggio racconta le sue gesta seminando l'inganno tra i suoi rivali. Nessuna impresa è così piccola da poter essere screditata, e nessuna lode è mai abbastanza.*

Questo segreto non ha nessuna conseguenza sull'investigazione.

NESSUN EFFETTO

Sa Troppe Cose

SEGRETO

Sempre un passo avanti quando si tratta di risolvere misteri o ricercare indizi, a questo Anziano del Villaggio manca solo il buon senso per tenersi lontano dai guai. Francamente, è sorprendente il fatto che sia vissuto così a lungo.

Se rivelato, ottieni subito un **D6** di **Investigazione** e **peschi 2 carte Event**. Poi l'Anziano viene automaticamente ucciso nel modo più orribile (questo NON può essere evitato in alcun modo).

Servitore delle Tenebre

SEGRETO - MALVAGIO

Adoperandosi nelle ombre, l'Anziano del Villaggio si è ritrovato sedotto dalle oscure promesse di potere e ricchezze. Ciò che è stato un tempo è ormai racchiuso all'interno di un guscio malvagio, ed ora è poco più di un seguace delle Tenebre.

Se rivelato, l'Anziano del Villaggio mostrerà la sua natura malvagia unendosi all'Oscura Creaura.

Se questo Anziano fa parte del tuo Gruppo a caccia dell'Oscura Creatura, egli compie subito un attacco gratuito contro di te (o contro ogni Eroe presente nel Gioco Cooperativo) con 2 Dadi Lotta.

Servitore delle Tenebre

SEGRETO - MALVAGIO

Adoperandosi nelle ombre, l'Anziano del Villaggio si è ritrovato sedotto dalle oscure promesse di potere e ricchezze. Ciò che è stato un tempo è ormai racchiuso all'interno di un guscio malvagio, ed ora è poco più di un seguace delle Tenebre.

Se rivelato, l'Anziano del Villaggio mostrerà la sua natura malvagia unendosi all'Oscura Creaura.

Se questo Anziano fa parte del tuo Gruppo a caccia dell'Oscura Creatura, egli compie subito un attacco gratuito contro di te (o contro ogni Eroe presente nel Gioco Cooperativo) con 2 Dadi Lotta.

Servitore delle Tenebre

SEGRETO - MALVAGIO

Adoperandosi nelle ombre, l'Anziano del Villaggio si è ritrovato sedotto dalle oscure promesse di potere e ricchezze. Ciò che è stato un tempo è ormai racchiuso all'interno di un guscio malvagio, ed ora è poco più di un seguace delle Tenebre.

Se rivelato, l'Anziano del Villaggio mostrerà la sua natura malvagia unendosi all'Oscura Creaura.

Se questo Anziano fa parte del tuo Gruppo a caccia dell'Oscura Creatura, egli compie subito un attacco gratuito contro di te (o contro ogni Eroe presente nel Gioco Cooperativo) con 2 Dadi Lotta.

A Caccia

SEGRETO

RIVELARE SUBITO

Piazza il segnalino di questo Anziano del Villaggio in una qualsiasi zona denominata sul tabellone (a tua scelta). Ogni Eroe che si trovi nello stesso spazio di questo Anziano, può aggiungere i suoi valori di **Spirit [Spirito]**, **Cunning [Astuzia]**, o **Honor [Onore]** ai propri per qualsiasi effetto delle carte o Test.

Ogni volta che il segnalino sulla **Traccia dell'Ombra** viene spostato (in avanti o indietro sulla tabella) sposta subito l'Anziano in una nuova **Località Casuale**.

Se questo Segreto viene scartato oppure se l'Anziano viene ucciso, rimuovi il suo segnalino dal tabellone.

A Caccia

SEGRETO

RIVELARE SUBITO

Piazza il segnalino di questo Anziano del Villaggio in una qualsiasi zona denominata sul tabellone (a tua scelta). Ogni Eroe che si trovi nello stesso spazio di questo Anziano, può aggiungere i suoi valori di **Spirit [Spirito]**, **Cunning [Astuzia]**, o **Honor [Onore]** ai propri per qualsiasi effetto delle carte o Test.

Ogni volta che il segnalino sulla **Traccia dell'Ombra** viene spostato (in avanti o indietro sulla tabella) sposta subito l'Anziano in una nuova **Località Casuale**.

Se questo Segreto viene scartato oppure se l'Anziano viene ucciso, rimuovi il suo segnalino dal tabellone.

Martire Altruista

SEGRETO - PURO

Fedele ai buoni propositi e con un forte senso del dovere, questo Anziano del Villaggio percorrerebbe di certo qualsiasi distanza pur di giungere in soccorso della propria famiglia, amici, o persino di un estraneo. E se ciò significasse morire per la causa..... così sia.

Puoi annunciare questo Segreto (e rivelarlo) in qualsiasi momento per evitare tutte le Ferite che avresti ricevuto da una singola fonte.

Una volta usato, tutti gli altri Segreti appartenenti a questo Anziano del Villaggio devono essere scartati e l'Anziano viene automaticamente ucciso.

Eroe Riluttante

SEGRETO - PURO

Standosene tranquillamente in disparte questo Anziano del Villaggio ha sempre mostrato un atteggiamento cauto e molto riservato. Soltanto una situazione davvero disperata potrebbe scuoterlo a tal punto da indurlo ad agire!

Questo Anziano del Villaggio NON può fare parte di un Gruppo a caccia dell'Oscura Creatura, a meno che il segnalino sulla **Traccia dell'Ombra** si trovi in una zona ROSSA.

Durante uno **Scontro Finale**, l'Eroe ottiene **+3 Dadi Lotta** in aggiunta all'Abilità Speciale dell'Anziano.

+3 Dadi Lotta

Forza Interiore

SEGRETO - PURO

Il fuoco brucia intenso nel cuore di questo Anziano del Villaggio. Con lo spirito di un guerriero e il coraggio di un eroe, ha tutto ciò che serve per essere un vero leader oltre che un potente alleato.

Durante uno **Scontro Finale**, l'Eroe ottiene **+2 Dadi Lotta** in aggiunta all'Abilità Speciale dell'Anziano.

+2 Dadi Lotta

Il Segreto piu' Oscuro

SEGRETO - MALVAGIO

L'Anziano è l'Oscura Creatura oppure è strettamente al suo servizio!

Se rivelato, l'Anziano del Villaggio mostrerà la sua natura malvagia unendosi all'Oscura Creaura.

NON scartare questo Segreto. L'Oscura Creatura ottiene un bonus **+1 Combat** aggiuntivo e questo Anziano Malvagio NON può essere scelto come bersaglio durante la Lotta.

Il Segreto piu' Oscuro

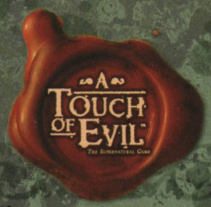
SEGRETO - MALVAGIO

L'Anziano è l'Oscura Creatura oppure è strettamente al suo servizio!

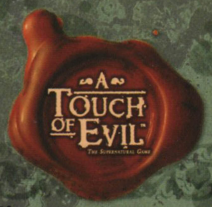
Se rivelato, l'Anziano del Villaggio mostrerà la sua natura malvagia unendosi all'Oscura Creaura.

NON scartare questo Segreto. L'Oscura Creatura ottiene un bonus **+2 Wounds [Ferite]** aggiuntivo e questo Anziano Malvagio NON può essere scelto come bersaglio durante la Lotta.

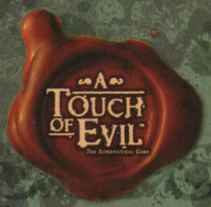
Secrets



Secrets



Secrets



Secrets

Secrets

Secrets

Secrets

Secrets

Secrets