

ABILITIES:

VIAGGIATORE - Aggiunge +2 al Movimento.

CONSEGNE - All'inizio della partita, può sbirciare nei Segreti di un Anziano del Villaggio senza rivelarli.

"Piantala di guardare il mio dannato occhio!"



ABILITIES:

PENSIERO CREATIVO - Quando tira per il movimento, pesca un Evento se il risultato è 1 o 2 (invece di 1 soltanto).

ATTITUDINE AL DRAMMATICO - Come un Azione, può pagare 4 **Investigazione** per prendere qualsiasi carta con una citazione riportata nel titolo dalla pila degli scarti Evento (limite di una volta per turno).

"Un compito semplice per qualcuno dei MIEI talenti!"



SPECIAL RULES

ATTACCO IN PICCHIATA - Alzandosi nel cielo, il Gargoyle si avventa sulla sua preda, pietrificando quanti si avventurino fuori dopo il tramonto.
Una volta per attacco, il Gargoyle Rilancia tutti i suoi Dadi di Combattimento andati a vuoto.

ADVANCED ABILITIES:

TOCCO DI PIETRA - Ogni volta che ottiene un 6 con un Dado da Combattimento, effettua una **Pietrificazione**, che ha effetti particolari oltre a quelli di un normale Colpo. Con la prima **Pietrificazione** un Eroe riceve la carta *Curse of Stone*. Le successive aggiungono alla Maledizione un segnalino **Transformation**. L'Eroe può provare ad evitarne altre con un test **Cunning 5+**. Con 5 o 6, schiva il colpo e tutti i suoi effetti.

MONUMENTI DI TERRORE - Ogni volta che un Anziano del Villaggio è ucciso si trasforma in pietra! Tutti i suoi segreti sono subito scartati senza essere rivelati e l'Anziano rimosso dal gioco. Siccome si formano involucri di pietra fatiscanti, piazza un segnalino **Stone Statue** e 5 **Investigazione** in una **Località a Caso** (o nello spazio dove era l'Anziano se si trovava ancora sulla mappa).

ESERCITO DI PIETRA - Ogni volta che è giocata la carta *Mystery "Murder!"*, tira un D6. Con 4+, metti una **Living Statue** nella stessa **Località a Caso** dell' **Investigazione**.

SPECIAL RULES

INTRAPPOLATO NEL VOID - Abitante del Void tra i mondi da migliaia di anni, So'bat Kur è finalmente pronto a rovesciarsi sul mondo ancora una volta. I suoi fedeli seguaci hanno preparato questo giorno per lunghi secoli.
L'Orrore Indicabile non combatte mai, tranne negli Showdown o quando un Eroe usa un Void. Se deve combattere un Eroe a causa di una carta o un'abilità, piazza un **Crimson Hand** nello spazio di quell'Eroe.
Alla fine di ogni Showdown completo, nel quale la Bestia non è sconfitta, recupera subito D3 Ferite e guadagna +1 segnalino Ferita.

ADVANCED ABILITIES:

COSI' VICINO ORA - Mentre la **Shadow Track** è sul Rosso, tutti i Servi guadagnano +1 Dadi di Combattimento.

LA FINE DEI TEMPI - All'inizio di ogni fase **Mystery**, il **Summoning Ritual** (Evento) della Scheda Servi della Bestia si attiva subito in una **Località a Caso**. Quando la **Shadow Track** si sposta (avanti o indietro), mischia il **Mazzo Lair**.

SACRIFICIO UMANO - Ogni volta che è giocata la carta *Mystery "Murder!"*, tira un D6. Con 4+, metti un **Crimson Hand** nella stessa **Località a Caso** dell' **Investigazione**.

ULTIMA SPERANZA - Ogni Eroe che Combatte con l'Orrore Indicabile può pagare 2 **Investigazione** per ricevere +1 Dadi di Combattimento per un solo attacco. Questo può essere fatto più volte nello stesso Round.