

ESPANSIONE A TOUCH of EVIL
SOMETHING WICKED

SCHEDE VILLAINS

The BANSHEE (Presagio di Morte)	ENTITA' MALVAGIA*FANTASMA *SENZANIMA
	REGOLE SPECIALI
COMBATTIMENTO 7 FERITE 4	LAMENTI DI MORTE – <i>Eccheggiando attraverso la notte nebbiosa, l'acuto gemito, lamento presagio di morte, della Banshee diffonde il terrore attraverso la terra. Raggelando le sue vittime sul posto, discende dal cielo per divorare la loro anima.</i> Per ogni risultato di 6 ottenuto dalla Banshee (<i>Ndt.: spirito il cui lamento è presagio di morte</i>), l'eroe deve pagare 2 Investigation o prendere una ferita aggiuntiva
	ABILITA' AVANZATE
	ESSERE INAFFERRABILE – Ogni volta che un Eroe è abbattuto (KO'd) o un Anziano ucciso, riceve un segnalino +1 FERITE . SPETTRO –la Banshee riceve un bonus di +1 al combattimento contro ogni Eroe con valore di Spirit (spirito) inferiore a 4 GUARDIANO CUSTODE – Mentre il suo servitore Grounds Keeper (<i>il Guardiano custode dei terreni</i>) è sulla mappa, la Banshee ha +2 FERITE URLANDO NELLA NOTTE - ogni volta che la carta Mystery " Murder " è giocata, piazza 2 Investigation in più nella località così come due altri Investigation in ogni spazio attiguo, e muovi la Shadow Track (Sentiero dell'Oscurità) di uno spazio extra verso l'Oscurità.



The BOG FIEND (Demone della Palude)	ENTITA' MALVAGIA*BESTIA*DEMONE
	REGOLE SPECIALI
COMBATTIMENTO 6 FERITE 5	<p>RIGENERAZIONE – <i>La viscida pelle del Demone della Palude si rigenera rapidamente, richiudendo persino la più atroce delle ferite con un orribile icore (NdT.: l'icore è il minerale che costituisce il sangue delle divinità; quando una divinità viene ferita, la presenza dell'icore rende il suo sangue velenoso per i mortali).</i></p> <p>Al termine di ogni round di combattimento di uno Scontro Finale (Showdown), la Bestia guarisce subito da D3 ferite (o D6 nel gioco cooperativo)</p>
	ABILITA' AVANZATE
	<p>TANA PALUDOSA – ad inizio gioco, metti un segnalino SWAMP (palude) su ogni spazio MARSH e BOG (palustre e torbiera). Quando combatte in ogni spazio marcato SWAMP, il Demone della Palude riceve +1 COMBATTIMENTO e +1 FERITE.</p> <p>SCIA BAVOSA – al termine di ogni combattimento con la Bestia, metti subito 1 Investigation in ogni spazio lungo la via più breve al più vicino SWAMP. Questo include 1 Investigation nel luogo dello scontro così come nel luogo marcato SWAMP. Se c'è più di un luogo Swamp a distanza uguale, il primo giocatore deve scegliere a quale Swamp far arrivare la scia.</p> <p>PALUDE PUZZOLENTE – quando la Shadow Track (Sentiero dell'Oscurità) entra in un nuovo settore (avanti o indietro), mischia il mazzo LAIR e attiva automaticamente il risultato del <i>Sinking Countryside</i> (Evento) sulla Villain's Minion Chart in una località a caso. Poi metti un Nugolo di Zanzare in ogni spazio della mappa già con un segnalino <i>Sunken</i></p> <p>AFFONDANDO NELLA MORTE - ogni volta che la carta Mystery "Murder" è giocata, piazza anche un segnalino SWAMP in quella località</p>



<p>The GARGOYLE (Creatura Demoniac)</p>	<p>ENTITA' MALVAGIA*BESTIA*ATAVICO</p>
	<p>REGOLE SPECIALI</p>
<p>COMBATTIMENTO 4 FERITE 7</p>	<p>ATTACCO IN PICCHIATA – impennandosi nel cielo, si avventa sulla sua preda, pietrificando quanti si avventurino fuori dopo il tramonto.</p> <p>Una volta per attacco, il/la Gargoyle ri-tira i dadi che non hanno messo colpi a segno.</p>
	<p>ABILITA' AVANZATE</p>
	<p>TOCCO DI PIETRA – ogni volta che il/la Gargoyle ottiene un 6 lanciando i suoi dadi di combattimento, si ha una PIETRIFICAZIONE. Oltre a causare la ferita, la Pietrificazione ha particolari effetti. Alla prima Pietrificazione che l'Eroe subisce, riceve la carta della Maledizione “<i>Curse of the Stone Touch</i>” (Maledizione del Tocco di Pietra). Una volta avuta la carta della maledizione, per ogni successivo colpo (6+) ricevuto si aggiunge alla carta della maledizione un segnalino Transformation. Se il/la Gargoyle fa uno o più risultati di 6, l'Eroe può fare un test di CUNNING (ASTUZIA) 5+ per evitare i colpi; per ogni risultato di 5 o 6 che ottiene, può evitare uno dei colpi pietrificanti con il relativo effetto.</p> <p>MONUMENTI DI TERRORE – ogni volta che un Anziano del Villaggio è ucciso, viene invece trasformato in pietra. Tutti i suoi segreti sono immediatamente eliminati senza che vengano rivelati e l'Anziano è rimosso dal gioco. Poiché ciò lascia della silenziosa pietra sgretolata, piazza un segnalino “<i>Stone Statue</i>” (Statua di Pietra) in una località a caso con anche 5 Investigation (o nello spazio dove si trovava l'anziano se l'Anziano era già sulla mappa)</p> <p>PALUDE PUZZOLENTE – quando la Shadow Track (Sentiero dell'Oscurità) entra in un nuovo settore (avanti o indietro), mischia il mazzo LAIR e attiva automaticamente il risultato del <i>Sinking Countryside</i> (Evento) sulla Villain's Minion Chart in una località a caso. Poi metti un Nugolo di Zanzare in ogni spazio della mappa già con un segnalino <i>Sunken</i></p> <p>ESERCITO DI PIETRA - ogni volta che la carta Mystery “<i>Murder</i>” è giocata, lancia un D6. Con risultato di 4+, metti un segnalino Living Statues (Statue viventi) nella stessa località a caso dell'Investigation.</p>

<p>The UNSPEAKABLE HORROR (L'Indescrivibile Orrore)</p>	<p>ENTITA' MALVAGIA*DEMONE *ATAVICO</p>
	<p>REGOLE SPECIALI</p>
<p>COMBATTIMENTO 8 FERITE 8</p>	<p>INTRAPPOLATO NEL VOID – residente nel VOID tra i mondi da migliaia di anni, So'bat Kur è finalmente pronto a scatenarsi sul mondo ancora una volta. I suoi fedeli seguaci hanno preparato questo giorno per lunghi secoli.</p> <p>L'Orrore Indicibile non si impegna in combattimenti eccetto per uno Scontro finale o quando un Eroe si muove attraverso il Void. Se fosse necessario combattere un Eroe basato su una carta o abilità, metti invece una pedina Crimson Hand nello spazio di quell'Eroe.</p> <p>Alla fine di ogni Scontro finale completato in cui Orrore Indicibile non è sconfitto, automaticamente guarisce D3 ferite e riceve +1 segnalino Ferite</p>
	<p>ABILITA' AVANZATE</p>
	<p>ADESSO E' COSI' VICINO – mentre la Shadow Track è nel Rosso, tutti i servitori hanno +1 dado di combattimento</p> <p>LA FINE DEI TEMPI – All'inizio di ogni Mystery fase, si attiva automaticamente, in una località a caso, il <i>Summoning Ritual (Rituale dell'Evocazione)</i> della Villain's Minion Chart. Quando la Shadow Track (Sentiero dell'Oscurità) entra in un nuovo settore (avanti o indietro), mischia il mazzo delle carte Lair</p> <p>SACRIFICIO UMANO – ogni volta che la carta Mystery "Murder" è giocata, lancia un D6. Con risultato di 4+, metti un segnalino Crimson Hand nella stessa Località a caso dell'Investigation.</p> <p>L'ULTIMA SPERANZA – L'Eroe in combattimento contro <i>Orrore Indicibile</i> può pagare 2 Investigation per ricevere +1 dado di combattimento per singolo attacco. Questo può essere fatto più volte per turno di combattimento.</p>

SUMMONING CIRCLE & VOID MARKERS

SUMMONING CIRCLE (Cerchio dell'Evocazione) – entrando in uno spazio con un segnalino Summoning Circle (Cerchio dell'Evocazione), devi prima tirare un D6.

Con 3+, prendi una carta Event.

Con risultato di 1-2, prendi una carta Mystery.

Qualora un secondo Summoning Circle dovesse essere piazzato nello stesso posto, rimpiazza invece il segnalino esistente con un segnalino VOID. Se ci fosse già un segnalino VOID, allora muovi la **Shadow Track** di uno spazio verso l'Oscurità.

VOID - entrando in uno spazio con un segnalino VOID, devi prima prendere una Mystery card. Poi entrare nello spazio come solito.

Mentre in quello spazio, un Eroe può esplorare il Void come una azione. Fa un test **6+ SPIRITO, ASTUZIA, ONORE** (a scelta dell'Eroe). Per ogni risultato di 6+ ricevi **5 Investigation**. Se fallisce, ricevi D6 colpi.

Poiché i VOIDS sono dei portali innaturali attraverso il tempo e lo spazio, si possono usare per attraversare istantaneamente la mappa; benché sia pericoloso, gli eroi possono muoversi da uno spazio con un Void ad un altro spazio con un Void come se fossero adiacenti. Quando lo fanno, devono tirare un D6. Con risultato di 1, sono attaccati e devono sostenere un singolo turno di combattimento contro la Bestia mentre si trovano nel Void. Invece di arrecarle ferite, ogni colpo a segno contro la Bestia fa ricevere all'Eroe **1 Investigation**. Questo non si considera uno Scontro finale.

Anche i servitori della Bestia contano la via più breve per il Municipio (Town Hall) usando i Voids per spostarsi.

SWAMP & SUNKEN MARKERS

SWAMP (palude) – Ogni Eroe che si trova in uno spazio con un segnalino SWAMP (palude,acquitrino) ha **-1 dadi di combattimento**.

Qualora un secondo SWAMP dovesse essere piazzato nello stesso posto, rimpiazza invece il segnalino esistente con un segnalino SUNKEN e metti un segnalino SWAMP in ogni spazio adiacente.

SUNKEN – la località è completamente affondata nella palude. Qualsiasi testo di gioco e mazzo di carte per questa locazione sono interamente tolte dal gioco (compresi i mazzi di scarto).

Le località affondate ancora contano come uno SWAMP (**-1 dado combattimento**) e il testo di gioco per entrare nello spazio adesso diventa:

Tira un D6.

Con risultato di 3+ prendi una carta Event

Con 1 o 2, prendi una carta Mystery