

THE BANSHEE

SPECIAL RULES

LAMENTI DI MORTE - Echeggiando attraverso la notte nebbiosa, l'acuto gemito della Banshee diffonde il terrore su tutto il territorio. Raggelando le sue vittime sul posto, discende dal cielo per divorare le loro anime.

Per ogni risultato di 6 con i Dadi di Combattimento che ottiene la Banshee, l'Eroe deve pagare 2 **Investigazione** o prendere un Colpo aggiuntivo.

ADVANCED ABILITIES:

FUOCO FATUO - Ogni volta che un Eroe finisce KO o che un Anziano del Villaggio viene ucciso, la Bestia guadagna un segnalino +1 Ferita.

SPETTRO - La Banshee riceve +1 **Combat** contro un qualsiasi Eroe con meno di 4 **Spirit**.

CUSTODE GUARDIANO - Mentre il servo **Grounds Keeper** è sulla mappa, la Banshee guadagna +2 **Ferite**.

URLANDO NELLA NOTTE - Ogni volta che è giocata la carta **Mystery "Murder!"**, piazza 2 **Investigazione** extra nella località e in ogni spazio adiacente, e muovi la **Shadow Track** 1 spazio extra verso l'Oscurità.

THE BOG FIEND

SPECIAL RULES

RIGENERAZIONE - La viscida pelle del Demone della Palude si rigenera rapidamente, rimarginando persino la più atroce delle ferite con un orribile icore.

Alla fine di ogni Round di Combattimento nello **Showdown**, la Bestia Guarisce automaticamente D3 **Ferite** (o 6 **Ferite** nel Gioco Cooperativo).

ADVANCED ABILITIES:

TANA PALUDOSA - Ad inizio gioco, piazza un segnalino **Swamp** su ogni spazio **Marsh** o **Bog** della mappa. Nei combattimenti in ogni spazio **Swamp**, la Bestia riceve +1 **Combat** e +1 **Ferita**.

SCIA BAVOSA - Alla fine di ogni Combattimento con la Bestia, piazza subito 1 **Investigazione** su ogni spazio lungo la via più breve alla più vicina **Swamp**, inclusi gli spazi di partenza e di arrivo. Se ci sono **Swamp** equidistanti, il Primo Giocatore deve scegliere a quale **Swamp** far arrivare la scia.

PALUDE PUZZOLENTE - Quando la **Shadow Track** si muove (avanti o indietro), mischia il **Mazzo Lair** e attiva subito il risultato del **Sinking Countryside (Evento)** della Scheda **Servi** della Bestia in una **Località a Caso**. Poi piazza un **Mosquito Swarm** in ogni spazio della mappa che ha già un segnalino **Sunken**.

MORTE CHE AFFONDA - Ogni volta che è giocata la carta **Mystery "Murder!"**, piazza un segnalino **Swamp** in quella **Località**.

THE GARGOYLE

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 che non hanno messo colpi a segno.

ADVANCED ABILITIES:

TOCCO DI PIETRA - Ogni volta che il Gargoyle ottiene un 6 con uno dei suoi Dadi di Combattimento, si ha una **Pietrificazione**. Una **Pietrificazione** ha particolari effetti oltre a quelli di un normale Colpo.

Con la prima **Pietrificazione** un Eroe riceve la carta **Curse of Stone**. Tutte le successive **Pietrificazioni** subite dopo aver preso la carta aggiungono alla **Maledizione** un segnalino **Transformation**. Se il Gargoyle effettua altre **Pietrificazioni**, l'Eroe può provare ad evitarle con un test **Cunning 5+**. Con 5 o 6, schiva il colpo e tutti gli effetti della **Pietrificazione**.

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

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

THE SCARECROW

SPECIAL RULES

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.

Shadow Track Corrente	Bonus
Stage 1 (20, 19, 18, 17)	No Bonus
Stage 2 (16, 15, 14, 13)	+1 Combat , +1 Wound
Stage 3 (12, 11, 10, 9)	+2 Combat , +2 Wounds
Stage 4 (8, 7, 6, 5)	+3 Combat , +3 Wounds
Stage 5 (4, 3, 2, 1)	+4 Combat , +4 Wounds

ADVANCED ABILITIES:

BEN NASCOSTO - Gli Eroi devono pagare il doppio del costo mostrato sulla loro carta **Lair** per iniziare uno **Showdown**.

INFIAMMABILE - Un Eroe può scartare un oggetto con **Parola Chiave Fuoco** per guadagnare +5 Dadi di Combattimento per un solo attacco quando combatte con lo **Spaventapasseri**.

MAESTRO DEL TERRORE - Ogni volta che è giocata una **Carta Mystery "Murder!"** tira un D6. Con un risultato di 4+, metti un **Murder of Crows** nello stesso **Luogo a Caso** come per l' **Investigazione**.

SPECTRAL HORSEMAN

SPECIAL RULES

CARICA IMPLACABILE - Con un'instancabile sete di vendetta, la cavalcata del Cavaliere Spettrale attraverso le colonie è eterna.

Alla fine di ogni suo combattimento contro un Eroe, il Cavaliere Spettrale cavalcherà per la via più breve verso la **Town All**, ingaggiando in singolar tenzone ogni Eroe che incontra sul percorso. Il Cavaliere non riceve Ferite durante questi scontri. Gli Eroi, invece, ricevono **1 Investigazione** per ogni colpo infertogli. Questi combattimenti **NON** si considerano uno **Showdown**.

ADVANCED ABILITIES:

COLLEZIONISTA D'ANIME - Ogni volta che il Cavaliere Spettrale uccide un Anziano del Villaggio, riceve un segnalino +2 Ferite.

SPETTRO - Il Cavaliere Spettrale riceve +1 Combat contro ogni Eroe con valore di Spirit inferiore a 4.

CAVALCATA SENZA FINE - Ogni volta che la carta Mystery "Murder!" è giocata, il Cavaliere Spettrale appare nella stessa Località a Caso come per l'Investigazione e subito si muove usando la sua abilità Carica Implacabile.

THE UNSPEAKABLE HORROR

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 Indicibile non Combatte mai, tranne nel caso di Showdown o quando un Eroe si muove attraverso un Void. Nel caso debba combattere un Eroe a causa di una carta o di un'abilità, piazza un **Crimson Hand** nello spazio di quell'Eroe.

Alla fine di ogni Showdown Completato 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 Dado 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 Indicibile può pagare 2 Investigazione per guadagnare +1 Dado di Combattimento per un solo attacco. Questo può essere fatto più volte nel Round di Combattimento.

THE VAMPIRE

SPECIAL RULES

FORMA DI NEBBIA - Diventare un'eterea nuvola di vapore è uno degli strumenti più potenti nell'arsenale del Vampiro.

Il Vampiro ignora ogni Colpo infertogli con un tiro D6 con risultato di 5+.

ADVANCED ABILITIES:

SCIVOLA NELLA NOTTE - Se non gli vengono inferte ferite durante un turno di combattimento, fugge immediatamente con un tiro D6 con risultato 4+, annullando lo **Showdown**. Un Eroe può scartare un oggetto con la Parola Chiave **Fuoco** per evitarlo.

MORSO - Qualsiasi Anziano del Villaggio ucciso dal Vampiro è tramutato in un Anziano Vampiro (Anziano Corrotto) con un tiro D6 con risultato di 4+, scartando tutti i Segreti che hanno e unendosi al Vampiro come un normale Anziano Corrotto.

FIGLI DELLA NOTTE - Ogni volta che la carta Mystery "Murder!" è giocata, tira un D6. Con risultato di 4+, metti un **Succubus** nella stessa Località a Caso come per l'Investigazione.

THE WEREWOLF

SPECIAL RULES

FEROCE - La brutale ferocia del Lupo Mannaro è raggiunta solo dalla sua fame di prede fresche.

Il Lupo Mannaro Colpisce con il risultato di 4, 5, o 6 (invece del normale 5 o 6).

ADVANCED ABILITIES:

SCIA DI MORTE - Le carte Lair costano sempre 3 Investigazione, indipendentemente dalla posizione attuale della **Shadow Track**.

MALEDIZIONE DEL LUPO MANNARO - Ogni eroe finito KO in un Combattimento con il Lupo Mannaro è automaticamente graffiato e deve prendere una carta *Curse of the Werewolf*.

VELOCITA' BESTIALE - Durante ogni Round di Combattimento, gli attacchi del Lupo Mannaro sono risolti prima che l'Eroe inizi ad attaccare.

FIGLI DELLA NOTTE - Ogni volta che è giocata una Carta Mystery "Murder!", tira un D6. Con un risultato di 4+, metti un **Feral Kin** nella stessa Località a Caso come per l'Investigazione.