

THE DELION DRYAD

VILLAIN ♦ MAGIK ♦ PLANT

SPECIAL RULES

MAGA - Una potente forza della natura, la Delion Druida usa incantesimi e arti magiche per stregare tutti quelli che vorrebbero sfidare il suo dominio.

Ogni Eroe che sommando Spirit e Cunning non arriva almeno ad 8 colpirà la Bestia in combattimento solo con il naturale risultato di 6.

ADVANCED ABILITIES:

CONTROLLO DELLA NATURA - All'inizio di ogni fase Mystery, piazza un servo *Living Trees* in una Località a Caso sulla mappa. Se i segnalini non bastano (6 in totale), muovi la Shadow Track 1 passo verso l'Oscuità.

LO SPIRITO NERO DEI BOSCHI - Ogni Eroe che resta negli Olde Woods è attaccato con un tiro D6 con risultato di 1, 2, o 3 (invece del normale 1- nessun effetto addizionale con "*We Mustn't Linger*"). Inoltre, tutti i servi della Bestia ricevono +1 Dadi di Combattimento mentre sono negli Olde Woods e fanno guadagnare +1 Investigazione (o +1 Investigazione per Colpo se si combatte contro la Bestia non nello Showdown).

OSCURITA' DELLA STAGIONE - Quando la Shadow Track si muove (avanti o indietro), la Bestia guadagna un segnalino +1 Ferita.

INCANTESIMO - Ogni volta che è giocata la carta Mystery "*Murder!*", tira un D6. Ogni Anziano del Villaggio che non ha almeno lo stesso valore di Cunning, riceve un segnalino Incantesimo (usa i segnalini Investigazione).

Quando inizia lo Showdown, ogni Anziano coinvolto, e un altro scelto dal Primo Giocatore, deve fare un Test Spirit 4+ (usando il loro rispettivo valore). Se un Anziano ottiene tanti successi (risultati di 4, 5, o 6) quanti sono i segnalini Incantesimo che ha, può resistere alla Druida e agire normalmente. Diversamente, diventa subito un Anziano Corrotto.

La carta Event *Reassuring Speech* può essere giocata come un'Azione per rimuovere tutti i segnalini Incantesimo da un singolo Anziano del Villaggio.

INFIAMMABILE - Un Eroe può scartare qualsiasi Oggetto con Parola Chiave Fuoco mentre combatte con la Druida per guadagnare 4 Dadi da Combattimento extra fino al termine del round di combattimento.



Combat

6

Wounds

4

Living Trees - (Minion - Magik - Plant)

* Piazzati con l'Abilità *Controllo della Natura* *



Fight Dice 3
Wounds 4
Victory 5 Investigation

Note:

Colpisce solo con il risultato di 6 (invece dei soliti 5 o 6), ma i risultati di 6 dei Dadi di Combattimento infliggono 2 Colpi ciascuno.

Ogni Eroe con almeno un oggetto Fuoco riceve +2 Dadi di Combattimento contro i *Living Trees*.

THE VOLGOVIAN NUTCRACKER

VILLAIN ♦ CONSTRUCT ♦ SOULLESS

SPECIAL RULES

MORSO DEVASTANTE - Una terrificante costruzione di fragile artigianato e di più oscura magia, il Volgovian Nutcracker può frantumare la vita del più robusto Eroe con un singolo, potente morso.

Per ogni colpo messo a segno dalla Bestia con il risultato di 6 in Combattimento, l'Eroe deve scartare un Oggetto o Alleato, oppure subire un colpo aggiuntivo.

ADVANCED ABILITIES:

CAROVANA DELLA PALLA DI NATALE -

All'inizio del gioco, piazza la *Carovana Natalizia* sulla mappa in una *Località a Caso*. Ogni Eroe che si ferma sullo spazio della *Carovana Natalizia* deve subito tirare un D6.

- 1 Pesca una carta Mystery.
- 2-3 Guadagna 2 Investigazione
- 4-5 Pesca un Event
- 6 Guadagna D6 Investigazione e piazza un *Toy Soldiers* in 2 *Località a Caso*.

Gli Eroi nello stesso spazio della *Carovana Natalizia* possono comprare *Oggetti della Città* come un Azione.

All'inizio di ogni fase Mystery, tira un D6. Con 4+ la *Carovana Natalizia* lascia cadere 2 Investigazione nello Spazio dove si trova e poi muove verso una *Località a Caso*.

CREAZIONE MECCANICA - II

Volgovian Nutcracker guadagna +1 Combat contro ogni Eroe con meno di 4 Cunning.

REGALI ESPLOSIVI - Ogni volta che un Eroe prova a guadagnare Investigazione dalla mappa come un Azione e fallisce il test, rimuovi tutti i segnalini e l'Eroe subisce D3 Colpi dal regalo esplosivo.

NEVICATA INVERNALE - Quando tira per Soffermarsi, un Eroe deve usare 2 dadi e tenere il risultato più basso. Questo conta come una carta Weather permanente e non cancellabile. Se altre di queste carte entrano in gioco, muovi la *Shadow Track* 1 spazio verso l'Oscurità.

E' LA STAGIONE...PER UCCIDERE! -

Ogni volta che è giocata la carta Mystery "*Murder!*", tira un D6. Con 4+, metti un servo *Stuffed Bear* nella stessa *Località a Caso*. Oppure, se il risultato è 1, l'Anziano del Villaggio con il più basso valore di Cunning è ucciso, vittima di un regalo mortale.

ASSALTO DELLE TENEBRE - Quando la *Shadow Track* si muove verso l'Oscurità, tira una volta sulla Scheda *Servi della Bestia* (Ritira se esce un *Event*) e piazza quei *Servi* in 2 *Località a Caso*.



Combat

5

Wounds

6



Appena si avvicina il Solstizio oscuro, un brivido ghiacciato investe la dormiente cittadina di *Shadowbrook*; ricoperta dalle prime nevi dell'Inverno.

Atraversando la cittadina, una misteriosa carovana itinerante di giocattolai e artisti distribuisce regali agli abitanti e porta con sé una grossa quantità di vini esotici, cibo, acrobazie, e Magia. Spargendo allegria nel territorio, la *Carovana Natalizia* porta speranza ad un villaggio a lungo afflitto dalla sventura. Ma quando orribili omicidi iniziano a capitare, diviene chiaro che questa carovana ha portato con sé un carico di oscuri segreti e disperazione.