

### LE DICERIE SI DIFFONDONO



MYSTERY - ISTERISMO

Se *Sophie* è ancora viva, tira un D6. Ogni Anziano del Villaggio con un valore di **Honor [Onore]** pari o inferiore al risultato ottenuto ottiene subito una carta **Secrets** aggiuntiva. Se invece è stata uccisa, oppure se si è unita alla **Creatura Oscura**, muovi il segnalino sulla **Tabella dell'Ombra** di 2 posizioni verso le Tenebre.

"Le piccole bugie possono portare l'uomo alla morte."

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### LUNA PIENA



MYSTERY - LUNA

Mentre questa carta è in gioco, tutti i **Servitori** e i **Werewolves [Lupi Mannari]** sono:

Inoltre, quando si aggiunge un segnalino **Trasformazione** a causa della **Maledizione**, aggiungi un segnalino **Trasformazione** aggiuntivo.



RIMANE IN GIOCO

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### MANIPOLAZIONE MALIGNA



MYSTERY - ISTERISMO

Se *Lady Hanbrook* è ancora viva, ogni Eroe deve scartare subito un **Oggetto** o un **Alleato** a sua scelta e muovere immediatamente al **Crossroads [Crocevia]**.

Se invece è stata uccisa, oppure se si è unita alla **Creatura Oscura**, muovi il segnalino sulla **Tabella dell'Ombra** di 2 posizioni verso le Tenebre.

"Capitano, li disarmi e li scorti fuori dal villaggio!"

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### NEBBIA



MYSTERY - AMBIENTE

Mentre questa carta è in gioco, tutti gli Eroi subiscono la penalità di -1 al loro **Movimento (Movimento minimo di 1)**.

Limite di 1 carta **Ambiente** in gioco (scarta qualsiasi carta **Ambiente** giocata in precedenza e attualmente in gioco).

RIMANE IN GIOCO

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### NESSUNO E' AL SICURO



MYSTERY - MORTE

La **Creatura Oscura** attacca uccidendo uno degli **Anziani del Villaggio**. Tira un D6. Ogni **Anziano del Villaggio** con un valore di **Honor [Onore]** pari al risultato ottenuto viene ucciso.

Ogni Eroe ottiene 2 **Investigazione**.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### NESSUNO E' AL SICURO



MYSTERY - MORTE

La **Creatura Oscura** attacca uccidendo uno degli **Anziani del Villaggio**. Tira un D6. Ogni **Anziano del Villaggio** con un valore di **Cunning [Astuzia]** pari al risultato ottenuto viene ucciso.

Ogni Eroe ottiene 2 **Investigazione**.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### NESSUNO E' AL SICURO



MYSTERY - MORTE

La **Creatura Oscura** attacca uccidendo uno degli **Anziani del Villaggio**. Tira un D6. Ogni **Anziano del Villaggio** con un valore di **Spirit [Spirito]** pari al risultato ottenuto viene ucciso.

Ogni Eroe ottiene 2 **Investigazione**.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### "NON DOBBIAMO INDUGIARE!"



MYSTERY

Quando si tira il dado a causa di un Eroe che decide di **Soffermarsi** in una **Locazione**, l'Eroe viene attaccato con un risultato di 1 o 2 (invece del normale 1).

RIMANE IN GIOCO

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### "NON ESISTE NULLA DEL GENERE!"



MYSTERY - ISTERISMO

Se il **Magistrate Kroft** è ancora vivo, tira un D6 per ogni **Arma da Fuoco** al momento in gioco (inclusi gli **Oggetti del Villaggio** inventati).

Con un risultato di 4+, rimuovila dal gioco. Se invece è stato ucciso, oppure se si è unito alla **Creatura Oscura**, muovi il segnalino sulla **Tabella dell'Ombra** di 2 posizioni verso le Tenebre.

"...E' chiaro che dietro tutto questo si nasconde l'opera di uomini mortali. Deponete le vostre armi da fuoco!"

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### ONDATA DI TENEBRE



MYSTERY

Una ondata di Servitori della Creatura Oscura attacca! Tira una volta il dado, consulta la Tabella dei Servitori della Creatura Oscura (ritirare qualsiasi risultato *Evento*) e piazza quel Servitore insieme a 2 Investigazione in 3 Località Casuali.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### ONDATA DI TENEBRE



MYSTERY

Una ondata di Servitori della Creatura Oscura attacca! Tira una volta il dado, consulta la Tabella dei Servitori della Creatura Oscura (ritirare qualsiasi risultato *Evento*) e piazza quel Servitore insieme a 2 Investigazione in 3 Località Casuali.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### ONDATA DI TENEBRE



MYSTERY

Una ondata di Servitori della Creatura Oscura attacca! Tira una volta il dado, consulta la Tabella dei Servitori della Creatura Oscura (ritirare qualsiasi risultato *Evento*) e piazza quel Servitore insieme a 2 Investigazione in 3 Località Casuali.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### OSCURO PRESAGIO



MYSTERY - PRESAGIO

Scarta immediatamente le prime 2 carte da ciascun Mazza Luogo.  
Muovi il segnalino sulla Tabella dell'Ombra di 2 posizioni verso le Tenebre.  
Ogni Eroe ottiene 3 Investigazione.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### POSIZIONE DI ATTESA



MYSTERY

Durante il prossimo Round di Lotta con la Creatura Oscura, sommare +1 al tiro di ciascuno dei suoi Dadi Lotta (realizzando un Colpo a Segno con un risultato di 4, 5, o 6 al posto del normale 5 o 6).  
Scartala dopo un Round di Lotta, o alla fine del primo Round completo di uno Scontro Finale Cooperativo.

**RIMANE IN GIOCO**

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### "QUESTE STRADE NON SONO SICURE"



MYSTERY

Tira una volta il dado e consulta la Tabella dei Servitori della Creatura Oscura. Se si ottiene l'attacco di un Servitore o della Creatura Oscura, il giocatore che ha pescato questa carta sceglie una qualsiasi Località vuota sulla mappa dove piazzare il Servitore o eseguire l'attacco della Creatura Oscura. Muovi il segnalino sulla Tabella dell'Ombra di 1 posizione verso le Tenebre.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### "QUESTE STRADE NON SONO SICURE"



MYSTERY

Tira una volta il dado e consulta la Tabella dei Servitori della Creatura Oscura. Se si ottiene l'attacco di un Servitore o della Creatura Oscura, il giocatore che ha pescato questa carta sceglie una qualsiasi Località vuota sulla mappa dove piazzare il Servitore o eseguire l'attacco della Creatura Oscura. Muovi il segnalino sulla Tabella dell'Ombra di 1 posizione verso le Tenebre.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### "QUESTE STRADE NON SONO SICURE"



MYSTERY

Tira una volta il dado e consulta la Tabella dei Servitori della Creatura Oscura. Se si ottiene l'attacco di un Servitore o della Creatura Oscura, il giocatore che ha pescato questa carta sceglie una qualsiasi Località vuota sulla mappa dove piazzare il Servitore o eseguire l'attacco della Creatura Oscura. Muovi il segnalino sulla Tabella dell'Ombra di 1 posizione verso le Tenebre.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### SCELTE CHE VANNO COMPIUTE



MYSTERY - MORTE

Il Giocatore che ha pescato questa carta deve scegliere subito una delle seguenti azioni:

- Sacrificare (scartalo) un *Alleato*.
- Scegliere un *Anziano del Villaggio* da uccidere per la Creatura Oscura.
- Subire D3 Ferite.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### SANGUE DEL TRADIMENTO



MYSTERY - MORTE

Ogni Eroe deve tirare subito un D6 e aggiungere il proprio **Honor [Onore]**. L'Eroe che ottiene il risultato più basso (ritirare in caso di parità) deve immediatamente scegliere uno degli Anziani del Villaggio da uccidere per mano della **Creatura Oscura**. Quell'Eroe inoltre perde **Investigazione** per un ammontare pari al valore di **Honor [Onore]** dell'Anziano scelto.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### SANGUE DEL TRADIMENTO



MYSTERY - MORTE

Ogni Eroe deve tirare subito un D6 e aggiungere il proprio **Honor [Onore]**. L'Eroe che ottiene il risultato più basso (ritirare in caso di parità) deve immediatamente scegliere uno degli Anziani del Villaggio da uccidere per mano della **Creatura Oscura**. Quell'Eroe inoltre perde **Investigazione** per un ammontare pari al valore di **Honor [Onore]** dell'Anziano scelto.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### SI E' FATTO TARDI



MYSTERY

All'inizio di ogni Fase **Mystery** (inclusa questa), ogni Eroe ottiene **2 Investigazione** e il segnalino sulla **Tabella dell'Ombra** si sposta di 1 posizione verso le **Tenebre**.

*"...Ma abbiamo ancora tempo!"*

**RIMANE IN GIOCO**

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### UN VENTO GELIDO



MYSTERY - AMBIENTE

Mentre questa carta è in gioco, tutti gli Eroi subiscono la penalità di -1 ai Dadi Lotta (minimo 1 Dado Lotta).

Limite di 1 carta **Ambiente** in gioco (scarta qualsiasi carta **Ambiente** giocata in precedenza e attualmente in gioco).

**RIMANE IN GIOCO**

© 2008 Flying Frog Productions LLC

### "VOI AVETE PORTATO QUESTO MALE!"



MYSTERY - ISTERISMO

Ogni Eroe che si trovi in una Località denominata sulla mappa deve tirare subito un numero di dadi pari al proprio valore di **Honor [Onore]**. Per ogni risultato di 5 o 6, ottiene **1 Investigazione**. Per ogni risultato di 1 o 2, subisce **1 Ferita** oppure perde **1 Oggetto** o **1 Alleato** (a scelta dell'Eroe). Muovi il segnalino sulla **Tabella dell'Ombra** di 1 posizione verso le **Tenebre**.

© 2008 Flying Frog Productions LLC

