Les Démons et Serviteurs de Something Wicked et autre.

Ne pas ajuster a la zone D'impression (scaling) C'est surtout pour avoir un fichier grandeur optimal, pas de risque d'avoir un ficher tronqué. Vous pouvez comme je vais faire , imprimer le Démon recto et les Serviteurs(pour le jeu de base ou avancé) verso.

Si vous voyez des fautes ou vous avez des commentaires, envoyez moi un email à luisito@acanac.net

Traduction : Garton (Xavier Minard)

Mise en page et correction : Luisito(Luis A Fernandez)

Conception du faucheur Matt Siler .

La Banshee

Démon ✧ Fantôme ✧ Sans Âme

Combat	Blessures
7	4

Règles Spéciales

Lamentations Mortelles - *Les échos traversent la nuit brumeuse, le cri strident de la Banshee sème la terreur à travers les terres. Glaçant ses victimes sur place, elle descend du ciel pour dévorer leurs âmes.*

Pour chaque 6 de résultat dé de Combat de la Banshee , le Héros doit payer 2 Investigations ou recevoir 1 blessure supplémentaire.

CAPACITÉS AVANCÉES:

Feux Follets - À chaque fois qu'un **Héros** est KO ou qu'un **notable** est tué, le **Démon** gagne un marqueur +1 blessure.

Spectre - La Banshee gagne +1 Combat contre tout Héros qui a moins de 4 en Esprit.

le Gardien - Lorsque le serviteur Gardien est sur le plateau, la Banshee gagne un marqueur +2 blessure.

Hurlements dans la nuit- À chaque fois que la carte **Mystère** *Meurte !* est jouée, placez 2 **Investigations** supplémentaires sur le Lieu aléatoire et 2 **Investigations** sur chaque case adjacente et avancez le **Marqueur de l'Ombre** d'une case vers l'obscurité.

© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved.

Les Serviteurs de la Banshee

Jeu de Base

1D6	Résultat
1	**Écho des Landes** (Évènement)

Chaque Héros doit immédiatement faire un test d'**Honneur 5+**. Si réussi, il gagne **2 Investigations** pour chaque 5+. Si échec, défaussez une carte Évènement de votre main ou défaussez un allié (au choix du Héros).
Le Marqueur de l'Ombre avance d'une case vers l'obscurité.

2-4 Ombre des Collines (Serviteur-Fantôme-Sans Âme)

Dés de Combat	**3**	**Victoire – 4 Investigations**
Blessures	**2**	

Notes : Les Héros doivent utiliser leur Esprit à la place de leur Combat pour ce Combat. Pour chaque 1 fait par les Héros sur leurs dés de Combat, ils reçoivent 1 blessure additionnelle qui correspond à une blessure qu'ils se sont infligé.

5-6 La Banshee attaque (Évènement)

La Banshee attaque ! Le Héros doit immédiatement résoudre un seul round de Combat avec la Banshee. Au lieu de provoquer des blessures, chaque coup porte au Démon fait gagner 1 investigation pour le Héros. Ceci ne compte pas comme un Affrontement. S'il n'y a pas de Héros sur la case, mettez 2 Investigations sur le lieu et le Marqueur de l'Ombre avance d'une case vers l'obscurité.

© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved.

Les Serviteurs de la Banshee

Jeu Avancé

1D6	Résultat

1 — Echo des Landes (Évènement)

Chaque Héros doit immédiatement faire un test d'**Honneur 5+**. Si réussi, il gagne **2 Investigations** pour chaque **5+**. Si échec, défaussez une carte Évènement de votre main ou défaussez un allié (au choix du Héros). **Le Marqueur de l'Ombre** avance d'une case vers l'obscurité.

2-3 — Ombre des Collines (Serviteur - Fantôme - Sans Âme)

Dés de Combat 3 Victoire – 4 Investigations
Blessures 2

Notes : Les Héros doivent utiliser leur Esprit à la place de leur Combat pour ce Combat. Pour chaque 1 fait par les Héros sur leurs dés de Combat, ils reçoivent 1 blessure additionnelle qui correspond à une blessure qu'ils se sont infligé.

4 — Le Gardien (Serviteur - Homme - Unique)

Dés de Combat 4 Victoire – * Investigations
Blessures *

Notes : Unique – Il n'y a qu'un seul Gardien d. S'il est déjà sur le plateau lorsqu'il est tiré, déplacez-le sur ce nouveau lieu. Si on vous demande de placer des multiples du Gardien , placez une Ombre des collines pour le 2eme et ainsi de suite.

Les Héros doivent utiliser leur Ruse à la place de leur Combat pour ce combat qui durera **1 round**.
Pour chaque touche infligée au Gardien le Héros gagne **2 investigations**.
Pour chaque touche que le gardien des sous sols fait au Héros, le Héros perd également **2 investigations** ou se défausse d'un allié (au choix du joueur).

Après un Combat contre le Gardien, lancez 1D6. Sur un jet de 6, gagnez 5 **Investigations** et retirer le Gardien (tout futur 4 tiré sur la table des serviteurs sera remplacé par une Ombre des Collines). Autrement, déplacez immédiatement le Gardien sur un nouveau **lieu aléatoire**.

5-6 — La Banshee attaque (Évènement)

La Banshee attaque ! Le Héros doit immédiatement résoudre un seul round de Combat avec la Banshee. Au lieu de provoquer des blessures, chaque coup porte au **Démon** fait gagner 1 **Investigation** pour le Héros. Ceci ne compte pas comme un Affrontement. S'il n'y a pas de Héros sur la case, mettez **2 Investigations** sur le lieu et le **Marqueur de l'Ombre** avance d'une case vers l'obscurité.

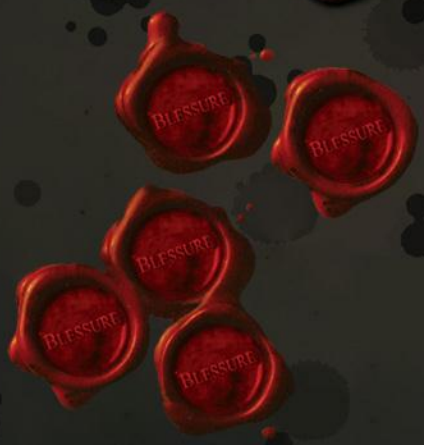
© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved.

La Créature des Marécages

Démon ✧ Bête ✧ Créature

Combat 6

Blessures 5



Règles Spéciales

Régénération - *La créature des marécages a une peau visqueuse qui se régénère rapidement, cicatrisant ainsi les plus profondes blessures mais de façon horrible..*

A la fin de chaque round de Combat dans un **Affrontement**, ce Démon se soigne automatiquement de D3 blessures (ou D6 blessures dans le jeu coopératif).

CAPACITÉS AVANCÉES:

Repaire Marécageux - Au début de la partie, placez un marqueur Marécage sur chaque case *Marsh* and *Bog* du plateau. Lorsqu'un Combat a lieu dans tout espace de Marécage, ce **Démon** gagne +1 Combat et +1 Blessure.

Trainée de Bave - À la fin de chaque Combat avec ce Démon, placez immédiatement 1 **Investigation** sur chaque espace le long de la voie la plus courte rejoignant le prochain marqueur **Marécage**. S'il y a plus d'un marqueur **Marécage** à égale distance, le premier joueur doit choisir à partir de quel marqueur la piste d'**Investigation** doit être commencée.

Puanteur des Marécages - Lorsque le **Marqueur de l'Ombre** entre dans un niveau différent (en avant ou en arrière), mélanger le paquet **Tanière** et activer automatiquement « La région est engloutie ! » de la table des Serviteurs sur un endroit aléatoire. Puis placez une Nuée de Moustiques sur chaque espace du plateau avec une **Inondation.**

Montée des eaux mortelles - À chaque fois que la carte Mystère *Meurtre!* est jouée, placez un **Marécage** au même **Lieu aléatoire** que les **Investigations.**

© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved.

Les Serviteurs de la Créature des Marécages

Jeu de Base

1D6	Résultat

1-2 Il a été dévoré durant la nuit ! (Évènement)

Le premier joueur doit immédiatement choisir n'importe quel allié dans le jeu (incluant aussi tout allié qui se trouve dans les objets de la ville) .Il a été dévoré durant la nuit (retiré le du jeu). S'il n'y a pas d'allié en jeu, choisissez plutôt un notable qui sera tué par le Démon. Le Marqueur de l'Ombre avance d'une case vers l'obscurité.
Chaque Héros gagne 2 Investigations.

3-4 Nuée de Moustiques (Serviteur - Insecte - Horde)

Dés de Combat 3 Victoire – 4 Investigations
Blessures 2
Notes : Lorsqu'une Nuée de Moustiques est tirée, placez une Nuée de Moustiques supplémentaire sur un autre Lieu Aléatoire – Les Héros doivent utiliser leur Ruse à la place de Combat durant ce Combat. Pour chaque touche que fait la nuée de moustiques, le Héros doit aussi perdre 1 Investigation en plus de sa blessure.

5-6 La Créature des Marécages attaque ! (Événement)

La Créature des Marécages attaque ! Le Héros doit immédiatement résoudre un seul round de Combat avec le Démon. Au lieu de provoquer des blessures, chaque coup porte au Démon fait gagner 1 Investigation pour le Héros.
Ceci ne compte pas comme un Affrontement.
S'il n'y a pas de Héros sur le ce Lieu, à la place mettez 2 Investigations sur le Lieu et le Marqueur de l'Ombre avance d'une case vers l'obscurité.

© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved.

Les Serviteurs de la Créature des Marécages

Jeu Avancé

1D6	Résultat

1 — Il a été dévoré durant la nuit ! (Évènement)

Le premier joueur doit immédiatement choisir n'importe quel allié dans le jeu (incluant aussi tout allié qui se trouve dans les objets de la ville) .Il a été dévoré durant la nuit (retiré le du jeu). S'il n'y a pas d'allié en jeu, choisissez plutôt un notable qui sera tué par le Démon. Le Marqueur de l'Ombre avance d'une case vers l'obscurité.

Chaque Héros gagne 2 Investigations.

2-3 — La région est engloutie! (Évènement)

Placez 2 Investigations et 1 Marécage sur le lieu du Héros (ou sur un lieu aléatoire si ce n'est pas déclenché par un Héros spécifique). S'il y a déjà un marqueur Marécage sur ce lieu, remplacer le par une Inondation . S'il y a déjà une Inondation sur cet endroit, avancez plutôt le Marqueur de l'Ombre de 2 cases vers l'obscurité.

4-5 — Nuée de Moustiques (Serviteur - Insecte - Horde)

Dés de Combat 3 **Victoire – 4 Investigations**
Blessures 2

Notes : Lorsqu'une Nuée de Moustiques est tirée, placez une Nuée de Moustiques supplémentaire sur un autre Lieu Aléatoire – Les Héros doivent utiliser leur Ruse à la place de Combat durant ce Combat. Pour chaque touche que fait la nuée de moustiques, le Héros doit aussi perdre 1 Investigation en plus de sa blessure.

6 — La Créature des Marécages attaque ! (Événement)

La Créature des Marécages attaque ! Le Héros doit immédiatement résoudre un seul round de Combat avec le Démon. Au lieu de provoquer des blessures, chaque coup porte au Démon fait gagner 1 Investigation pour le Héros. Cela ne compte pas comme un Affrontement.

S'il n'y a pas de Héros sur le ce Lieu, mettez plutôt 2 Investigations sur le Lieu et le Marqueur de l'Ombre avance d'une case vers l'obscurité.

La capacité de la Créature des Marécages *Trainée de Bave*, est activée *sur ce lieu*.

© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved.

La Gargouille

Démon ✧ Bête ✧ Ancien

Combat	Blessures
4	7

Règles Spéciales

Attaque plongeante - *Surgissant du ciel, la gargouille fond sur ses proies, tue tous ceux qui osent s'aventurer la nuit, en les transformant en pierre.*

Une fois par attaque, la gargouille peut relancer tous ces dés de Combat qui ont été des échecs.

CAPACITÉS AVANCÉES:

Pétrification - Pour chaque **6** que la Gargouille fait sur ses dés de Combat, résulte en une **Pétrification** ainsi qu'une blessure normale.

La premiere **Pétrification** d'un Héros fait qu'il reçoit la carte **Malédiction de la Pierre.** Chaque attaque réussie additionnelle de **Pétrification** lorsqu'un Héros a la carte **Malédiction de la Pierre** fait qu'il ajoute un marqueur **Transformation** à sa **Malédiction.**

Lorsque la Gargouille fait une ou plusieurs **Pétrification,** le Héros doit faire un test **Ruse 5+** pour essayer de les esquiver. Pour chaque **5 ou 6,** le Héros a réussi à esquiver une **Pétrification** Chaque **Pétrification** évitée permet d'ignorer aussi la blessure normale.

Monument de terreur - Chaque fois qu'un **notable** est tué, il est transformé en statue ! Tous ses secrets sont immédiatement défaussés sans être révélés et le notable est retiré du jeu. Cette attaque laisse des restes de pierre du **notable,** placez un marquer de statue avec 5 **Investigations** sur un **Lieu aléatoire** (ou sur le lieu qu'occupait le **notable** s'il était sur le plateau).

Armée de pierre - À chaque fois que la carte **Mystère** *Meutre !* est jouée, lancez **1D6.** Sur un résultat de **4+** posez un **Serviteur Statue vivante)** au même **Lieu aléatoire** que les **Investigations.**

© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved.

Les Serviteurs de la Gargouille

Jeu de Base

1D6	Résultat

1-2 Statue Vivante (Serviteur - Golem)

Dés de Combat 3 **Victoire** – 6 **Investigations**
Blessures 3
Notes : Au début de chaque phase Mystère, déplacez ce Serviteur d'une case sur le chemin le plus court pour rejoindre l'Hôtel de Ville.

3-4 Grotesque (Serviteur - Golem)

Dés de Combat 3 **Victoire** – 4 **Investigations**
Blessures 1

Notes : Lorsqu'un Grotesque est tiré, placez un Grotesque supplémentaire sur un autre Lieu Aléatoire – Les Héros doivent faire 6 lors des Combats pour toucher un Grotesque (à la place de 5 ou 6 normalement) Au début de chaque phase Mystère, déplacez ce Serviteur sur un Lieu Aléatoire.

5-6 La Gargouille attaque! (Événement)

La Gargouille attaque ! Le Héros doit immédiatement résoudre un seul round de Combat avec la Gargouille. Au lieu de provoquer des blessures, chaque coup porte à la Gargouille fait gagner 1 Investigation pour le Héros.

© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved.

Les Serviteurs de la Gargouille

Jeu Avancé

1D6	Résultat

1 — La terreur surgit du ciel ! (Évènement)

La Gargouille surgie du ciel pour terroriser la région. Piochez un Lieu Aléatoire. Si c'est un Lieu Principal (qui a un paquet de cartes : ex Le Moulin), défaussez les 2 cartes du dessus et retirez du jeu, la pile de défausse de ce Lieu . Si ce n'est pas un Lieu Principal, l'effet cible le paquet de cartes Évènement .

Mettez 2 Investigations sur le lieu et le Marqueur de l'Ombre avance d'une case vers l'obscurité.

2 — Statues Vivante (Serviteur - Golem)

Dés de Combat 3 Victoire – 6 Investigations
Blessures 3
Notes : Au début de chaque phase Mystère, déplacez ce Serviteur d'une case sur le chemin le plus court pour rejoindre l'Hôtel de Ville.

3-4 — Grotesque (Serviteur - Golem)

Dés de Combat 3 Victoire – 4 Investigations
Blessures 1

Notes : Lorsqu'un Grotesque est tiré, placez un Grotesque supplémentaire sur un autre Lieu Aléatoire – Les Héros doivent faire 6 lors des Combats pour toucher un Grotesque (à la place de 5 ou 6 normalement) Au début de chaque phase Mystère, déplacez ce Serviteur sur un Lieu Aléatoire.

5-6 — La Gargouille attaque ! (Événement)

LA Gargouille attaque ! Le Héros doit immédiatement résoudre un seul round de Combat avec la Gargouille. Au lieu de provoquer des blessures, chaque coup porté à la Gargouille fait gagner 1 Investigation pour le Héros. Ceci ne compte pas comme un Affrontement .

S'il n'y a pas de Héros sur la case, mettez pluôt 2 Investigations sur le lieu et le Marqueur de l'Ombre avance d'une case vers l'obscurité.
S'il y a une milice sur cet endroit (avec aucun Héros présent), elle est immédiatement défaussée et remplacée par un Serviteur Statue Vivante.

© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved.

L'Horreur Indiscriptible

Démon ✧ Bête ✧ Créature

Combat 8

Blessures 8

Règles Spéciales

Régénération - *Vivant dans une dimension entre les différents plans pendant des milliers d'années, So'Bat Kur est prêt à revenir dans notre monde une fois de plus. Ses adorateurs ont préparé depuis des siècles son retour et ce grand jour est arrivé.*

L'horreur Indescriptible ne peut pas être engagé dans un Combat sauf s'il s'agit d'un **Affrontement** ou lorsqu'un **Héros** franchi un **Portail**. Si ce **Démon** doit affronter un **Héros** à cause d'une carte ou d'une capacité, au lieu placez un **Serviteur** de **L'Ordre la Main Rouge**.

À la fin de chaque **Affrontement** dans lequel le **Démon** n'est pas vaincu, il se soigne automatiquement **D3** blessures et gagne un marqueur +1 blessure.

CAPACITÉS AVANCÉES:

Si proche maintenant - Lorsque le **Marqueur de l'Ombre** est dans une caserouge, tous les **Serviteurs** gagnent un dé de Combat .

La fin des Temps - Au début de chaque phase **Mystère**, le **Rituel d'Invocation** de la table des serviteurs du **Démon** est automatiquement activé sur un **lieu aléatoire** du plateau. Lorsque le **Marqueur de l'Ombre** entre dans une case différente de la piste de l'ombre (avant ou arrière), mélanger le paquet **Tanière**.

Sacrifices Humain - A chaque fois que la carte **Mystère** *Meurtre !* est jouée, lancez **1D6**. Sur un résultat de **4+**, posez un **Serviteur** de **L'Ordre la Main Rouge** au même **lieu aléatoire** que les **Investigations**.

Dernier Espoir- Chaque **Héros** en Combat avec l'Horreur Indescriptible peut payer **2 Investigations** pour gagner +1 dé de Combat pour une seule attaque. Cela peut être utilisé plusieurs fois à chaque round de Combat.

© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved.

Les Serviteurs de l'Horreur Indescriptible

Jeu de Base

1D6	Résultat

1-2 L'Ordre de la Main Rouge (Serviteur - Homme)

Dés de Combat 2 Victoire – 5 Investigations
Blessures 4

Notes: Les Serviteurs de l'Ordre de la Main Rouge gagne +1 dé de Combat pour chaque blessure qu'ils ont reçu.

3-4 Créature Traître (Serviteur - Démon)

Dés de Combat 2 Victoire – 5 Investigations
Blessures 3

Notes : Griffes – Touche sur 4,5 ou 6 (au lieu de 5 ou 6).

5-6 Menace des Cieux (Serviteur - Démon)

Dés de Combat 3 Victoire – 5 Investigations
Blessures 2

Notes: Créature Ailée – Pour chaque blessure reçue lancez 1D6, la Menace des cieux ignore ces blessures sur sur 4,5 ou 6 (au lieu de 5 ou 6).

© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved.

Les Serviteurs de l'Horreur Indescriptible

Jeu Avancé

1D6	Résultat

1-2 Corruption et Folie (Évènement)

Chaque notable vivant doit immédiatement faire un test Esprit 4+. Si échec, lancer 1D6.
- Sur 1 ou 2, le notable est totalement fou (tué – ne peut pas être sauvé de quelque façon que se soit)
- Sur 3 ou 4, le notable rejoint immédiatement le Démon et devient un notable diabolique.
- Sur 5 ou 6, le notable gagne un secret additionnel.

Si le Test est réussi, le notable gagne un marqueur Résoution.

3 Rituel d'Invocation (Évènement)

Placer un Cercle d'Invocation sur le Lieu du Héros (ou sur un Lieu Aléatoire si ce n'est pas déclenché par un Héros spécifique) et lancer 1D6
- Sur 1, 2 ou 3, il n'y a aucun effet additionnel.
- Sur 4, placez 1 Main Rouge sur ce nouveau Cercle d'Invocation.
- Sur 5, placez 1 Créature Traître sur ce nouveau Cercle d'Invocation.
- Sur 6, placez 1 Menace des cieux sur ce nouveau Cercle d'Invocation.

S'il y a déjà un Cercle d'Invocation sur ce lieu, placez plutôt un Portail (ne lancer pas dans ce cas le D6 pour le cercle d'invocation). S'il y a déjà un Portail sur cet endroit, à la place avancez le Marqueur de l'Ombre de 2 cases vers l'obscurité.

4 L'Ordre de la Main Rouge (Serviteur - Homme)

Dés de Combat 2 Victoire – 5 Investigations
Blessures 4

Notes: Les Serviteurs de l'Ordre de la Main Rouge gagne +1 dé de Combat pour chaque blessure qu'ils ont reçu.

5 Créature Traître (Serviteur - Démon)

Dés de Combat 2 Victoire – 5 Investigations
Blessures 3

Notes : Griffes – La Créature Traître touche sur 4,5 ou 6 (au lieu de 5 ou 6).

6 Menace des Cieux (Serviteur - Démon)

Dés de Combat 3 Victoire – 5 Investigations
Blessures 2

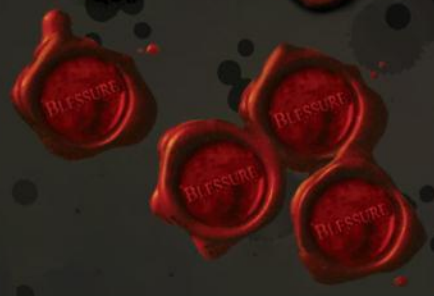
Notes: Créature Ailée – Pour chaque blessure que la Menace des Cieux reçoit lancez 1D6, elle ignore ces blessures sur sur 4,5 ou 6.

© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved.

La Dryade Délion

Démon ✧ Plante ✧ Magie

Combat	Blessures
6	4



Arbre Vivant (Serviteur-Magique-Plante)

Dés de Combat	3
Blessures	4
Victoire	5 Investigations

Notes : Un Arbre Vivant Blesse sur un résultat de 6 (au lieu de 5 ou 6), mais les 6 comptent comme 2 blessures.
Tout Héros qui a au moins 1 objet avec mot clé *Feu (Fire)* gagne 2 dés supplémentaire de Combat contre les Arbres Vivants.

Règles Spéciales

Sorcière - *Une puissance force de la nature, la Dryade utilise ses charmes et sa sorcellerie pour enchanter tous ceux qui veulent échapper à sa domination.*

Tout **Héros** qui n'a pas 8 ou plus en combinant Esprit et Ruse ne blesse la Dryade en combat que sur un jet de 6.

CAPACITÉS AVANCÉES:

Contrôle de la nature - Au début chaque phase **Mystère**, placez un serviteur Arbre Vivant sur un **Lieu aléatoire** . S'il n'y a plus de Serviteur (6 au total), avancez plutôt le **Marqueur de l'Ombre** d'une case vers l'obscurité.

Sombre esprit des bois - Tout **Héros** qui s'attarde dans les vieux bois (Olde Woods) est attaqué sur un jet de 1,2 ou 3 ne s'additionne pas avec l'effet « ne nous attardons pas » de la carte Mystère). De plus tous les **Serviteurs** et le **Démon** gagne +1 dé de Combat dans les vieux bois et ont une valeur de victoire augmentée de 1 Investigation (ou +1 **Investigation** à chaque fois qu'un **Héros** touche le **Démon** hors d'un **Affrontement**)

Ombre de la saison - Lorsque le **Marqueur de l'Ombre** entre dans un niveau différent (en avant ou en arrière), le **Démon** gagne un marqueur +1 blessure.

Enchantement - A chaque fois que la carte Mystère Meurte ! !est jouée, jetez 1D6. Chaque notable avec une Ruse égale ou inférieure à ce jet gagne un marqueur **enchantement**.

Au début de l'**Affrontement**, chaque notable qui prend part au groupe , doit faire un test Esprit 4+. Si le **notable** a autant de succès qu'il a de marqueur **Enchantement** alors il résiste à l'**Enchantement** de la Dryade et peut agir normalement. Si échec, il devient immédiatement un **notable diabolique** et rejoint la Dryade.

La carte **Évènement** *Discours Rassurant* peut être jouée comme action pour défausser tous les marqueurs **enchantements** d'un seul **notable**.

Inflammable - Un **Héros** qui se défausse d'un objet ayant un mot clé *Feu (Fire)* peut l'utiliser pour Combattre la Dryade et gagner 4 dés de **Combat** supplémentaires pour un round de combat.

© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved.

Les Serviteurs de la Dryade Délion

Jeu de Base

1D6	Résultat

1-2 Attrait de la nature (Évènement)

Lancez **1D6**. Chaque notable avec un score de **Ruse** égal au jet, gagne un secret supplémentaire.
La Marqueur de l'Ombre avance d'une case vers l'obscurité.
Chaque Héros gagne **1 Investigation**.

3-4 Loup (Serviteur-Animal)

Dés de Combat 2 Victoire – 3 Investigations
Blessures 2

Notes : Lorsqu'un Loup est tiré, placez un Loup supplémentaire sur un autre lieu aléatoire –Fait une blessure sur un résultat de 4,5 ou 6 (au lieu de 5 ou 6).

5-6 Arbre Vivant (Serviteur-Magique-Plante)

Dés de Combat 3 Victoire – 5 Investigations
Blessures 4

Notes : Lorsqu'un Arbre Vivant est tiré, placez un Arbre Vivant supplémentaire sur un autre lieu aléatoire –Un Arbre Vivant Blesse sur un résultat de 6 (au lieu de 5 ou 6), mais les 6 comptent comme 2 blessures.
Tout Héros qui a au moins un objet avec mot clé Feu (Fire) gagne 2 dés supplémentaire de Combat contre les Arbres Vivants.

© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved.

Les Serviteurs de la Dryade Délion

Jeu Avancé

1D6	Résultat

1 — Attrait de la nature (Évènement)

Lancez 1D6. Chaque **notable** avec un score de Ruse égal au jet, gagne un marqueur **enchantement** (voir fiche du Démon pour enchantement).
La **Marqueur de l'Ombre** avance d'une case vers l'obscurité.
Chaque Héros gagne 1 **Investigation**.

2-3 — Ronces Rampantes (Évènement)

Chaque **Héros** sur le plateau doit faire immédiatement un test d'**Honneur** 6+ ou perdre **D6 Investigation.** Si réussite, pour chaque *6+*, le **Héros** gagne un marqueur +1 **Ruse** ou **Esprit** ou **Honneur** ou peut retirer 1 marqueur enchantement de n'importe quel **notable** (au choix du Héros).

4-5 — Loups (Serviteur-Animal)

Dés de Combat 3 Victoire – 1 Investigation pour chaque touche
Blessures *

Notes : Lorsqu'un Loup est tiré, placez un loup supplémentaire sur un autre lieu aléatoire –Seulement 1 round de Combat.

Blesse sur un résultat de 4,5 ou 6 (au lieu de 5 ou 6)
Le loup est retiré après un combat.

6 — La Dryade attaque (Évènement)

La Dryade attaque ! Le Héros doit immédiatement résoudre un seul round de Combat avec le Démon. Au lieu de provoquer des blessures, chaque coup porte au Démon fait gagner 1 **Investigation** pour le **Héros.**
Ceci ne compte pas comme un **Affrontement** . S'il n'y a pas de **Héros** sur la case, mettez plutôt 2 investigations sur le lieu et le **Marqueur de l'Ombre** avance d'une case vers l'obscurité.

© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved.

Le Faucheur

Démon ✧ Fantôme ✧ Sans Âme

Combat 7

Blessures 6

Règles Spéciales

Certitude de la Mort- *La Mort pâle, impartiale, frappe à la porte des chaumières des pauvres comme à celle des palais des rois.*

Un **Héros** avec un **Esprit** de moins que **4** sera immédiatement **KO** si il n'inflige pas au moins une blessure durant un round de combat.

CAPACITÉS AVANCÉES:

Moisson de la récolte - Avant l'**Affrontement** ,Tirez un D6 pour chaque **notable** mort. sur un résultat de 5+ , ce notable devient un serviteur du Mal.

Mort et Taxe- Les cartes Tanière coûtent le double du montant d'Investigation indiqué sur la piste de l'obscurité.

Pour qui sonne le glas? - À chaque fois qu'une carte Mystère *«Meurtre!»* est jouée, chaque notable doit réussir un test d'**Esprit 4+** sinon il meurt.

Terrain de jeu du Démon - À chaque fois qu'un Héros s'attarde dans un lieu ,(plus qu'un tour) il est attaqué sur un jet de 1 et 2 sur un D6 (1 round de combat).

© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved.

Les Serviteurs du Faucheur

Jeu Avancé

1D6	Résultat

1 — Spectre (Serviteur - Fantôme - Femme)

Dés de Combat 2 **Victoire** – 3 **Investigations**
Blessures 3
Notes : Le Spectre blesse sur **4+** (au lieu de 5 ou 6).

2-3 — Soldats Fantôme (Serviteur - Fantôme - Horde)

Dés de Combat 3 **Victoire** – 5 **Investigations**
Blessures 3

Notes : Les Héros doivent utiliser leur Esprit à la place de leur Combat pour ce Combat. Si le Héros ne blesse pas les Soldats fantôme durant un round de combat , tirez 1D6 , sur un résultat de 1 ou 2 le Héros doit s'enfuir immédiatement du combat. *Le Héros a été repoussé par la horde fantômatique.*

4-5 — Le Faucheur rôde! (Événement)

Défaussez la carte du dessus de chaque paquet **Lieu** ainsi celle du paquet **Évènement** .
Le **Marqueur de l'Ombre** avance de 1 case vers l'obscurité.
Chaque **Héros** gagne **2 Investigations**

6 — Le glas sonne pour Vous ! (Évènement)

Le Faucheur attaque ! Le Héros doit immédiatement résoudre un seul round de Combat avec le Démon. Au lieu de provoquer des blessures, chaque coup porté au Démon fait gagner 1 **Investigation** pour le **Héros**.
Ceci ne compte pas comme un **Affrontement** . S'il n'y a pas de **Héros** sur la case, mettez plutôt 2 Investigations sur le lieu et le **Marqueur de l'Ombre** avance d'une case vers l'obscurité.

Après le combat , (même s'il n'y pas eu de combat) placez le Faucheur dans l'espace. Au début de chaque phase Mystère, le Faucheur avance 1 espace vers l'Hôtel de Ville en utilisant le chemin le plus court sans attaquer les Héros dans son chemin. Quand le Faucheur arrive à l'hôtel de Ville, tirez 1D6 . Le notable avec l'Honneur égale au dé est tué par le Faucheur. Les Héros peuvent interrompre la marche du Faucheur (enlever le pion) en engageant un combat contre lui et lui faire 2 blessures.

© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved.