

# SCARECROW MINION CHART

Basic Game

D6 Roll

Result

1-2

Harvest Wind - (Event)

Vent de récolte (événement)

Chaque héros du plateau doit immédiatement réussir un test d'*Esprit* ou de *Ruse* 6+ ou alors recevoir **1 blessure**.

La piste du mal progresse d'1 case vers l'obscurité.

Chaque héros gagne **2 investigations**.

3-4

Locust Swarm - (Minion - Insect - Horde)



Dé Combat 2

Victoire - 4 Investigations

Blessure 3

essaim de sauterelles

Notes :

les héros doivent utiliser *Ruse* (Cunning) à la place de *Combat* durant ce combat.

5-6

Murder of Crows - (Minion - Animal)



Dé Combat 3

Victoire - 3 Investigations

Blessure 2

Notes :

quand *Murder of Crows* (meurtre des corbeaux) est obtenu aux dés, placez 1 *Murder of Crows* dans un lieu aléatoire supplémentaire.

# SCARECROW MINION CHART

◆ *Advanced Game* ◆

D6 Roll

Result

1

Harvest Wind - (Event)

Chaque héros du plateau doit immédiatement passer un test d'*Esprit* ou de *Ruse* (Cunning) 6+ ou alors recevoir 1 blessure.

La piste du mal progresse d'1 case vers l'obscurité.

Chaque héros gagne 2 investigations.

2

The Frightening - (Event)

Défaussez la carte du dessus de chaque pile de lieu, et lancez 1d6. Sur un 4+ sélectionnez au hasard une carte parmi les objets de la ville (town items) et retirez la du jeu. Chaque héros gagne 2 investigations.

3

Locust Swarm - (Minion - Insect - Horde)

Dé Combat 2

Victoire - 4 Investigations

Blessures 3



Notes : les héros doivent utiliser *Ruse* (Cunning) à la place de *Combat* durant ce combat

4-5

Murder of Crows - (Minion - Animal)

Pas de combat. A chaque fois que *Murder of Crows* (meurtres de corbeaux) est obtenu aux dés, posez un marqueur *corbeau* dans la case ainsi qu'un marqueur additionnel *corbeaux* sur toute case adjacente (maxi 1 marqueur corbeaux par case). Pour chaque marqueur *corbeaux* qu'il n'est pas possible de poser (à cause du maxi de 1 par case), avancez le marqueur de l'ombre d'1 case vers l'obscurité. A l'opposé des autres serviteurs, les *corbeaux* ne déplacent pas les autres serviteurs déjà en place, et ne stoppent pas les héros dans leur mouvement, ou fuite d'un combat. Les *corbeaux* n'empêchent pas non plus les héros sur la même case de faire leurs actions (comme la fouille du lieu). A chaque fois qu'un héros entre ou débute son mouvement sur la case ou se situe un marqueur *corbeaux* (ou si le corbeau apparaît sur la case du héros) lancez 1D6. sur un résultat de 1, le héros doit perdre 1 investigation, ou 1 allié ou 1 blessure (au choix du héros). Tout héros dans une case avec un marqueur *corbeaux*, doit essayer de les repousser en tant qu'action. Faites un test d'*Esprit* ou de *Ruse* 5+ . si c'est un succès, le marqueur *corbeaux* est retiré du plateau et le héros gagne 3 investigations.



6

Scarecrow Attack! - (Event)

Le démon attaque. Le héros doit immédiatement résoudre un 1 round de combat avec le démon. Au lieu de causer des blessures, chaque blessure qu'il assène au démon, rapporte 1 investigation au héros. Cela ne compte pas comme l'affrontement final. S'il n'y a pas de héros dans la case à la place mettez 2 investigations sur le lieu et avancez le marqueur de l'ombre d'1 case vers l'obscurité.

# VAMPIRE MINION CHART

Basic Game

D6 Roll

Result

1-2

Bats - (Minion - Animal)



Pas de combat

Chaque héros dans la case, doit lancer 1D6 pour chaque objet qu'il possède. Sur un résultat de 1, l'objet est défaussé. Si un héros n'a pas d'objet, à la place il reçoit une blessure sur 4+.

Chaque héros sur la case gagne **2 investigations**.

3-4

Walking Dead - (Minion - Zombie - Horde)



Dé Combat 4

Victoire - 3 Investigations

Blessures 4

Notes :

Touche seulement sur 6 (au lieu du 5 ou 6 normal)

5-6

Succubus - (Minion - Female - Vampire)



Dé Combat 4

Victoire - 3 Investigations

Blessures 4

Notes:

Gagne +1 dé de combat contre tout héros male.

Succubus provoque 2 blessures pour chaque 6 obtenu.

# VAMPIRE MINION CHART

Advanced Game

D6 Roll

Result

1

**Dark Influence - (Event)**

Lancer 1 D6. Tout notable avec un honneur égal au résultat du dé gagne immédiatement une des cartes secret. Si ce notable est déjà mort, il peut à la place devenir un vampire de la ville (Vampire Elder). La piste de l'ombre progresse de 1 case vers l'obscurité. chaque héros gagne **1 investigation**.

2

**Bats - (Minion - Animal)**

Pas de combat

Chaque héros dans la case, doit lancer 1D6 pour chaque objet qu'il possède. Sur un résultat de 1, l'objet est défaussé. Si un héros n'a pas d'objet, à la place il reçoit une blessure sur 4+.

Chaque héros sur la case gagne **2 investigations**.



3

**Wolves - (Minion - Animal)**

Dé Combat 3

Victoire - 1 investigation pour chaque touche obtenue

Notes:

1 seul round de combat.

Frappe sur les résultats de 4,5 ou 6 (au lieu du 5 et 6 normal)



4

**Walking Dead - (Minion - Zombie - Horde)**

Dé Combat 4

Victoire- 3 Investigations

Blessures 4

Notes:

Touche seulement sur 6 (au lieu du 5 ou 6 normal)



5-6

**Succubus - (Minion - Female - Vampire)**

Dé Combat 2

Victoire - 4 investigations

Blessures 3

Note :

Gagne +1 dé de combat contre tout héros male

Succubus provoque 2 blessures pour chaque 6 obtenu !



# WEREWOLF MINION CHART

Basic Game

D6 Roll

Result

1-2

Terrorize - (Event)

Défaussez le dessus de chaque pile de lieu, ainsi que le dessus de la pile événement.

La piste de l'ombre avance d'1 case vers l'obscurité.

Chaque héros gagne **2 investigations**.

3-5

Feral Kin - (Minion - Beast - Werewolf)



Dé Combat 3

Victoire - 3 Investigations

Blessures 1

Notes:

Blesse sur un résultat de 4,5 ou 6 (au lieu de 5 et 6 normal)

6

Werewolf Attack! - (Event)

Le démon 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 final.

S'il n'y a pas de héros sur la case, à la place mettez **2 investigations** sur le lieu et la piste de l'ombre avance d'une case vers l'obscurité

# WEREWOLF MINION CHART

◆ *Advanced Game* ◆

D6 Roll

Result

1

Terrorize - (Event)

Défaussez le dessus de chaque pile de lieu, ainsi que le dessus de la pile événement. La piste de l'ombre avance d'une case vers l'obscurité. Chaque héros gagne **2 investigations**.

2

Rat's Nest - (Minion - Animal - Horde)

Dé Combats 3 victoire - 4 investigations + 1 pour chaque marqueur rat enlevé

Blessures 4



Notes: A chaque tour, des rats débouleront de nids de rats et commenceront à se reprendre le long du chemin vers *town hall* jusqu'à ce que le nid soit détruit.

Au début de chaque phase mystère, posez un marqueur rat sur la 1ere case disponible (qui n'a pas déjà un marqueur *rat* ou un *nid de rats*) le long du chemin direct le plus court entre le *nids de rats* et *town hall*.

Ces *rats* formeront une chaîne, en ajoutant un nouveau marqueur à la fin de chaque tour, jusqu'à rejoindre *town hall* ou que le *nid* soit détruit (maximum 1 *rat* ou *nid de rats* par case). Dès que la chaîne est complète (et qu'il n'est plus possible d'ajouter des rats), à chaque fois que des marqueurs rats doivent être placés, à la place, avancer le marqueur de l'ombre de 1 case vers l'obscurité.

A l'inverse des autres serviteurs les *rats* ne déplacent pas les autres serviteurs présents et ne stoppent pas le mouvement des héros ou la fuite d'un combat.

Les *rats* n'empêche pas un héros dans la même case de faire ses actions comme les fouilles de lieux). Quoi qu'il en soit quand les héros débutent leur mouvement ou entrent dans une case avec un marqueur *rats* (ou si les *rats* apparaissent dans la case du héros), lancez 1D6, sur un résultat de 1 ou 2, le héros doit perdre 1 **allié** ou prendre 1 **blessure** (au choix du héros). Si le *nid de rats* est détruit, alors retirez tous le marqueurs *rats* de la chaîne entre le *nid* et *Town Hall*.

3-4

Feral Kin - (Minion - Beast - Werewolf)

Dé Combat 3 Victoire - 3 investigations

Blessures 1



Notes: blesse sur un résultat de 4,5 ou 6 (au lieu de 5 et 6 normal).

5-6

Werewolf Attack! - (Event)

Le démon 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 final. S'il n'y a pas de héros sur la case, à la place mettez 2 **investigations** sur le lieu et la piste de l'ombre avance d'1 case vers l'obscurité.

# SPECTRAL HORSEMAN MINION CHART

Basic Game

D6 Roll

Result

1

Barghest Hound - (Minion - Animal - Ghost)



Dé Combat 4

Victoire - 4 Investigation

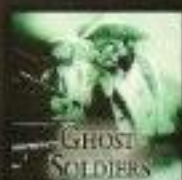
Blessures 2

notes:

Quand il est vaincu, lancez 1D6. Sur un résultat de 4+, le héros doit immédiatement faire réapparaître le *Barghest Hound* sur n'importe quel endroit vide du plateau qui porte un nom.

2-3

Ghost Soldiers - (Minion - Ghost - Horde)



Dé Combat 3

Victoire - 5 Investigation

Blessures 3

Notes: les héros doivent utiliser *Esprit* à la place de *Combat* au cours des combats.

4-6

"The Horseman Rides Tonight!" - (Event)

Les méchants attaquent! Le héros doit résoudre immédiatement un combat en 1 tour contre le méchant. Au lieu de causer des blessures, chaque coup donné au méchant rapporte **1 investigation** pour le héros. Cela n'est pas considéré comme un affrontement final.

S'il n'y a pas de héros dans la zone, placez **2 investigations** à cet endroit et avancez le marqueur de 1 case vers les ténèbres.

Après un combat ici (ou même s'il n'y a pas eu de combat), le *Spectral Horseman* se déplace le long du plus court chemin vers l'hôtel de ville (town hall), combattant tout héros rencontré sur son chemin comme prévu par sa capacité "charge impitoyable".

# SPECTRAL HORSEMAN MINION CHART

Advanced Game

D6 Roll

Result

## 1 Barghest Hound - (Minion - Animal - Ghost)



Dé Combat 4

Victoire - 4 Investigations

Blessures 2

Notes: au début de chaque phase mystère, le *Barghest Hound* se déplace de 2 cases vers le héros le plus proche (s'il y a plus d'1 héros, le *barghest hound* cible le héros à l'*Honneur* le plus élevé). Si *Barghest Hound* atteint un héros cela entraîne immédiatement des combats normaux.

Quand il est vaincu, lancer 1 D6. Sur un résultat de 4+, le héros doit immédiatement faire réapparaître le *Barghest Hound* sur n'importe quel endroit vide du plateau qui porte un nom.

## 2-3 Ghost Soldiers - (Minion - Ghost - Horde)



Dé Combat 3

Victoire - 5 Investigations

Blessures 3

Notes :

Les héros doivent utiliser leur *Esprit* à la place de *Combat* durant ce combat.

Si le héros ne touche pas les *Ghost-Soldiers* durant un round de combat, lancez 1D6.

Sur un résultat de 1 ou 2, le héros doit aussitôt s'échapper du combat, comme s'il était repoussé par la horde affreuse.

## 4-6 "The Horseman Rides Tonight!" - (Event)

Le démon attaque ! Le héros doit immédiatement combattre le démon en 1 seul round. Le héros doit résoudre immédiatement un combat en 1 tour contre le méchant. Au lieu de causer des blessures, chaque coup donné au méchant rapporte 1 **investigation** pour le héros. Cela n'est pas considéré comme un affrontement final.

S'il n'y a pas de héros dans la zone, placez 2 **investigations** à cet endroit et avancez le marqueur de 1 case vers les tenebres.

Après un combat ici (ou même s'il n'y a pas eu de combat), le *Spectral Horseman* se déplace le long du plus court chemin vers l'hôtel de ville (town hall), combattant tout héros rencontrés sur son chemin comme prévu par sa capacité "charge impitoyable".