

Puoi rilanciare un dado per gli eventi Struttura.



ABILITÀ

ATLETICO

Puoi rilanciare un dado per le sfide sull'Intelligenza.



ABILITÀ

MENTE ACUTA

Puoi rilanciare un dado nel tiro per l'azione di Carica.



ABILITÀ

LINEBACKER



ABILITÀ

TOPO DI BIBLIOTECA

Puoi rilanciare un dado nel tiro per l'azione Astuzia.

Uscire da una tessera con un segnalino Oscurità non ti fa ricevere 1 gettone Minaccia.



ABILITÀ

SUBDOLO

Lancia 1 dado extra nelle sfide sulle tessere con una icona Pannello di Controllo



ABILITÀ

SMANETTONE

Puoi rilanciare 1 dado per gli eventi Paura



ABILITÀ

PARANDICO

Puoi rilanciare 1 dado per gli eventi Sicurezza



ABILITÀ

CAUTO

Non incrementi il tuo livello di Paura quando sei attaccato dalle Guardie



ABILITÀ

RESISTENTE

Se non usi la Pistola quando attacchi puoi rilanciare i dadi su cui hai ottenuto una doppia icona Intelligenza o una doppia icona Velocità



ABILITÀ

ADDESTRATO IN AUTODIFESA

Ogni volta che superi una sfida attaccando una Guardia pesca 2 carte Oggetto anziché 1. Tieni 1 di queste e scarta l'altra sotto al mazzo delle carte Oggetto.

Puoi rilanciare 1 dado per le sfide di Intelligenza fatte per testare se devi scartare una carta



ABILITÀ

EX MILITARE

Puoi rilanciare 1 dado per le sfide sulla Forza usate per attaccare una Guardia



ABILITÀ

PUGILE DILETTANTE

Lancia 1 dado extra nelle sfide sulle tessere con una icona Laboratorio



ABILITÀ

ASPIRANTE SCIENZIATO

Scarta 1 carta Adrenalina per ricevere +1 punto Velocità durante questo turno



ABILITÀ

ESPERTO DI SOPRAVVIVENZA

Scarta 1 carta Adrenalina per rilanciare tutti i dadi per una sfida qualsiasi



ABILITÀ

FORTUNATO

All'inizio di ogni turno puoi incrementare o diminuire di 1 livello il tuo livello di Paura



AUTOCONTROLLO ZEN

ABILITÀ

Puoi avere nella tua mano 1 carta Adrenalina in più rispetto a quanto indicato dal tuo valore di Vitalità.



STABILE

ABILITÀ

CHIAVE DI SICUREZZA



Limite di una per personaggio. Non occorre una mano libera per trasportarla.

Scarta questa carta per superare una sfida sull'Intelligenza per sbloccare una porta senza tirare i dadi.

_____ oppure _____

Scarta questa carta per mettere un segnalino Porta Bloccata sulla tua tessera su una porta qualsiasi.

OGGETTO

PISTOLA



Guadagni 3 punti di Forza mentre Sblocchi una porta o attacchi una Guardia o un Ibrido.

Dopo che hai tentato una sfida utilizzando questo bonus, ricevi 1 gettone Minaccia. Poi devi superare una sfida 3+ sull'Intelligenza altrimenti dovrai scartare questa carta.

ARMA

PRONTO SOCCORSO



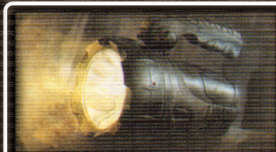
Durante il tuo turno, scarta questa carta per pescare 1 carta Adrenalina.

_____ oppure _____

Durante il tuo turno, scarta questa carta per riguadagnare 1 punto di Vitalità.

OGGETTO

TORCIA ELETTRICA



Uscire da una tessera con un segnalino Oscurità o muoversi attraverso i Condotti di Areazione non ti fa incrementare il livello di Paura.

OGGETTO

BISTURI



Guadagni 1 punto di Forza mentre Sblocchi una porta o Attacchi.

ARMA

PEZZO DI MAPPA



Durante il tuo turno, scarta questa carta per guardare le prossime tre tessere. Mettine una in fondo alla Pila Finale. Metti le altre due in cima alla Pila da cui le hai pescate, nell'ordine che preferisci

_____ oppure _____

Scarta questa carta per rilanciare il dado lanciato per Sbirciare

OGGETTO

MANGANELLO



Guadagni 2 punti di Forza quando Attacchi o effettui una Carica.

ARMA

Stampare
4 volte