

### DIFFUSIONE DELLE TENEBRE



EVENTO - NAZISTA

#### **GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

Piazza un Soldato Nazista in 3 spazi di terra vuoti del tabellone.  
(massimo 1 per spazio)

*"Stanno cercando qualcosa ... speriamo che non la trovino!"*

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

### IO NON LA PENSO COSI'



EVENTO - MENTALE

Giocala per Annullare un carta Evento o Evento dei Criminali qualunque.

oppure

Giocala per Annullare una carta Città ottenendo un risultato di 3+ con 1D6

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

### LO PRENDERO'



EVENTO - TRADIMENTO

Giocala per rubare un Manufatto o un Equipaggiamento ad un Eroe nello stesso spazio.

oppure

Giocala mentre sei nello stesso spazio con un Criminale e lancia 1D6. Se ottieni 3+ puoi rubare un Manufatto che è in possesso dei Criminali

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

### CON I MIEI OCCHI CHIUSI



EVENTO - MENTALE

Giocala ogni volta che un Eroe riceve dei punti Gloria. Questo Eroe riceve 3 punti Gloria extra.

oppure

Giocala per forzare il rilancio di un singolo dado appena lanciato.

*"Credimi..."*

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

### VECCHIE DIVERGENZE



EVENTO

Giocala per scegliere un Alleato in gioco e scartarlo ottenendo 3+ lanciando 1D6.

oppure

Giocala per far guadagnare ad un Nemico +2 dadi Combattimento o su un Eroe o Criminale per un +2 in Combattimento da usare in un Test o in un Combattimento.

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

### FEBBRE DELL'ORO



EVENTO - AVIDITA

#### **GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

Giocala su un Eroe che ha correntemente più punti Fortuna (in caso di pareggio scegli tu). Questo Eroe adesso deve raccogliere 2 punti Fortuna in più per poter vincere il gioco.

*"Oro... dolce e brillante... oro..."*

**Resta in gioco**

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

### TRADIMENTO: IL FURTO



EVENTO - TRADIMENTO

Scegli un Alleato in gioco che deve fare un Test di Lealtà 5+. Se lo fallisce viene scartato e ruba (scartare) tutti i Manufatti che possiede l'Eroe ottenendo 3+ con 1D6

oppure

Giocala mentre sei nello stesso spazio con un Criminale per infliggergli 1D6 Colpi.

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

### TRADIMENTO: SABOTAGGIO



EVENTO - TRADIMENTO

Scegli un Alleato in gioco che deve fare un Test di Lealtà 5+. Se lo fallisce viene scartato e l'Eroe deve rifare un Test che ha appena superato.

oppure

Giocala mentre sei nello stesso spazio con un Criminale per infliggergli 1D6 Colpi.

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

### DEVE ESSERE DATO AD UN MUSEO



EVENTO

Giocala su un Eroe qualunque quando egli vende un Manufatto. L'Eroe NON riceverà punti Fortuna dalla vendita, ma riceve invece 2D6 punti Gloria.

oppure

Giocala per superare automaticamente un Test di Conoscenza anche se hai già lanciato. i dadi

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

## DIFFUSIONE DELLE TENEBRE



EVENTO - NAZISTA

### GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Piazza un Soldato Nazista in 3 spazi di terra vuoti del tabellone.  
(massimo 1 per spazio)

*"Stanno cercando qualcosa ... speriamo che non la trovino!"*

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

## IO NON LA PENSO COSÌ!



EVENTO - MENTALE

Gioca per Annullare un carta Evento o Evento dei Criminali qualunque.

oppure

Gioca per Annullare una carta Città ottenendo un risultato di 3+ con 1D6

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

## TEMPIO PERDUTO



EVENTO - TEMPIO

### GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Piazza un Tempio sul tabellone in un Luogo a caso e pesca una carta Avventura da abbinargli.



6

Questo Tempio extra non viene rimpiazzato quando completato.

FUGA - LORE: 6+ X

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

## PROBLEMI LOCALI



EVENTO

Gioca su un Eroe qualunque in una Città durante la Fase Avventura. Questo Eroe non può interagire con la Città in alcun modo per questo turno.

oppure

Gioca quando sei in Città durante la tua Fase Avventura per ricevere 3 punti Gloria

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

## BUFERA DI NEVE



EVENTO - TERRENO - CLIMA

Gioca su un Eroe qualunque, o un Criminale su uno spazio (W). Egli riceve immediatamente 1D6 Colpi.

oppure

Gioca quando sei su uno spazio (W) durante la tua Fase Avventura per ricevere 3 punti Gloria.

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

## ESPANSIONE DI INFLUENZA



EVENTO - GANGSTER

### GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Piazza uno scagnozzo di Gangster su due Città a caso del tabellone.  
(massimo 1 per Città)



*"Questo è il nostro territorio ... cominciate ad abituarvi!"*

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

## ERUZIONE VULCANICA



EVENTO - TERRENO - GEOLOGIA

Gioca su un Eroe qualunque, o Criminale su uno spazio (W). Egli subisce 1D6 Colpi. Qualunque Tempio presente Crolla con un risultato di 4+ con 1D6.

oppure

Gioca mentre ti trovi su uno spazio (W) durante la tua Fase Avventura per ricevere 3 punti Gloria.

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

## SFORZO EXTRA



EVENTO - FISICO

Gioca su un Eroe qualunque per fargli guadagnare +2 Agilità oppure +2 Combattimento da utilizzare in un Test (o in un Round di Combattimento)

*"Mi hai fregato il mio Whisky!"*

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

## CHIEDERE UN FAVORE



EVENTO

Gioca su un Eroe qualunque per fargli pescare immediatamente un carta Alleato.

oppure

Gioca per far guadagnare ad un Alleato +2 in Lealtà fino alla fine del Round.

*"Sì ... a proposito ... ho bisogno di una mano"*

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

### ATTACCO IN MARE



EVENTO - TERRENO - NAZISTA

Gioca su un Eroe su uno spazio ☉. Il suo turno termina immediatamente e poi viene spostato su uno spazio adiacente (di tua scelta).

oppure

Gioca mentre sei su uno spazio ☉ durante la tua *Fase Avventura* per ricevere 3 punti Gloria.

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

### NUOVI EQUIPAGGIAMENTI



EVENTO

Gioca su un Eroe qualunque per fargli pescare immediatamente una carta Equipaggiamento.

oppure

Gioca per far guadagnare ad un Alleato +2 in Lealtà fino alla fine del Round.

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

### TEMPESTA DI SABBIA



EVENTO - TERRENO - CLIMA

Gioca su un qualunque Eroe, Nemico o Criminale su uno spazio ☉. Egli riceve immediatamente 1D6 Colpi. Se è presente un Tempio Crolla con 4+ con 1D6.

oppure

Gioca mentre sei su uno spazio ☉ durante la tua *Fase Avventura* per ricevere 3 punti Gloria.

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

### MALARIA



EVENTO - TERRENO - MALATTIA

Gioca su un qualunque Eroe, Nemico o Criminale su uno spazio ☉. Egli riceve immediatamente 1D6 Colpi.

oppure

Gioca mentre sei su uno spazio ☉ durante la tua *Fase Avventura* per ricevere 3 punti Gloria.

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

### HO AVUTO UN'IDEA



EVENTO - MENTALE

Gioca su un Eroe qualunque per fargli guadagnare +2 Astuzia o +2 Conoscenza da usare in un Test (o in un Round di Combattimento).

"Credimi..."

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

### SOLO UN GRAFFIO



EVENTO - FISICO

Gioca quando un Eroe o un Nemico deve subire una Ferita per prevenire tale Ferita.

"Non è niente..."

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

### TROPPO VICINO



EVENTO

Gioca per forzare a rilanciare i dadi appena lanciati per un Test.

Puoi giocarla su te stesso o su un altro Eroe o Criminale.

"Ci siamo quasi..."

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

### TROPPO VICINO



EVENTO

Gioca per forzare a rilanciare i dadi appena lanciati per un Test.

Puoi giocarla su te stesso o su un altro Eroe o Criminale.

"Ci siamo quasi..."

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

### SE SOLO RIUSCIRSI A RAGGIUNGERLA



EVENTO - FISICO

Gioca per prendere immediatamente una carta Alleato o Equipaggiamento dalla pila degli scarti.

oppure

Scegli un Oggetto Comune qualunque non venduto e lancia 1D6. Prendi tale oggetto se il risultato è uguale o superiore al costo della carta. Un risultato di 6 rappresenta comunque un successo.

© 2011, Flying Frog Productions, LLC

Stampare solo 1 volta la pagina 1  
Stampare 2 volte le pagine 2 e 3