



### PATTUGLIA NAZISTA



FANTERIA - NAZISTA - ESPLORATORE

**GLORY: 3**

**Dadi Combattimento: 3**

**Ferite: 2**

La *Pattuglia Nazista* può Rilanciare i suoi Dadi di Combattimento perdenti una volta per Turno di Combattimento.

**ESCAPE- AGILITY: 5+ XXX**

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### SOLDATI NAZISTI D'ELITE



FANTERIA - NAZISTA - ELITE

**GLORY: 5**

**Dadi Combattimento: 4**

**Ferite: 3**

**DEFENSE: 1**

**ESCAPE- AGILITY: 6+ X**

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### GUARDIE



FANTERIA - NAZISTA - GUARDIA

**GLORY: 2**

**Dadi Combattimento: 3**

**Ferite: 2**

Le *Guardie* guadagnano +2 Ferite quando sono con una carta Scortato.

**ESCAPE- CUNNING: 5+ X**

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### CANI DA GUARDIA



ANIMALE - NAZISTA - GUARDIA

**GLORY: 2**

**Dadi Combattimento: 4**

**Ferite: 2**

Non si può Fuggire.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### SQUADRA LANCIAFIAMME



SUPPORTO - NAZISTA - FUOCO

**GLORY: 6**

**Dadi Combattimento: 5**

**Ferite: 3**

**DEFENSE: 1**

I Tiri di Combattimento da 6 infliggono due Colpi Ciascuno, sia per e sia contro la *Squadra Lanciafiamme*.

**ESCAPE- CUNNING: 5+ XX**

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### ORO NAZISTA



SCORTATO - NAZISTA - ORO

Pesca una carta Nemici Nazisti aggiuntiva.

**Dadi Combattimento: +2**

**Ferite: -**

+2

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### COMANDANTE NAZISTA



FANTERIA - CRIMINALE - NAZISTA

Pesca un *Criminale Nazista* a Caso e aggiungilo all'*Avventura*.

Devi immediatamente combattere un singolo Turno di Combattimento contro il *Criminale*. Se non è pescato in un'*Avventura*, rimuovi il *Criminale* dopo un Turno di Combattimento. Se tutti i *Criminali Nazisti* sono già in gioco, pesca invece un *Criminale a Caso*.  
"Credo che tu abbia qualcosa che ci appartiene."

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### SOLDATI NAZISTI



FANTERIA - NAZISTA

**GLORY: 3**

**Dadi Combattimento: 4**

**Ferite: 3**

**ESCAPE- CUNNING: 6+ X**

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### SOLDATI NAZISTI



FANTERIA - NAZISTA

**GLORY: 3**

**Dadi Combattimento: 4**

**Ferite: 3**

**ESCAPE- CUNNING: 6+ X**

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### COMANDANTE NAZISTA

FANTERIA - CRIMINALE - NAZISTA

Pesca un *Criminale Nazista* a Caso e aggiungilo all'*Avventura*.

Devi immediatamente combattere un singolo Turno di Combattimento contro il *Criminale*. Se non è pescato in un'*Avventura*, rimuovi il *Criminale* dopo un Turno di Combattimento. Se tutti i *Criminali Nazisti* sono già in gioco, pesca invece un *Criminale* a Caso.

"Credo che tu abbia qualcosa che ci appartiene."

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### ORO NAZISTA

SCORTATO - NAZISTA - ORO

Pesca una carta *Nemici Nazisti* aggiuntiva.

**Dadi Combattimento: +2**  
**Ferite: -**

+2

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### CARRARMATO PANZER

SUPPORTO - NAZISTA - VEICOLO - CARRARMATO

**GLORY: 8**

**Dadi Combattimento: 4**  
**Ferite: 3**

**DEFENSE: 2**

Il *Carrarmato Panzer* Colpisce solo con Tiri di Combattimento da 6, ma ogni tiro da 6 infligge tre Colpi.

**ESCAPE=** **AGILITY: 5+** XXX

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### HERR TEUFEL

SPECIALISTA OCCULTO

SEARCH 4

COMBAT 4

CRIMINALE - MASCHIO - NAZISTA - CRUDELE

**SAPIENZA**- I suoi Tiri di *Avventura* da 6 contano come 2 X ciascuno.

**TRADIZIONI ARCAICHE**- Guadagna +1 *Combat* per ogni *Manufatto* che i *Criminali* posseggono.

WOUNDS 8

DEFENSE: 0

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### TRESA

FEMME FATALE

SEARCH 4

COMBAT 3

CRIMINALE - FEMMINA - NAZISTA

**DOMINAZIONE**- Gli Eroi nel suo spazio hanno -1 *Defense* e gli *Alleati* nel suo spazio hanno -1 *Loyalty*.

WOUNDS 6

DEFENSE: 1

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### COLONEL STAHL

IL PUGNO DI FERRO

SEARCH 3

COMBAT 5

CRIMINALE - MASCHIO - NAZISTA

**SPIETATO**- Durante la *Ricerca*, ottiene un X con 3+ e una *Ferita* con 1 o 2.

WOUNDS 7

DEFENSE: 1

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### FRANCO FEDICCI

CAPO GANGSTER

SEARCH 5

COMBAT 4

CRIMINALE - MASCHIO - GANGSTER

**GUARDIA DEL CORPO**- Ogni volta che dovrebbe prendere una *Ferita*, tira un D6. Ignora quella *Ferita* con un risultato di 5 o 6.

**AMBIZIOSO**- Guadagna +1 *Combat* per ogni *Manufatto* che i *Criminali* posseggono.

WOUNDS 9

DEFENSE: 0

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### VANESSA LOVE

CANTANTE SEDUCENTE

SEARCH 4

COMBAT 4

CRIMINALE - FEMMINA - GANGSTER

**SABOTAGGIO**- Gli Eroi nel suo spazio necessitano di un X extra in ogni *Test*.

WOUNDS 5

DEFENSE: 1

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### "ICEBOX" EDDIE

KILLER

SEARCH 3

COMBAT 5

CRIMINALE - MASCHIO - GANGSTER

**KILLER**- Per ogni *Tiro* di Combattimento da 6 che ottiene, l'Eroe deve ricevere un *Colpo* extra o deve scartare un *Alleato*.

WOUNDS 6

DEFENSE: 1

© 2011 Flying Frog Productions, LLC