

MALARIA



EVENTO NEMICO - TERRENO - MALATTIA

Ogni Eroe su uno spazio di tipo ☹ subisce immediatamente 1D6 Colpi.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

BUFERA DI NEVE



EVENTO NEMICO - TERRENO - METEO

Ogni Eroe su uno spazio di tipo ☹ subisce immediatamente 1D6 Colpi.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

ATTACCO IN MARE



EVENTO NEMICO - TERRENO - NAZISTA

Ogni Eroe su uno spazio di tipo ☹ subisce immediatamente 1D6 Colpi.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

TEMPESTA DI SABBIA



EVENTO NEMICO - TERRENO - METEO

Ogni Eroe su uno spazio di tipo ☹ subisce immediatamente 1D6 Colpi.

Ogni Tempio su uno spazio di tipo ☹ Riceve immediatamente un gettone Instabilità e si devono lanciare i dadi per verificare se Crolla.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

DESTINO OSCURO



EVENTO NEMICO - POTERE

Questa carta viene posta sul tavolo. Mentre un *Criminale* ha almeno un Manufatto del tipo ☹ (*destino*), tutti i Criminali ricevono:



Resta in gioco

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

POTERE OSCURO



EVENTO NEMICO - POTERE

Questa carta viene posta sul tavolo. Mentre un *Criminale* ha almeno un Manufatto del tipo ☹ (*mito*), ogni Eroe nello stesso spazio con un *Criminale* lancia 1 dado Avventura in meno su qualunque Test debba risolvere.

Resta in gioco

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

CONTROLLO OSCURO



EVENTO NEMICO - POTERE

Questa carta viene posta sul tavolo. Mentre un *Criminale* ha almeno un Manufatto del tipo ☹ (*morte*), ogni volta che un Eroe ottiene un 1 sul dado Movimento, deve immediatamente combattere contro 1 *Zombi* (fuori dalla normale sequenza di gioco).

Resta in gioco

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

RITUALI OSCURI



EVENTO NEMICO - POTERE

Questa carta viene posta sul tavolo. Mentre un *Criminale* ha almeno un Manufatto del tipo ☹ (*magia*), lancia 1d6 ad ogni inizio di Fase dei Criminali. Se ottiene come risultato 4, 5 o 6 avanza di 1 spazio l'Indicatore sul Tracciato dei Punti Criminali.

Resta in gioco

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

OCCHIO VIGILE



EVENTO NEMICO

Questa carta viene posta sul tavolo. Tutti gli Equipaggiamenti, e gli Oggetti Comuni costano 1 punto Gloria in più rispetto al normale.

Resta in gioco

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

ORDINE DI UCCIDERE



EVENTO NEMICO

Questa carta viene posta sul tavolo.
La prossima volta che un Eroe deve combattere contro un Criminale, il Criminale riceve +5 dadi Combattimento per il primo Round di Combattimento (dopodiché scarta questa carta).

Resta in gioco

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

CONOSCENZE PERDUTE



EVENTO NEMICO - AGGIORNAMENTO

Questa carta viene assegnata ad un Criminale a caso presente in gioco.



Resta in gioco

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

DOPIO GIOCO



EVENTO NEMICO - TRADIMENTO

Tutti gli Alleati devono immediatamente effettuare un test di Lealtà 4+ (scartare l'Alleato in caso di fallimento).

Per ogni Alleato scartato in questo modo avanza di 1 spazio l'Indicatore sul Tracciato dei Punti Criminali.

"Mi hai sentito... dammi Pefelante!"

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

TENACE



EVENTO NEMICO - AGGIORNAMENTO

Assegna questa carta su un Criminale a Caso presente in gioco.



Resta in gioco

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

CACCIATORE



EVENTO NEMICO - AGGIORNAMENTO

Assegna questa carta su un Criminale a Caso presente in gioco.



Resta in gioco

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

L'OSCURITA' SI DIFFONDE



EVENTO NEMICO

Ogni Criminale effettua immediatamente un'altra Fase Avventura dei Criminali al di fuori del normale ordine dei turni.

Avanza di 1 spazio l'Indicatore sul Tracciato dei Punti Criminali.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

TATTICA CRIMINALE



EVENTO NEMICO - TATTICA

Lancia 1D6 e verifica il risultato sulla tabella delle Tattiche Criminali.

Avanza di 1 spazio l'Indicatore sul Tracciato dei Punti Criminali.

Il male ha modo di diffondersi rapidamente.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

TATTICA CRIMINALE



EVENTO NEMICO - TATTICA

Lancia 1D6 e verifica il risultato sulla tabella delle Tattiche Criminali.

Avanza di 1 spazio l'Indicatore sul Tracciato dei Punti Criminali.

Il male ha modo di diffondersi rapidamente.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

TATTICA CRIMINALE



EVENTO NEMICO - TATTICA

Lancia 1D6 e verifica il risultato sulla tabella delle Tattiche Criminali.

Avanza di 1 spazio l'Indicatore sul Tracciato dei Punti Criminali.

Il male ha modo di diffondersi rapidamente.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

TATTICA CRIMINALE



EVENTO NEMICO - TATTICA

Lancia 1D6 e verifica il risultato sulla tabella delle Tattiche Criminali.

Avanza di 1 spazio l'Indicatore sul Tracciato dei Punti Criminali.

Il male ha modo di diffondersi rapidamente.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

Stampare una sola volta la Pagina 1
Stampare due volte le Pagine 2 e 3