

TUTT'UNO CON LE OMBRE

Si

Si

Si

Si

Si

Combo: +2

Persistente, Ombra 6, Stack
 Ottieni **Ombra**. Se effettui con successo un attacco, perdi **Ombra** dopo aver risolto l'intera **Combo**.

TUTT'UNO CON LE OMBRE

Si

Si

Si

Si

Si

Combo: +2

Persistente, Ombra 6, Stack
 Ottieni **Ombra**. Se effettui con successo un attacco, perdi **Ombra** dopo aver risolto l'intera **Combo**.

SCIVOLARE NELL'OMBRA

Si

Si

Si

Si

Si

Combo: +2

Persistente, Ombra 5, Stack
 Ottieni **Ombra**. Se effettui con successo un attacco, perdi **Ombra** dopo aver risolto l'intera **Combo**.

AGGUATO DALL'OMBRA

-2 TN

-1 TN

Danni: 2, Gittata: 1

Attacco, Combo, Mischia
 Scegli una casella entro 3 di distanza. Muovi nella casella scelta e attacca un bersaglio entro la gittata. Non è considerato un **Movimento**.

Si

Si

AGGUATO DALL'OMBRA

-2 TN

-1 TN

Danni: 2, Gittata: 1

Attacco, Combo, Mischia
 Scegli una casella entro 3 di distanza. Muovi nella casella scelta e attacca un bersaglio entro la gittata. Non è considerato un **Movimento**.

Si

Si

TOCO DI TENEBRA

-2 TN

-1 TN

Danni: 3, Gittata: 1

Attacco, Combo, Massivo, Mischia
 Richiede **Ombra**. Attacca un bersaglio entro la gittata.

Si

Si

TOCO DI TENEBRA

-2 TN

-1 TN

Danni: 3, Gittata: 1

Attacco, Combo, Massivo, Mischia
 Richiede **Ombra**. Attacca un bersaglio entro la gittata.

Si

Si

TATTICHE SPORCHE

+2

+1

Danni: 1, Gittata: Arma

Attacco, Mischia
 Attacca un bersaglio entro la gittata. Se colpito, può spendere solo 1MP durante la sua prossima attivazione.

Si

Si

TATTICHE SPORCHE

+2

+1

Danni: 1, Gittata: Arma

Attacco, Mischia
 Attacca un bersaglio entro la gittata. Se colpito, può spendere solo 1MP durante la sua prossima attivazione.

Si

Si

MOSSA SBAGLIATA

+2

Danni: 1, Gittata: 1

Contrattacco, Mischia
Dopo aver risolto un attacco andato a buon fine di un nemico verso te, attacca quel nemico.

CORSA SUICIDA

+1 , **+1**

Danni: 1, Gittata: 1

Attacco, Combo, Corsa 2, Mischia
Le carte *Scatto* aggiungono 2 **Corsa**.
Traccia un percorso di movimento pari alla tuo valore di **Corsa**. Questo attacco colpisce ogni casella nel percorso. Non è considerato un **Movimento**.

CORSA SUICIDA

+1 , **+1**

Danni: 1, Gittata: 1

Attacco, Combo, Corsa 3, Mischia
Le carte *Scatto* aggiungono 2 **Corsa**.
Traccia un percorso di movimento pari alla tuo valore di **Corsa**. Questo attacco colpisce ogni casella nel percorso. Non è considerato un **Movimento**.

PREDATORE OSCURO

Gittata: 1

Attacco, Combo, Mischia
Attaca 3 bersagli in un arco di 90°. Ogni bersaglio colpito ottiene -1 al suo prossimo attacco. Se sei in **Ombra** e *Sbucare dall'Ombra* è in gioco, ogni bersaglio colpito subisce 1 danno.

COME UNA CAPPA AL VENTO

Schivata
Prima di subire danni da un attacco di mischia nemico verso te andato a buon fine, scegli un nemico a te adiacente. Quel nemico subisce i danni al posto tuo.

COME UNA CAPPA AL VENTO

Schivata
Prima di subire danni da un attacco di mischia nemico verso te andato a buon fine, scegli un nemico a te adiacente. Quel nemico subisce i danni al posto tuo.

ASTUZIA

Ottieni +1 alle azioni di non combattimento ed ai test di Coraggio.

SALASSO

Gittata: Tessera

Cura
Un Eroe entro la gittata può eliminare l'effetto di stato **Veleno**. Tu ottieni 2 minaccia.

SBROGLIARE

Ogni volta che prendi un tesoro, pesca 2 gettoni tesoro invece che 1. In più se **Astuzia** è in gioco guadagni +2 alle azioni di non combattimento.

ALLEATO INVISIBILE

Si

Si

Si

Si

Si

Gittata: Tessera

Combo
 Richiede **Ombra**. Un altro eroe entro la gittata guadagna +1 **DD**, +1 **FD** e +1 danno ad 1 azione di **Attacco**. Se **Agguato dall'ombra** è in gioco, non perdi **Ombra** dopo aver risolto la **Combo**.

ATTACCO

Si

Si

Si

Si

Danni: 1, Gittata: Arma

Attacco, Arma
 Attacca 1 bersaglio entro la gittata.

ORA MI VEDI

si

Schivata
 Ignora un attacco nemico verso te.

ORA MI VEDI

si

Schivata
 Ignora un attacco nemico verso te.

QUESTO LO PRENDO IO

Si

Parata
 Ignora un attacco nemico verso te.

SPRINT

Movimento
 Guadagni 3 MP aggiuntivi.

Si

SCATTO

Movimento
 Guadagni 2 MP aggiuntivi.

Si

SCATTO

Movimento
 Guadagni 2 MP aggiuntivi.

Si

SCATTO

Movimento
 Guadagni 2 MP aggiuntivi.

Si

AMICO DELL'OMBRA

si

Puoi ignorare un "notice check" avvenuto con successo e rimanere in **Ombra**.

PERSO TRA LA FOLLA

si

Ogni nemico a te adiacente ha il TN del suo attacco aumentato di +2.

PASSO D'OMBRA

Si

Si

Movimento
Guadagni 3 MP aggiuntivi questo Ciclo Eroe. Se sei in **Ombra**, Guadagni invece 2 MP e non è considerato un **Movimento**.

BRIGANTE

OMBRA

Il Brigante ha molte carte Eroe che permettono di guadagnare **Ombra**. Finchè in **Ombra**, il Brigante non può essere preso di mira dagli attacchi e può solo usare movimenti cauti. Alcune carte Eroe del Brigante richiedono che sia in **Ombra** per poter essere giocate.

Se un nemico è attivato quando è adiacente al Brigante e il Brigante è in **Ombra**, il nemico effettua un "notice check". Il TN per il notice check è scritto nella carta che fornisce **Ombra X**, dove X è il TN. Se il tiro ha successo il Brigante perde **Ombra**. Il Brigante perde **Ombra** anche dopo aver effettuato un attacco con successo.

COMBO

Alcune delle carte del Brigante hanno la parola chiave **Combo**. Questo vuol dire che le carte vengono giocate insieme e risolte prima di determinare se il Brigante perde o meno **Ombra**, o prima di aggiungere AP all'Indicatore dell'Oscurità. Le carte Eroe possono anche fornire dadi bonus quando risolvono una **Combo**, mostrate nella sezione gittata e danni della carta.