



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*.

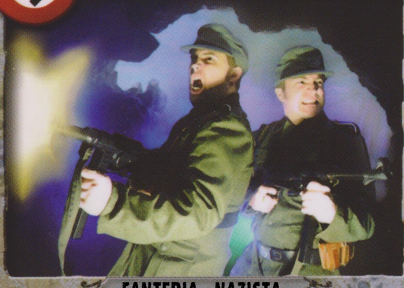
Devi immediatamente combattere un singolo Turno di Combattimento contro il *Criminale*. Se non è pescato in un'*Avventura*, rimuovi il *Criminale* dopo un Turno di Combattimento. Se tutti i *Criminali Nazisti* sono già in gioco, pesca invece un *Criminale a Caso*.

"Credo che tu abbia qualcosa che ci appartiene."

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



SOLDATI NAZISTI



FANTERIA - NAZISTA

GLORY: 3

Dadi Combattimento: 4

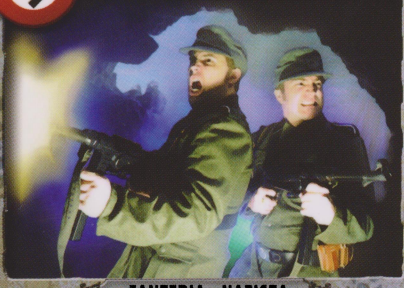
Ferite: 3

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