

2 Favorito dalla Fortuna



Bonus: Invisibile: la gente si dimentica di te subito dopo averti parlato. 1 carta in più (Furtività) per passare inosservato.

Malus: Distratto: L'eroe diventa preoccupato fino al punto di essere inconsapevole delle proprie immediate vicinanze. Astratto, disattento, smemorato, ignaro.

Evento: Fortune's Favor
Uno degli Eroi guadagna una carta in Difesa.

3 Sempre Pronti a tutto



Bonus: Attento ai Dettagli: Noti i minimi particolari di discorsi e oggetti. Peschi una carta in più (Sensi).

Malus: Ansioso: L'eroe prova disagio causato dalla paura del pericolo o della sfortuna; molto preoccupato; allarmato.

Evento: Always be Prepared
Permette ad un Eroe di recuperare tutta la Mente spesa.

4 Non credere di aver vinto



Bonus: Autoritario: Peschi 1 carta in più (Prestigio) per tentativi di influenzare usando l'autorità.

Malus: Infantile: L'eroe è contrassegnato da una mancanza di maturità; puerile, ingenuo.

Evento: I Don't Think So!
Permette ad un Eroe di recuperare tutto il Corpo spento.

5 Dovrebbe essere al museo!



Bonus: Intuire guasti: Peschi 1 carta in più (Tecnica) quando cerchi di capire se un apparato funziona o è guasto.

Malus: Pauroso: L'eroe ha un'esagerata preoccupazione, quasi ossessiva; apprensione o timore.

Evento: It Belongs in a Museum!
Uno degli Oggetti degli Eroi risulta essere Potente.

6 Non siamo soli...



Bonus: Charme: Peschi 1 carta in più (Patrimonio) per influenzare o accreditarsi in ambienti di ricchi e potenti.

Malus: Sleale: L'eroe mostra mancanza di lealtà, infido, traditore, doppiogiochista.

Evento: We're Not Alone
Permette agli Eroi di giocare una carta in più contro le Creature.

7 Un Conto in Sospeso



Bonus: Impersonare: Peschi 1 carta in più (Esibirsi) per recitare o camuffarsi.

Malus: Dubbioso: L'eroe è pieno di incertezze o di dubbi, incerto, indeciso.

Evento: Settle a Score
Uno degli Eroi in combattimento può scartare la mano e giocarla nuovamente.

8 Azione Eroica



Bonus: Empatia: Sente il dolore altrui e si adopera per curarlo, peschi 1 carta (Primo Soccorso) in più per curare.

Malus: Erratico: L'eroe devia casualmente dal corso abituale di condotta o opinione; eccentrico, erratico, bizzarro, stravagante, strano.

Evento: Bold Action
Uno degli Eroi guadagna una carta in Attacco.

9 Mi devi un Favore



Bonus: Affascina: Tutti vorrebbero una storia con te. Peschi 1 carta in più (Carisma) quando usi il tuo sex appeal.

Malus: Pignolo: L'eroe diventa eccessivamente minuzioso o esigente; difficile da accontentare, pedante, Troppo attento al particolare. Meticoloso, critico, esigente.

Evento: Call In a Favor
Un alleato degli Eroi compare al momento opportuno.

10 Fuga Spericolata



Bonus: Imperturbabile: Peschi 1 carta in più (Esplosivi) quando compi azioni di precisione o pericolose.

Malus: Capriccioso: L'eroe mostra voli di fantasia; diventa dispettoso e frivolo, incline a comportamenti incostanti, volubile.

Evento: Daring Escape
Permette ad un Eroe di recuperare tutto il Potere spento.