

3 Ho avuto un'Idea!



Bonus: Atletico: Peschi 1 carta in più (Atletica) per attività fisiche stancanti o di velocità.

Malus: Audace: L'Eroe diventa baldanzoso in modo eccessivo, sfida convenzioni, proprietà e leggi, diventa insolente, disobbediente e irrispettoso.

Evento: I've Got an Idea: uno degli Avversari, possibilmente maschio, perde un Oggetto che passa agli Eroi.

4 Prendetelo Vivo!



Bonus: Sei Un Duro: Peschi 1 carta in più (Carisma) per influenzare usando le maniere forti.

Malus: Impudente: In senso negativo, troppo diretto, prende troppe libertà, audace, privo di modestia, rude.

Evento: Take Him Alive: Catturare gli Eroi finisce sempre per favorirli. Il prossimo attacco degli Avversari ha 1 carta in meno.

5 E solo un falso!



Bonus: Forza Erculee: Prendi 1 carta in più quando: alzi, sollevi, spacchi, pieghi. Quando usi Battersi causi 1 danno in più.

Malus: Egoista: L'Eroe ha un'idea gonfiata della propria importanza, pomposo, si vanta molto, spesso a sproposito.

Evento: It's A Fake: Un Oggetto degli Avversari risulta essere un falso.

6 Stanno Scappando!



Bonus: Pugno d'acciaio: Peschi 1 carta in più (Battersi) per attacchi a mani nude.

Malus: Volubile: L'Eroe diventa mutevole, instabile, irregolare, soprattutto per quanto riguarda gli affetti o relazioni.

Evento: They're Getting Away: Un Avversario si sposta, lasciando libera una via di fuga per gli Eroi.

7 Sei Morto!



Bonus: Conduttore: Peschi 1 carta in più (Condurre) per cavalcare, pilotare e condurre barche e navi.

Malus: Sfacciato: L'Eroe tende a fare allusioni, giocosamente romantiche o sessuali; tende a suscitare interesse sessuale. Se donna diventa civettuola ed ama stuzzicare.

Evento: Yer Dead: Non cantare vittoria troppo presto, il prossimo attacco degli Avversari andrà a vuoto.

8 Hai imparato a volare?



Bonus: Maestro di Scherma: Peschi 1 carta in più (Duellare) per attacchi con armi bianche.

Malus: Ghiottone: L'Eroe diventa dedito a eccessi di consumo di particolari cibi o bevande. Vorace, affamato, quasi insaziabile.

Evento: Do You Know How To Fly?: Uno degli Avversari si getta malamente contro gli Eroi, eliminandosi dal gioco.

9 Invitato Molesto



Bonus: Cecchino: Peschi 1 carta in più (Sparare) per attacchi con armi da fuoco.

Malus: Duro di Cuore: L'Eroe nasconde le emozioni, dal cuore duro. Una persona difficile da affrontare, gestire, controllare o capire.

Evento: Crash the Party: Un Avversario sbucca in mezzo agli eroi, ma perde 1 carta in attacco.

10 Femme Fatale



Bonus: Colpo critico: I tuoi attacchi che vanno a segno fanno anche 1 danno in più.

Malus: Idealista: Il comportamento dell'Eroe non è realistico e pratico, viene guidato da ideali più che da considerazioni di ordine pratico.

Evento: Femme Fatale: uno degli Avversari, possibilmente femmina, perde un Oggetto che passa agli Eroi.

J Esplosione di Fuoco



Bonus: Effetto Speciale: I tuoi attacchi che vanno a segno fanno anche effetti utili o speciali.

Malus: Indifferente: L'Eroe mostra mancanza di entusiasmo o interesse per le cose in generale, sembra non preoccuparsi di nulla; languido, privo di spirito.

Evento: Fiery Explosion: Le fiamme incustodite causano un'esplosione, uno degli Avversari viene eliminato.