

Claustrophobia

TROGLODITI

MOV 1

Salute

1

ATT 1

DIF 3

Un dado qualunque

LA CALMA PRIMA DELLA TEMPESTA

Tiri un **Dado del Destino** extra durante la prossima Fase Minaccia.

[THE CALM BEFORE THE STORM]

DESTINO OSCURO

Pesca una **Carta Evento** per ogni dado.

[DARK DESTINY]

Un dado con risultato di 3 o più

Tutti dadi pari o dispari

SUONI DALLE PROFONDITA'

Guadagni **2 PM** per ogni dado.

[SOUNDS FROM THE DEEP]

SAPORE DI SANGUE

Durante la corrente Fase Minaccia, i Guerrieri Umani non possono impedire la comparsa dei Trogloditi e dei Demoni (ma possono ancora entrare in gioco tramite aperture non esplorate).

[A TASTE FOR BLOOD]

7

Due dadi dispari

VELOCITA' SOPRANNATURALE

I Trogloditi guadagnano **+1 MOV** durante la prossima Fase Azione.

[SUPERNATURAL SPEED]

MOSTRI SCAVATORI

Durante la corrente Fase Minaccia, i Trogloditi ed i Demoni possono comparire sulle tessere che desideri dove non sono presenti Guerrieri Umani.

[BURROWING MONSTERS]

11

Un dado pari ed uno dispari

SONO LEGIONI

Tutti i Trogloditi guadagnano **+1 DIF** fino all'inizio della tua prossima Fase Minaccia. Inoltre guadagni **2 PM** se almeno un Troglodita è ucciso durante la prossima Fase Azione del Giocatore Umano.

[THEY ARE LEGION]

LA RESISTENZA E' INUTILE

Fino all'inizio della tua prossima Fase Minaccia, nessuno dei Guerrieri Umani è **Inafferrabile/Elusive** ed i tuoi Trogloditi sono **Inafferrabili/Elusive**.

[RESISTANCE IS FUTILE]

9

Due dadi pari

ARTIGLI AFFILATI

I Trogloditi sono **Frenetici/Frantic** durante la prossima Fase Azione.

[SHARPENED CLAWS]

TRAPPOLA

Un Guerriero Umano a tua scelta subisce un danno. Il Giocatore Umano sceglie la Linea di Azione che sarà annullata.

[TRAP]

12+

Le abilità stampate in rosso possono essere scelte solo una volta per turno. Non ci sono limitazioni per le abilità stampate in nero.