

# GEOLOGIST



#3

## SCAVO

Rimuovi un segnalino **detrito** dalla tessera su cui trovi, oppure da una tessera ad essa adiacente.

## INTUITO

All'inizio del gioco, metti da parte la prima **tessera grotta** della pila. Quando devi piazzare una tessera pescata scegliere se piazzare quella appena pescata oppure quella messa da parte. La tessera non piazzata diviene la prossima tessera messa da parte.

# DIVER



#1

## IMMERSIONE

Rimuovi la tua tessera **acqua** e piazzala su una tessera **grotta**. Durante il tuo turno non svolgi alcuna azione. Il prossimo turno non svolgi alcuna azione. Puoi piazzare la tua pedina **esploratore** su una tessera **acqua** rivelata a tua scelta.

## ANFIBIO

Non subisci danni a causa dell'acqua. **ABILITÀ PASSIVA:** Non subisci danni a causa degli allagamenti e puoi usare l'azione **muoversi** per spostarti su tessere allagate.

# ENGINEER



#4

## DEMOLIZIONE

Posiziona un gettone **esplosivo** su una parete a te vicina per rimuoverla. Quindi risolvi un **crollo** (tira il dado e piazza un **detrito** su ognuna delle tessere crollo con il numero ottenuto; gli esploratori su queste tessere perdono 3 punti salute). Usa l'abilità **3 volte per partita**.

## VIGILE

Perdi solo un punto salute se rimani coinvolto in un **crollo**.

# SCOUT



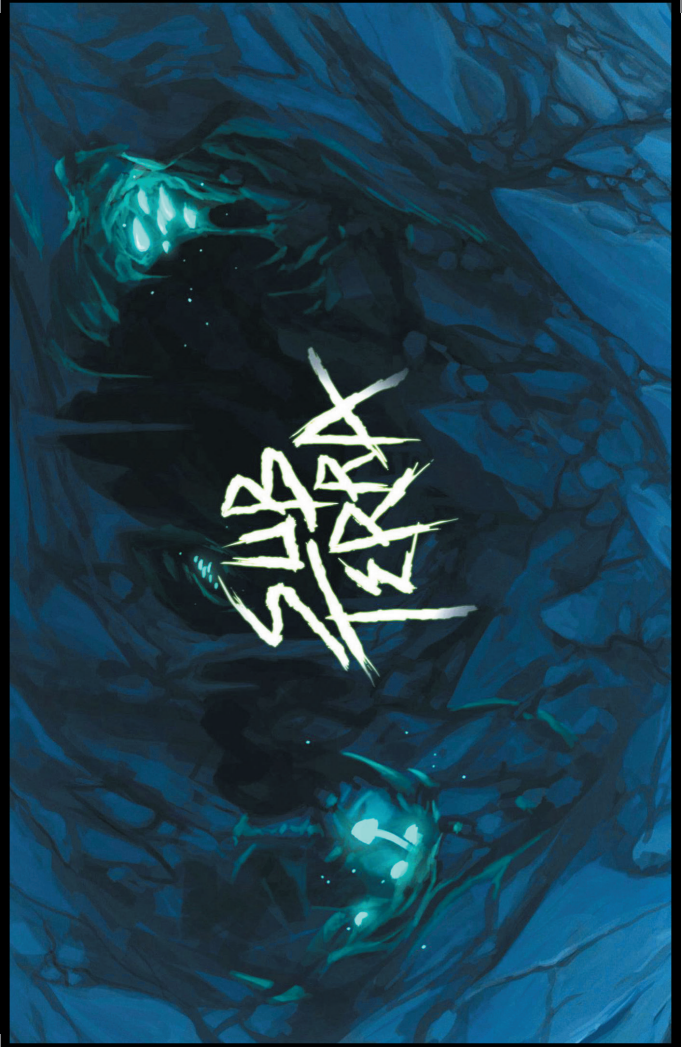
#2

## PERLUSTRAZIONE

Nel momento in cui dovresti piazzare una tessera hai la possibilità di scartarla e piazzare quella successiva. Puoi usare questa abilità fino a tre volte nel corso di una partita.

## SILENZIOSA

Non puoi essere scelto come vittima più vicina di alcun **orrore**. Non subisci danni se ti ritrovi su una tessera su cui si trova un **orrore**.



# BODYGUARD



# 7

## AGGRESSIONE

Rimuovi dalla grotta un orrore che si trova su una tessera adiacente a quella da te occupata.

## AUTODIFESA

ABILITÀ PASSIVA: Inizia la partita con 4 punti salute. Gli altri esploratori che si trovano sulla tua stessa tessera non perdono punti salute se coinvolti in allagamenti, fuoriuscite di gas, crolli o sismi.

# CLIMBER



# 5

## MOSCHETTONE

Piazza un gettone corda sulla tessera spogienza o tessera trana su cui ti trovi.

## AGILE

ABILITÀ PASSIVA: Puoi usare l'azione muoversi per spostarti su una tessera antratto o su una tessera su cui è presente un segnalino detrito.

# LEADER



# 8

## ORDINE

Scegli un altro esploratore cosciente. Egli può eseguire immediatamente un'azione dal costo di un punto azione. Puoi usare questa abilità una sola volta per turno.

## ESPERIENZA

ABILITÀ PASSIVA: Somma uno al tiro al punteggio ottenuto ogni volta che lanci un dado.

# MEDIC



# 6

## FASCIATURA

Scegli un altro esploratore che si trova sulla tua stessa tessera; egli recupererà un punto salute.

## SCATTO

Esegui due azioni muoversi.

