


### Da solo nel Buio

Alla fine del tuo turno, invece di pescare e piazzare una tessera Buia, pesca e piazza un numero di tessere Buie pari a al più **grande tra**:

- **Tutti**: Numero di Tessere Cristallo rivelate (incluse quelle Crollate)
- **Cavaliere**: Numero di Cubi Eroe che ha a disposizione, piazzati o da piazzare.
- **Goblin**: La Popolazione della tribù più grande.
- **Drago**: Statistica Spirito
- **Ladro**: Statistica Movimento.

Se è cominciato il Crollo, rimuovi invece lo stesso numero di Tessere. Quando scegli le Tessere da far Crollare, scegli sempre tessere Cristallo per prime, quindi tessere Buie ed infine Illuminate.

«Che Silenzio. Un po' troppo silenzio...»



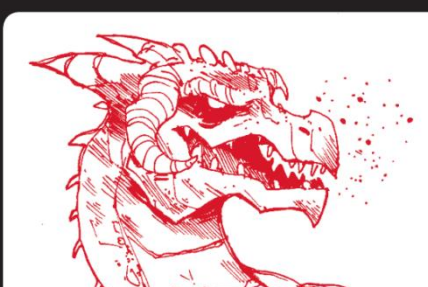
### Fiammata

Scegli una tessera e lancia il dado del Drago. Rivela tutte le tessere Buie indicate dal dado, tenendo la tessera scelta come centro.

- Il **Cavaliere** può scegliere qualsiasi tessera sulla mappa, una volta per turno (non usa un Incontro).
- Una Tribù **Goblin** può scegliere lo spazio dove si trova senza usare un'azione, prima o dopo aver mosso.
- Il **Ladro** può scegliere lo spazio dove si trova spendendo ogni volta 1 cubo Azione.

(Le tessere rivelate dal Cavaliere valgono Grinta come se lei le avesse rivelate normalmente. Piazza segnalini Evento su ogni tessera Evento rivelata).


«Che possa essere la tua luce, quando tutto il resto sprofonda nelle tenebre»



### Drago di Cenere

Il Drago ottiene +1 di Armatura (massimo 4). Le Tribù Goblin possono usare l'azione Attacco contro il Drago: riduci la Salute del drago di 1, riduci la Rabbia dei Goblin di 1 e Disperdi la Tribù attaccante.

«Vieni, vieni. Sappiamo dove quel Drago così saporito dorme»




### Infestazione di Goblin

Ogni volta che devi risolvere una tessera Imboscata o una carta Evento Imboscata, risolvi l'attacco confrontando la tua Forza con la Forza dell'attaccante come mostrato sotto. (Puoi assegnare più cubi Eroe alla Forza prima di risolvere l'attacco.)

**A. Goblin Normali:** FORZA 2  
**B. Goblin Robusti:** FORZA 3  
**C. Mostri:** Pesca un Mostro, vedi IMBOSCATA

**Se la tua Forza è Superiore:** Non perdi Salute. Non risolvere il testo del mostro.  
**La tua Forza è Uguale:** Lancia il dado del Drago. Se colpisce lo spazio centrale, perdi 1 di Salute e risolvi il testo dell'Imboscata del Mostro (se presente)  
**La tua Forza è Minore:** Perdi 1 di Salute e risolvi il testo dell'Imboscata del Mostro (se presente)

«Goblin? Non ci sono Goblin in questa Caverna!»


**Da solo nel Buio III**

Alla fine del tuo turno, invece di pescare e piazzare una tessera Buia, pesca e piazza un numero di tessere Buie pari a al più **grande tra**:

- **Tutti**: Numero di Tessere Cristallo rivelate (incluse quelle Crollate).
- **Unicorno**: il tuo valore di Pace.
- **Ghoul Ripugnante**: il tuo Movimento.
- **Ghoul**: il risultato del tuo dado Attacco scelto.
- **Spettro**: il valore della carta Possessione che hai scelto. Se hai scelto lo *Spettro*, questo è uguale al tuo punteggio **Influenza +1**. Se non hai carte Possessione rimaste, questo è pari al tuo punteggio di **Influenza**.

Durante il Crollo, rimuovi lo stesso numero di tessere. Quando scegli le tessere da far crollare, scegli per prime le tessere Cristallo, quindi quelle Spetto Rinchiuso, quelle Buie ed infine quelle illuminate.

 «L'hai sentito? Aspetta, a chi sto parlando?»




**Fiammata**

Scegli una tessera e lancia il dado del Drago. Rivela tutte le tessere Buie indicate dal dado, tenendo la tessera scelta come centro.

- Il **Cavaliere** può scegliere qualsiasi tessera sulla mappa, una volta per turno (*non usa un Incontro*).
- Una Tribù **Goblin** può scegliere lo spazio dove si trova senza usare un'azione, prima o dopo aver mosso.
- Il **Ladro** può scegliere lo spazio dove si trova spendendo ogni volta 1 cubo Azione.
- Il Ghoul (Ripugnante) può scegliere lo spazio dove si trova, spendendo 1 movimento ogni volta.

(Le tessere rivelate dal Cavaliere valgono Grinta come se lei le avesse rivelate normalmente. Piazza segnalini Evento su ogni tessera Evento rivelata).

 «Che possa essere la tua luce, quando tutto il resto sprofonda nelle tenebre»




**Dimora Affollata**

**Nel gioco con 4 o più giocatori:**  
Se non c'è la Caverna (Spettro), i giocatori piazzano o rimuovono solo 1 tessera alla fine del loro turno (invece di piazzarne 1, rimuoverne 3).

**Nel gioco con 6 o più giocatori:**  
La Caverna (Spettro) pesca segnalini Presagio come se ci fosse un Cristallo in più sulla mappa.


 «Quando il mondo arriva, loro vengono, vengono per costruire un muro fra noi. Noi sappiamo che non vinceranno.»



**Saccheggia Passati**

Alla fine del tuo turno, piazza un Tesoro su una qualsiasi tessera Buia con nulla sopra. Se non ci sono tessere simili, pesca una nuova tessera e piazzala vicino a qualsiasi tessera Buia, quindi piazzaci il Tesoro.

(Se tutte le tessere Buie sono Crollate, piazza il Tesoro su una tessera Illuminata)

 «Sarai sorpreso da cosa puoi trovare in un posto come questo se tieni gli occhi ben aperti.»