

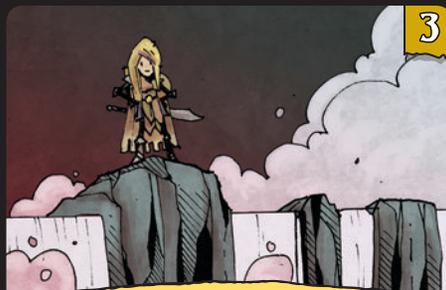


5

Prode

Attacca una Tribù Goblin con Popolazione pari a 3 o maggiore. Se non c'è il giocatore Goblin, risolvi invece 2 tessere Imboscata o carte *Imboscata*, in qualunque combinazione, durante lo stesso turno.

"Beccatevi questo, piccoli vermi!"



3

Intrepida

Rivela questa carta quando sono state rivelate 10 o più tessere della Caverna. (Le tessere Terreno non contano)

"Quiiii... drago, drago, dragooo..."



4

Audace

Attacca una Tribù Goblin con un Mostro, attacca il Drago con successo oppure attacca e uccidi il Ladro.

"Non ho fatto tutta questa strada per morire nell'oscurità!"



4

Impavida

Rivela una tessera con sopra una Tribù Goblin, poi attacca la Tribù durante lo stesso Incontro. Se non c'è il giocatore Goblin, risolvi invece una tessera Imboscata o una carta *Imboscata*, attaccando un Mostro senza perdere Salute. (Puoi pescare un Mostro invece di combattere i Goblin Normali o Tosti)

"Non ho bisogno di vederti per poterti abbattere!"



3

Scaltra

Tenta di raccogliere un segnalino Gemma di Drago. Se non c'è il giocatore Drago, raccogli 2 segnalini Tesoro durante lo stesso turno.

"Bene, bene... cos'abbiamo qui...?"



4

Carica di Tesori

Rivela questa carta quando hai almeno due carte Tesoro a faccia in su.

"Come dico sempre, non puoi mai sapere quale ninnolo ci sia tra te ed una dolorosa, orribile morte."



6

Avventurosa

Affronta 3 Incontri, ognuno su una tessera diversa, durante lo stesso turno.

"E' tutto qui ciò che sai fare?"

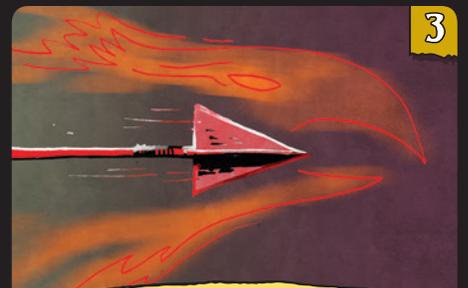


4

Svelta

Muoviti di 7 o più tessere diverse durante lo stesso turno.

"La miglior difesa è l'attacco, ma quando non funziona, SCAPPA!"

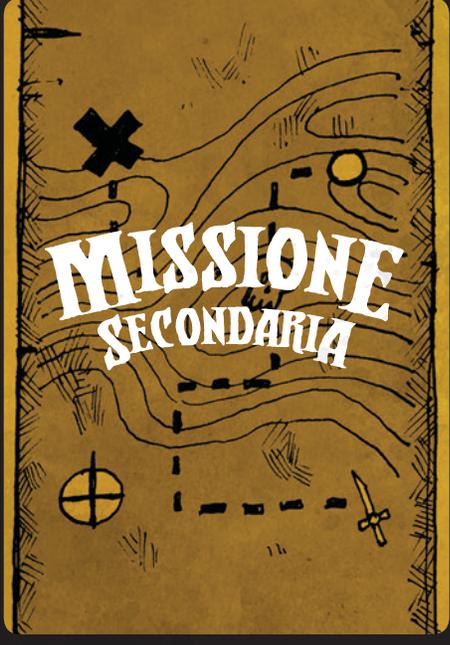
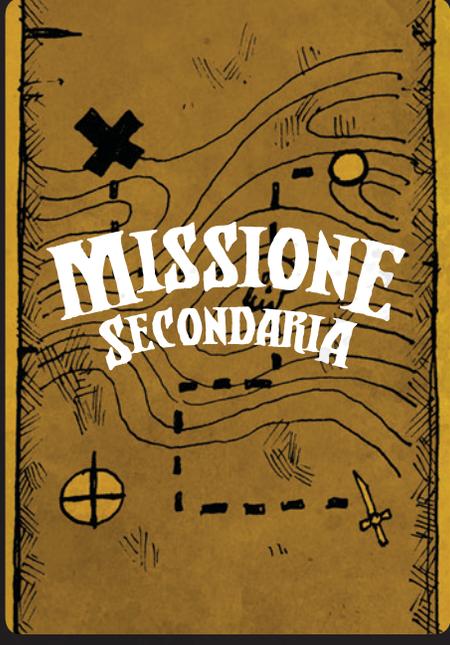
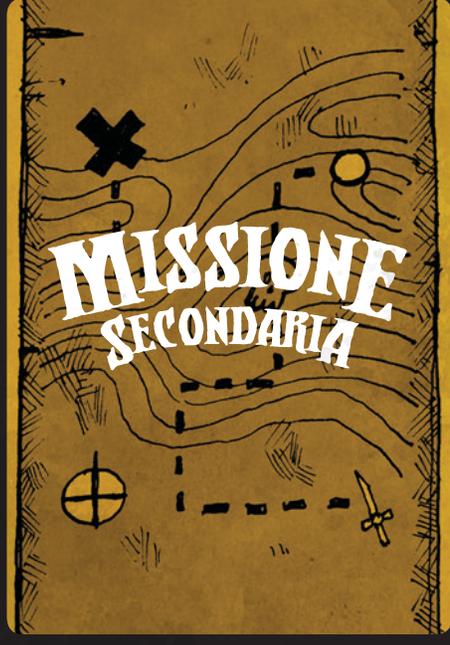
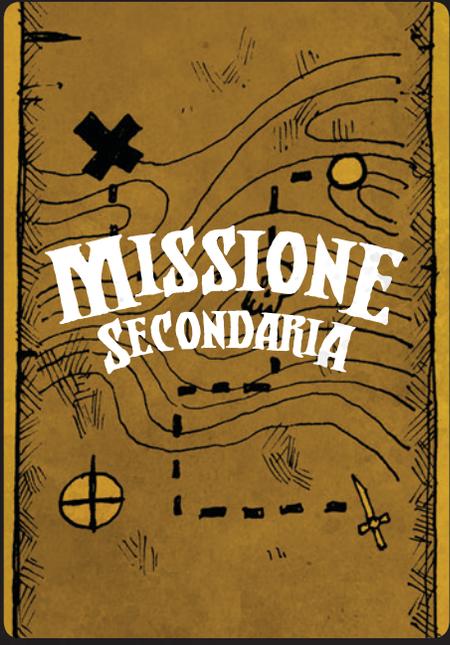
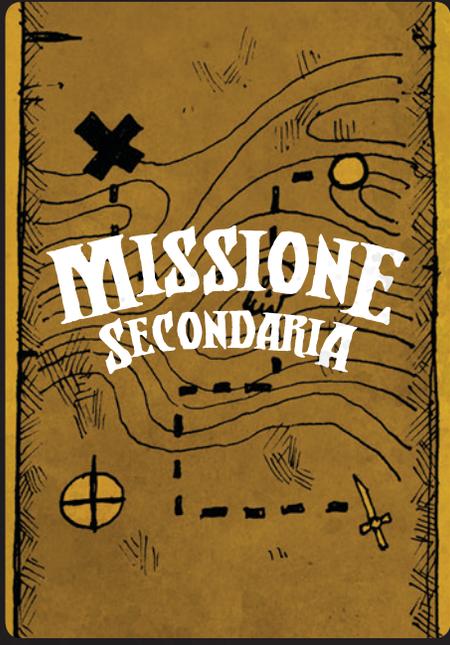
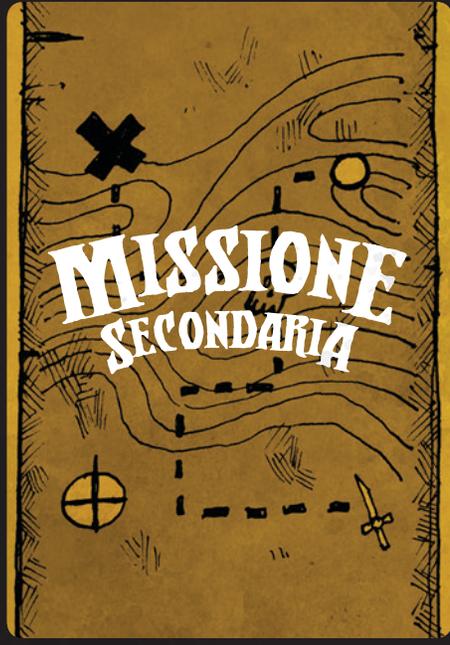
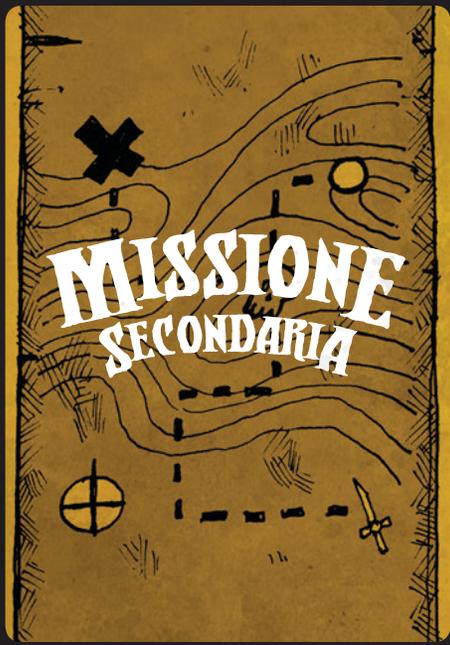
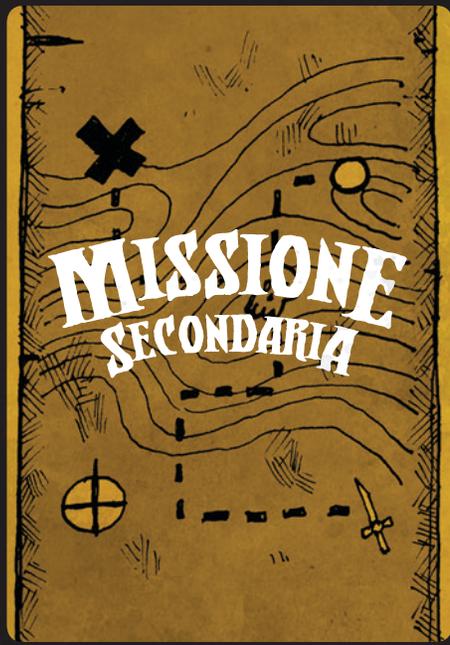


3

Occhio di Falco

Colpisci un altro giocatore con l'Arco o l'Arco Incantato.

"Beccato!"



4



Tenace

Rivela questa carta quando 3 Cristalli sono stati frantumati.

"Tre andati, ancora due..."



Rana Domestica

Quando la Popolazione di questa Tribù raggiunge 4 unità, ignora ogni altro disco Goblin eventualmente da aggiungere. (Questa Tribù non causa sovrappopolazione) Inoltre il Malessere non riduce la Forza della Tribù.

IMBOSCATA - Forza: 2.

"Unisciti alla nostra tribù, abbiamo una mascotte!"



Orco

La Forza di questa Tribù è aumentata di 1.

IMBOSCATA - Forza: 4. Devi spostarti su una tessera adiacente, non occupata e non Buia. Poi metti il segnalino Mostro dell'Orco sulla tessera che ha causato l'imboscata, con a fianco questa carta. Devi attaccare e sconfiggere l'Orco per poter entrare di nuovo su questa tessera.

"TEMPO DI DISTRUZIONE?"



Troll

La Forza di questa Tribù è aumentata di 1.

IMBOSCATA - Forza: 4. Se non è ancora in gioco, piazza la tessera Canyon (anche se non stai usando le tessere Terreno). Poi metti il segnalino Mostro del Troll sullo spazio del ponte, con a fianco questa carta. Devi attaccare e sconfiggere il Troll per poter attraversare il Canyon.

"Chi è che sfregaglia sul mio ponte?"



Golem

Questa Tribù può attraversare i muri.

IMBOSCATA - Forza: 3. Metti questa carta a faccia in su sulla tua plancia giocatore. Per il resto della partita, ogni utilizzo della Mappa Antica richiede 2 cubetti Eroe anziché 1.

"...O...B...B...E...D...L...S...C...O..."



Gnomo

Quando questa Tribù effettua l'azione Rivelare, puoi mettere la sua pedina su una tessera Buia con qualunque simbolo Tribù.

Dopo che questa Tribù ha razziato un segnalino Tesoro o Gemma di Drago, puoi collocare la sua pedina su una tessera Buia non occupata con qualunque simbolo Tribù.

IMBOSCATA - Forza: 3. Scarta una carta Tesoro a caso.

"Tanto astuto quanto infido, diceva sempre il nonno!"



Fuoco Fatuo

Quando questa Tribù viene attivata, ma prima di compiere un'azione, puoi spostare il Cavaliere fino a 3 tessere di distanza in qualunque direzione. Puoi farlo solo se il Cavaliere è visibile dalla Tribù e solo una volta per turno.

IMBOSCATA - Ignora la Forza; lancia sempre il dado per colpire.

"...ricordati di me...da questa parte...
...puoi vedermi...?...avanti, ti mostrerò io..."



Scarabei Luminosi

Quando questa Tribù si disperde, perde una Popolazione in meno. Quando questa Tribù perde Popolazione a causa di altri effetti, ogni scartare questa carta per perdere una Popolazione in meno.

IMBOSCATA - Forza: 3. Metti questa carta a faccia in su accanto al mazzo dei Mostri. Aggiungi +1 di Forza al prossimo Mostro pescato, poi scarta questa carta.

clk-clk *skitter*

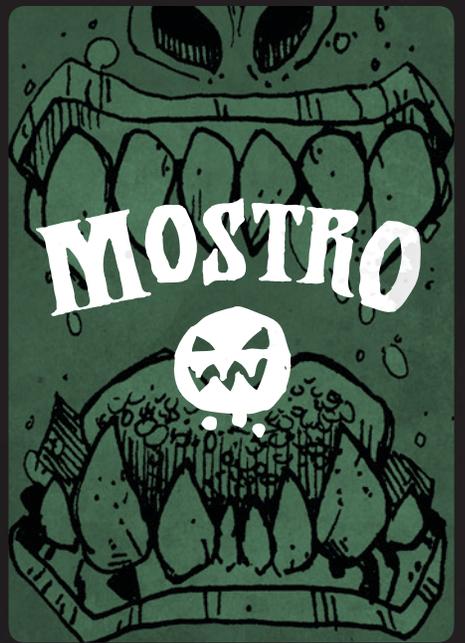
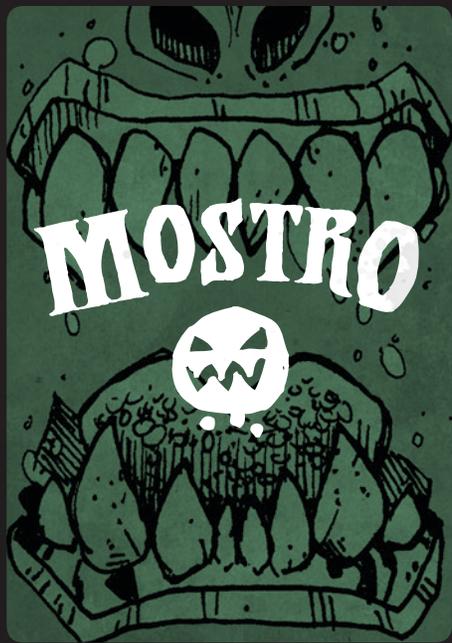
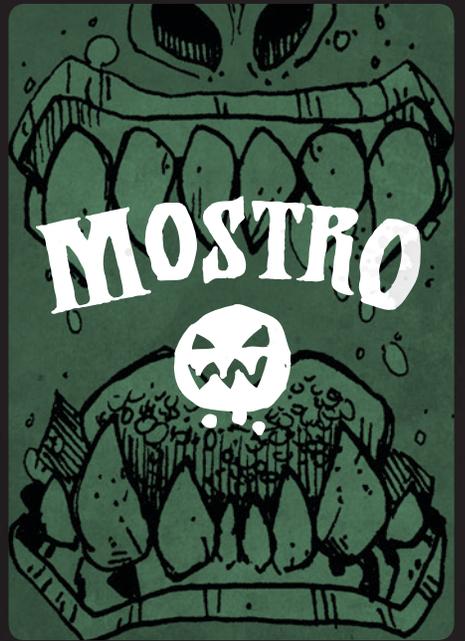
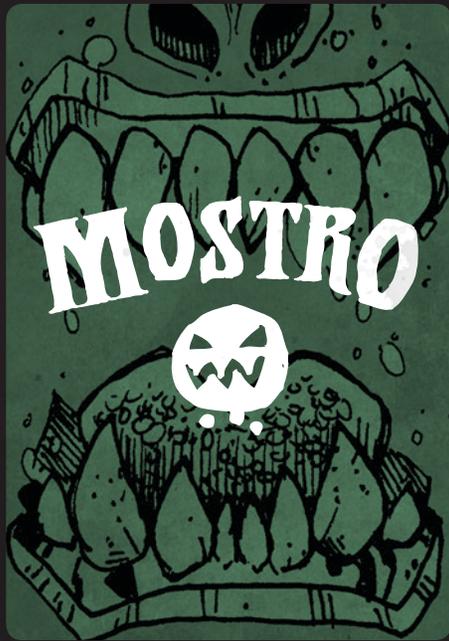
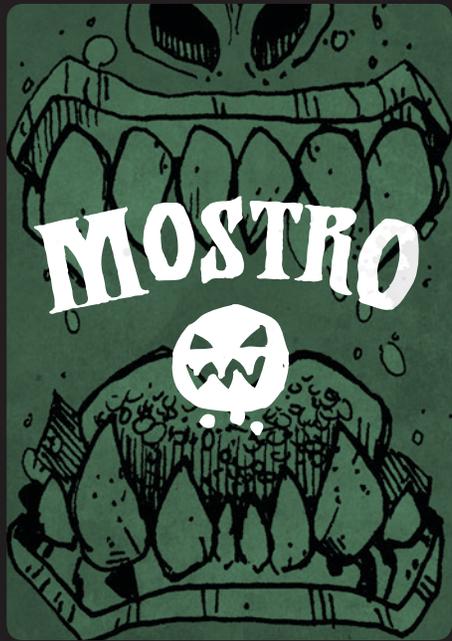
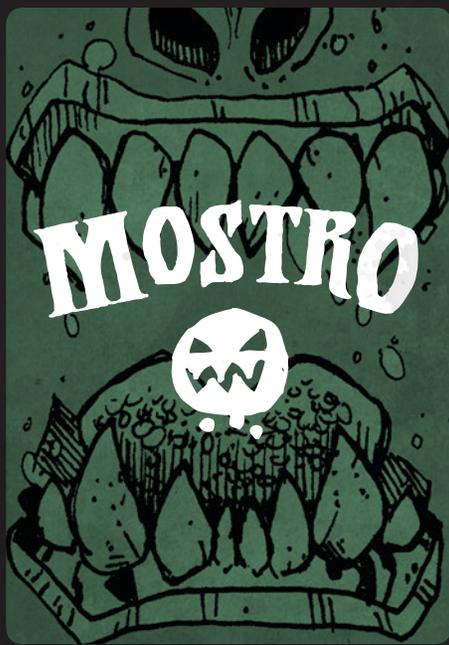
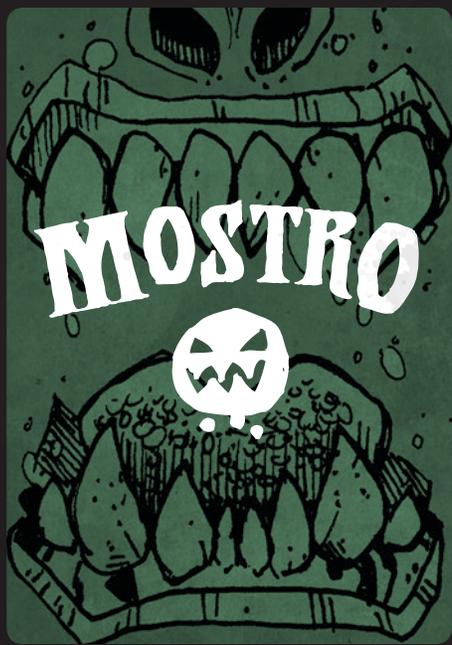


Verme del Sottomondo

Quando attivi questa Tribù, durante il suo movimento puoi spostarla una volta sola in diagonale fino a 2 tessere di distanza, ignorando tutte le tessere ed i muri nel mezzo.

IMBOSCATA - Forza: 2. Muoviti diagonalmente sulla tessera Buia più vicina (collocane una se necessario) e rivelala come parte dello stesso Incontro.

"Camminzola senza ritmo, e non attirerassi il verme."





Blob

Se questa Tribù usa l'azione Attaccare contro il Cavaliere, questi perde anche 5 punti Coraggio.

IMBOSCATA - Forza: 3. Perdi 5 punti Coraggio.

"Gluuuurrrgghh..."



Gigante di Fiamme

La Forza di questa Tribù è aumentata di 1.

IMBOSCATA - Forza: 4. Se la tua Forza è 3 o inferiore, la tua Salute si riduce di 1 punto in più.

"Ucci, ucci, sento odor di cavalierucci."



Tunnel Segreti

Durante questo turno, quando una Tribù rivelata esegue soltanto il movimento, puoi spostare la sua pedina su una qualunque tessera Buia non occupata, anziché seguire le normali regole.

"Vieni perdiqua, furtivesco."



Crollo

Collassa un numero di tessere pari alla Popolazione della Tribù dell'Occhio. Le tessere collassate non possono contenere pedine di altri giocatori o segnalini Cristallo.

"Ooops!"



Veleno

Quando una Tribù usa l'azione Attacco contro il Cavaliere, questi deve anche posare un suo cubetto Eroe sulla tessera Ingresso. Se però la Forza della Tribù è maggiore di quella del Cavaliere di 2 o più, il Cavaliere deve posare due cubetti Eroe anziché uno. I cubetti possono essere recuperati se, durante il movimento, il Cavaliere passa sulla tessera Ingresso.

"E' una ricetta di famiglia d'altrotampo."



Capo

In caso di sovrappopolazione, puoi evitare di disperdere una Tribù.

"Vieninseguimi, mia Goblinschiera! Ci condurrò all'ordipranzo e alla gloriosa pennica!"



Rubino Goblin

Metti questa carta a faccia in su sul tavolo.

-1 di Percezione (tutte le Tribù)

Una volta per turno, subito dopo aver pescato una carta Guerra, Mostro o Segreti, puoi scartare e ripescare una carta. Scarta il *Rubino Goblin* quando la Popolazione di una qualunque Tribù scende a 0.

"Non è la cosa più brilloccosa che hai mai visto?"



Furia Cieca

Scegli una Tribù. Durante questo turno si può muovere sulle tessere Illuminate senza perdere Popolazione.

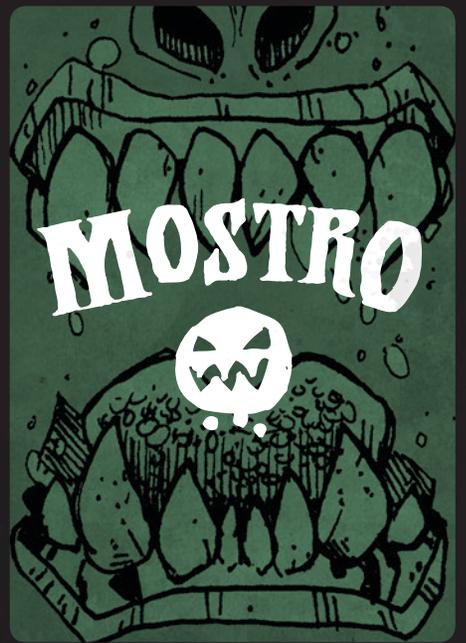
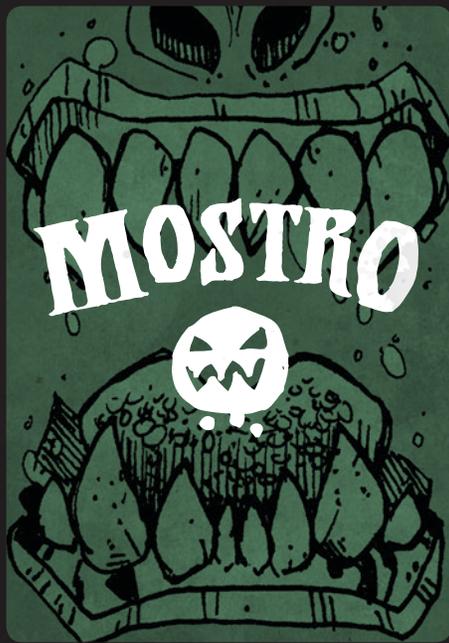
"Non c'è niente che fa cacastrizzare come la luce!"



Bombarolo

Scegli una Tribù. Durante questo turno ottiene +2 di Forza. Se usa l'azione Attaccare durante il turno, riduci la sua Popolazione a 0 dopo averne risolto gli effetti.

"Mi piace quando fa ticticticticticBOOM."





Maledizione

Scegli un giocatore da maledire.
Per ogni effetto indicato qui sotto, X è pari alla Popolazione della Tribù dell'Occhio.

Cavaliere: perde X punti Coraggio

Drago: scarta X carte Potere (a sua scelta)

Caverna: scarta X segnalini Presagio (a sua scelta)

Ladro: la sua Furtività è ridotta di X fino al prossimo turno dei Goblin

"Bolli, bolli e... dai, bolli ancora."



Trappola

Metti questa carta a faccia in su sul tavolo.

Quando una Tribù è attaccata, ottiene +1 di Forza e +1 di Percezione fino alla risoluzione degli effetti dell'attacco; poi scarta questa carta.

Quando una Tribù è bersaglio di un potere del Drago, puoi scartare questa carta per ignorarne gli effetti.

"Oh NO, il CAVALIERE granspavento sta arrivando! Cheffaremo noi cacastrizzosi Gobbini indifesi?"



Nasecondigli

Una Tribù nascosta può usare l'azione Attaccare contro il Cavaliere se questi si trova su una tessera Imboscata o una tessera adiacente. (Durante questa azione non si applicano gli effetti delle carte Mostro o di altre carte Segreti)

"Shhhilenzio! E' ora di un po' di strisciamento."



Artiglio



"Krraaaaarrrrr!!"



Artiglio



"Rrraaagghhh!!"



Artiglio



"Hooaaaaarrrrrggghhh!!"



Artiglio



"Mmmrrrrrrrrgggghh!!"



Artiglio



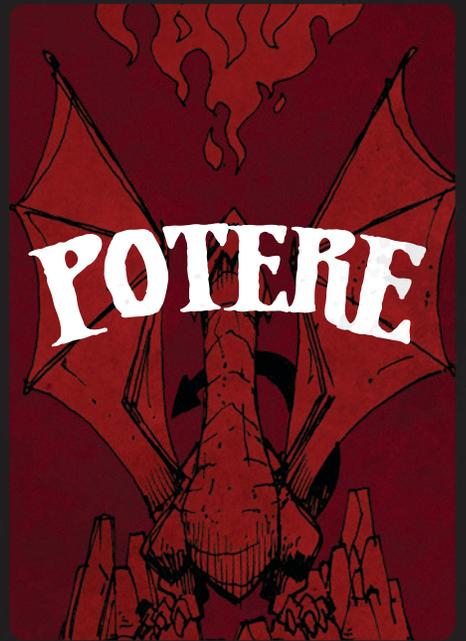
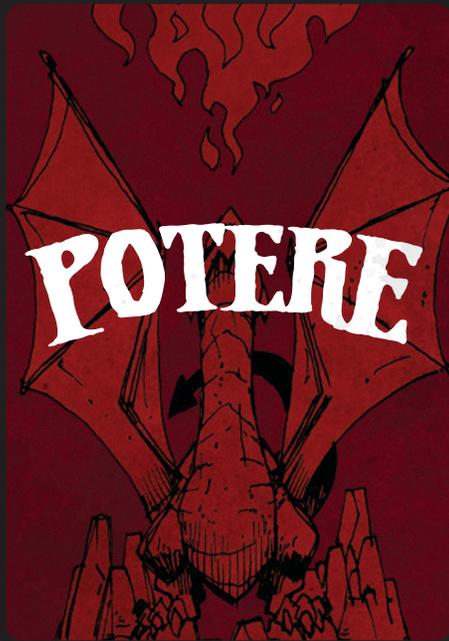
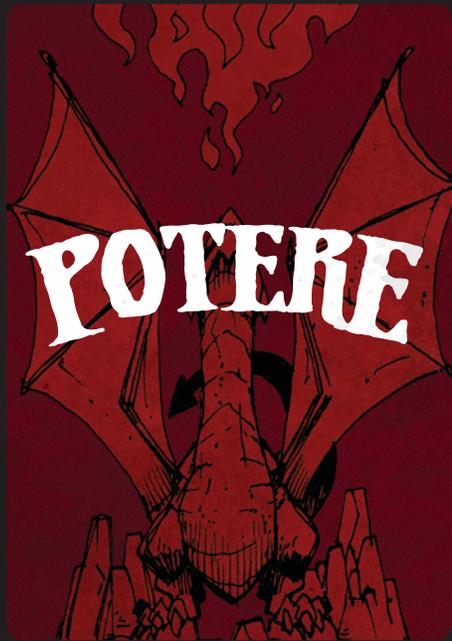
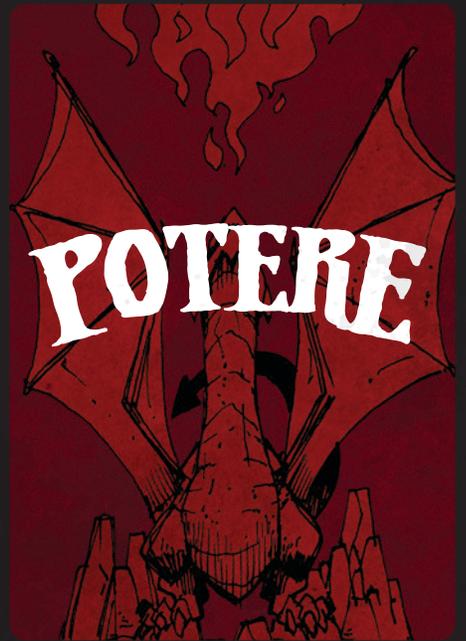
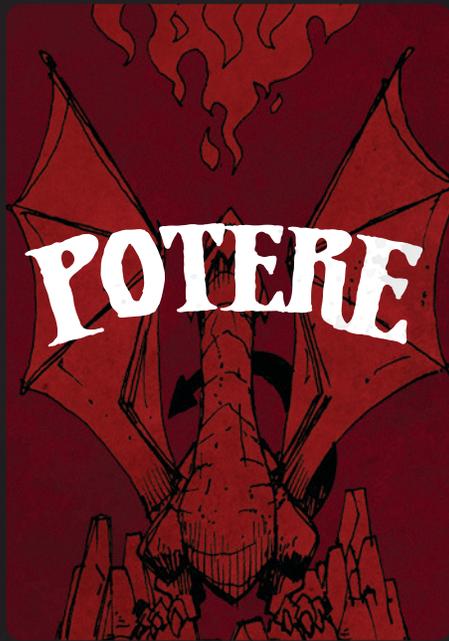
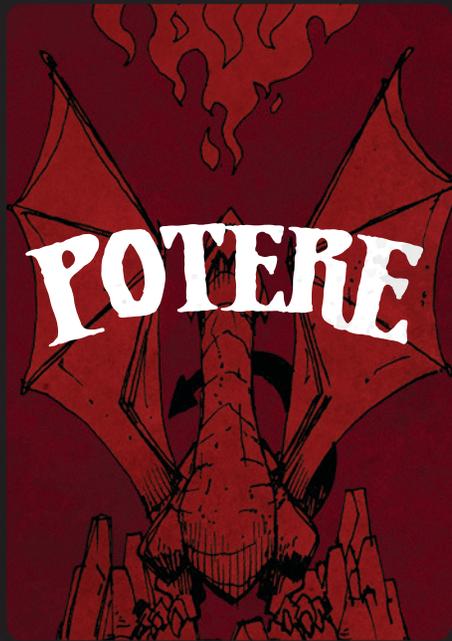
"Rrrraaaaoooooowwwrrrr!!"



Artiglio



"WwrrRAaarrrraarrraar!!"

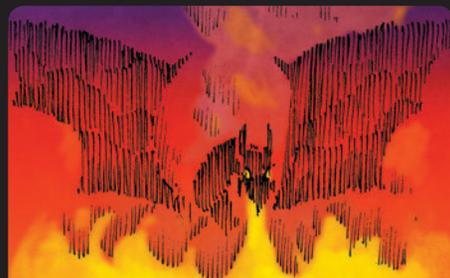




Fiamma



"HissssSSSSsSSsss..."



Fiamma



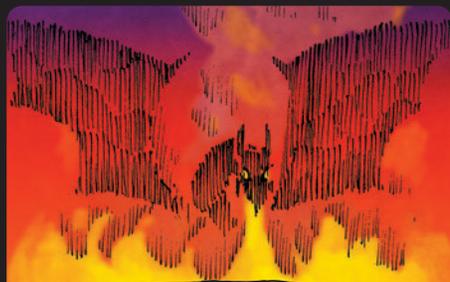
"Sshhsaasasss..."



Fiamma



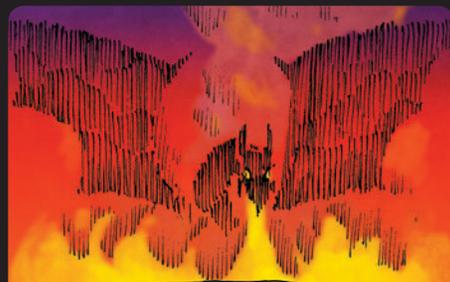
"Sssrrreeessskk..."



Fiamma



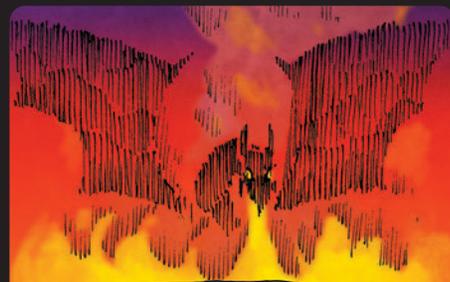
"Sshhhrraaaaagggghh..."



Fiamma



"Khrrraarrggghh..."



Fiamma



"Shhhssshhshtsssss..."



Ala



"Kraka-KA!!"



Ala



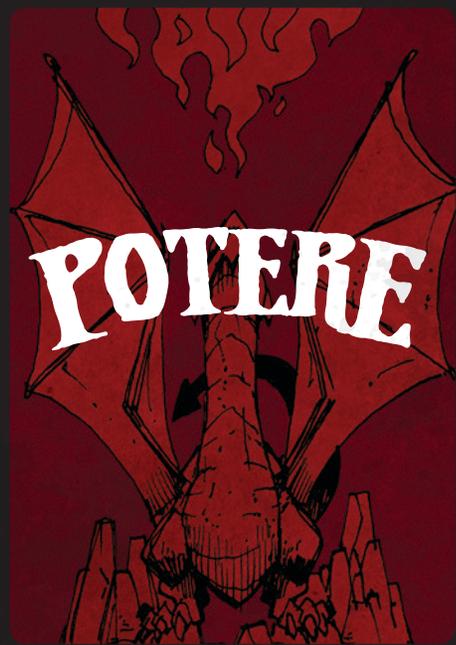
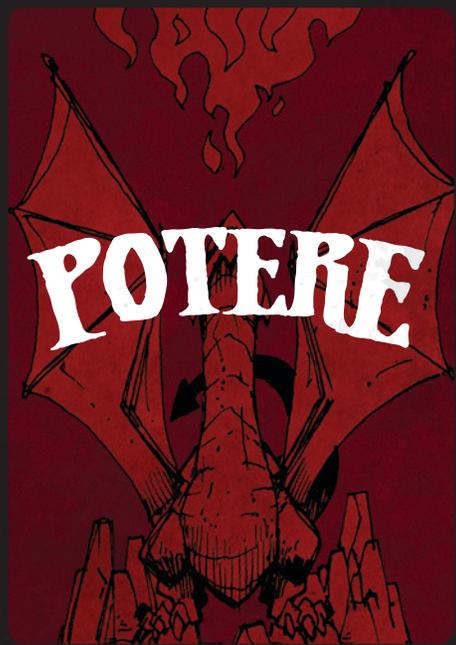
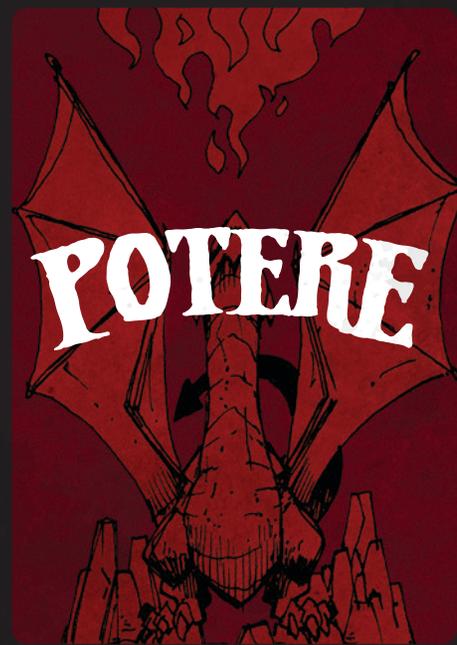
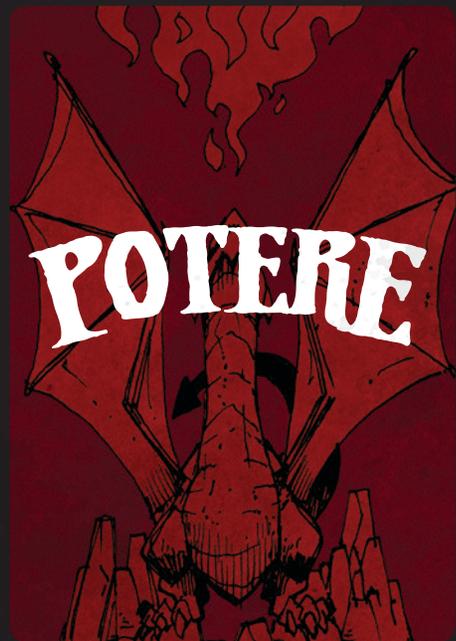
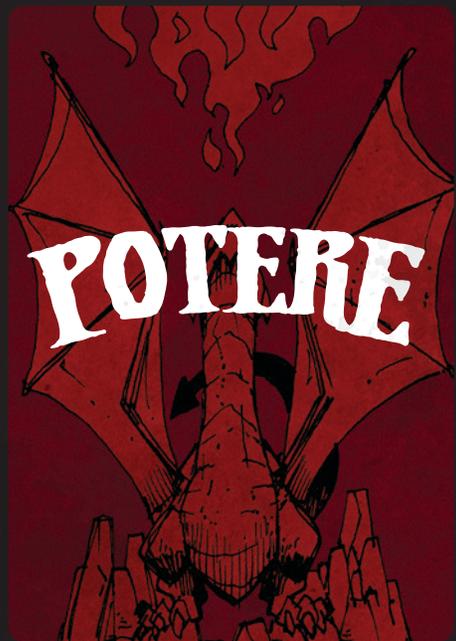
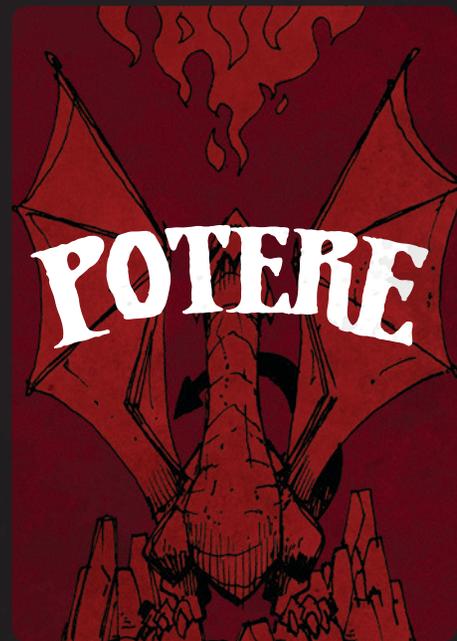
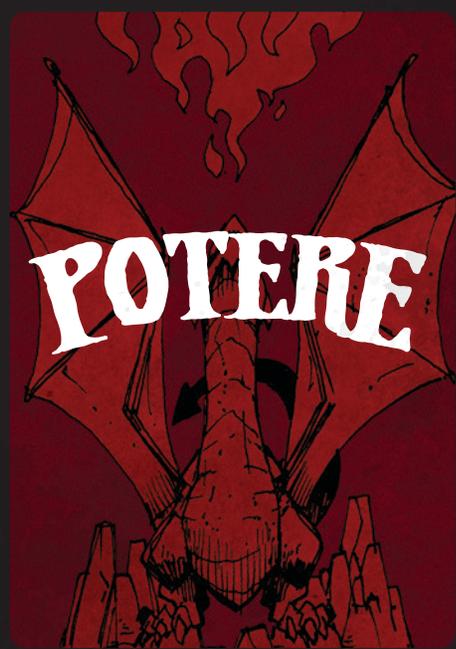
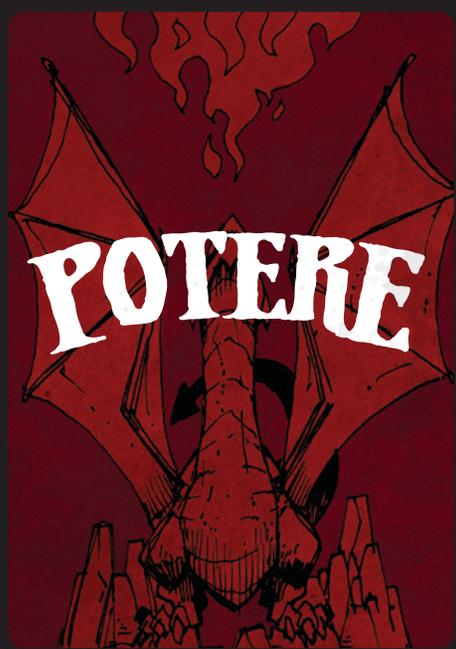
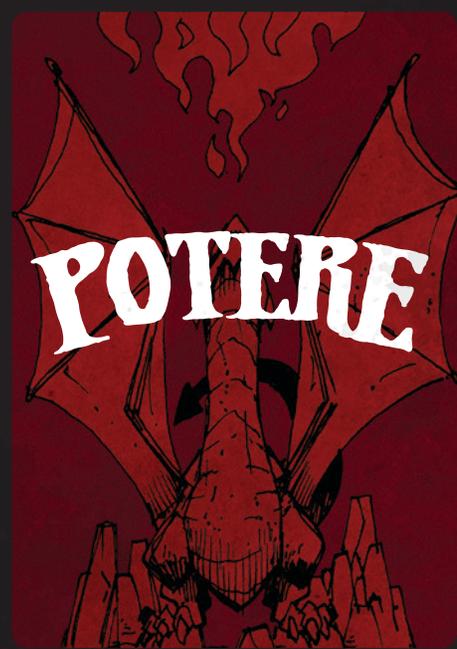
"MmnrroOOWK!!"



Ala



"GrreeeoOOOORRGH!!"





Ala



"A-a-a-a-aARK!"



Ala



"Keeaaa!"



Ala



"GRA-gra-GRAKK!!"



Giavellotto

Quando usato, il tuo prossimo attacco può colpire il Drago sottoterra senza usare la Bomba; inoltre ottieni +1 di Forza per quell'attacco. Rimuovi il Giavellotto dal gioco dopo averne risolto gli effetti. (Non richiede un cubetto Eroe per essere usato. Non può essere usato nello stesso turno della Bomba)

L'arma preferita di Jodar il Mancino, creduta persa per sempre quando Jodar la lanciò a 12 miglia di distanza per scommessa.



Spada Elfica

+1 di Percezione.
+1 di Forza solo nel tuo turno.

Sembra essere molto antica.



Ascia Possente

+1 di Forza solo nel tuo turno. Quando attacchi il Drago, puoi scartare il cubetto Eroe posto su questa carta per ridurre la sua Salute di 1 punto in più. (Non può essere usata con la Bomba. Metti il cubetto Eroe nello spazio Cubetti Eroe Scartati della tua plancia giocatore)

Incisa con simboli occulti di grande potere. E pesante, stranamente pesante...



Kit per Pozioni

Scarta il cubetto Eroe posto su questa carta e rimuovi la carta dal gioco per recuperare 2 punti Salute. (Metti il cubetto Eroe nello spazio Cubetti Eroe Scartati della tua plancia giocatore)

Contiene ricette per unguenti curativi, per il Cocktail della Caverna di Cristallo e per la zuppa di noodle di lucertola.



Stivali Eroici

+4 di Movimento.

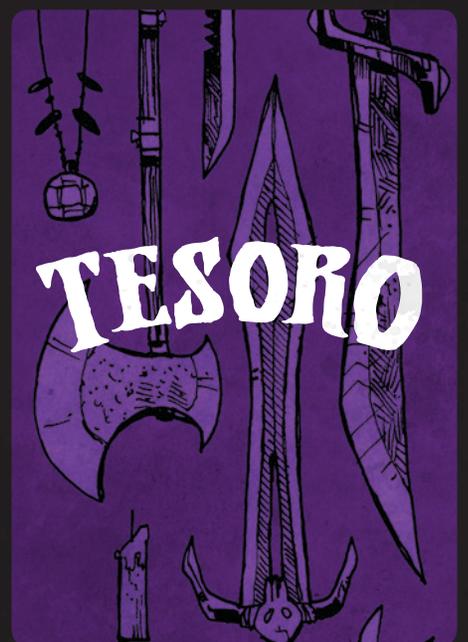
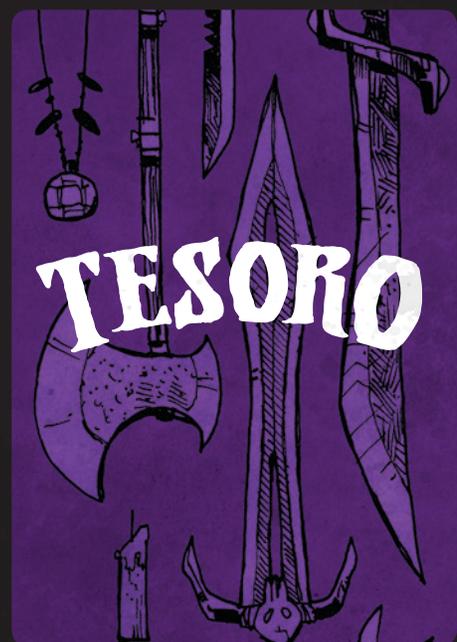
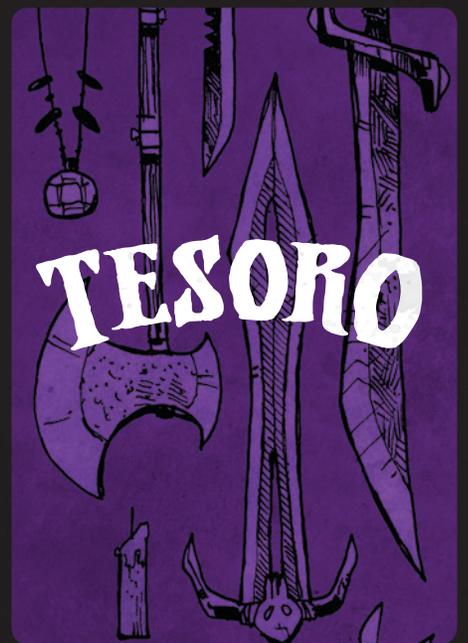
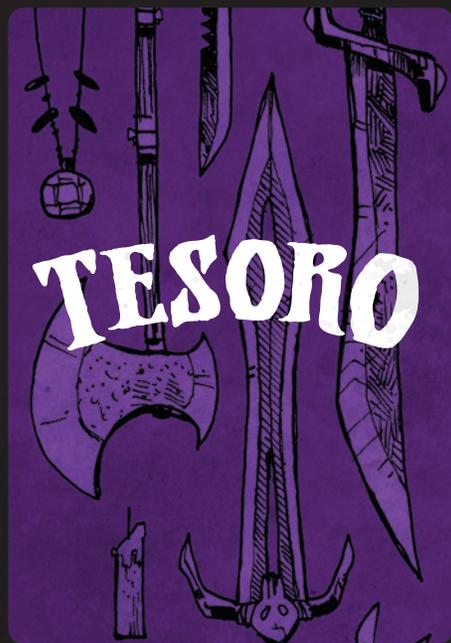
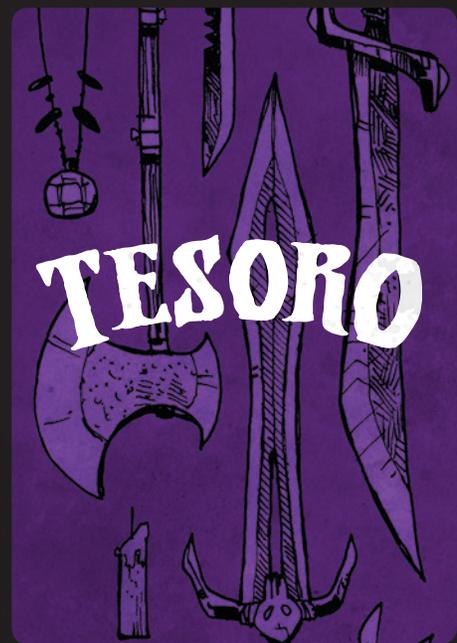
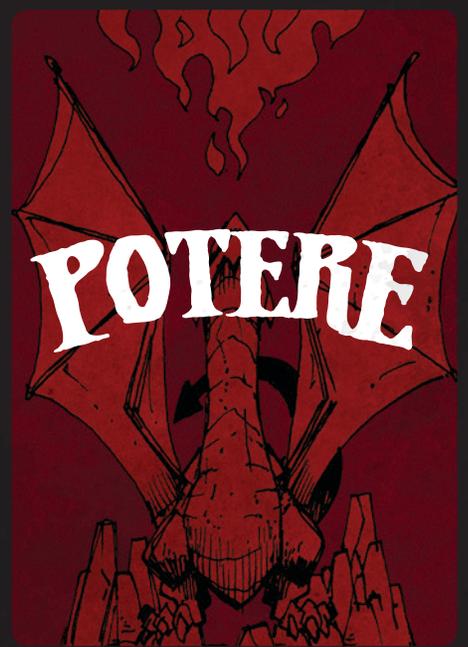
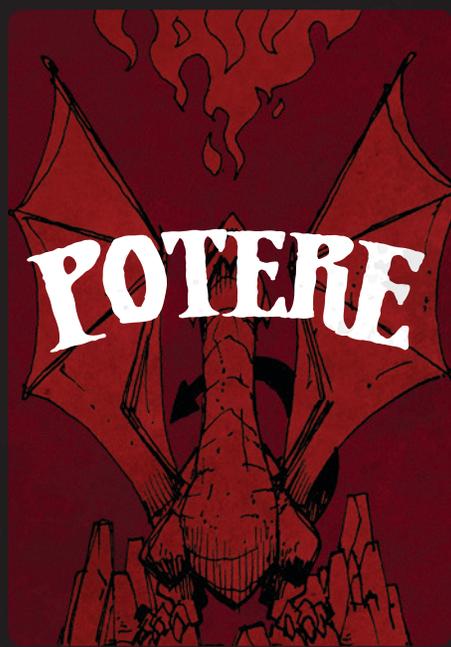
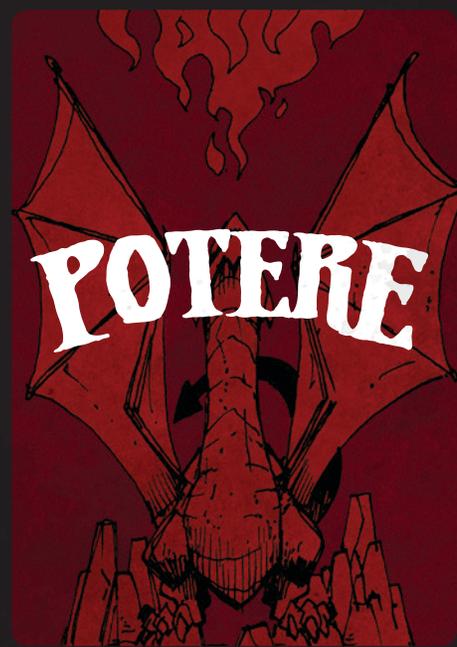
Calen la Svelta indossava questi stivali. Sembra che ora il mistero della sua scomparsa sia risolto...



Lanterna delle Fate

+1 di Movimento.
+1 di Percezione.

Non sembra una buona idea lasciarle andare. Sai come sono le fate.





Areo Incantato

Colpisci il Drago o il Ladro fino a 5 tessere di distanza in linea retta, anche se il Drago è sottoterra o ci sono muri o tessere Buie tra te ed il bersaglio. Il Drago sceglie e scarta un numero di carte Potere pari alla tua Forza -1 (max: 3). Il Ladro viene ucciso se la tua Percezione è maggiore della sua Furtività.
(Può essere usato prima, durante o dopo il movimento)

Fatto con le ossa di una qualche creatura antica. Stranamente caldo al tatto.



Imbosecata



Una crepa tranquilla, fatta per stare in agguato.



Imbosecata



Un angolo buio, ideale per strisciare.



Imbosecata



Un grosso masso, perfetto per appostarsi.



Imbosecata



Una cengia nell'ombra, ottima per muoversi furtivamente.



Luce

Il Cavaliere può scartare un cubetto Eroe per recuperare 2 punti Salute.
(Metti il cubetto Eroe nello spazio Cubetti Eroe Scartati della tua plancia giocatore)

Un raggio di sole dal mondo in superficie.



Punto d'Osservazione

Rivela tutte le tessere Buie attorno al Cavaliere.
(Le tessere rivelate valgono Coraggio come se fossero stare rivelate normalmente. Metti un segnalino Evento su tutte le tessere Evento rivelate)

Un affioramento elevato, con una visuale nitida e lontana.



Aria Fresca

Il Cavaliere può spendere un cubetto Eroe per recuperare 1 punto Salute. Riprende il cubetto al suo prossimo turno.

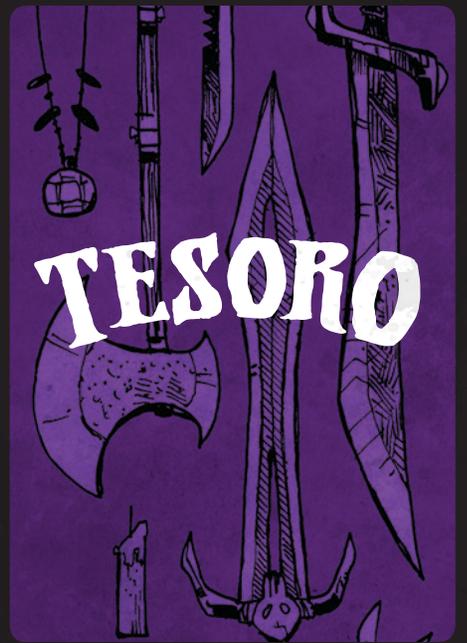
Una brezza, che odora di aria di primavera e cose che crescono.



Acqua Fresca

Il Cavaliere può spendere un cubetto Eroe per recuperare 1 punto Salute. Riprende il cubetto al suo prossimo turno.

Un ruscello d'acqua limpida, fresca e pura.





Pane di Grotta

Il Cavaliere recupera un cubetto Eroe dallo spazio Cubetti Eroe Scartati sulla sua plancia giocatore.
(Se non sono presenti cubetti, il Cavaliere può prenderlo dallo spazio col numero più alto sul suo tracciato del Coraggio)

Qualche razione di un vecchio esploratore, stranamente intatta e rincuorante.



Ratti

Il Cavaliere perde 2 punti Coraggio.

Sei morsicata da un grosso e viscido ratto.



Ratti

Il Cavaliere perde 2 punti Coraggio.

Sei morsicata da un grosso e viscido ratto.



Ratti

Il Cavaliere perde 2 punti Coraggio.

Sei morsicata da un grosso e viscido ratto.



Profondo e Oscuro

La Caverna pesca 2 segnalini Presagio. Se non c'è il giocatore Caverna, il Cavaliere ottiene una carta Tesoro.

Un labirinto di passaggi piccoli e tortuosi, tutti uguali tra loro.



Profondo e Oscuro

La Caverna pesca 2 segnalini Presagio. Se non c'è il giocatore Caverna, il Cavaliere ottiene una carta Tesoro.

Un piccolo labirinto di tortuosi passaggi, tutti diversi tra loro.



Profondo e Oscuro

La Caverna pesca 2 segnalini Presagio. Se non c'è il giocatore Caverna, il Cavaliere ottiene una carta Tesoro.

Un piccolo e tortuoso labirinto di passaggi, tutti uguali tra loro.



Solo nell'Oscurezza

Al termine del tuo turno, invece di pescare e piazzare 1 tessera Buia, pesca e piazza un numero di tessere Buie pari al **valore più grande** tra i seguenti:
TUTTI: il numero di tessere Cristallo rivelate (incluse le tessere già collassate).
Cavaliere: il numero di cubetti Eroe che hai assegnato o hai disponibili da assegnare.

Goblin: la Popolazione della tua Tribù più numerosa.

Drago: la tua statistica Spirito.

Ladro: la tua statistica Movimento.

Se il Collasso è cominciato, calcola il numero di tessere da rimuovere allo stesso modo. Quando scegli quelle da rimuovere, segui la regola normale ma parti sempre dalle tessere Cristallo, poi quelle Buie, ed infine quelle illuminate.

"E' tranquillo qui. Un po' troppo tranquillo..."



Drago di Cenere

Il Drago riceve +1 di Corazza (max: 4). Le Tribù Goblin possono usare l'azione Attaccare contro il Drago: riduci la Salute del Drago di 1 punto, riduci la Furia dei Goblin di 1 punto e disperdi la Tribù attaccante.

"Vieni, vieni. Noi sa dove dorme il saporito dragomostro!"



Bagliore

Scegli uno spazio e lancia il dado del Drago. Rivela tutte le tessere Buie indicate dal dado, facendo centro sullo spazio scelto.

Il **Cavaliere** può puntare a qualunque spazio sulla mappa una volta per turno (senza utilizzare un **Incontro**). Le tessere rivelate valgono punti Coraggio come se le avesse rivelate normalmente.

Una **Tribù Goblin** può puntare allo spazio su cui si trova, prima o dopo il suo movimento (senza utilizzare un'azione).

Il **Ladro** può puntare allo spazio su cui si trova, spendendo 1 cubetto Azione ogni volta.

(Colloca sempre i segnalini Evento sulle tessere Evento rivelate)

"Possa essere per te una luce, quando su tutto il resto scende l'oscurità."

Infestazione di Goblin

Quando devi risolvere una tessera Imboscata o una carta Evento Imboscata, risolvi l'attacco confrontando la tua Forza con la Forza di chi ti ha teso l'Imboscata come indicato qui sotto. (Puoi aggiungere cubetti Ero e alla tua Forza prima di risolvere l'attacco)

A. **Goblin Normali** - Forza: 2

B. **Goblin Tosti** - Forza: 3

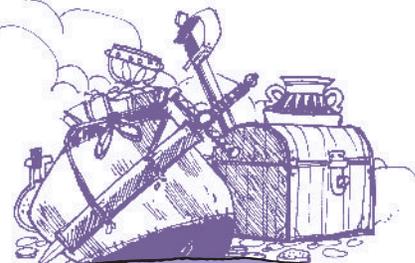
C. **Mostri** - Pesca un Mostro; vedi IMBOSCATA

La tua Forza è superiore: non perdi Salute; non risolvere il testo della carta Mostro.

Le Forze si equivalgono: lancia il dado del Drago; se indica la tessera centrale, perdi 1 punto Salute e risolvi il testo IMBOSCATA della carta Mostro.

La tua Forza è inferiore: perdi 1 punto Salute e risolvi il testo IMBOSCATA della carta Mostro.

"Goblin? Non ci sono Goblin in questa caverna!"



Antichi Bottini

Alla fine del tuo turno, piazza un segnalino Tesoro su una tessera Buia che non contenga già altri componenti. Se non è presente una tessera simile, pesca una nuova tessera e collocala accanto ad un'altra tessera Buia, poi piazza un segnalino Tesoro sulla nuova tessera. (Se tutte le tessere Buie sono collassate, piazza il segnalino su una tessera Illuminata)

"Se terrai gli occhi aperti, resterai sorpreso da ciò che puoi trovare in posti come questo."



Lady



7 6

Il Drago parte da 7 punti Salute. Se non c'è il Drago, devi frantumare 6 Cristalli; frantumare un Cristallo richiede Forza pari a 4 anziché 3.

DIFFICOLTA': ESPERTO



Baronessa



6

Il Drago parte da 6 punti Salute. Se non c'è il Drago, devi frantumare 6 Cristalli.

DIFFICOLTA': DIFFICILE



Cavaliere

Il Drago parte da 5 punti Salute. Se non c'è il Drago, devi frantumare 5 Cristalli.

DIFFICOLTA': NORMALE



Scudiero

Il Drago parte da 4 punti Salute. Se non c'è il Drago, devi frantumare 4 Cristalli.

DIFFICOLTA': FACILE



Novizia

Il Drago parte da 3 punti Salute. Se non c'è il Drago, devi frantumare 4 Cristalli; frantumare un Cristallo richiede Forza pari 2 anziché 3.

DIFFICOLTA': MOLTO FACILE



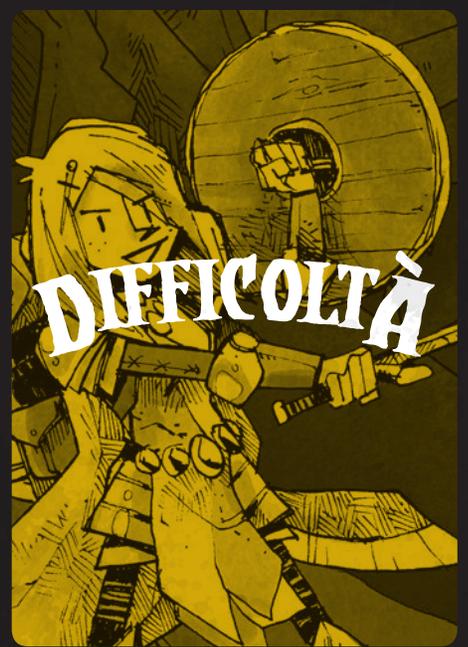
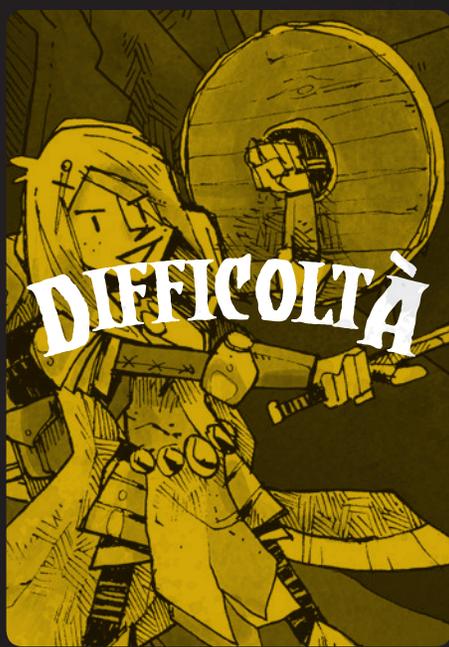
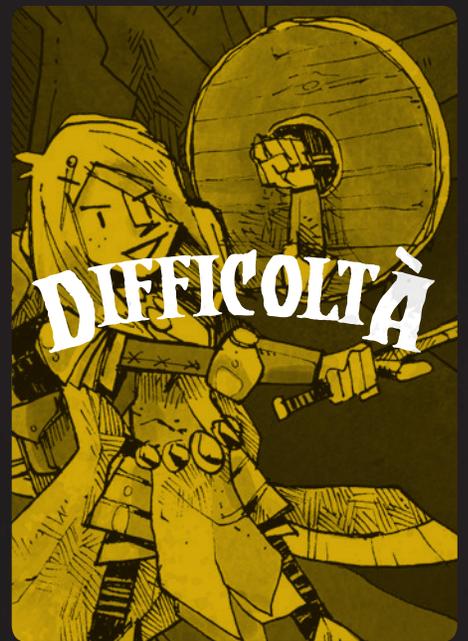
Condottiero



9 8

Il Cavaliere parte da 9 punti Salute.

DIFFICOLTA': ESPERTO





Signore



8

Il Cavaliere parte da 8 punti Salute.

DIFFICOLTA': DIFFICILE



Capotribù

Il Cavaliere parte da 7 punti Salute.

DIFFICOLTA': NORMALE



Capo

Il Cavaliere parte da 6 punti Salute.

DIFFICOLTA': FACILE



Canaglia

Il Cavaliere parte da 5 punti Salute.

DIFFICOLTA': MOLTO FACILE



Drago Antico

Per risvegliarti devi avere 13 cubetti sul tracciato Risveglio e devi aver usato il tuo potere Strillo in tre diversi turni.

DIFFICOLTA': ESPERTO



Drago Anziano

Per risvegliarti devi avere 13 cubetti sul tracciato Risveglio.

DIFFICOLTA': DIFFICILE



Drago

Per risvegliarti devi avere 11 cubetti sul tracciato Risveglio.

DIFFICOLTA': NORMALE



Giovane Drago

Per risvegliarti devi avere 9 cubetti sul tracciato Risveglio.

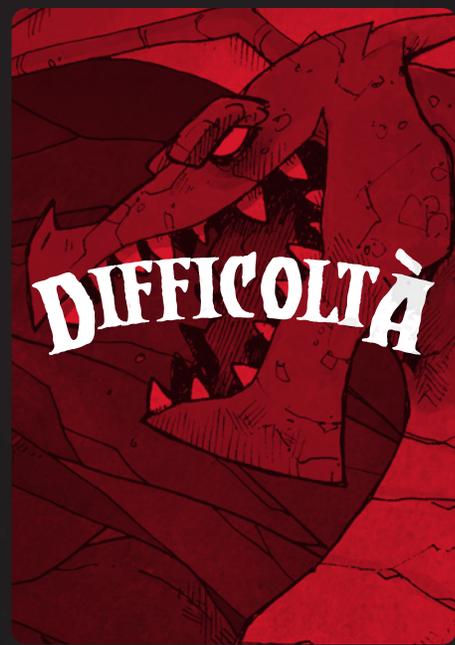
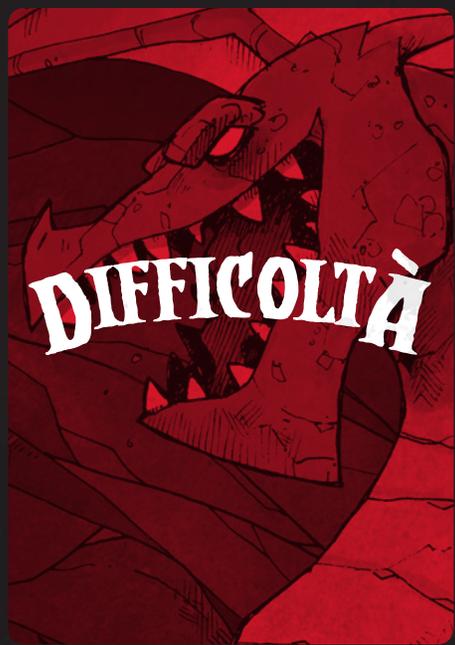
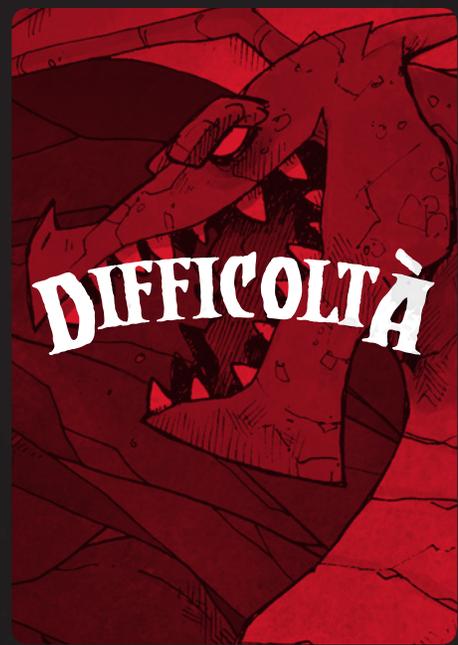
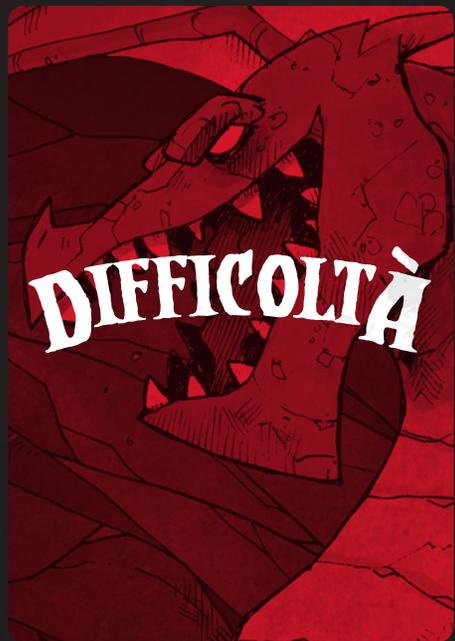
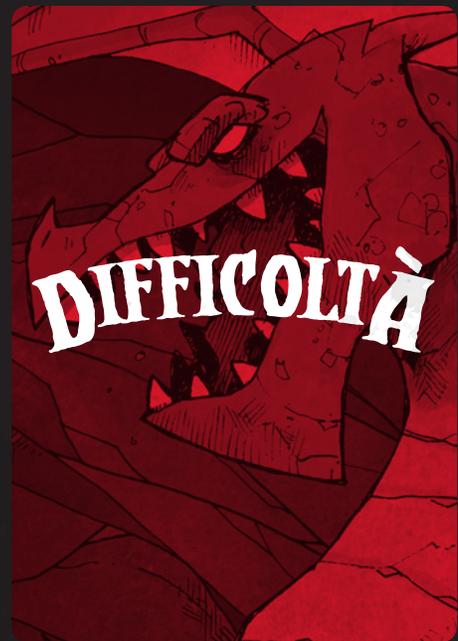
DIFFICOLTA': FACILE



Cucciolo

Per risvegliarti devi avere 7 cubetti sul tracciato Risveglio.

DIFFICOLTA': MOLTO FACILE





Caverna Imponente

Colloca 8 segnalini Disprezzo accanto alla tua plancia. Finché ci sono segnalini, quando usi il presagio Disprezzo puoi ignorarne gli effetti per rimuovere invece un segnalino.

La Caverna crolla quando vengono rimosse 5 tessere Cristallo e tutti i segnalini Disprezzo.

DIFFICOLTA': ESPERTO



Gran Caverna

Colloca 4 segnalini Disprezzo accanto alla tua plancia. Finché ci sono segnalini, quando usi il presagio Disprezzo puoi ignorarne gli effetti per rimuovere invece un segnalino.

La Caverna crolla quando vengono rimosse 5 tessere Cristallo e tutti i segnalini Disprezzo.

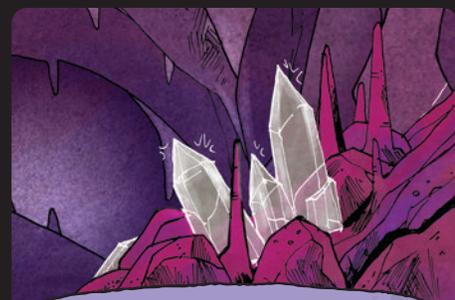
DIFFICOLTA': DIFFICILE



Caverna

La Caverna crolla quando vengono rimosse 5 tessere Cristallo.

DIFFICOLTA': NORMALE

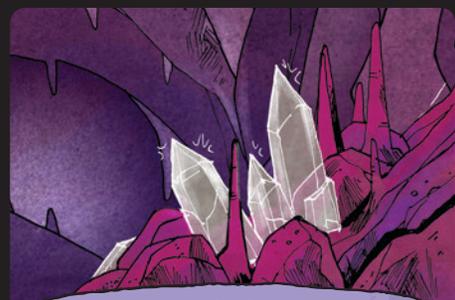


Canale di Sfogo

Rimuovi 1 tessera per tipo durante la preparazione del gioco.

La Caverna crolla quando vengono rimosse 4 tessere Cristallo.

DIFFICOLTA': FACILE



Tunnel di Lava

Rimuovi 2 tessere per tipo durante la preparazione del gioco.

La Caverna crolla quando vengono rimosse 3 tessere Cristallo.

DIFFICOLTA': MOLTO FACILE



Invasore

Devi mettere al sicuro 8 segnalini Tesoro. Non mettere i primi due sugli spazi Miglioria.

DIFFICOLTA': ESPERTO



Predatore

Devi mettere al sicuro 7 segnalini Tesoro. Non mettere il primo su uno spazio Miglioria.

DIFFICOLTA': DIFFICILE



Ladro

Devi mettere al sicuro 6 segnalini Tesoro.

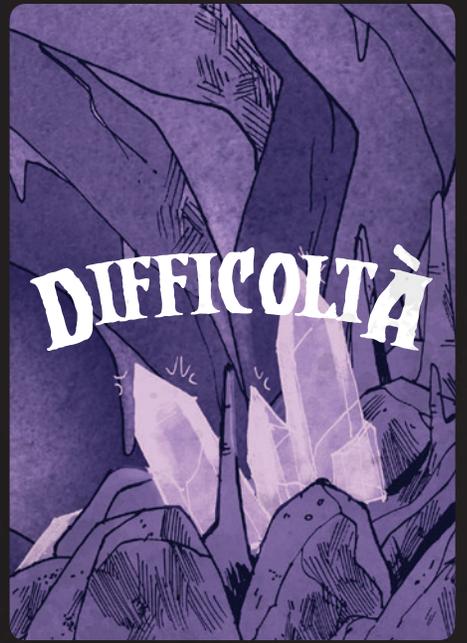
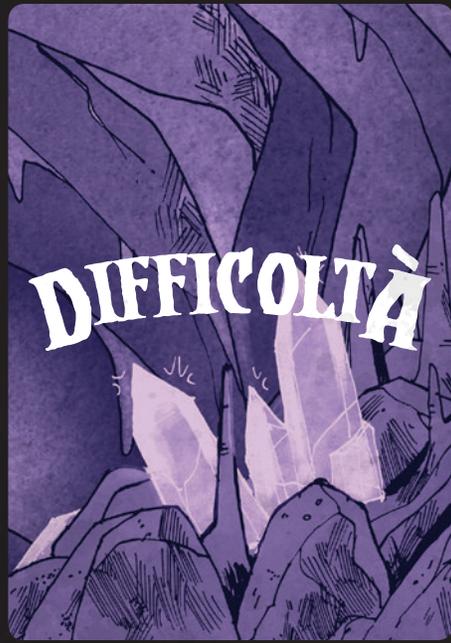
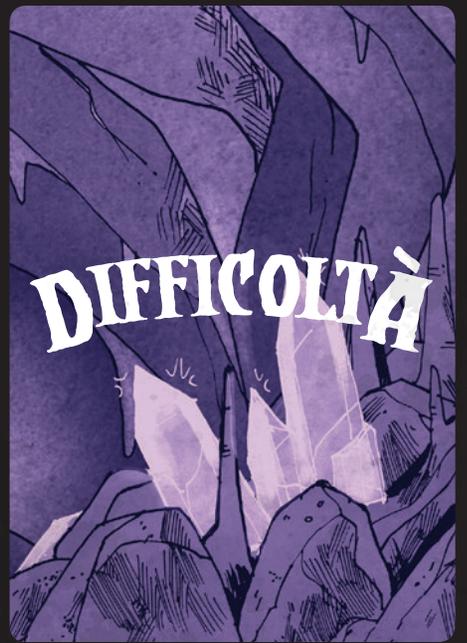
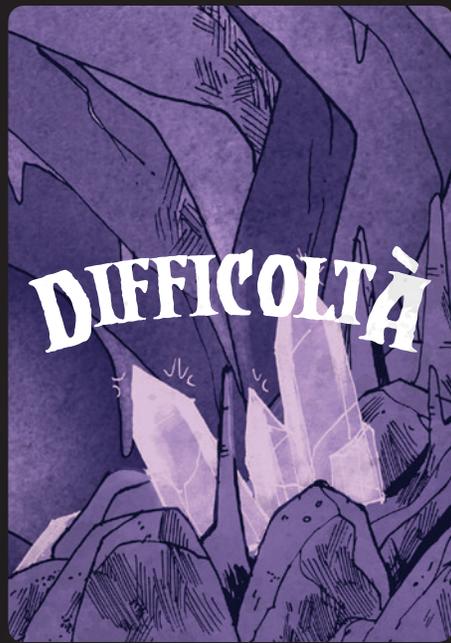
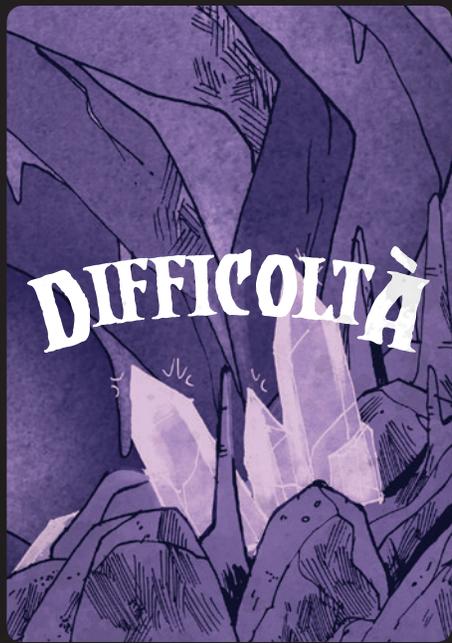
DIFFICOLTA': NORMALE



Ladruncolo

Devi mettere al sicuro 5 segnalini Tesoro.

DIFFICOLTA': FACILE





Brigante

Devi mettere al sicuro
4 segnalini Tesoro.

DIFFICOLTA': MOLTO FACILE

Brama

3

2

1

1 0

"Siamo straffamati!
Quand'è ora del riempiancia?"

Ripicca

2

1

2

0 1

"Facciamo un po' di zuffaguai."

Consumzione

1

3

2

1 0

"Tutt'avanti, alla gloriosa pennica!"

Desolazione

1

2

2

1 1

"Spargiparola — siamo a
zuffacaccia di cavaliere fresco!"

Devastazione

2

1

3

0 1

"Arriviamo, rapidosi e spaventevoli."

Rovina

2

2

1

1 0

"Sveltinfretta, vai-vai-vai con la cacciazzuffa!"

Odio

2

2

2

0 0

"No, TU somigli a un mangia-foglie
faccia d'elfo, tu elfoso BABY ELFO!"

Terrore

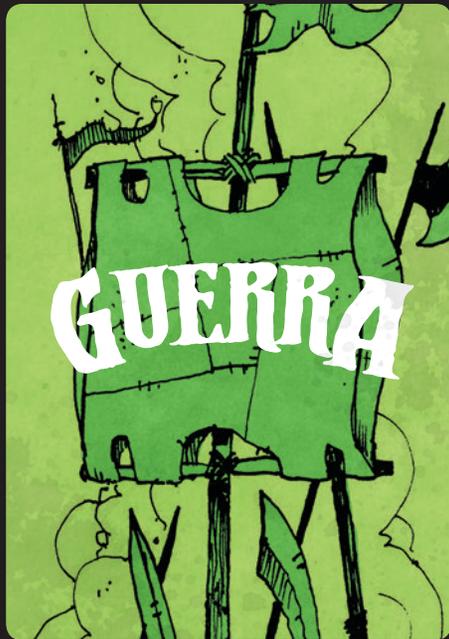
1

1

1

1 2

"Cos'è questo suono? In puntadipiedi vai giù nel
cunicolo buiopauroso e dai un'occhiata solosoletto."



Disperazione



0



0



0



3

+1 Furia



3

"Questi tunnelicoli sono nostri — solo i balenghi vengono qui"

Tormento



1



1



1



0

+1 Furia



0

"Oh, cosa darei per una scodella di zuppa di lucertola come faceva la mia tris-bis-goblinmammavola"



La Caverna si Espande...

Nel suo turno, la Caverna aggiunge 1 tessera alla mappa.

Se non c'è il giocatore Caverna, ogni giocatore colloca 1 tessera al termine del proprio turno.

Capovolgì questa carta quando l'ultima tessera della Caverna è stata piazzata. Il Collasso inizia nel suo turno successivo.

"Le leggende narrano che questa caverna si estende all'infinito. Nessuno ha mai provato il contrario."

La Caverna Collassa!

Nel suo turno, la Caverna rimuove 3 tessere dalla mappa.

Se non c'è il giocatore Caverna, ogni giocatore rimuove 3 tessere al termine del proprio turno.

Se 5 tessere Cristallo vengono rimosse, la Caverna vince e tutti gli altri giocatori perdono.

Rimuovi prima le tessere che toccano solo 1 altra tessera, poi quelle che toccano solo 2 altre tessere.

La tessera Ingresso non può mai essere rimossa.

Se un qualunque segnalino si trova sulla tessera da rimuovere, restituisilo alla riserva del giocatore a cui appartiene.

*I segnalini Cristallo rimossi dalle tessere che collassano non contano per **nessuna** condizione di vittoria.*

*Per maggiori informazioni, vedi il paragrafo **Il Collasso** a pagina 4 del manuale*

“Signore, è possibile che questa caverna non sia del tutto stabile...”





Guanto d'Argento

+1 di Forza solo nel tuo turno.

Se attacchi una Tribù Goblin, il giocatore scarta 1 carta Segreti. Se attacchi il Drago con successo, questi scarta 1 carta Potere. Se frantumi un Cristallo, la Caverna scarta un segnalino Presagio. Se uccidi il Ladro, guadagna 2 punti Coraggio extra.



Scintillante, eh? Vuoi vederlo da vicino?



Tesoro Nascosto

Se tieni questa carta, rivelala immediatamente.

Quando passi sulla tessera Ingresso, ottieni 8 punti Coraggio; poi rimuovi questa carta dal gioco. Se il Ladro ti borseggia, deve prendere questa carta ed il suo livello di Bottino Perso sale immediatamente a 3.



Immense ricchezze possono essere tue!

