

4



**Audace**

Attacca una Tribù Goblin con un Mostro, successivamente attacca il Drago o attacca ed uccidi il Ladro.

«Non sono giunta fino a qui per morire nell'oscurità!»

5

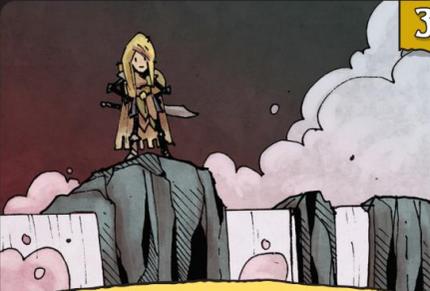


**Coraggiosa**

Attacca una Tribù Goblin con una Popolazione di 3 o maggiore. Se non c'è il giocatore Goblin, risolvi 2 tessere Imboscata o carte *Imboscata*, in qualsiasi combinazione, durante un turno.

«Venite a prendermi, piccoli insetti!»

3



**Intrepida**

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

«Quiiiii Drago, drago, dragoo...»

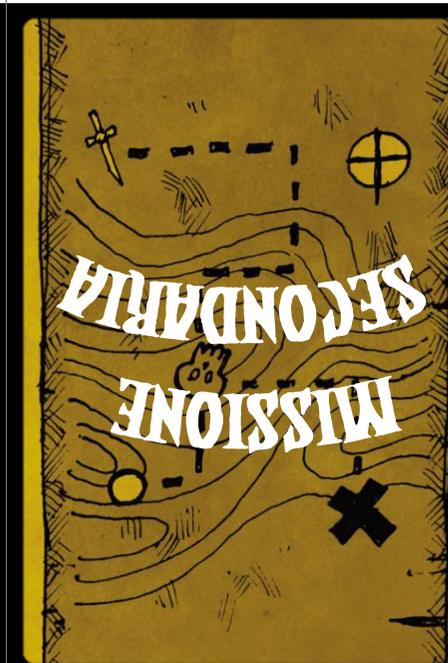
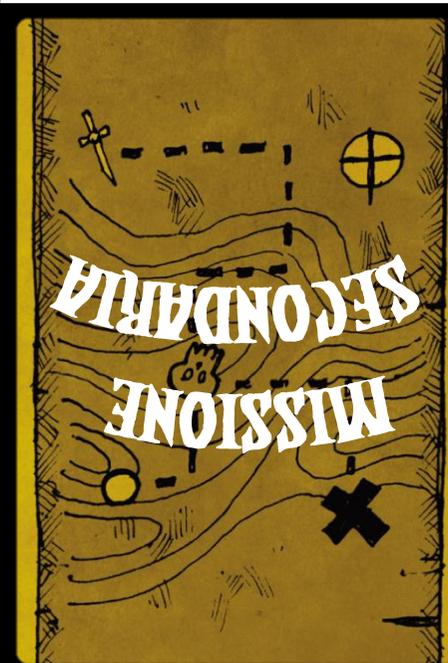
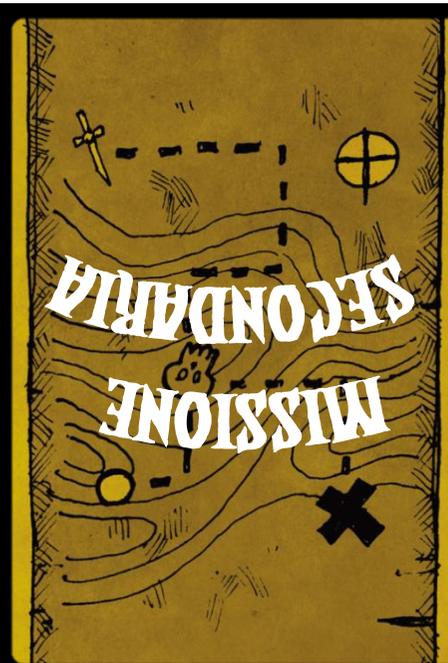
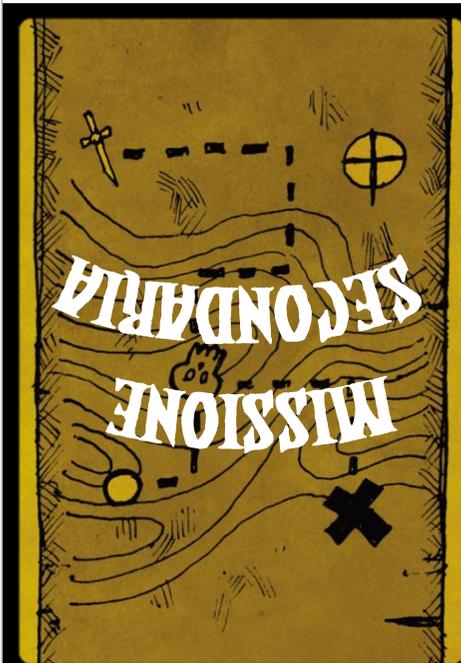
4



**Ostinata**

Rivela questa carta quando 3 Cristalli sono stati distrutti.

«Tre distrutti, ne mancano due...»



4



**Senza paura**

Rivela una tessera Buia con sopra una Tribù Goblin, quindi attacca la Tribù nello stesso Incontro. Se non c'è il giocatore Goblin, risolvi una tessera Imboscata o una carta *Imboscata*, attaccando un Mostro e senza perdere Salute. (Puoi pescare un Mostro invece di combattere Goblin Normali o Robusti.

«Non ho bisogno di vederti per colpirti!»

3



**Scaltra**

Cerca di recuperare una Gemma del Drago. Se non c'è il giocatore Drago, recupera 2 gettoni Tesoro durante 1 turno.

«Bene, bene, cos'abbiamo qui...?»

4



**Adorna**

Rivela questa carta quando hai almeno 2 carte Tesoro a faccia in su.

«Come dico sempre: Non sai mai quale gingillo stia tra te e una fiera, dolorosa morte»

X

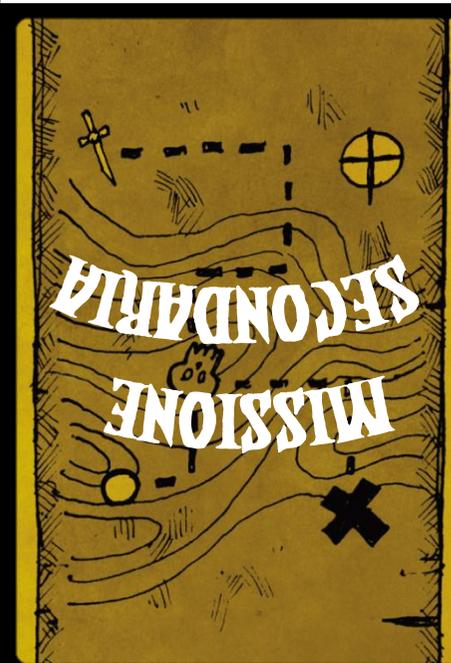
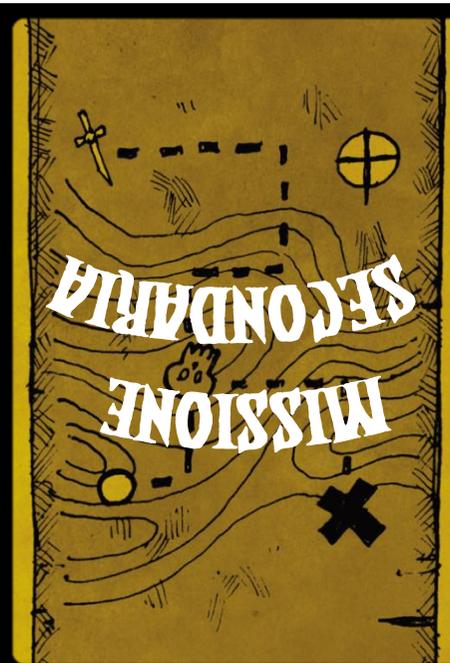
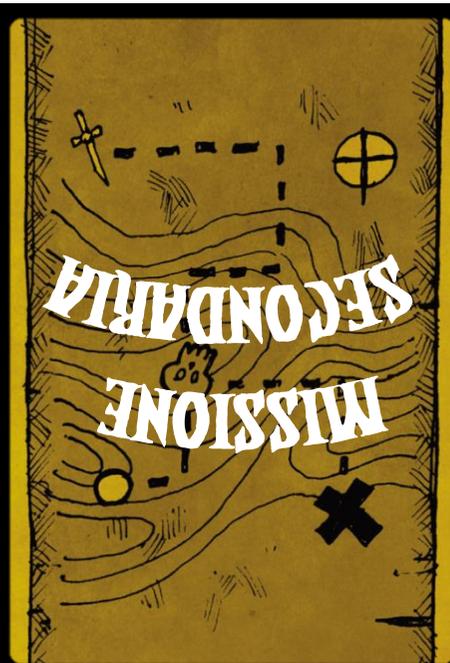
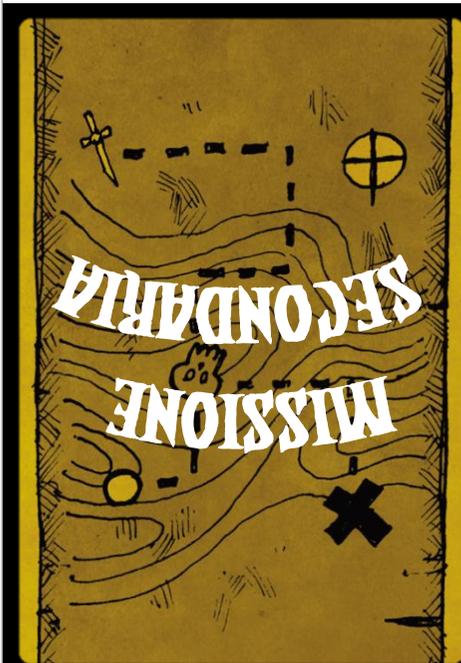


**Preparata**

Rivela questa carta quando Termini il tuo turno con cubi Eroe inutilizzati. Guadagni 1 di Grinta per ogni cubo inutilizzato.

«Whew, ho bisogno di una pausa!3... 2... 1... ok, pausa finita. Si ricomincia»

CARD CONCEPT: EMILY WYNN



6



**Avventurosa**

Affronta 3 Incontri, ognuno in uno spazio diverso, durante 1 turno.

«E' tutto quello che sai fare?»

4

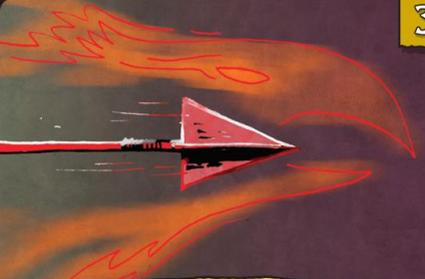


**Rapida**

Muoviti di 7 o più spazi differenti durante 1 turno.

«La miglior difesa è un buon attacco, ma quando non funziona. SCAPPA!»

3

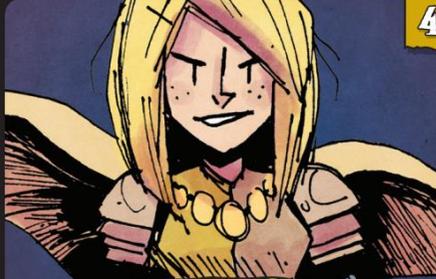


**Occhio d'Aquila**

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

«Preso!»

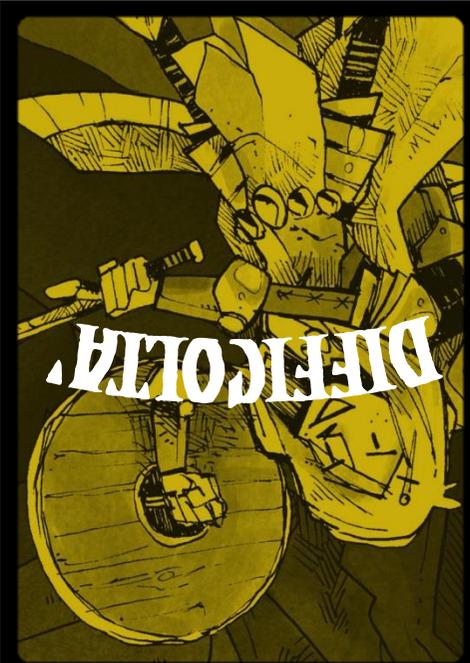
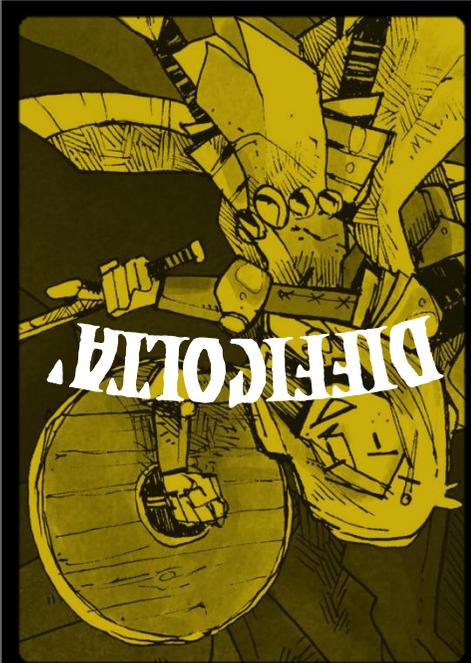
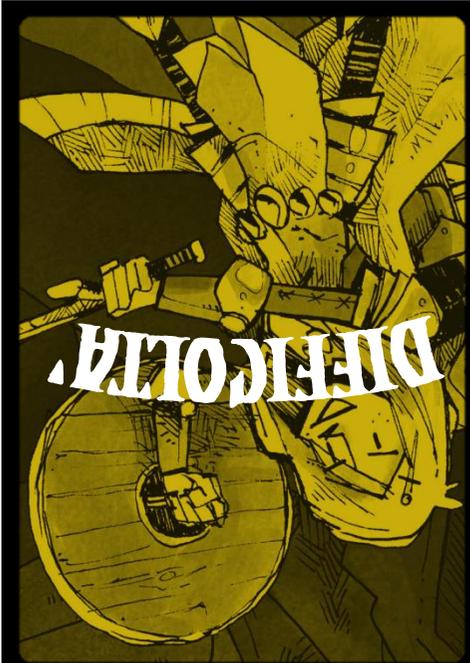
4



**Nobile Fallimento**

Attacca il Drago/Unicorno  
Quando la tua Forza è pari alla sua Armatura, ma fallisci nel lancio del dado.  
Se non c'è il Giocatore Drago/Unicorno, esci da due caselle diverse contenenti Cristalli, senza distruggerne nessuno, nello stesso turno

«Il fallimento è solo un'altra opportunità di imparare e crescere.»



**Lady**



7 6

Il Drago comincia con 7 di Salute. Se non c'è il Drago devi distruggere 6 Cristalli e distruggere necessita di 4 di Forza invece di 3.

**DIFFICOLTA': ESPERTO**



**Baronessa**



6

Il Drago comincia con 6 di Salute. Se non c'è il Drago, devi distruggere 6 Cristalli.

**DIFFICOLTA': DIFFICILE**



**Cavaliere**

Il Drago comincia con 5 di Salute.  
Se non c'è il Drago,  
devi distruggere 5 Cristalli.

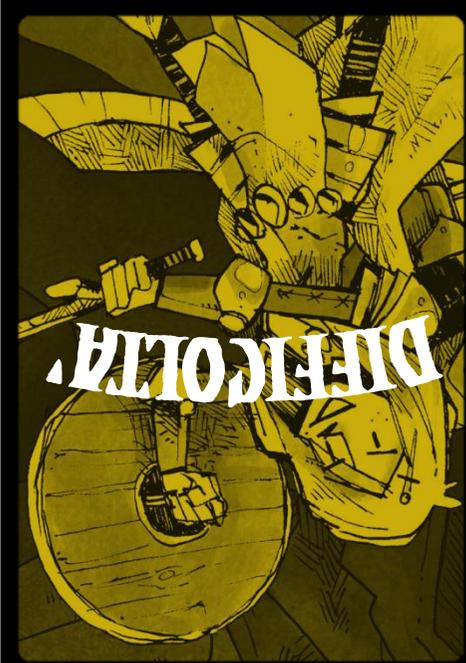
**DIFFICOLTA': NORMALE**



**Scudiero**

Il Drago comincia con 4 di Salute.  
Se non c'è il Drago,  
devi distruggere 4 Cristalli.

**DIFFICOLTA': FACILE**



**Principiante**

Il Drago comincia con 3 di Salute.  
Se non c'è il Drago,  
devi distruggere 4 Cristalli, e distruggere  
necessita di 2 di Forza invece di 3.

**DIFFICOLTA': FACILISSIMO**



4

**Audace**

Attaca una Tribù Goblin con un Mostro,  
successivamente attacca il Drago, il Ghoul  
[Ripugnante] o l'Unicorno  
oppure attacca ed uccidi il Ladro.

*«Non sono giunta fino a qui  
per morire nell'oscurità!»*



5

**Coraggiosa**

Attaca una Tribù Goblin con una  
Popolazione di 3 o più oppure il Ghoul  
[Ripugnante] con una Difesa di 3 o più.  
Se non c'è il giocatore Goblin Ghoul, risolvi  
2 tessere Imboscata o carte *Imboscata*, in  
qualsiasi combinazione, durante un turno.

*«Venite a prendermi, piccoli insetti!»*



4

**Senza paura**

Rivela una tessera Buia con  
Sopra una Tribù Goblin o un Ghoul  
[Ripugnante], quindi attacca quel giocatore  
nello stesso Incontro. Se non c'è il giocatore  
Goblin o Ghoul, risolvi una tessera Imboscata o  
una carta *Imboscata*, attaccando un Mostro e  
senza perdere Salute. (Puoi pescare un Mostro  
invece di combattere Goblin Normali o Robusti.

*«Non ho bisogno di vederti per colpirti!»*