

DIE ZWERGE

Un emozionante gioco cooperativo di avventura per 2 - 5 nani coraggiosi di 12 anni o più di Michael Palm e Lukas Zach, basato sui romanzi best-seller di Markus Heitz.

Il gioco è incentrato sul primo volume "Le Cinque Stirpi".



REGOLAMENTO

Immergetevi nel mondo del romanzo best-seller di Markus Heitz "Le Cinque Stirpi". Ognuno di voi assume il ruolo di un nano della Terra Nascosta che tenta di salvarla dalle forze del male. Questo potrà essere possibile solo se coopererete per impedire il diffondersi delle armate del male e delle Terre Estinte. Per sconfiggere definitivamente il male e sigillare la vittoria dovrete quindi forgiare la Lama di Fuoco e completare un ultimo, decisivo obiettivo.

COMPONENTI DEL GIOCO



1 Tabellone



5 Schede Eroe



5 Miniature dei Nani



12 Carte Scenario



30 Carte Avventura



15 Carte Minaccia



22 Carte Equipaggiamento



1 Gettone Eroe



1 Gettone Distruzione



1 Gettone Consiglio



1 Segnalino Ingresso Tunnel



15 Segnalini Attributo



36 Segnalini Terra Estinta



7 Dadi



3 Dadi Reclutamento



5 Segnalini Ferita



30 Cubetti Orco



25 Cubetti Troll



20 Cubetti Albi



5 Cubetti Scenario

LE SCHEDE PERSONAGGIO

Sulla scheda personaggio sono raffigurati il nano controllato e le informazioni più importanti che lo riguardano.

In fondo alla scheda ci sono dei segnaposto dove possono essere poste le carte Equipaggiamento assegnate al nano. Sul lato destro della scheda c'è una pergamena sulla quale è riportato il **Nome** e il **Clan** del nano, le sue **Abilità Speciali**, e i valori dei suoi **Attributi**: **Combattimento**, **Abilità** e **Movimento**. Ogni valore indica rispettivamente quanti dadi può lanciare quando combatte, quando manda un messaggio al Consiglio dei Nani, quando muove e per vari altri usi.

Inoltre sul lato sinistro della scheda personaggio sono riportati tramite **cuori** disegnati su dei medaglioni i **punti ferita** del nano. Quando questi scendono a zero il personaggio è morto.



- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| ① Nome e Clan del nano | ⑤ Attributo Movimento |
| ② Abilità Speciali | ⑥ Punti Ferita |
| ③ Attributo Combattimento | ⑦ Slot Carte Equipaggiamento |
| ④ Attributo Abilità | |

Importante: Quando muore anche un solo nano, le forze del male hanno vinto e i giocatori perdono la partita.

LE CARTE (Maggiori informazioni sulle carte si trovano a pag. 7, 10 e 11)



Le Carte Scenario

Le carte Scenario sono di 3 livelli: A, B e C. Ogni carta Scenario indica un **obiettivo da assolvere** prima che possa essere completata la carta Scenario successiva. Prima devi completare le carte Scenario A, poi forgiare la Lama di Fuoco (carta Scenario di Livello B). Per vincere il gioco, dovrai anche completare l'obiettivo di una carta Scenario di Livello C.

- | |
|----------------------------|
| ① Livello dello Scenario |
| ② Titolo della Carta |
| ③ Obiettivo dello Scenario |



Le Carte Aventura

Ogni carta Aventura indica un **prova**, che deve essere **superata**. Se viene superata il giocatore riceve la relativa **ricompensa**.

- | |
|-------------------------|
| ① Titolo della Carta |
| ② Citazione dal romanzo |
| ③ Prova da superare |
| ④ Ricompensa |



Le Carte Minaccia

Tratta le carte Minaccia come le carte Aventura, con l'eccezione che esse non garantiscono una ricompensa. Al contrario ognuna di queste carte indica una **Minaccia** che rende più difficile il raggiungimento della vittoria finale. È possibile **scongiorare** questa **Minaccia** solo **superando la prova** indicata.

Eccezione: le carte Minaccia con la dicitura **SOFORT** (Immediatamente) si attivano subito appena pescate.

- | | |
|-------------|-------------|
| ① Titolo | ② Citazione |
| ③ Obiettivo | ④ Minaccia |



Le Carte Equipaggiamento

Le carte Equipaggiamento forniscono degli **oggetti** che ti aiuteranno nelle battaglie delle terre nascoste. Usale con oculatezza.

- | | |
|----------|-----------|
| ① Titolo | ② Effetto |
|----------|-----------|

PREPARAZIONE



Il Tabellone

Piazzare il **tabellone** al centro del tavolo. La maggior parte del tabellone è riservata alla mappa della Terra Nascosta, divisa in **sette Regni** (a partire da Nord): Gauragar, Urgan, Idoslân, Sangreîn, Rân Ribastur, Weyurn e Tabain.

Inoltre sono raffigurati i **luoghi** più importanti che saranno oggetto di varie azioni, gli **ingressi al sistema di tunnel**, e i **varchi**, attraverso i quali le armate del male tentano di penetrare nelle terre nascoste.

Nella parte superiore della mappa è raffigurato il **Tracciato Temporale**. Qui vengono posti:

- Il segnalino **Eroi** sullo spazio di partenza in basso a sinistra.
- Il segnalino **Distruzione** sullo spazio di partenza in basso a destra.

Importante: I segnalini Eroi e Distruzione si muoveranno l'uno verso l'altro. Se i due segnalini raggiungono lo stesso spazio, siete stati sconfitti e avete perso la partita!

Sotto il tracciato Temporale sono raffigurate le tre armate del male: a sinistra gli Orchi, al centro gli Albi e a destra i Troll. Piazzare la riserva dei relativi cubetti delle armate del male sui ritratti delle armate.

In basso è raffigurato il **tracciato del Consiglio dei Nani**; la parte **sinistra** riservata ai sostenitori di **Bislipur**, e quella di **destra** ai sostenitori di **Balendilîn**. Piazzare al centro del tracciato il **segnalino del Consiglio dei Nani**. In base alla posizione di questo segnalino, ci saranno diversi effetti che influiscono sulle vostre azioni durante il corso del gioco. Lo spostamento verso destra garantirà dei benefici o qualche tipo di vantaggio. Se invece viene mosso verso sinistra, sconfiggere le forze del male sarà reso più difficile.

Volta in posizione coperta tutti i segnalini **Terra Estinta**, mescolali e piazzali accanto al tabellone di gioco.

Piazza i segnalini **Attributo**, **Tunnel**, i **dadi Reclutamento** e i **cubetti Scenario** a fianco del tabellone in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori.



Scheda del Personaggio

Ognuno sceglie una **Scheda Personaggio** (oppure ne prende una a caso) e il relativo **personaggio**. Piazza un segnalino **Ferita** sul primo spazio del **tracciato dei Punti Ferita**. Ogni personaggio inizia con il massimo dei punti ferita disponibili.

Piazza il tuo personaggio sullo spazio con il corrispondente **Varco del Clan** di appartenenza:

Balyndís sul Varco dei Primi (I)
Boëndal, Boïndil e Bavragor sul Varco dei Secondi (II)
Tungdíl sul Varco dei Quarti (IV)

In meno di cinque giocatori rimettere il materiale riservato ai giocatori avanzato nella scatola. Non sarà necessario durante la partita.

Le Carte

Forma quattro mazzi con i quattro tipi di carte:

Carte Scenario (cornice marrone)
Carte Avventura (cornice bianca)
Carte Minaccia (cornice nera)
Carte Equipaggiamento (cornice rossa)

Ordina le carte Scenario in base al **Livello** (A, B, C). Mescola coperte le 3 carte di Livello C. Piazza coperta sopra questo mazzetto la carta Scenario di Livello B. Infine mescola coperte le carte Scenario di Livello A e ponile in cima al mazzetto precedentemente composto con le carte C e B.

In base al **livello di difficoltà** desiderata, pesca dalla cima del mazzo un certo numero di carte Scenario e rimuovile dal gioco senza guardarle (non saranno utilizzate durante la partita).

Livello Facile	Togliere 4 carte Scenario A
Livello Normale	Togliere 3 carte Scenario A
Livello Impegnativo	Togliere 2 carte Scenario A
Livello Difficile	Togliere 1 carta Scenario A
Livello Eroico	Non togliere alcuna carta

Si raccomanda per la prima partita di utilizzare il **Livello Facile** per impadronirsi delle meccaniche di gioco, prima di passare ai livelli di difficoltà successivi.

Pesca la prima carta in cima al mazzo delle carte Scenario e piazzala scoperta sopra al mazzo stesso.



Mescola le **carte Avventura** (cornice bianca) e piazzale in un mazzo coperto a fianco del tabellone - questo sarà il mazzo delle Avventure. Poi **pesca** le prime **tre carte** del mazzo e disponile **scoperte** in fila accanto al relativo mazzo.

Mescola le **carte Minaccia** (cornice nera) e piazzale in un mazzo coperto a fianco del mazzo delle carte Avventura - questo sarà il mazzo delle Minacce. **Pesca** le prime **tre carte** dal mazzo senza guardarle e **mescolale** nel mazzo delle **carte Avventura**.

Piazza tutte le **carte Avventura** e **Minaccia** scartate durante il gioco in una **pila di scarti comune**. Quando il mazzo delle carte Avventura sarà terminato mescola la pila degli scarti delle carte Avventura e Minaccia per formare un nuovo mazzo di carte Avventura da cui pescare.

Mescola le **carte Equipaggiamento** (cornice rossa) e piazzale in un mazzo coperto a fianco del tabellone - questo sarà il mazzo degli Equipaggiamenti. A fianco di esso verranno posti gli scarti di tale mazzo, che verranno rimescolati per formare un nuovo mazzo da cui pescare una volta che il mazzo delle carte Equipaggiamento sarà terminato.

SCOPO DEL GIOCO

Vincete il gioco tutti assieme, se completerete l'obiettivo di una carta Scenario di Livello C.

Perdete il gioco tutti assieme se:

- Il segnalino Eroi e Distruzione si sovrappongono su uno spazio del tracciato Temporale.

OPPURE

- Uno dei personaggi dei giocatori muore.

COME SI GIOCA

Durante il gioco ti è permesso discutere con gli altri giocatori circa le azioni da compiere, per decidere quali siano le opzioni migliori per i personaggi nel tentativo di raggiungere gli obiettivi e superare le prove. La decisione finale comunque spetta sempre al giocatore che è di turno in quel momento.

Scegliete chi sarà il **giocatore iniziale**, cioè quello che giocherà il primo turno. Gli altri giocatori effettueranno il proprio turno a **seguire in senso orario**. Il gioco procede così fino alla fine del gioco.

Il giocatore di turno effettua le seguenti **fasi** nell'ordine indicato:

1. **Avanzare il segnalino Eroi**
2. **Scoprire le nuove carte**
3. **Effettuare due azioni**

1. Avanzare il segnalino Eroi



Prima di tutto **avanzare di uno spazio il segnalino Eroi** sul tracciato Temporale verso il segnalino Distruzione. A seconda del simbolo raffigurato sullo spazio raggiunto dal segnalino Eroi una delle seguenti tre azioni deve essere effettuata:

1. **Consiglio dei Nani:** Muovi il segnalino Consiglio dei Nani di uno spazio verso sinistra. Se il segnalino ha raggiunto l'ultima spazio a sinistra resta dove si trova. Da adesso è attivo l'effetto riportato nel riquadro raggiunto dal segnalino.

2. **Carte Minaccia:** Pesca 2 carte Minaccia dal relativo mazzo e mescolale nel mazzo delle carte Avventura.

3. **Piazzare nuove armate del male:** Lancia i 3 dadi Reclutamento. Prendi il numero di armate del colore appropriato in base al numero di teschi ottenuti sui vari dadi. Piazza queste armate sullo spazio della mappa in corrispondenza del **Varco** indicato dal numero romano stampato sopra lo spazio sul tracciato Temporale.



Terre Estinte e Movimento delle armate del male

- 1 Se in qualsiasi momento su uno spazio della mappa ci sono **5 o più armate del male**, quello spazio si trasforma in una **Terra Estinta**. Pesca 1 segnalino Terra Estinta a caso e scoprillo. Piazzalo sullo spazio in questione in modo che la freccia larga al centro del segnalino sia orientata verso la freccia dello stesso colore stampata sul bordo dello spazio che indica lo spazio adiacente.
- 2 Il segnalino Terra Estinta riporta su entrambi i lati della freccia 2 cubetti di armate del male. Adesso muovi, se presenti, il numero di armate del colore appropriato nello spazio adiacente in corrispondenza del lato su cui sono raffigurati i cubetti. Se ci sono meno cubetti del tipo raffigurato muovi solo quelli disponibili. Se questo dovesse comportare il movimento verso uno spazio con già presente un segnalino Terra Estinta, oppure fuori dal tabellone, le armate restano nello spazio dove si trovano.
- 3 Adesso tutte le armate del male **rimaste nello spazio** vengono mosse nello spazio adiacente nella direzione indicata dalla **freccia grande**. Se in uno spazio dovessero esserci nuovamente 5 o più armate, anche su questo spazio viene posto un segnalino Terra Estinta, e la procedura viene ripetuta nuovamente dal punto 1.

- 4 Se adesso le armate del male entrano su uno spazio con il segnalino Terra Estinta, le armate muovono ulteriormente nella direzione della freccia grande sullo spazio adiacente successivo. Questo si **ripete** finché tutte le armate raggiungono uno spazio **privo del segnalino Terra Estinta**. Se adesso su uno spazio ci fossero 5 o più armate del male piazzare sullo spazio il segnalino Terra Estinta e ricominciare la procedura dal punto 1.

Casi Speciali:

- Se non ci sono più cubetti per il tipo di armata del male che deve entrare in gioco, questa non entrerà in gioco.
- Se tutti i segnalini Terra Estinta sono terminati, nessun altro spazio diverrà una Terra Estinta. Sui tali spazi potranno essere presenti 5 o più armate del male.

Giogonero (Schwarzjoch)

Come ultima conseguenza tutti i segnalini Terra Estinta portano allo spazio Giogonero. Dopo che il movimento delle armate del male ha comportato l'**accumulo di 5 o più armate** sullo spazio **Giogonero**, tali armate vengono **rimosse** dal gioco e rimesse nelle rispettive riserve. A seguito di ciò il segnalino **Distruzione** viene avanzato di uno spazio verso il segnalino degli Eroi. Lo spazio Giogonero non viene **mai convertito** in uno spazio di Terra Estinta.



2. Scoprire le nuove Carte

A. Carte Scenario

Se non ci sono carte Scenario scoperte, scopri la prima carta del mazzo Scenari. Se l'obiettivo indicato su questa carta è raggiunto automaticamente in base alla situazione di gioco, scartala e pescane una nuova. Se è richiesto di piazzare delle armate del male sulla carta e la riserva dei cubetti richiesti è esaurita, prendi i cubetti delle armate del male da uno spazio di tua scelta della mappa. Le carte Scenario C hanno una **condizione**. Se tale condizione non è soddisfatta, scartala e pesca la successiva carta Scenario. Almeno una delle condizioni delle tre carte Scenario C è sempre soddisfatta. Poi effettua la preparazione come indicato sulla carta.

Importante: Se hai pescato una (o più) nuove carte Scenario, scarta le carte Avventura o Minaccia scoperte (fino ad un massimo di 3). La grafica sul retro della carta Scenario serve come promemoria. Poi risolvi l'effetto della sezione Minaccia delle carte Minaccia scartate.



Prima di scartare una carta Minaccia la cui prova non è stata superata, deve essere risolto l'effetto della sezione Minaccia indicato in basso sotto il simbolo raffigurato qui a sinistra. Se richiesto, trasformare gli spazi indicati in Terra Estinta, e muovere le armate del male presenti nello spazio come spiegato in precedenza.

B. Carte Avventura di tipo Minaccia

Se adesso ci sono meno di 3 carte Avventura o Minaccia scoperte, pesca tante carte Avventura quante necessarie finché non ci sono nuovamente 3 carte scoperte. Se è richiesto di piazzare delle armate del male sulla carta pescata e la riserva dei cubetti richiesti è esaurita, scarta la carta e pescane una nuova. La sezione Minaccia della carta va comunque risolta immediatamente. Questo include anche le nuove carte Minaccia pescate con la dicitura **SOFORT** il cui effetto va risolto immediatamente, dopo di ciò sarà possibile pescare la successiva carta.

3. Effettuare due Azioni

Nel tuo turno puoi effettuare fino a 2 Azioni. Puoi anche scegliere di effettuare 2 volte la stessa azione. Le azioni possibili sono le seguenti:

- A. Muovere il proprio eroe sulla Mappa
- B. Combattere le Armate del Male
- C. Inviare un Messaggio al Consiglio dei Nani
- D. Superare una Prova

A. Muovere il proprio eroe sulla Mappa

Lancia un numero di dadi pari al valore del tuo Attributo Movimento indicato sulla Scheda Personaggio. Muovi il tuo personaggio per un massimo di spazi pari al valore più alto ottenuto con uno dei dadi lanciati.

Se il tuo personaggio entra in uno spazio con delle armate del male, il suo movimento termina immediatamente. Con la tua prossima azione di movimento potrai uscire da tale spazio. Non sei obbligato a combattere le armate del male, mentre ti trovi in uno spazio assieme a loro.

Attraversare le Terre Estinte

Per ogni spazio con il segnalino Terra Estinta su cui il tuo personaggio entra: devi subire 1 ferita oppure avanzare il segnalino Distruzione di uno spazio verso il segnalino Eroi. Decidete di comune accordo cosa fare per ogni spazio attraversato. I simboli presenti sul tracciato Temporale non hanno effetto quando avanza il segnalino Distruzione. Questo si applica anche quando un personaggio per effetto di una carta viene "spinto" su uno spazio con il segnalino Terra Estinta. Tuttavia se un personaggio si trova su uno spazio e questo diviene Terra Estinta, non ci sono effetti.

Il Sistema dei Tunnel

Sulla mappa ci sono diversi ingressi al Sistema di Tunnel che si sviluppa sottoterra coprendo tutta la Terra Nascosta.

Durante il tuo movimento puoi entrare nei Tunnel attraverso uno di questi ingressi, ed uscire da un ingresso diverso del sistema dei tunnel, e da lì continuare a muovere in superficie, sempre durante lo stesso turno (vedi esempio a fianco dove vengono spesi i 4 punti movimento ottenuti).

Con il progredire del gioco potrai trovare delle carte Avventura che permettono l'introduzione in gioco di un altro punto di ingresso, indicabile sulla mappa attraverso l'apposito segnalino Ingresso Tunnel.



Esempio: Muovi di tre spazi, terminando il tuo movimento su uno spazio dove sono presenti le armate del male. Hai attraversato 2 spazi con il segnalino Terra Estinta. Decidete in gruppo cosa fare per ognuno dei due spazi Terra Estinta attraversati: se il tuo personaggio deve subire 1 ferita o avanzare di uno spazio il segnalino Distruzione sul tracciato Temporale.



Importante: Gli Ingressi ai Tunnel presenti in spazi trasformati in Terra Estinta, non possono più essere utilizzati. È importante che tu li protegga!

B. Combattere le Armate del Male

Se il tuo personaggio si trova su uno spazio con una o più armate del male, puoi tentare di combatterle (1 Azione = 1 Combattimento). **Lancia un numero di dadi pari al valore dell'Attributo Combattimento.** Puoi rimuovere una armata del male per ogni dado lanciato in base al risultato ottenuto:

- Per ogni 6 ottenuto puoi rimuovere 1 armata di Albi (viola) o 1 di Troll (nero) o 1 di Orchi (verde).
- Per ogni 5 ottenuto puoi rimuovere 1 armata di Troll (nero) o 1 di Orchi (verdi).
- Per ogni 4 ottenuto puoi rimuovere 1 armata di Orchi (verde).

Risultati di 1, 2 o 3 sono attacchi andati a vuoto. Rimetti le armate del male eliminate nelle rispettive riserve.

Importante: Se non sei riuscito a sconfiggere neanche 1 armata del male, subisci 1 ferita. Sposta il segnalino Ferite di 1 spazio verso il basso sul tracciato dei tuoi punti ferita.



Esempio: In questa situazione, puoi eliminare 2 armate: il 6 ti permette di rimuovere un'armata qualsiasi (probabilmente sceglierai un'armata di Albi), con il 4 sconfiggi un'armata di Orchi. L'altro risultato di 4 è inutile, dato che c'è solo 1 armata di Orchi nello spazio. Per eliminare un'armata di Troll avresti dovuto ottenere un risultato di almeno 5. Dato che hai eliminato almeno 1 armata del male non subisci 1 ferita.

Ci sono carte Avventura e carte Minaccia sulle quali dovranno essere piazzate delle armate del male. Per combatterle, devi arrivare con il tuo personaggio sullo spazio indicato dalla carta Avventura o Minaccia. Per evidenziare tale spazio sulla mappa piazza un cubetto Scenario sullo spazio. Queste armate **non** ostruiscono il movimento sulla mappa! Effettua il combattimento come descritto in precedenza.

Se ci sono anche altre armate del male sullo spazio, il combattimento avviene contemporaneamente contro tutte le armate, sia quelle sulla Mappa che quelle sulla Carta.

C. Inviare un Messaggio al Consiglio dei Nani

Indipendentemente dallo spazio della mappa sul quale si trova il tuo personaggio, è sempre possibile inviare un Messaggio al Consiglio dei Nani per cercare di influenzare il voto nell'elezione del Re. **Lancia un numero di dadi pari al valore del tuo Attributo Abilità** indicato sulla Scheda Personaggio. Avrai successo ottenendo almeno con un dado un risultato **uguale o superiore a quanto indicato a destra del riquadro dove si trova il segnalino Consiglio** (cioè verso Balendilín), e potrai muovere il segnalino Consiglio di uno spazio verso destra. In caso contrario il tuo tentativo è fallito e l'azione utilizzata è spesa invano.

Nota: Per ogni Azione Invio di un Messaggio al Consiglio puoi avanzare il segnalino Consiglio di 1 solo spazio.

Gli effetti indicati in un riquadro sono attivi finché il segnalino Consiglio è presente nel riquadro. Una volta spostato il segnalino è considerato attivo l'effetto nel riquadro raggiunto dal segnalino Consiglio.



Esempio: In questo caso per inviare con successo un Messaggio al Consiglio dei Nani, devi ottenere almeno un risultato di 5 (indicato dal simbolo 5+ presente sulla destra del riquadro occupato dal segnalino Consiglio). Pur avendo ottenuto addirittura un 6, non ti è consentito di avanzare il segnalino per più di uno spazio per ogni azione così spesa.



D. Superare una Prova

Se una carta Avventura o Minaccia richiede di superare una o più prove (di Combattimento, Abilità o Movimento) **lancia un numero di dadi pari al valore posseduto nel tuo Attributo richiesto dalla prova**. Ogni dado con cui hai ottenuto il risultato minimo richiesto è considerato **1 successo** nella prova. Puoi sommare diversi successi ottenuti in diverse Azioni spese nel superamento della prova.

Importante: La sola eccezione è la prova di Abilità 4+ nell'ultimo riquadro a destra sul tracciato del Consiglio dei Nani. Anche se ottieni più successi, riceverai solo una carta Equipaggiamento.

Se una carta Avventura chiede di raggiungere due luoghi consecutivamente, durante il viaggio l'eroe non può fare azioni non inerenti alla risoluzione della carta Avventura.



Se ottieni il numero di successi richiesti in una prova, hai diritto a ricevere la **ricompensa** indicata sulla carta sotto il simbolo raffigurato qui a fianco.

Importante: Le nuove carte saranno rivelate solo dal giocatore successivo!

Con 1 Azione puoi tentare di superare solo 1 prova di 1 carta.

Noi puoi usare il risultato di una prova sul **Movimento**, per muovere l'eroe sulla mappa.

Non puoi usare il risultato di una prova sul **Combattimento**, per combattere le eventuali armate del male presenti.

Esempio: Per superare la prova di Abilità di questa carta Avventura, durante il tuo turno (quindi usando 2 Azioni al massimo) dovrai ottenere 3 successi, cioè 3 risultati di 4 o più con il lancio di un numero di dadi pari al valore del tuo attributo Abilità. Con il primo lancio ottieni 2 successi. Hai quindi bisogno di spendere un'altra Azione per tentare di ottenere il terzo successo richiesto. Con il secondo lancio ottieni il terzo successo e puoi ricevere la relativa ricompensa. Gli ulteriori successi ottenuti con il secondo lancio non possono essere però utilizzati per superare la prova di un'altra carta.

Se con il secondo lancio non avessi ottenuto alcun risultato di 4 o più, avresti fallito la prova. Un giocatore che volesse tentare successivamente di superare la prova dovrebbe ottenere nuovamente 3 successi, cioè 3 risultati di 4 o più.



1° Lancio



2° Lancio



VARIANTE PER GIOCATORI ESPERTI

Se per voi, anche una partita al livello di difficoltà Eroico, non risulta abbastanza impegnativa, apportate la seguente modifica per incrementare ulteriormente il livello di difficoltà:

Uno spazio si trasforma in una **Terra Estinta** non appena **4 o più armate del male** si accumulano sullo spazio.

CREDITI

Autori: Michael Palm & Lukas Zach www.LudoCreatix.com
Illustrazioni: Jarek Noco

Design Grafico: Hans-Georg Schneider
Realizzazione: Klaus Ottmaier

Copyright © 2012 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, sotto licenza di Markus Heitz www.mahet.de

NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



Traduzione in Italiano di
Francesco Neri "ZeroCool"



Revisione dal Tedesco di
Simone Decarli "GrobInjar"



Pegasus Spiele

**BALYNDIS
DITADIFERRO**
FABBRO
DEL CLAN DEI DITADIFERRO

I

Dopo una prova di *Abilità*
può rilanciare tutti i dadi
ancora una volta



**BAVRAGOR
PUGNOMARTELLO**
SCALPELLINO
DEL CLAN DEI PUGNOMARTELLO

II

Può entrare in uno spazio
Terra Estinta senza dover
subire 1 Punto Ferita né avanzare
il segnalino *Distruzione*



**TUNGDIR
MANODORO**
FABBRO
DELLA STIRPE DEI QUARTI

IV

Dopo una Azione *Inviare un
Messaggio al Consiglio dei Nani*
può scegliere uno dei dadi lanciati
e aggiungere al risultato +1



**BOINDIL DUELAME
detto "Il Rabbioso"**
GUERRIERO
DEL CLAN DEI BRANDITORI D'ASCI

II

Dopo una Azione *Combattimento*
può rilanciare tutti i dadi
ancora una volta



**BOENDAL
MANOUNCINATA**
GUERRIERO
DEL CLAN DEI BRANDITORI D'ASCI

II

Dopo una Azione *Combattimento*
può scegliere uno dei dadi lanciati
e aggiungere al risultato +1



Espansione: Gli Albi

La *Terra Nascosta* deve affrontare un'altra grave minaccia: Un portale verso il Regno di Phondrasòn si è aperto e forze prima sconosciute lo stanno usando come passaggio per invadere la *Terra Nascosta*.

All'inizio del gioco utilizza il segnalino *Ingresso Tunnel* del gioco base per rappresentare il Portale. Piazza il segnalino *Ingresso Tunnel* a sud di tre spazi dal Varco dei Primi. Nel gioco puoi usarlo come ingresso al sistema di Tunnel come al solito, e spostarlo con l'aiuto di alcune carte *Avventura*. Se lo spazio dove si trova il Tunnel diviene *Terra Estinta*, non potrà più essere utilizzato come *Ingresso ai Tunnel*. Il Portale resta attivo e le carte che hanno degli effetti che lo riguardano rimangono valide.

Prima dell'inizio della partita, mescola le carte *Avventura*, *Minaccia* ed *Equipaggiamento* di questa espansione nei rispetti mazzi.

All'inizio del tuo turno devi avanzare il segnalino *Distruzione* di uno spazio verso il segnalino degli Eroi

Dopo aver lanciato i dadi *Reclutamento* rilancia tutti i dadi che non hanno dato come risultato almeno un *Teschio*

Dopo ogni lancio dei dadi numerati devi rilanciare il dado con il quale hai ottenuto il risultato più alto

Dopo aver rivelato una carta *Minaccia* 1 personaggio deve subire 1 Punto Ferita. Decidete di comune accordo quale personaggio subirà la ferita

Dopo aver rivelato una carta *Minaccia* 1 personaggio recupera 1 Punto Ferita perso. Decidete di comune accordo quale personaggio

Quando scartate una carta *Minaccia* la cui minaccia non è stata scongiurata potete evitare gli effetti della *Minaccia* di una di queste carte

Dopo ogni lancio di dadi numerati puoi rilanciare una volta un dado qualsiasi

Al costo di 1 Azione puoi fare una prova di *Abilità* 4+. Se ottieni almeno un successo puoi pescare una carta *Equipaggiamento* e decidere insieme a chi assegnarla

CARTE E SIMBOLI

CARTE SCENARIO

In qualsiasi momento durante il tuo turno puoi tentare di superare la prova di una carta Scenario scoperta. Se superata, scarta tale carta Scenario. Il giocatore successivo poi pescherà una nuova carta Scenario durante il suo turno.



Vincere il Re degli Umani / Proteggete il Varco!

Ogni successo rimuove un cubetto Scenario, anche se le prove vengono effettuate dai vari giocatori ed avvengono in turni differenti.



Forgia la Lama di Fuoco

La carta può essere assegnata ad un giocatore qualsiasi (non necessariamente ad uno di quelli presenti su Drachenbrodem). Dare al giocatore che riceve la Lama di Fuoco anche un segnalino attributo appropriato per evidenziare il miglioramento in Combattimento.



Sconfiggere Nôd'onn

La condizione di questa carta è che ci siano almeno 15 segnalini Terra Estinta presenti sul tabellone. Vinci il gioco se riesci ad uccidere Nôd'onn eliminando tutti e 4 i cubetti Scenario posti su questa carta.



La battaglia per liberare la Terra Nascosta

La condizione di questa carta è che ci siano almeno 35 armate del male presenti sul tabellone. Vinci il gioco se riesci ad eliminarne dal tabellone almeno 20.

CARTE AVVENTURA

Per assolvere alcune carte Avventura, è sufficiente raggiungere i luoghi specificati dalla carta entrando nel relativo spazio durante il movimento. Per superare la prova non è necessario terminare il movimento su tale spazio a meno che la carta non specifichi condizioni diverse (come ad esempio superare una prova sul posto).



Il Tunnel perduto / Sverð spía nei tunnel

Il viaggio verso il sistema di tunnel (Azione 1) e la prova (Azione 2) devono essere effettuate nello stesso turno. Il segnalino Ingresso Tunnel non può essere messo su uno spazio dove sono presenti delle armate del male o un segnalino Terra Estinta.



Boindil fa pulizia / Come sono le Nane ?

Come per il superamento delle prove per un lancio di dadi occorre spendere una Azione.



In viaggio verso Grünhain

Non appena due personaggi si trovano contemporaneamente a Grünhain la prova è superata.



Elezione del nuovo Re dei Secondi

Non appena il segnalino Consiglio raggiunge l'ultimo spazio a destra (verso Balendilin) la prova è superata immediatamente.

CARTE MINACCIA

Una volta superata la prova della carta la Minaccia viene scongiurata, quindi scarta la carta senza ulteriori effetti. Se è richiesto di mettere delle armate sulla carta, prendile dalle riserve. Una volta sconfitte le armate presenti sulla carta, la Minaccia è stata scongiurata.



L'attentato di Sinthoras

Ogni giocatore può combattere l'Albi quando il suo personaggio si trova sullo spazio con il personaggio rimasto bloccato, incluso il personaggio stesso che è stato bloccato.



Raid notturno degli Albi

Per ogni punto ferita da subire potete decidere di comune accordo quale sarà il personaggio a cui verrà detratto.

CARTE EQUIPAGGIAMENTO

Ogni giocatore può avere un qualsiasi numero di carte Equipaggiamento durante il gioco, ma mai due identiche. In nessun momento del gioco è consentito scambiarsi carte Equipaggiamento.



Poema dei Nani / Boccale di Birra

Puoi giocare queste carte anche in favore del tuo personaggio.



Punto Ferita

Piazza la carta con questo simbolo a sinistra della tua Scheda Personaggio. Il numero di punti ferita del tuo personaggio adesso è incrementato di 1.



Segnalini Attributo

Predi il segnalino Attributo di valore immediatamente superiore a quello posseduto e piazzalo sull'Attributo corrispondente sulla Scheda Personaggio. Questo è il tuo nuovo valore in quell'Attributo. Se durante la partita perdi la carta che conferisce l'incremento dovrai ridiminuire il valore massimo di conseguenza.

SPIEGAZIONE DEI SIMBOLI



Regno: Per completare l'obiettivo raggiungi uno spazio a tua scelta all'interno del Regno indicato.



Simboli dei Luoghi importanti della Mappa: Porista (raffigurato a fianco), Dsôn Balsur, Toboribor, Drachenbrodem, Schwarzjoch, Grünhain, Grüşchacker, Elbenreich Ålandur, Mifurdania, Lotlonans Stollen (vedi Legenda sul Tabellone)



Simbolo degli spazi con i Varchi I, II, IV, V



Sistema di Tunnel



Segnalino Ingresso Tunnel



Armata di Orchi



Armata di Troll



Armata di Albi



Prova di Combattimento



Prova di Abilità



Prova di Movimento



Segnalino Eroi



Segnalino Distruzione



Segnalino Consiglio dei Nani



Risultato di 6 sul dado numerato



Ricompensa



Minaccia



Convincere il Re degli Umani

Metti 2 cubetti scenario su questa carta. Togli un cubetto quando superi con successo una prova di abilità 4+ nel Regno **Urgon** e un'altro cubetto quando superi con successo una prova di Abilità 4+ nel Regno **Rân Raibastur**. L'obiettivo viene raggiunto quando non ci sono più cubetti scenario su questa carta.



Distruggeteli tutti!

L'obiettivo viene raggiunto quando un giocatore in un singolo turno riesce ad eliminare 3 o più armate del male.



Sostieni Balendilîn

L'obiettivo viene raggiunto quando il segnalino *Consiglio* raggiunge l'ultimo riquadro a destra sul tracciato *Consiglio dei Nani*.



Incontro

L'obiettivo viene raggiunto quando due personaggi si trovano a ***Porista*** contemporaneamente.



Un compito importante

L'obiettivo viene raggiunto non appena superi la prossima prova di una carta *Avventura*.



Liberate Toboribor

Metti 4 armate di Orchi su questa carta. Raggiungi ***Toboribor*** per combattere ed eliminare queste armate. L'obiettivo è raggiunto una volta che avrai eliminato tutte le armate su questa carta.



Equipaggiati!

L'obiettivo viene raggiunto quando un giocatore possiede 3 carte *Equipaggiamento*.



Liberate Dsôn Balsur

Metti 2 armate di Albi e 2 armate di Troll su questa carta. Raggiungi ***Dsôn Balsur*** per combattere ed eliminare queste armate. L'obiettivo è raggiunto una volta che avrai eliminato tutte le armate su questa carta.



Forgia la Lama di Fuoco

L'obiettivo è raggiunto quando almeno due personaggi si trovano a **Drachenbrodem** e uno di essi ottiene in un turno 2 successi con una prova di Abilità 5+.

Raggiunto l'obiettivo assegna questa carta ad un personaggio qualsiasi.

Questo personaggio incrementa il suo attributo **Combattimento** di 2 punti.



Protegete il Varco!

Condizione: Se ci sono meno di 15 segnalini **Terra Nascosta** sulla mappa.

Preparazione: Metti su ogni spazio in corrispondenza dei **Varchi** un cubetto **Scenario**.

Obiettivo: Raggiungi i **Varchi**. Se superi una prova di Abilità 5+ mentre sei su un **Varco** puoi rimuovere il relativo cubetto **Scenario**. Vinci quando avrai rimosso tutti i cubetti **Scenario**!



Sconfiggere Nôd'onn

Condizione: Se ci sono almeno 15 segnalini **Terra Nascosta** sulla mappa.

Preparazione: Metti su questa carta 4 cubetti **Scenario** e considera che siano a **Schwarzjoch**.

Obiettivo: Quando non ci sono più armate su **Schwarzjoch** è possibile combattere contro le armate di Nôd'onn (i cubetti su questa carta). Una armata di Nôd'onn viene sconfitta con un risultato di 6+. Se un combattimento non elimina alcuna armata il personaggio subisce un 1 Punto Ferita. Vinci quando tutte le armate di Nôd'onn saranno state eliminate.



La battaglia per liberare la Terra Nascosta

Condizione: Se ci sono almeno 35 armate del male sulla mappa.

Preparazione: Nessuna.

Obiettivo: Vinci se riesci ad eliminare almeno 20 armate del male dalla Mappa.



Sigilla il Portale degli Albi

Condizione: Ci sono 3 o più armate di Albi sul tabellone.

Preparazione: Metti su questa carta 4 cubetti **Scenario**, 1 armata di Albi, tutte le armate presenti sul **Portale** e sugli spazi ad esso adiacenti.

Obiettivo: Raggiungi il **Portale** per combattere ed eliminare queste armate. Quando non si sono più armate su questa carta puoi tentare una prova di Abilità . Rimuovi per ogni risultato di [5] o più un cubetto **Scenario**. Se non ottieni successi con la prova di Abilità lancia 1 dado **Reclutamento** qualsiasi e piazza su questa carta il numero di armate indicato dal risultato del dado.



Circondato!

Sono troppi!

Metti 4 armate di Orchi su questa carta. Raggiungi **Grüschacker** per combattere ed eliminare queste armate.



Sposta il segnalino **Consiglio verso Bislipur** di uno spazio per ogni armata rimasta su questa carta poi metti queste armate su **Grüschacker** e converti tale spazio in **Terra Estinta**.



Combatti contro gli Orchi

Appena i mezz'orchi levavano gli scudi per proteggersi, i nani conficcavano le asce e i martelli nel loro basso ventre.

Metti le armate di Orchi eliminate dalla Mappa su questa carta. L'obiettivo di questa carta è raggiunto quando 6+ armate di Orchi saranno state poste su questa carta o non ci sono più armate sulla mappa.



Ogni spazio con 1 o più armate di Orchi diviene **Terra Estinta**.



Protezione del passaggio

Alla vista dei mostri, un uomo avrebbe sentito il cuore arrestarsi per il terrore, e gli elfi avrebbero cercato riparo tra i boschi. Ma non un nano!

Metti 2 armate di Albi, 2 armate di Troll su questa carta. Raggiungi **Elbenreich Alandur** per combattere ed eliminare queste armate.



Subite 1 Punto Ferita per ogni armata rimasta su questa carta. Decidete di comune accordo chi subisce i Punti Ferita. Poi rimettete le armate su questa carta nelle rispettive riserve. Converti **Elbenreich Alandur** in **Terra Estinta**.



Attacco nell'Oasi

Il gruppo aveva percorso un paio di passi, quando un'ombra lunga ed esile si levò davanti a Boendal e lo attaccò all'improvviso.

Metti 2 armate di Albi, 2 armate di Troll e 2 armate di Orchi su questa carta. Raggiungi il **Regno** **Sangreïn** per combattere ed eliminare queste armate.



Sposta il segnalino **Consiglio** verso **Bislipur** di 1 spazio per ogni armata rimasta su questa carta, poi rimetti tali armate nelle rispettive riserve.



Raid notturno degli Albi

*«Guardami. La tua morte si chiama Sinthoras», bisbigliò l'albo biondo con voce flautata.
«Prenderò la tua vita come ho preso quella di tutti i Cavernicoli che ho incrociato»*

EFFETTO IMMEDIATO

Subite 1 Punto Ferita per ogni giocatore. Potete decidere come distribuire fra i vari personaggi la somma dei Punti Ferita da subire.



L'ultima battaglia del Re

*«La mia morte sarà gloriosa, degna di un membro del nostro popolo.
La gente la ricorderà con rispetto»*

Metti le armate di Troll eliminate dalla Mappa su questa carta. L'obiettivo è raggiunto quando 4 o più armate di Troll saranno state poste su questa carta o non ci sono più armate di Troll sulla mappa.



Ogni spazio con 1 o più armate di Troll diviene **Terra Estinta**



Le creature di Tion assaltano i Secondi

Notò che le bestie si riunivano in gruppi disordinati per partecipare al primo assalto e vedere così come i nani le avrebbero contrastate.

Metti 4 armate di Troll su questa carta. Raggiungi il **Varco** **dei Secondi** per combattere ed eliminare queste armate.



Avanza il segnalino **Distruzione** di uno spazio per ogni armata rimasta sopra questa carta. Metti queste armate nello spazio con il **Varco** **dei Secondi** e converti tale spazio in **Terra Estinta**.



La foresta reagisce

Il bosco stormiva e disseminava il suo fogliame, l'armonia distrutta si tramutava in odio.

Metti 2 armate di Albi e 2 armate di Orchi su questa carta. Raggiungi **Grünhain** per combattere ed eliminare queste armate.



Avanza il segnalino **Distruzione** di 1 spazio per ogni armata rimasta su questa carta, poi metti tali armate su **Grünhain** e converti lo spazio di **Grünhain** in una **Terra Estinta**.



Cacciatore di Nani

Promettere oro per le teste dei nani violava le leggi della Terra Nascosta, e Tungdil non osava nemmeno immaginare che cosa intendessero fare i soldati con il suo cranio.

La minaccia viene scongiurata se tutti i personaggi si trovano contemporaneamente in uno spazio della mappa di loro scelta.



Il personaggio rimasto con meno Punti Ferita subisce 2 Punti Ferita.



L'Attentato di Sinthoras

Ammutoli. Ci hanno trovati! All'estremità della viuzza riconobbe l'albo che l'aveva quasi sgozzato a Mifurdania, il mantello che gli svolazzava tra le folate puzzolenti.

Metti 1 armata di Albi su questa carta. Scegli un giocatore. Il suo personaggio non può lasciare lo spazio dove si trova finché l'Albo non viene eliminato.



Il personaggio con il minor numero di Punti Ferita subisce 1 Punto Ferita.



Un incubo senza fine

«Vuoi morire?», «Mi ucciderai comunque, albo. Perché dovrei informarti sulla mia missione?» ribatté.

Metti le armate di Albi eliminate dalla Mappa su questa carta. La minaccia è scongiurata quando su questa carta ci saranno 3 o più armate di Albi o non ci sono più armate di Albi sulla mappa.



Ogni spazio sulla mappa con almeno 1 armata di Albi diviene **Terra Estinta**.



Raid dei Bogglin

I bogglin, di per sé codardi, maneggiavano spadini pieni di scalfitture, imbrattati del sangue delle loro ultime vittime.

Metti 6 armate di Orchi su questa carta. Raggiungi il **Regno** **Weyum** per combattere ed eliminare queste armate.



Ogni personaggio deve scartare 1 carta **Equipaggiamento** di sua scelta.



Un traditore tra noi

Anche se il mio re mi ha ordinato di obbedire a tutti i tuoi ordini, trovero il modo di impedire la tua ascesa e di aiutare Gandogor a ottenere quanto gli spetta di diritto.

EFFETTO IMMEDIATO

Sposta il segnalino **Consiglio di** 2 spazi verso **Bislipur**.



Nôd'onn si rialza

La testa fluttuò nell'aria e si posò da sola sul moncone del collo; nel punto in cui le scuri avevano eseguito un lavoro irreperibile, non restò neppure una cicatrice.

EFFETTO IMMEDIATO

Avanza il segnalino **Distruzione di** 2 spazi verso il segnalino **Eroi**



Tradimento di Bislipur

«Sapete come comportarvi», affermò in tono spiccio, prima di recitare la formula necessaria per aprire l'accesso alla sala sotterranea che conduceva ai binari.

EFFETTO IMMEDIATO

Sposta il segnalino **Consiglio di** 2 spazi verso **Bislipur**.



L'attacco di Tirigon

EFFETTO IMMEDIATO

Metti 1 armata di Orchi e 1 armata di Troll su ogni spazio adiacente al **Portale**.



Il canto di Firusha

La Minaccia è scongiurata quando un personaggio raggiunge il **Portale** e paga 1 Punto Ferita.



Lancia i dadi **Reclutamento** per ogni spazio adiacente al **Portale**, quindi piazza sullo spazio il numero di armate indicato dal risultato dei dadi.



La maledizione di Sisaroth

La Minaccia è scongiurata quando tutti i personaggi si trovano contemporaneamente sullo spazio con il **Portale**.



Per ogni giocatore che non si trova sul **Portale** piazza 1 armata di **Albi** su uno spazio di tua scelta che sia però adiacente al **Portale**.



La trappola degli Albi

Determina il personaggio più vicino al **Portale**. Questo personaggio è imprigionato e non può uscire dallo spazio dove si trova finché questa carta è in gioco. La Minaccia viene scongiurata quando un personaggio raggiunge lo spazio del personaggio imprigionato e li supera una prova di **Abilità** 5+.



Il personaggio imprigionato muore.



Pozione Velenosa

Determina il personaggio più vicino al *Portale*. Questo giocatore è avvelenato e all'inizio di ogni proprio turno perde 1 Punto Ferita. La Minaccia è scongiurata quando questo giocatore raggiunge *Elbenreich Alandur*.

 Il giocatore avvelenato perde 2 Punti Ferita.



Cotta di Maglia Imperiale



I tuoi Punti Ferita massimi incrementano di 1 Punto. Recuperi immediatamente (solo una volta) tutti i Punti Ferita persi.



Cotta di Maglia Imperiale



I tuoi Punti Ferita massimi incrementano di 1 Punto. Recuperi immediatamente (solo una volta) tutti i Punti Ferita persi.



Fagotto di Formaggio



Puoi scartare questa carta in qualsiasi momento per far recuperare a tutti i giocatori 1 Punto Ferita.

Fagotto di Formaggio



Puoi scartare questa carta in qualsiasi momento per far recuperare a tutti i giocatori 1 Punto Ferita.

Scudo



Ogni volta che un giocatore deve subire 1 Punto Ferita, tu puoi subirlo al posto suo.

Stivali Comodi



Incrementi il tuo attributo *Movimento* di 1 punto.


+1

Stivali Comodi



Incrementi il tuo attributo *Movimento* di 1 punto.


+1

Incudine



Puoi scartare questa carta dopo una prova di **Abilità** per poter rilanciare nuovamente tutti i dadi.
I risultati del secondo lancio devono essere mantenuti comunque.

Incudine



Puoi scartare questa carta dopo una prova di **Abilità** per poter rilanciare nuovamente tutti i dadi.
I risultati del secondo lancio devono essere mantenuti comunque.

Arma Addizionale



Incrementi il tuo attributo **Combattimento** di 1 punto.



Arma Addizionale



Incrementi il tuo attributo **Combattimento** di 1 punto.



Poema dei Nani



Chi detiene questa carta può scartarla in qualsiasi momento per trasformare il risultato del dado lanciato per una prova di **Abilità** o per il **Movimento** (di un giocatore qualsiasi) in un risultato di **5**

Poema dei Nani



Chi detiene questa carta può scartarla in qualsiasi momento per trasformare il risultato del dado lanciato per una prova di **Abilità** o per il **Movimento** (di un giocatore qualsiasi) in un risultato di **5**

Gli Attrezzi Giusti



Incrementi il tuo attributo **Abilità** di 1 punto.



Gli Attrezzi Giusti



Incrementi il tuo attributo **Abilità** di 1 punto.



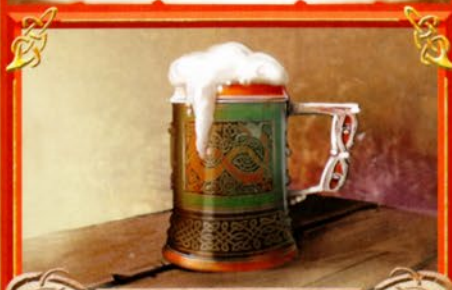
Gli Attrezzi Giusti



Incrementi il tuo attributo
Abilità di 1 punto.



Boccale di Birra



Chi detiene questa carta può
scartarla in qualsiasi momento
per far recuperare ad un personaggio
qualsiasi 2 Punti Ferita.

Boccale di Birra



Chi detiene questa carta può
scartarla in qualsiasi momento
per far recuperare ad un personaggio
qualsiasi 2 Punti Ferita.

Travestimento Perfetto



Puoi scartare questa carta in
qualsiasi momento per impedire
l'attivazione della sezione Minaccia
di una carta *Minaccia*.

Travestimento Perfetto



Puoi scartare questa carta in
qualsiasi momento per impedire
l'attivazione della sezione Minaccia
di una carta *Minaccia*.

Pugnale da Lancio



Questo coltello può essere lanciato
(scartare la carta) dopo una Azione di
Combattimento per poter rilanciare
nuovamente tutti i dadi.
I risultati del secondo lancio devono
essere mantenuti comunque.

Pugnale da Lancio



Questo coltello può essere lanciato
(scartare la carta) dopo una Azione di
Combattimento per poter rilanciare
nuovamente tutti i dadi.
I risultati del secondo lancio devono
essere mantenuti comunque.

Teschio dell'Infamia



Puoi in qualsiasi momento al costo
di 1 Punto Ferita, lanciare 1 dado
Reclutamento di tua scelta.
Rimuovi il numero e il tipo di armate
indicate dal risultato del dado.



Armatura di Tionio



Incrementi di 1 il numero dei Punti Ferita massimi e il valore dell'Attributo **Movimento**. Recuperi immediatamente (solo una volta) tutti i Punti Ferita persi.



In viaggio per Grünhain

L'idea di approssimarsi sempre più al fronte della Terra Estinta non gli piaceva affatto.

Almeno due personaggi devono trovarsi contemporaneamente a **Grünhain**.



Pesca 1 carta **Equipaggiamento**. Decidete di comune accordo a quale giocatore assegnarla.



Gli Spettri

«Per Vracca! Gli spettri! Vengono a prenderci per trascinarci verso la rovina!»

In un singolo turno ottieni 2 successi con una prova sul Movimento **4+**



Non avanzare il segnalino **Eroi** all'inizio del prossimo turno.



Intercetta il nemico

Tungdil lasciò i rami lentamente, strisciando piano piano all'indietro. Nella Terra Nascosta stava accadendo qualcosa di funesto.

Raggiungi uno spazio adiacente ad una armata dove dovrai superare una prova di Movimento **5+**



Puoi muovere un personaggio su uno spazio dove si trova già un altro personaggio.



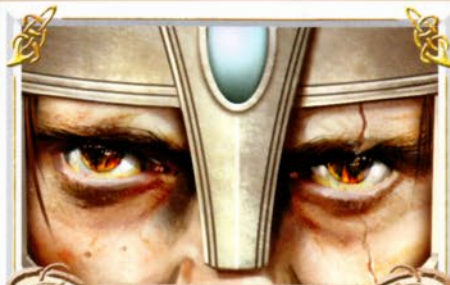
Accompagna Narmora

«La Lama di Fuoco, forgiata dai Sotterranei, sortirà il suo effetto contro il male solo se verrà maneggiata dal nemico dei Sotterranei».

Raggiungi **Schwarzjoch** dove in un singolo turno devi ottenere 3 successi in una prova di Movimento **4+**



Pesca 2 carte **Equipaggiamento**. Decidete di comune accordo a quale giocatore assegnare ogni carta.



Uno sguardo al passato

Dall'alto, intravide la gigantesca Porta di Pietra e rivede la battaglia in cui Giselbart era stato sbaragliato con il clan dei Quinti.

Raggiungi **Schwarzjoch**. Poi raggiungi **Grunhain**.



Rimetti nelle rispettive riserve 3 armate di tua scelta presenti sulla Mappa o sulle Carte.



Arrivo alle Rovine dei Quinti

Nulla era sfuggito alla furia devastatrice delle creature del Nord, che avevano abbattuto mura e torri affinché dell'antica gloria non restasse neppure il ricordo.

Raggiungi il **Varco II dei Secondi**. Poi raggiungi il **Varco V dei Quinti**.



Pesca 2 carte **Equipaggiamento**. Decidete di comune accordo a quale giocatore assegnare ogni carta.



Visita alla Regina dei Primi

Aveva un'armatura di anelli d'oro, una clava a quattro denti a mo' di scettro e occhi scuri dall'espressione insieme curiosa e gentile.

Raggiungi il **Varco II dei Secondi**. Poi raggiungi il **Varco I dei Primi**.



Pesca 1 carta **Equipaggiamento** e decidete di comune accordo a quale personaggio assegnarla.



Sword spia nei Tunnel

«Sword!» La sera prima era stato lo gnomo di Bislipur a seguirli e a origliare le loro conversazioni accanto ai vagoncini prima che Boindil lo scacciasse

Nello stesso turno muovi attraverso il Sistema di Tunnel e supera una prova sul Movimento 🟢 4+



Piazza il segnalino *Ingresso Tunnel* su uno spazio della mappa che non riporti il nome di un Luogo e dove non sia presente un segnalino *Terra Estinta*.



Avverti tutti i Villaggi circostanti

Tungdil attese finché la maggior parte dei mezzi Orchi si fu addormentata. Fuggire, tuttavia, non fu semplice, perché una trentina di guardie garantiva che nessuno si avvicinasse all'accampamento inosservato.

Raggiungi *Lot-Ionans Stollen*. Poi raggiungi il *Regno* 🏰 *Gauragar*.



Non avanzare il segnalino 🟡 *Eroi* all'inizio del prossimo turno.



L'aiuto dei Primi

«Mi piace arrivare puntuale alle battaglie», lo salutò un nano con una cotta di eccellente fattura.

Raggiungi il *Varco* I *dei Primi*, dopo raggiungi il *Varco* II *dei Secondi* dove devi superare una prova di Combattimento 🔴 5+



Pesca 2 carte *Equipaggiamento*. Decidete di comune accordo a quale giocatore assegnare ogni carta.



Il Tunnel perduto

Tunnel... Potremmo spostarci senza essere visti.

Nello stesso turno muovi attraverso il Sistema di Tunnel e supera una prova sul Abilità 🟡 4+



Piazza il segnalino *Ingresso Tunnel* su uno spazio della mappa che non riporti il nome di un Luogo e dove non sia presente un segnalino *Terra Estinta*.



Riposo a Grüşchacker

Indicò una locanda in cui brillava ancora una luce. «Entriamo?»

Raggiungi *Mifurdania*. Poi raggiungi *Grüşchacker*.



Un personaggio recupera subito 2 Punti Ferita oppure due personaggi recuperano 1 Punto Ferita ognuno.



Visita agli Orecchi a Punta

«Case di alberi», osservò Boindil, perplesso. «Non mi ci sentirei a mio agio»

Raggiungi *Elbenreich Alandur*, dove devi scartare 1 carta *Equipaggiamento*. Scartare la carta non costa Azioni.



Prendi 3 armate di tua scelta dalla Mappa o dalle Carte e rimettile nelle rispettive riserve.



Batti Gandogar a duello

«Il prossimo compito», spiegò l'arbitro «consisterà nel forgiare un'ascia con il ferro più scadente che esista e nel colpire dieci volte uno scudo senza romperla».

Raggiungi il *Varco* I *dei Secondi*, dove devi superare una prova di Abilità 🟡 5+



Un personaggio recupera subito 2 Punti Ferita oppure due personaggi recuperano 1 Punto Ferita ognuno.



Ballate dei Nani

I motivetti erano semplici e facili da ricordare, perché i nani non amavano le arie elaborate. Tungdil, tuttavia, li trovò un poco melanconici.

In un singolo turno ottieni 3 successi con una prova di Abilità 🟡 4+



Puoi muovere un personaggio su uno spazio qualsiasi di tua scelta.



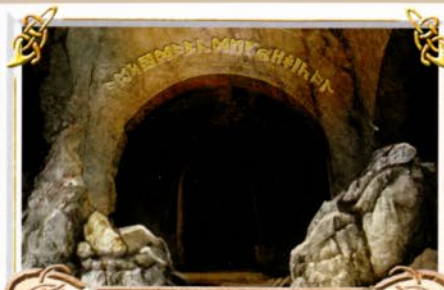
Il sacchetto magico

Subito risuonò un rumore così assordante da far gelare il sangue.

Raggiungi **Porista** dove in un singolo turno devi ottenere 2 successi con una prova di Abilità 5+



Pesca 2 carte *Equipaggiamento*. Decidete di comune accordo a quale giocatore assegnare ogni carta.



Decifrare le Rune

Tungdil impiegò parecchio tempo per tradurre le rune elaborate nella lingua comune dei nani e decifrarne la complessa formulazione.

Raggiungi **Schwarzjoch** dove in un singolo turno devi ottenere 2 successi con una prova di Abilità 5+



Pesca 2 carte *Equipaggiamento*. Decidete di comune accordo a quale giocatore assegnare ogni carta.



Salva Balendilìn

Tutti gli sforzi furono vani, perché la pozza di saliva untuosa gli aveva tolto ogni appiglio. L'abisso lo attirava verso di sé.

Raggiungi il **Varco II dei Secondi** dove devi pagare 1 Punto Ferita. Pagare il Punto Ferita non costa Azioni.



Pesca 1 carta *Equipaggiamento*. Decidete di comune accordo a quale giocatore assegnarla.



Il meccanismo crolla

«Immagino che sia franato l'intero tunnel», disse Bavragor, arrampicandosi sul cumulo di sassi ed esaminando le pareti.

Raggiungi il **Regno Tabain**, dove in un singolo turno devi ottenere almeno 3 successi con una prova di Abilità 5+



Pesca 2 carte *Equipaggiamento*. Decidete di comune accordo a quale giocatore assegnare ogni carta.



Rodario imita Nôd'onnn

...Nôd'onnn», bisbigliarono i mostri con ammirazione, fissandolo come ipnotizzati.

Raggiungi il **Varco V dei Quinti** dove in un singolo turno devi ottenere 2 successi con una prova di Abilità 5+



Pesca 2 carte *Equipaggiamento*. Decidete di comune accordo a quale giocatore assegnare ogni carta.



Boïndil fa pulizia

È stato il Lungo a iniziare, incendiandomi la barba, e quando ho tentato di punirlo, gli altri sono venuti in suo soccorso.

Lancia tanti dadi quanti sono i tuoi Punti Ferita attuali ed ottieni almeno un **6** su un dado.



Non avanzare il segnalino **Eroi** all'inizio del prossimo turno.



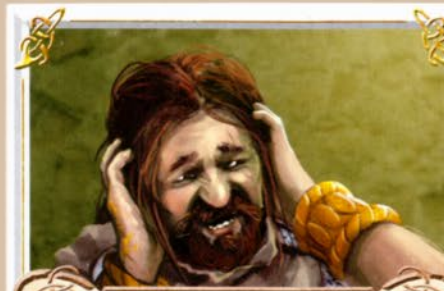
Lotta contro il male

«Vieni, bel cavallino! Ti trasformo in un pony!»

Raggiungi **Grünhain**, dove in un singolo turno devi ottenere 2 successi con una prova di Combattimento 6+



Pesca 2 carte *Equipaggiamento*. Decidete di comune accordo a quale giocatore assegnare ogni carta.



La voce spaventosa di Djerùn

Dall'interno dell'elmo provenne un suono che Tungdil non aveva mai udito prima. Era una via di mezzo tra il soffio di un rettile e il rimbombo sordo e profondo di un terremoto.

Raggiungi uno spazio con delle armate, dove devi scartare 1 carta *Equipaggiamento*. Scartare la carta non costa Azioni.



Rimetti le armate presenti sullo spazio nelle rispettive riserve.



Come sono le nane?

«Carine», rispose Boindil, laconico. «Molto carine», aggiunse Boendal. «Aha», fece Tungdil.

Lancia tanti dadi quanti sono i tuoi Punti Ferita attuali ed ottieni almeno un **6** su un dado.



Un personaggio recupera subito 2 Punti Ferita oppure due personaggi recuperano 1 Punto Ferita ognuno.



Elezione del nuovo Re dei Secondi

«Avete votato. Non dimenticate mai Gundrabur e realizzate il suo sogno», urlò.

Fai raggiungere al segnalino Consiglio l'ultimo riquadro a destra del tracciato *Consiglio dei Nani*.



Un giocatore può recuperare 1 Punto Ferita.



La Vendetta di Andôkai

Quando le prime bestie raggiunsero la cima del colle, scoppiò un violento temporale. Le saette crepitanti si abbattono sulle creature di Tion, che esplosero come salsicce nell'acqua bollente sotto quelle scariche di energia.

Raggiungi uno spazio adiacente ad una armata dove dovrai ottenere un successo con una prova di Combattimento 6+.



Rimetti le armate presenti sullo spazio adiacente nelle rispettive riserve.



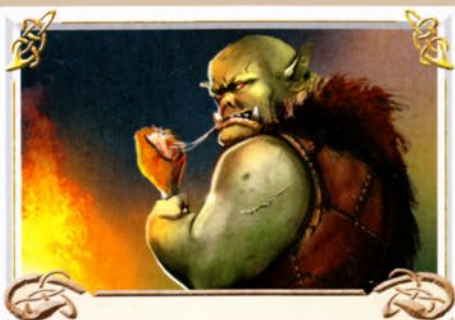
Battaglia nella forgia

Si voltarono contemporaneamente verso i gradini, brandendo le armi. Tungdil si portò il corno alle labbra per dare il segnale dell'offensiva.

Metti 3 Troll e 3 Orchi su questa carta. Raggiungi il **Varco** dei **Quinti** per combattere ed eliminare queste armate.



Pesca 2 carte *Equipaggiamento*. Decidete di comune accordo a quale giocatore assegnare ogni carta.



Abbasso gli Orchi!

I fratelli aprirono la danza della morte. Tungdil si mise in movimento con una certa goffaggine...

Sconfiggi in 1 Azione di Combattimento 3 armate di Orchi presenti sulla Mappa.



Il prossimo lancio di dadi *Reclutamento* puoi rinunciare a lanciare il dado verde delle armate degli Orchi.



Uccidete il Troll

«Ci hai consentito di arrivare fin qui per farci ammazzare, Vracas?»

Sconfiggi in 1 Azione di Combattimento 2 armate di Troll presenti sulla Mappa.



Il prossimo lancio di dadi *Reclutamento* puoi rinunciare a lanciare il dado nero delle armate dei Troll.



Caccia all'Albo

Andôkai annui. «Purtroppo l'albo è scappato.»

Sconfiggi in 1 Azione di Combattimento 1 armata di Albi presenti sulla Mappa.



Il prossimo lancio di dadi *Reclutamento* puoi rinunciare a lanciare il dado viola delle armate degli Albi.



Salvate l'Unicorno

Metti 3 armate di Albi su questa carta. Raggiungi il **Portale** per combattere ed eliminare queste armate.



Scegli 1 carta *Equipaggiamento* dal relativo mazzo. Decidete di comune accordo a quale personaggio assegnarla. Poi rimescola il mazzo delle carte *Equipaggiamento*.

