

# Il Cavaliere

## RIASSUNTO TURNO

1. Prendi un Cubo Eroe
2. Muovi e Agisci

### Ordine di Incontro

- Rileva e Risolvi la Tessera
- Risolvi gli Attacchi (qualsiasi ordine)
- Prendi Gemme e Tesori

**VITTORIA:** Uccidi il Drago, se non c'è il Drago, rivela e distruggi 5 tessere Cristallo, quindi fuggi dalla Caverna raggiungendo la tessera Entrata

## Movimento



1 3 5 7

## Percezione (Incontri)



1 2 3 4

## Forza



1 2 3 4

## Salute



7 6 5 4



3 2 1



## Bomba

Puoi attaccare il Drago mentre è sottoterra OPPURE puoi piazzare una tessera Bomba per rimuovere permanentemente un muro.

*La Bomba non serve per attaccare il Drago quando è in superficie o quando il Crollo della Caverna è iniziato*



## Arco

Colpisci una Tribù Goblin che puoi vedere, riducendo la sua Popolazione del tuo punteggio di Forza -1. Puoi usare l'Arco prima, durante o dopo il movimento.



## Antica Mappa

Puoi muoverti attraverso un muro pagando il normale costo di Movimento



## Scudo

Non puoi essere spostato da altri giocatori. Ogni volta che perdi Grinta, perdi solo 1 punto.

## Grinta

0

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45+

### QUADAGNA GRINTA

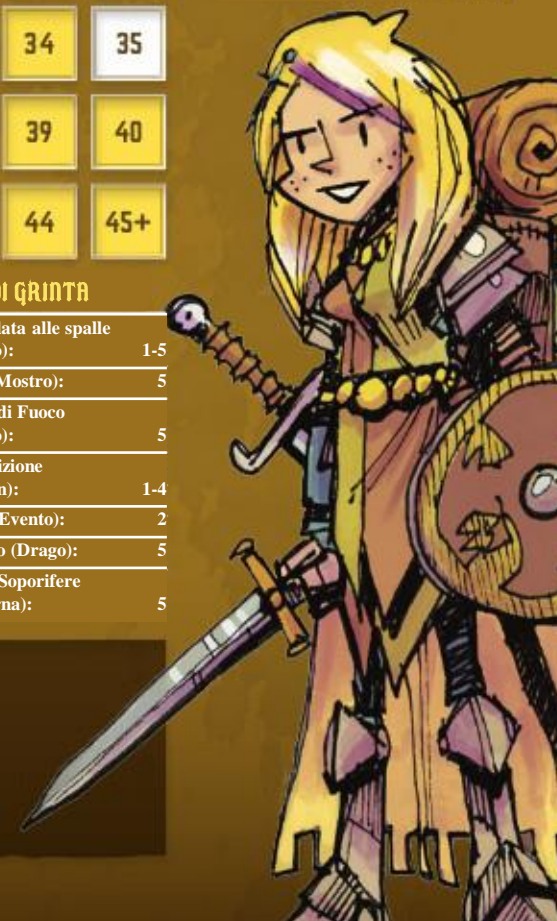
Rileva Tessera Caverna:	1
Distruggi un Cristallo:	2
Rifiuta Tesoro:	5
Uccidi il Ladro:	0-3
Completa una Missione Secondaria:	3-6
Raccogli una Gemma del Drago:	+5/-2

### PERDI GRINTA

Pugnalata alle spalle (Ladro):	1-5
Blob (Mostro):	5
Muro di Fuoco (Drago):	5
Maledizione (Goblin):	1-4
Ratti (Evento):	2
Graffio (Drago):	5
Spore Soporifere (Caverna):	5

1

«MI CHIEDI SE HO PAURA? DI COSA? DELL' OSCURITA'? DELLE COSE CHE VIVONO IN ESSA? DEL FATTO CHE NESSUNO SIA ENTRATO IN QUESTE CAVERNE E NE SIA USCITO VIVO? DEL DRAGO CHE VI VIVE, CHE HA DISTRUTTO IL NOSTRO REGNO E DIVORATO I NOSTRI PIU' GRANDI EROI? CERTO CHE HO PAURA! PER QUESTO CI VADO.»



CUBI EROE SCARTATI  
E CRISTALLI DISTRUTTI

# I Goblin

«PER PRIMA ARRIVA LA **TRIBU' DELLE ZANNE**. MOLTO FORTE, MOLTO AFFAMATA. QUINDI ARRIVA LA **TRIBU' DELLE OSSA**. PICCOLI MA HANNO MOLTI, MOLTI AMICI AFFAMATI. LASCIA CHE I MOSTRI MANGINO GLI STUPIDI, GNAM-GNAM SLURP. PER ULTIMA ARRIVA LA **TRIBU' DELL'OCCHIO**. SONO FURBI, CONOSCONO SEGRETI NEL BUIO E SONO AFFAMATI. ...SONO MOLTO **AFFAMATI**.»

2

## RIASSUNTO TURNO

1. Scegli una Carta Guerra (+1 Rabbia se Rabbia=0)
2. Popola le Tribù (Sovrappopolazione?)
3. Assegna Mostri (Max = Popolazione delle Ossa)
4. Pesca Carte Segreti (Max = 5 carte in mano)
5. Attiva le Tribù (Muovi, quindi Agisci)

**VITTORIA:** Uccidi il Cavaliere, se non c'è il Cavaliere, uccidi il Drago. Se non ci sono i giocatori Cavaliere o Drago, distruggi 5 Cristalli.

### Attiva le Tribù

**MOVIMENTO:** -1 di Popolazione ogni volta che attraversa una tessera illuminata.

**AZIONI:** possono essere eseguite solo se la tribù è rivelata, tranne Rivelare.

- Attaccare
- Razziare
- Esplorare
- Azione Speciale
- Rivelare
- Nascondersi

**FORZA = POPOLAZIONE + DISCHI DI FORZA**

**PERCEZIONE = POPOLAZIONE + 1**

**DISPERDERSI:** Diminuisci la Popolazione di 2, riporta la Tribù sulla tua plancia e scarta una carta Mostro.

**SOVRAPPOLAZIONE:** Riduci tutte le Tribù Sovrappopolate a 4 di Popolazione, quindi Disperdi 1 Tribù Rivelata

### Rabbia

Malessere  
-1 Forza  
(Tutte le Tribù)



**Aumenta la Rabbia:** Quando la Tribù è attaccata o colpita, usa Razziare o l'azione speciale delle Zanne, uccide il Ladro, subisce gli effetti del Potere Sibilo del Drago, subisce gli effetti del Presagio Spore Soporifere della Caverna.

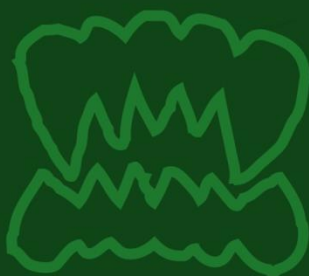
**Diminuisce la Rabbia:** Quando attacca con successo un altro giocatore, distrugge un Cristallo o spende Rabbia per evitare di andare incontro a Sovrappopolazione.

### Tribù delle Zanne



Ogni Disco di Forza = +1 Forza  
**Azione Speciale:** Aumenta la Rabbia di 1

ZANNE



MOSTRO

### Tribù delle Ossa



Carta Mostro Extra  
**Azione Speciale:** Pesca ed Assegna un Mostro

OSSA



MOSTRO

### Tribù dell'Occhio



Segreti più Potenti  
**Azione Speciale:** Pesca 1 Carta Segreti

OCCHIO



MOSTRO

MOSTRO



# Il Drago

## RIASSUNTO TURNO

1. Muovi e Usa i Poteri
2. Raccogli un Tesoro
3. Piazza una Gemma del Drago
4. Rimpiazza la Mano di Carte (pesca una nuova mano di carte pari al tuo Spirito)

**VITTORIA:** Rimuovi 11 cubi Pigrizia per svegliarti. Risali in superficie finendo il tuo turno su una tessera cristallo ed infine raggiungi la tessera Ingresso per fuggire.

**MOVIMENTO:** Ogni turno, ti puoi muovere di 1 o 2 caselle in linea retta, senza spendere carte potere.

**Sottosuolo:** Puoi muoverti attraverso i muri ed entrare nelle tessere buie.

**Superficie:** Non puoi muoverti attraverso i muri o entrare nelle tessere buie.

## Salute



## GEMME DEL DRAGO



Ogni Gemma del Drago sulla mappa ti dà il suo simbolo da spendere in poteri.

«MHRRRMMMMMM... QUALCOSA **PUZZA** DI DESTINO ED ACCIAIO NEI TUNNEL DI SOPRA... MA NON IMPORTA. **DUECENTO ANNI** È UN PISOLINO ABBASTANZA LUNGO. È TEMPO DI **ALZARSI**, DI **NUTRIRSI**, DI TORNARE IN CIELO E DI MOSTRARE AL MONDO UN'ALTRA VOLTA L'**IMPETUOSA** FORMA DELLA **PAURA**.»

3

## Poteri

### Zampata

Lancia il dado del Drago per attaccare. **Tessere colpite:** tutte le Tribù Goblin si disperdono ed il tuo indicatore di Goblin Divorati avanza di 2 punti per ogni Tribù dispersa; puoi spostare il Cavaliere di 1 spazio; il Ladro muore.

### Fiamma

Lancia il dado del Drago. Rivela tutte le tessere Buie interessate.

### Colpo d'Ala

Muoviti per un massimo di 2 tessere in linea retta, oppure muoviti di una tessera attraverso un muro.

### Sibilo

Costringi una Tribù Goblin ovunque sulla mappa a nascondersi e perdere 1 Popolazione. Divora 1 Goblin.

### Struscio

Sposta un cubo da un tracciato Pigrizia ad un altro con uno spazio vuoto.

### Colpo

Sposta una Gemma del Drago o Tesoro adiacente al Drago di 5 spazi in qualunque direzione.

### Fiammata

Rivela tutte le tessere Buie che ti circondano.

### Soffio

Rivela una tessera Buia qualunque sulla mappa.

### Schiaffo

Sposta il Cavaliere dalla tessera adiacente alla tua per una distanza massima di 3 spazi.

### Ruggito

Colloca il segnalino Ruggito sul costo di questo potere. Quando lanci il dado del Drago, puoi spendere il segnalino Ruggito per ripetere il lancio.

### Graffio

Attacca il Cavaliere, tutte le Tribù Goblin o il Ladro sulla tua tessera.

Il Cavaliere perde 5 punti Grinta. La Popolazione di tutte le Tribù Goblin si riduce a 0 e Divora tanti Goblin quanto è la quantità di Popolazione persa. Il Ladro muore.

### Muro di Fuoco

Piazza il segnalino del Muro di Fuoco su una tessera illuminata adiacente. Quando un giocatore entra sulla tessera: il Cavaliere perde 5 punti Grinta; una Tribù Goblin perde 1 punto Popolazione; il Ladro muore. Tu non sei danneggiato del Muro di Fuoco. All'inizio del tuo prossimo turno, riporta il segnalino del Muro di Fuoco nella tua riserva.

### Distruggi

Distruggi un Cristallo sulla tua tessera, togliendolo dal gioco.

### Collera

Lancia il dado de Drago.

Fai Crollare le tessere colpite.

Tutte le Tribù Goblin si disperdono. Sposta tutte le altre pedine dei giocatori su uno spazio adiacente. Se il crollo spezza la mappa, ricongiungi i gruppi di tessere.

## Pigrizia

Puoi rimuovere solo 1 cubo da ogni tracciato per turno.



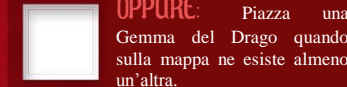
**AVIDITA':** Raccogli un segnalino Tesoro



**FAME:** Mangia 2 Goblin.



**SUPERBIA:** Rivela una tessera Evento



**OPPURE:** Piazza una Gemma del Drago quando sulla mappa ne esiste almeno un'altra.



**OPPURE:** Non Muoverti per 1 turno.



## Goblin Divorati

## Veglia

	1	1 ARMATURA   3 SPIRITO
2	3	1 ARMATURA   4 SPIRITO
4	5	2 ARMATURA   4 SPIRITO
6	7	2 ARMATURA   5 SPIRITO
8	9	3 ARMATURA   5 SPIRITO
10	11	3 ARMATURA   6 SPIRITO
12	13	4 ARMATURA   6 SPIRITO
14		4 ARMATURA   7 SPIRITO



# La Caverna

## RIASSUNTO TURNO

1. Raccogli i Segnalini Presagio
2. Modella la Caverna (*parti prima dalle tessere Cristallo*)
3. Piazza un Tesoro

**VITTORIA:** Fai Crollare la Caverna. Per farlo devi prima collocare sulla mappa tutte le tessere Caverna, poi rimuoverle finché non hai raccolto 5 tessere Cristallo.

**EVENTI:** Pesca 3 carte Evento e damne una al Cavaliere che dovrà risolverla. Piazza le altre 2 al fondo del mazzo Evento. Puoi esaminare le prime 3 carte del mazzo evento in ogni momento.

**TESORI:** Pesca 2 carte Tesoro e damne 1 al Cavaliere. Riponi l'altra carta in fondo al mazzo Tesoro.

## Segnalini Presagio per Turno

SEGNALINI TESORO + SEGNALINI CRISTALLO	SEGNALINI PRESAGIO
0	1
1	2
2-3	3
4-6	4
7-10	5
11+	6

**USARE I PRESAGI:** per usare un presagio, puoi scartare qualsiasi combinazione di simboli mostrati, anche lo stesso simbolo più volte.

Puoi usare un presagio quante volte desideri, purché ne paghi il costo ogni volta.

**Presagi** In qualunque momento nel tuo turno, puoi usare un presagio riponendo nel sacchetto i segnalini Presagio indicati.



### Pipistrelli Giganti

COSTO: 1 PRESAGIO



Scegli un segnalino Tesoro, il Cavaliere o una Tribù Goblin. Spostalo fino ad un massimo di 3 tessere.



### Frana

COSTO: 2 PRESAGI



Piazza il segnalino Frana sul bordo di due tessere adiacenti senza muri. I segnalini Frana sono muri. Se tutti i segnalini sono stati piazzati sulla mappa, puoi spostarne uno.



### Saccheggî Passati

COSTO: 1/2/3 PRESAGI



Piazza un segnalino Tesoro seguendo le regole della fase «Piazza un Tesoro».

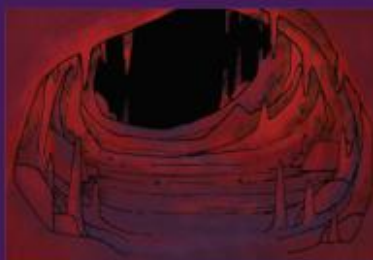


### Spore Soporifere

COSTO: 3 PRESAGI



Scegli un giocatore: il Cavaliere perde 5 punti Grinta; i Goblin riducono una Tribù a loro scelta di 1 punto Popolazione; il Drago sposta un cubetto dal tracciato Veglia ad uno dei tracciati Pigrizia. Il Ladro perde un miglioramento a sua scelta ma conserva il segnalino Tesoro.



### Disprezzo

COSTO: 1/2/3 PRESAGI



Piazza un'altra tessera sulla mappa. Durante il Crollo invece rimuovi un'altra tessera dalla mappa.



### Maledizione del Cristallo

COSTO: 1 PRESAGIO



Ruota 1 tessera in una direzione ortogonale, piazza 1 segnalino Evento su una tessera Evento oppure sposta le prime 3 carte Evento in fondo al mazzo.

# 4

«RIECHEGGIARE. BRILLARE.  
ESSERE SILENZIOSA ED IMMOBILE.

SPOSTARE.  
DISTRUGGERE.

ESSERE VUOTA, VUOTA,  
VUOTA.

...PER RIECHEGGIARE

SEGNALINI TESORO

SEGNALINI PRESAGIO



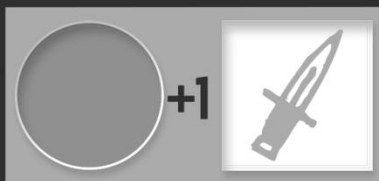
# Il Ladro

## RIASSUNTO TURNO

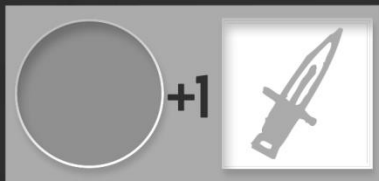
1. Assegna Segnalini Statistiche
2. Muovi e Agisci

**VITTORIA:** Prendi e Metti al sicuro 6 Tesori o Gemme del Drago per rompere la tua maledizione di immortalità.

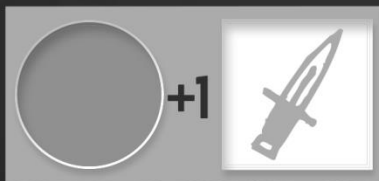
## Movimento



## Furtività



## Furto (Azioni)



TESORI O GEMME  
NON MESSI AL SICURO  
(OGNUNO: -1 FURTIVITÀ)

## Saccheggiare

Raccogli Tesori o Gemme del Drago.

**1 Cubo:** Raccogli un Tesoro o una Gemma. Se è una Gemma, lancia il dado del Drago; se esce lo spazio centrale, vieni ucciso.

**2 Cubi:** Raccogli una Gemma.

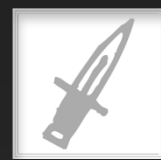
## Borseggiare

Attacca per rubare ad un giocatore nella tua casella.

**1 Cubo:** Dado. Successo con 4+.

**2 Cubi:** Dado. Successo con 2+.

**3 Cubi:** Successo Assicurato.



### Mano Lesta:

Una volta per turno puoi rilanciare il dado per l'azione **Borseggiare**.

**Successo:** Guadagna un Tesoro dalla scorta della Caverna. Inoltre:

**Cavaliere:** prendi una carta Tesoro;

**Goblin:** prendi una carta Segreti;

**Drago:** sposta un cubo da Pigrizia ad Avidità.

## Scassinare

Apri una Cripta sulla tua casella.

**1 Cubo:** Dado. Successo con 4+

**2 Cubi:** Dado. Successo con 2+

**3 Cubi:** Successo Assicurato.



### Kit da Scassinatore:

Scassinare costa 1 cubo azione in meno.

**Successo:** Rimuovi un segnalino Cripta e guadagna un Tesoro.

## Scalare

**2 Cubi:** Attraversa un muro.

**3 Cubi:** Attraversa un terreno invalicabile.



### Attrezzatura da scalata:

Scalare costa 1 cubo in meno.

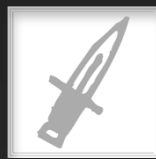
## Pugnalata alle spalle

Attacca un altro giocatore sulla tua casella per ferirlo.

**1 Cubo:** Procura una ferita Leggera.

**2 Cubi:** Procura una ferita Seria.

**3 Cubi:** Procura una ferita Grave.



### Balestra:

Puoi usare la Pugnalata alle spalle per attaccare un giocatore visibile fino a 3 spazi di distanza.

## RISULTATI FERITE

### CAVALIERE

Leggera: -1 di Grinta

Seria: -3 di Grinta

Grave: -5 di Grinta

### GOBLIN

Leggera: -1 di Popolazione

Seria: -2 di Popolazione

Grave: -3 di Popolazione

### DRAGO

Leggera: Scarta 1 carta Potere

Seria: Scarta 2 carte Potere

Grave: Scarta 3 carte Potere

## Nascondi il Bottino

**X Cubi:** Riduci il tuo Livello di Bottino di X.



### Schivata

#### Sovrannaturale:

Ogni turno puoi provare a schivare il primo attacco che subisci, tira il dado

Azione. Se ottieni 4 o più sei salvo e puoi muoverti di uno spazio immediatamente.

## RISULTATI BOTTINO

### CAVALIERE

**Livello 3:** +3 di Grinta

**Livello 2:** +2 di Grinta

**Livello 1:** +1 di Grinta

**Livello 0:** Nessun Bonus

### GOBLIN

**Livello 3:** Pesca 3 carte Segreti OPPURE +3 di Rabbia

**Livello 2:** Pesca 2 carte Segreti OPPURE +2 di Rabbia

**Livello 1:** Pesca 1 carta Segreti OPPURE +1 di Rabbia

**Livello 0:** Nessun Bonus

### DRAGO

**Livello 3:** Pesca 3 carte Potere

**Livello 2:** Pesca 2 carte Potere

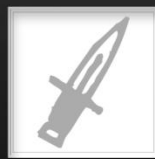
**Livello 1:** Pesca 1 carte Potere

**Livello 0:** Nessun Bonus

5  
«TI HO RUBATO IL CUORE...  
E ANCHE IL PORTAFOGLIO.»



## Gira i Segnalini Stat. (SVILUPPO) Livello di Bottino



2→3



3→4



ALL 4

