

Il Cavaliere

RIEPILOGO DEL TURNO

1. Raccogli i Cubetti Eroe
2. Muovi e Agisci

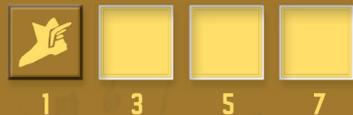
Ordine degli Incontri

- Rivela e Risolvi la Tessera
- Risolvi gli Attacchi (qualsiasi ordine)
- Raccogli Gemme e Tesori

COME VINCERE

Uccidi il Drago. Se il Drago non è in gioco, rivela e frantuma 5 Cristalli, poi raggiungi la tessera Ingresso per fuggire dalla Caverna.

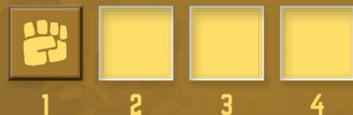
Movimento



Percezione (Incontri)



Forza



Salute



Bomba

Puoi attaccare il Drago mentre è sottoterra **OPPURE** puoi mettere un segnalino Bomba per rimuovere un muro permanentemente.

La Bomba non è più necessaria per attaccare il Drago se è già risalito in superficie o se il Collasso è cominciato.



Arco

Colpisci una Tribù Goblin che puoi vedere, riducendo la sua Popolazione di un numero pari alla tua Forza meno 1. Puoi usare l'Arco prima, dopo o durante il movimento.



Mapa Antica

Puoi attraversare un muro per ogni cubetto Eroe qui posato, pagando il normale costo di Movimento.



Scudo

Non puoi essere spostato dagli altri giocatori. Ogni volta che perdi Coraggio, ne perdi solo 1.

Coraggio

		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+

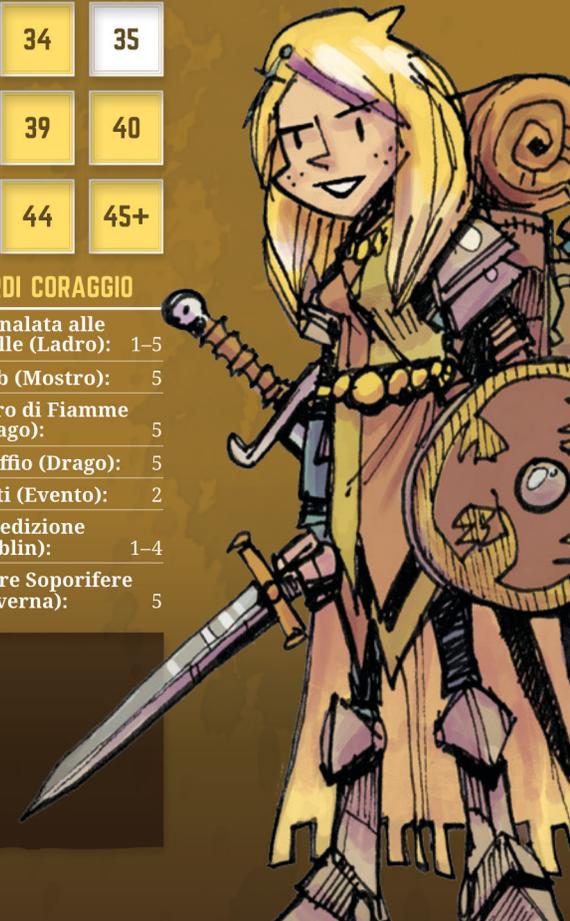
OTTIENI CORAGGIO

Rivela una tessera:	1
Frantuma un Cristallo:	2
Rifiuta un Tesoro:	5
Uccidi il Ladro:	0-3
Completa una Missione:	3-6
Raccogli una Gemma di Drago:	+5/-2

PERDI CORAGGIO

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

“MI CHIEDI SE HO PAURA?
DI COSA? DELL'OSCURITÀ?
DELLE COSE CHE LA
ABITANO? DEL FATTO CHE
NESSUNO CHE SIA ENTRATO
IN QUESTE CAVERNE NE SIA
MAI USCITO VIVO? DEL
DRAGO CHE VI SI NASCONDE,
CHE HA DISTRUTTO IL NOSTRO
REGNO E DIVORATO
I NOSTRI PIU' GRANDI EROI?
CERTO CHE HO PAURA!
COSI' ECCOMI QUI.”



CUBETTI EROE SCARTATI
E CRISTALLI FRANTUMATI

I Goblin

“PRIMA VIENE TRIBÙ di ZANNE. MOLTO FORTE. MOLTO AFFAMATA. POI ARRIVA TRIBÙ di OSSA. LORO PICCOLI, MA HANNO AMICI MOLTO, MOLTO AFFAMATI. FANNO I MOSTRI MANGIARE GLI STUPIDI, GNAM, CHOMP, SLURP. ULTIMA VIENE TRIBÙ di OCCHIO. LORO FURBI. CONOSCONO SEGRETI NEL BUIO. E LORO AFFAMATI.

2

RIEPILOGO DEL TURNO

1. Scegli una Carta Guerra (+1 di Furia se è 0)
2. Popola le Tribù (sovrappopolazione?)
3. Assegna i Mostri (max = Popolazione Ossa)
4. Pesca i Segreti (limite mano di carte = 5)
5. Attiva le Tribù (movimento e poi azione)

COME VINCERE

Uccidi il Cavaliere. Se il Cavaliere non è in gioco, uccidi il Drago. Se Cavaliere e Drago non sono in gioco, frantuma 5 Cristalli.

...LORO COSI' TANTO AFFAMATI.”

Tribù delle Zanne



Abilità: Disco Forza (+1 di Forza).
Azione speciale: Aumenta la Furia di 1.

Tribù delle Ossa



Abilità: Carta Mostro extra.
Azione speciale: Pesca e assegna 1 carta Mostro.

Tribù dell'Occhio



Abilità: Carte Segreti più potenti.
Azione speciale: Pesca 1 carta Segreti.

Attivare le Tribù

MOVIMENTO: -1 di Popolazione ogni 2 tessere Illuminate attraversate (quando si lascia la seconda).

AZIONE: puoi eseguirne una tra queste solo se la Tribù è rivelata (tranne Rivelare).

- Attaccare
- Razziare
- Esplorare
- Azione Speciale
- Rivelare
- Nascondere

FORZA = POPOLAZIONE + DISCHI FORZA

PERCEZIONE = POPOLAZIONE + 1

DISPERDERE: riduci la Popolazione di 2, riporta il segnalino della Tribù sulla plancia e scarta 1 carta Mostro.

SOVRAPPOLAZIONE: riduci tutte le Tribù sovrappopolate a 4 di Popolazione e disperdi una Tribù rivelata (se non c'è, disperdi una Tribù nascosta).

Furia

Malessere
-1 di Forza
(tutte le Tribù)



La Furia aumenta: quando sei attaccato o colpito, quando usi l'azione Razziare o l'azione speciale della Tribù delle Zanne, quando uccidi il Ladro o subisci gli effetti del Sibilo del Drago o delle Spore Soporifere della Caverna.

La Furia diminuisce: quando attacchi un altro giocatore, frantumi un Cristallo o quando spendi Furia per evitare la sovrappopolazione.

ZANNE



MOSTRO

OSSA



MOSTRO

OCCHIO



MOSTRO

MOSTRO



Il Drago

RIEPILOGO DEL TURNO

1. Muovi e Usa i Poteri
2. Raccogli un Tesoro
3. Posa una Gemma di Drago
4. Rimpiazza la Mano di Carte
(pesca tante carte quanto il tuo Spirito)

COME VINCERE

Rimuovi 11 cubetti Indolenza per risvegliarti, poi sali in superficie terminando il turno su una tessera Cristallo. Quindi scappa dalla Caverna raggiungendo la tessera Ingresso.

MOVIMENTO: ad ogni turno puoi muovere di 1 o 2 tessere in linea retta senza usare carte Potere.

Sottoterra: puoi muovere attraverso i muri e sulle tessere Buie.

In superficie: non puoi muovere attraverso i muri e sulle tessere Buie.

Salute



GEMME DI DRAGO



Ogni Gemma di Drago sulla mappa è un simbolo aggiuntivo a disposizione per attivare i tuoi poteri.

“HRRRMMMM... QUALCOSA **FUZZA** DI SORTE E ACCIAIO NEI TUNNEL QUI SOPRA... MA NON IMPORTA. UN SONNO DI **DUECENTO ANNI** E' LUNGO ABBASTANZA. E' TEMPO DI **ALZARSI**, DI **NUTRIRSI**, DI TORNARE IN CIELO E DI MOSTRARE UN'ALTRA VOLTA AL MONDO L'**INFUOCATA** SOSTANZA DELLA **PAURA**.”

Poteri

Artiglio

Lancia il dado per attaccare.

Tessere interessate. Tutte le Tribù Goblin si disperdono e tu divori tanti Goblin quanta è la Popolazione che perdono. Puoi spostare il Cavaliere di 1 spazio. Il Ladro viene ucciso.

Fiamma

Lancia il dado. Rivela tutte le tessere Buie interessate.

Ala

Muovi per un massimo di 2 tessere in linea retta, oppure muovi di 1 tessera attraverso un muro.

Sibilo

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

Striscio

Sposta un cubetto da un tracciato Indolenza ad un altro con uno spazio libero.

Colpo

Sposta una Gemma di Drago o un Tesoro da una tessera adiacente alla tua in qualunque direzione, fino a 5 spazi di distanza.

Ustione

Rivela tutte le tessere Buie attorno a te.

Bruciatura

Rivela una tessera Buia qualunque sulla mappa.

Schiaffo

Sposta il Cavaliere da uno spazio adiacente al tuo, per una distanza massima di 3 spazi.

Strillo

Copri il costo di questo potere col segnalino Strillo. Quando lanci il dado, puoi spendere il segnalino Strillo per ripetere il lancio.

Graffio

Attacca il Cavaliere, tutte le Tribù Goblin o il Ladro sulla tua tessera. Il Cavaliere perde 5 punti Coraggio. La Popolazione di tutte le Tribù Goblin si riduce a 0 e tu divori tanti Goblin quanta è la Popolazione persa. Il Ladro viene ucciso.

Muro di Fiamme

Colloca il segnalino Muro di Fiamme su una tessera visibile a te adiacente.

La prima volta che un giocatore entra sulla tessera nel suo turno: il Cavaliere perde 5 punti Coraggio; una Tribù Goblin perde 1 Popolazione; il Ladro è ucciso. Tu non sei danneggiato del Muro di Fiamme. All'inizio del tuo prossimo turno, sposta di nuovo il segnalino nella tua riserva.

Distruzione

Distruggi un Cristallo sulla tua tessera e rimuovi il segnalino dal gioco.

Collera

Lancia il dado.

Tessere interessate. Collassa la tessera. Disperdi le Tribù Goblin. Sposta le pedine degli altri giocatori su uno spazio adiacente. Se il collasso spezza la mappa, riconnettilla.

Indolenza Puoi spostare un solo cubetto per turno da ogni tracciato.



CUPIDIGIA: raccogli 1 Tesoro.



FAME: divora 2 Goblin.



SUPERBIA: rivela una tessera Evento sulla mappa.

OPPURE posa una Gemma di Drago quando un'altra è già sulla mappa.

OPPURE non muoverti durante il tuo turno.



GOBLIN DIVORATI

Risveglio

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



La Caverna

RIPILOGO DEL TURNO

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

COME VINCERE

Fai crollare la Caverna: prima colloca tutte le tessere sulla mappa, poi rimuovile fino ad aver raccolto 5 tessere Cristallo.

EVENTI: pesca 3 carte Evento e scegline una da passare al Cavaliere perchè la risolva. Metti le altre due carte in fondo al mazzo degli Eventi.

In qualunque momento puoi esaminare le tre carte in cima al mazzo degli Eventi.

TESORI: pesca 2 carte Tesoro e scegli quella da dare al Cavaliere. Metti l'altra carta in fondo al mazzo dei Tesori.

Segnalini Presagio a 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 pagare un presagio, scarta nel sacchetto qualunque combinazione dei simboli mostrati, anche lo stesso più volte.

Puoi usare un presagio più volte nel tuo turno, pagandone il costo ogni volta.

Presagi In qualunque momento nel tuo turno, puoi usare un presagio riponendo nel sacchetto un numero di segnalini Presagio pari al suo costo.



Pipistrelli Giganti

COSTO: 1 PRESAGIO



Scegli un segnalino Tesoro, il Cavaliere o una Tribù Goblin. Spotalo fino a 3 spazi di distanza.



Frana

COSTO: 2 PRESAGI



Metti un segnalino Frana tra due tessere che non siano separate da un muro. I segnalini Frana sono muri. Se tutti i segnalini Frana sono stati piazzati, puoi spostarne uno.



Antichi Bottini

COSTO: 1/2/3 PRESAGI



Colloca un segnalino Tesoro, seguendo le regole della fase *Piazza un Tesoro*.

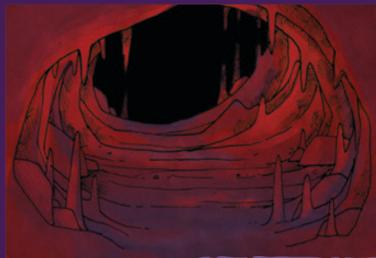


Spore Soporifere

COSTO: 3 PRESAGI



Scegli un giocatore. Il Cavaliere perde 5 punti Coraggio. I Goblin riducono a 1 la Popolazione di una Tribù a loro scelta. Il Drago sposta un cubetto dal tracciato Risveglio ad uno dei traccati Indolenza. Il Ladro perde una miglioria a sua scelta, ma conserva il segnalino Tesoro.



Disprezzo

COSTO: 1/2/3 PRESAGI



Colloca una tessera sulla mappa. Durante il Collasso invece, rimuovi una tessera.



Maledizione del Cristallo

COSTO: 1 PRESAGIO



Ruota una tessera in una qualunque direzione ortogonale, colloca un segnalino Evento su una tessera Evento che non ne contenga già uno, oppure sposta le prime 3 carte Evento in fondo al mazzo.

4

“ECCEGGIARE. RILUCERE.
ESSERE SILENZIOSA ED IMMOTA.

CAMBIARE.
SCHIACCIARE.

ESSERE VUOTA, VUOTA,
VUOTA.

...RICECCEGGIARE.”

SEGNALINI TESORO

SEGNALINI PRESAGIO



Il Ladro

RIEPILOGO DEL TURNO

1. Assegna i Segnalini Statistica
2. Muovi e Agisci

COME VINCERE

Procurati e metti al sicuro 6 segnalini Tesoro o Gemma di Drago per rompere la maledizione che ti ha reso immortale.

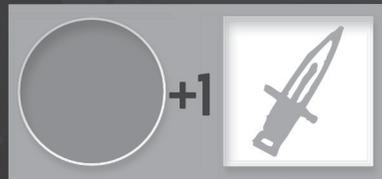
Movimento



Furtività



Taccheggio (Azioni)



TESORI E GEMME
NON ANCORA AL SICURO
(OGNUNO: -1 DI FURTIVITÀ)

Saccheggiare

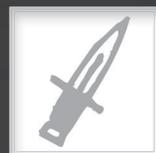
Raccogli un segnalino Tesoro o Gemma di Drago dalla tua tessera.

- 1 Cubetto – Prendi il Tesoro o la Gemma. Se è la Gemma, lancia il dado del Drago: se indica lo spazio centrale, vieni ucciso.
- 2 Cubetti – Prendi la Gemma.

Borseggiare

Attacca un altro giocatore sulla tua tessera per rubargli un Tesoro.

- 1 Cubetto – Tira il dado; successo con 4+.
- 2 Cubetti – Tira il dado; successo con 2+.
- 3 Cubetti – Hai sempre successo.



Mani Lunghe: una volta per turno puoi rilanciare il dado Azione se l'azione Borseggiare non ha avuto successo.

Successo: prendi un segnalino Tesoro dalla riserva della Caverna. Inoltre, prendi una carta Tesoro al Cavaliere, prendi una carta Segreti ai Goblin o sposta un cubetto indolenza del Drago dal tracciato Risveglio a quello Cupidigia.

Scassinare

Apri una Cripta sulla tua tessera.

- 1 Cubetto – Tira il dado; successo con 4+.
- 2 Cubetti – Tira il dado; successo con 2+.
- 3 Cubetti – Hai sempre successo.



Kit da Scassinatore: L'azione Scassinare ti costa un cubetto Azione in meno.

Successo: rimuovi il segnalino Cripta e ottieni un segnalino Tesoro.

Arrampicare

- 2 Cubetti – Attraversa un muro.
- 3 Cubetti – Passa su un terreno impraticabile.



Attrezzatura da Arrampicata: l'azione Arrampicare ti costa un cubetto Azione in meno.

Pugnalarle alle Spalle

Attacca un altro giocatore sulla tua tessera per ferirlo.

- 1 Cubetto – Causa una Ferita Superficiale.
- 2 Cubetti – Causa una Ferita Seria.
- 3 Cubetti – Causa una Ferita Grave.



Balestra a Mano: puoi usare l'azione Pugnalarle alle Spalle per attaccare un giocatore visibile fino a 3 spazi di distanza.

RISULTATO DELLE FERITE

CAVALIERE

- Leggera:** -1 di Coraggio
Seria: -3 di Coraggio
Grave: -5 di Coraggio

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

Celare il Bottino

- X Cubetti** – Riduci il livello di Bottino Perso di X.



Evasione Innaturale: ad ogni turno, la prima volta che sei attaccato da un altro giocatore, lancia il dado Azione. Se ottieni 4 o più,

l'attacco fallisce e puoi subito muoverti di 1 spazio.

RISULTATO DEL BOTTINO PERSO

CAVALIERE

- Livello 3:** +3 di Coraggio
Livello 2: +2 di Coraggio
Livello 1: +1 di Coraggio
Livello 0: nessun bonus

GOBLIN

- Livello 3:** pesca 3 carte Segreti OPPURE +3 di Furia
Livello 2: pesca 2 carte Segreti OPPURE +2 di Furia
Livello 1: pesca 1 carta Segreti OPPURE +1 di Furia
Livello 0: nessun bonus

DRAGO

- Livello 3:** pesca 3 carte Potere
Livello 2: pesca 2 carte Potere
Livello 1: pesca 1 carta Potere
Livello 0: nessun bonus

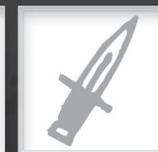
Segnalini Statistica (MIGLIORIA)



2-3



3-4



TUTTI 4

Bottino Perso



3



2



1



0

“HO RUBATO IL TUO CUORE...

E ANCHE IL TUO BORSELLINO.”

