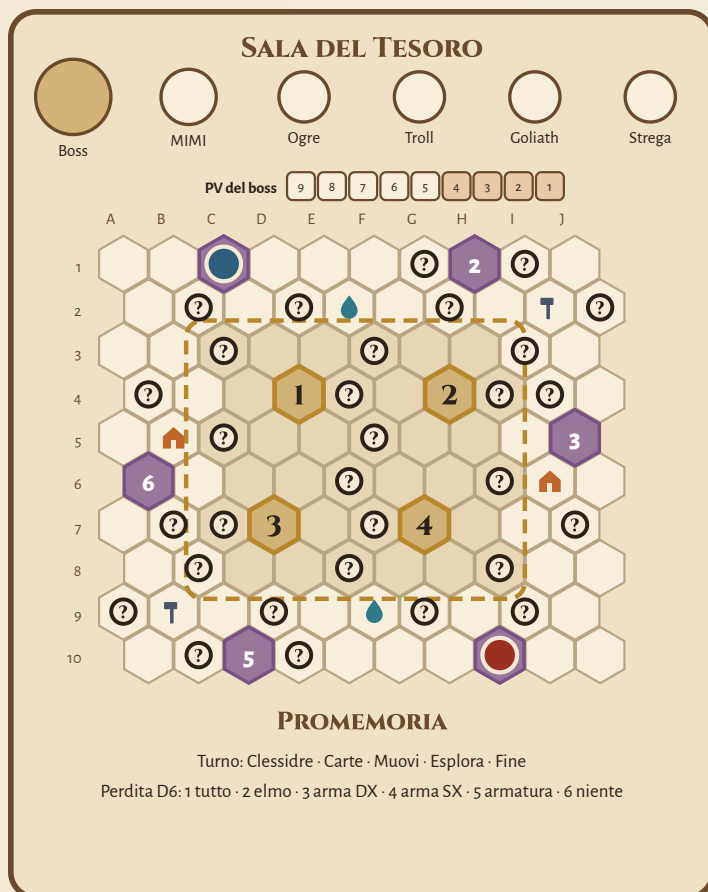


# INIZIA SUBITO

LEGGIMI PER PRIMO · IN 5 MINUTI SIETE IN GIOCO



**Lo scopo:** esplora la mappa, raccogli **2 Indizi**, scopri in quale Cripta è nascosto il forziere MIMI e sconfiggi il **boss** che lo custodisce.

Il tavolo pronto per due giocatori è così: i due eroi partono da punti di partenza tirati con il D6, le caselle «?» stampate sulla mappa (i segnalini si pescano dal sacchetto), i mostri che aspettano nella Sala del Tesoro.

## 1 APRI LA PLANCIA

Al centro del tavolo, con la Sala del Tesoro verso chi la sa raggiungere.

## 2 PREPARA IL SACCHETTO

Metti i 30 segnalini Esplorazione nel sacchetto e mescolali. Mescola i mazzetti I e II (mini-boss facoltativi). Pesca 1 dei 3 Boss: boss, MIMI e mini-boss sulle sagome, cubetto giallo sui PV del boss.

## 3 SCEGLI IL TUO EROE

Dalla Galleria: Guerriero, Ladro, Mago o Oracolo, con il mazzetto dello stesso colore (non guardare le carte). Poi una Tessera Specie: Umano, Elfo, Nano, Orco o Sanguar.

## 4 PREPARA LA SCHEDA

Incastra la Tessera Specie. Cubetti rosso e nero su PV 5 (Guerriero 7); gli altri su ATT 1, MOV 1, AR 1, PE 0. Aggiungi il bonus della specie. Infilà la Carta Classe nel primo slot. Si parte senza Indizi.

## 5 TIRA IL D6

Metti l'eroe sul punto di partenza con quel numero. Occupato o accanto a un altro eroe? Ritira.

## 6 FAI LA MANO

Casuale: 5 carte della tua classe + 5 comuni, coperte (il Mago 4 + 6). Oppure draft: tieni 3 carte della tua classe, poi pesca 7 comuni, tienine 1 e passa a sinistra fino a 7. Tutti insieme equipaggiate subito un oggetto. Chi ha visto per ultimo un goblin prende Geronimo e comincia. Gira il foglio!

# IL TUO PRIMO TURNO

SEMPRE 5 PASSI, SEMPRE IN QUEST'ORDINE

1



## CLESSIDRE

Ne hai una? Toglila e salta al passo 5.

2



## CARTE

Fino a 2 nel turno: ora, in scontro o alla fine. Equip solo ora.

3



## MUOVI

Tira D6 + MOV. Muovi fino a quel numero (almeno 1).

4



## ESPLORA

Dove ti fermi succede qualcosa. Un solo scontro per turno.

5



## FINE

Puoi giocare carte. Togli un cubetto dalle clessidre. Passa i dadi.

## HAI TROVATO UN MOSTRO?

Pesca il segnalino: dice **Nemico I**? Gira la prima carta del mazzetto I.

|                  |                    |                                 |
|------------------|--------------------|---------------------------------|
| <b>L</b>         | <b>LUPO GRIGIO</b> | <b>LV. 1</b>                    |
|                  |                    |                                 |
| PV               |                    | 3                               |
| ATT              |                    | 3                               |
| AR               |                    | 0                               |
| ABILITÀ SPECIALI |                    |                                 |
| RICOMPENSE       |                    | 1 indizio<br>1 punto esperienza |

**1. Tiro per colpire:** D20 + il tuo ATT. Se arrivi alla **Difesa** del mostro (14 + AR, qui 14) lo colpisci. **Tiro per il danno:** D6, più i bonus delle tue carte.

**2.** Ora l'avversario tira per il mostro: D20 + ATT del mostro contro la tua Difesa. Se ti colpisce, tira il suo danno: D6 - 1 al LV 1, D6 al LV 2, D6 + 1 dal LV 3.

**3.** Avanti così finché qualcuno arriva a 0 PV. Il dado rosso conta i PV del mostro.

**Vinci?** Prendi 1 Indizio e 1 PE. **Perdi?** Tiri il D6 e riparti da quel punto con i PV pieni e tiri il D6 per vedere cosa perdi.

### LE ALTRE CASELLE

**Locanda:** +1 PE e +2 PV

**Fonte:** riprendi 2 carte dagli scarti

**Fabbro:** riprendi 1 equipaggiamento  
*Ogni edificio funziona una volta per eroe.*

**Trappola:** perdi D6 - 1 PV

«?»: pesca un segnalino dal sacchetto

### COME SI VINCE

Al **secondo Indizio** ogni altro eroe prende 1 Indizio e tu tiri il D6 (con 5 o 6 ritira): MIMI e il boss vanno nella Cripta con quel numero. Raggiungila, sconfiggi il boss e hai vinto! Se perdi, le sue ferite restano.  
Gli Indizi si prendono **solo vincendo uno scontro** su una casella «?» (o un Duello).

Tutto il resto lo trovi nel regolamento quando ti serve. Buona caccia!