

created by Luis Brüh

DWARFS

winter



VESUVIUS
MEDIA

Componenti

Compagno nano, dai un'occhiata alle nostre scorte. Studia le nostre tradizioni e familiarizza con tutti i nostri attrezzi. Impara a suonare i nostri strumenti e a cantare le nostre canzoni, perché avremo bisogno di tutte queste cose per sopravvivere al rigido inverno. È facile, seguimi. Ehi Ho!



Tabellone (48x48cm)



4x Plance Giocatore (25x15cm)



Talloncino Inverno



Indicatore 1° Giocatore



10x Gettoni Disastro

24x Segnalini Giocatore
(6 per giocatore)



4x Segnalini Musica



Eroi di Partenza (28 carte)



Eroi (28 carte)



Disastri (12 carte)

Ideatore e Illustratore: Luís Brüh | **Sviluppatore e Project Manager:** Constantine Kevorque

Playtester: Alexandros Manos, André Teruya Eichemberg, Anastasios Grigoriadis, Carlos Couto, Evellyn Brühmüller, Ferdinand Andrew, Fernando Celso, Igor Knop, Iriana Theoharopoulos, Jesse Galloway, Joe Sallen, Karen Soarele, Luís Francisco Coutinho, Reid Palmer, Renato José Lopes, Rodrigo Deus, Sam Fraser, Stefani Angelopoulos | **Un ringraziamento speciale a:** Amarice, Fabio Piovesan, Darren Hsiao & Boardsheep, John Jacobs, Kei Kouji, Grizzly Overland, Patrick Stangier, Tim Hotaling.

Traduttore: Fabio Piovesan

Scrivete a: support@vesuviusmedia.com | **Copyright:** Vesuvius Media - 2017



28 miniature Nano (7 di ciascun colore)



Mostri (16 carte)



16 miniature Mostro (2 di ciascun tipo)

Preparazione

L'inverno è alle porte... Abbiamo fatto i nostri preparativi. Le nostre mura sono spesse e le loro fondamenta profonde, però sono inutili senza eroi a difenderle dai nemici! Questa battaglia non sarà facile, ma la nostra canzone deve continuare!



A Mostri:

Mescolate le carte Mostro. Appoggiate il mazzo e le miniature dei Mostri a portata di mano di tutti i giocatori.

B Tabellone:

Sistamate il tabellone al centro del tavolo.

C Eroi:

Mescolate le carte Eroe. Disponete 4 carte scoperte per creare la Riserva degli Eroi.

D Disastri:

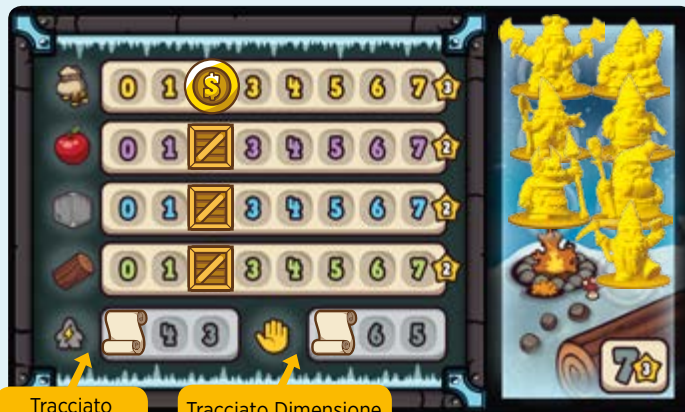
Mescolate le carte Disastro. Appoggiate il mazzo e i gettoni dei Disastri a portata di mano di tutti i giocatori.

E Plance Giocatore:

Ogni giocatore prende una Plancia Giocatore, 1 set di segnalini Giocatore e 1 segnalino Musica.

F Miniature Giocatore:

Ogni giocatore prende un set di 7 Nani del colore scelto e li piazza sulla sua Plancia Giocatore.



Tracciato
Azioni

Tracciato Dimensione
della Mano

Preparazione della Plancia Giocatore:

Ci sono 4 risorse nel gioco: Oro, Legno, Pietra e Cibo. Cominciate la partita con 2 di ognuna di queste risorse. Utilizzate il vostro segnalino Moneta per tenere traccia del vostro Oro e 1 ciascuno dei vostri segnalini Cassa per tenere traccia del Cibo, della Pietra e del Legno.

Ogniqualvolta guadagnate o perdete risorse, spostate di conseguenza il segnalino pertinente lungo il tracciato Risorsa corrispondente. Non potete mai averne più di 7 di un qualunque tipo di risorsa.

Posizionate 1 segnalino Pergamena sulla casella 5 del tracciato Azioni. Mettete il rimanente segnalino Pergamena sulla casella 7 del tracciato Dimensione della Mano.

G Mazza Azioni:

Ogni giocatore prende 7 carte Eroe di Partenza (1 copia di ciascuna) per formare il proprio mazzo Azioni iniziale. Ricordate che tutte le carte Eroe di Partenza valgono 0 Punti Vittoria (PV) quando segnerete gli Eroi alla fine della partita.



Le carte Eroe di Partenza di ogni giocatore hanno un nastro colorato nella parte inferiore della loro icona PV, che deve corrispondere al colore dei suoi Nani.



H Indicatore 1o Giocatore

Il giocatore più giovane riceve l'indicatore 1° Giocatore.



I Destino Imminente:

Se state giocando in 3 giocatori, appoggiate 1 carta Disastro a faccia in su a fianco del tabellone. Se giocate in 4 giocatori, rivelate 2 carte Disastro.



J I Difensori:

In senso orario dal 1° giocatore, il 2° giocatore piazza 1 Nano su una qualsiasi zona del tabellone. Dopodiché il 3° e il 4° giocatore piazzano ciascuno 2 dei propri Nani su una qualsiasi zona del tabellone.

K Tracciato Inverno:

Collocate il talloncino Inverno sulla casella 1 del tracciato Inverno sul tabellone.



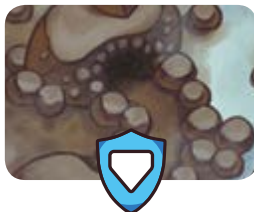
I Campi di Battaglia!

Sul tabellone ci sono 5 tipi differenti di zona:

foresta



Miniera



Campo



Castello



Mura



Ogni zona sul tabellone (ad eccezione del Castello) reca un'icona che ne mostra il tipo e un numero. Queste combinazioni uniche di tipo e numero vengono usate per indicare la zona specifica a cui fanno riferimento varie carte nel gioco.



Per esempio, quando si genera un Disastro o un Mostro con la seguente icona, si riferisce alla zona **MINIERA** con il numero 4 su di essa.



Salvo diversa indicazione, i Nani possono essere piazzati e spostati in qualsiasi zona sul tabellone. Potete avere più Mostri, Disastri e Nani che occupano la stessa zona.



L'immagine a destra mostra la configurazione iniziale per una partita con 4 giocatori.

Si gioca! Ora siete pronti per cominciare a giocare! Passate alla "Panoramica del Gioco".



Panoramica del Gioco

L'inverno stringe la terra nella sua morsa di ghiaccio! Se vogliono sopravvivere, i nani dovranno combattere sia le terrificanti creature sia i mortali elementi atmosferici. Ma mentre tutti i clan vogliono guadagnare il maggior numero di Punti Vittoria (PV), l'unico modo che hanno di sopravvivere al duro inverno è collaborare. Una partita di Dwar7s Winter dura 7 round, chiamati "settimane". Ogni settimana è divisa in 4 fasi. Dopo la fine della 7ª settimana, si calcola il punteggio finale e viene determinato un vincitore.

Fase 1: Invasione dei Nemici | **Fase 2:** Preparazione | **Fase 3:** Azioni | **Fase 4:** Risoluzione

Fase 1: Invasione dei Nemici

1.1) Aggiornare i Tracciati

Tutti i giocatori riportano la loro Dimensione della Mano a 7 e le loro Azioni a 5, spostando i loro segnalini Pergamena nelle relative posizioni sui tracciati corrispondenti. Recuperano anche i loro segnalini Musica dalla Sala della Musica.



1.2) Attacco dei Mostri

Il 1° giocatore decide l'ordine in cui si muovono i Mostri. Seleziona un Mostro, lo sposta di 1 zona più vicino al Castello e quindi ne attiva l'abilità. Dopo che la sua abilità è stata risolta e tutti gli effetti sono stati applicati, sceglie il prossimo Mostro e ripete questo passaggio finché tutti i Mostri sul tabellone non sono stati spostati e le loro abilità risolte.



Sposta ciascun mostro di 1 zona più vicino al Castello...



...quindi attiva la sua abilità speciale!

Se non ci sono Mostri sul tabellone, non succede niente. Procedete con 1.3) Rinforzi dei Mostri.

Per risolvere l'abilità di un Mostro, applica il suo effetto a tutti i giocatori colpiti. Per esempio, se il Mostro fa perdere un'Azione, tutti i giocatori colpiti spostano il loro segnalino Pergamena indietro di 1 casella sul tracciato Azioni della loro Plancia Giocatore. Salvo diversa indicazione, l'abilità di un Mostro non si somma se avete più Nani nella sua area di effetto. Dunque, se avete 2 Nani in zone colpite da un Gigante del Gelo non perdete 2 Azioni, bensì solamente 1.



Quando perdete un'Azione o riducete il limite della Dimensione della Mano, dovete spostare il segnalino pertinente a destra di 1 casella sulla vostra Plancia Giocatore. **Non potete mai avere meno di 3 Azioni o un limite di Dimensione della Mano inferiore a 5.**

Abilità dei Mostri

Ciascun Mostro ha la sua abilità, che può cambiare il corso della partita. Salvo diversa indicazione, l'abilità di un Mostro viene applicata durante il suo attacco. In aggiunta all'attacco del Mostro, **non potete produrre risorse di alcun tipo in una zona occupata da un Mostro**. Solo le abilità che producono sono colpite dai Mostri. Se non avete abbastanza Cibo o Legno o Pietra per pagare un Mostro, allora perdete altrettanto Oro.



Se hai Nani nella sua zona o adiacenti ad essa, perdi 1 Azione.



Scegli un altro Mostro e spostalo una volta.



Se hai Nani nella sua zona o adiacenti ad essa, riduci la Dimensione della Mano di 1.



Se hai Nani nella sua zona o adiacenti ad essa, perdi 1 Legno.



Ogni giocatore rimette 1 Nano dalla zona di questo Mostro alla propria Plancia Giocatore.



Quando viene generato, rivela 1 Disastro extra.



Se hai Nani nella sua zona o adiacenti ad essa, perdi 1 Cibo.



Non puoi suonare lo strumento che corrisponde alla sua zona corrente.

1.3) Rinforzi dei Mostri

Dopo aver spostato tutti i Mostri sul tabellone, generate nuovi Mostri (se necessario) in base al numero di giocatori. Alla fine di questa fase, dovrete avere sul tabellone un numero di Mostri uguale al numero mostrato di seguito:

Mostri: 1 Giocatore: 2 Mostri; **2 Giocatori:** 3 Mostri; **3-4 Giocatori:** 4 Mostri.



Per generare un nuovo Mostro, il 1° giocatore pesca la carta in cima al mazzo Mostri e la appoggia scoperta in un posto libero a fianco del tabellone. Successivamente piazza la miniatura del Mostro sul tabellone come indicato dalla sua zona di Generazione. È possibile che più Mostri occupino la stessa zona.



Alcuni Mostri, come il Re degli Orchi, hanno un'abilità che si attiva quando vengono generati. Dovete risolvere questa abilità appena la loro miniatura viene piazzata sul tabellone.

1.4) Rivelare un Disastro

Il 1° giocatore pesca la carta in cima al mazzo Disastri e la appoggia scoperta in un posto libero a fianco del tabellone. Successivamente colloca 1 gettone Disastro sul tabellone come indicato dalla zona di Generazione sulla carta.



I Disastri non si muovono. Restano in una zona finché 1 giocatore non ha il numero richiesto di Nani presenti e spende le risorse necessarie per superarlo. **Finché un Disastro non è stato superato e il suo gettone rimosso, non potete produrre risorse in quella zona.** Solo le abilità che producono sono colpite dai Disastri.

Se, alla fine della settimana, ci sono 4 o più Disastri attivi, perdete immediatamente la partita.



Suggerimento: Se possibile, cercate di evitare che tutte le risorse dello stesso tipo vengano bloccate da Disastri o da Mostri. Potrebbe portarvi in una trappola mortale!

fase 2: Preparazione

Durante la Fase Preparazione, i giocatori preparano una mano di Eroi dal proprio mazzo Azioni.
Queste carte entrano in gioco durante la Fase Azioni.

Date un'occhiata alle carte nel vostro mazzo Azioni. Questi sono i vostri Eroi! **Ogni giocatore comincia la partita con le stesse 7 carte nel proprio mazzo Azioni.** Col progredire della partita, il vostro mazzo Azioni aumenterà man mano che gli Eroi supplementari acquisiti vengono aggiunti ad esso.



Selezionate un numero di carte dal vostro mazzo Azioni pari al numero indicato dal tracciato Dimensione della Mano sulla vostra Plancia Giocatore. Queste carte formano ora la vostra mano, mentre le rimanenti vengono appoggiate a faccia in giù accanto alla vostra Plancia Giocatore.

Siccome durante la Fase Azioni di questa settimana potrete giocare soltanto carte dalla vostra mano, dovrete sceglierle saggiamente quando create la vostra strategia!



fase 3: Azioni!

Cominciando dal 1° Giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore svolge un turno eseguendo tutte le sue azioni.

Il tracciato Azioni sulla vostra Plancia Giocatore indica il numero di Azioni che potete eseguire durante la Fase Azioni. È possibile utilizzare qualunque combinazione di Azioni, ad esempio: **Piazzare un Nano; Spostare un Nano; Acquisire un Eroe o Suonare uno Strumento Musicale** (Ehi ho! Ehi ho!). Potete anche **Sconfiggere un Mostro o Superare un Disastro come Azioni gratuite**, purché abbiate il numero richiesto di risorse e di Nani nella sua zona.

3.1) piazzare un Nano

Spendendo 1 Azione, potete piazzare 1 Nano dalla vostra Plancia Giocatore in qualsiasi zona, però non potete mai piazzare 2 Nani dalla **vostra Plancia Giocatore** nella stessa zona durante lo stesso turno. Potete eseguire questa Azione più volte durante il vostro turno, purché abbiate le Azioni per pagarla.



3.2) spostare un Nano

Spendendo 1 Azione, potete spostare 1 dei vostri Nani sul tabellone in qualsiasi zona adiacente. Potete eseguire questa Azione più volte durante il vostro turno, purché abbiate le Azioni per pagarla.



3.3) Acquisire un Eroe

Per acquisire una carta Eroe dalla Riserva degli Eroi, dovete spendere 1 Azione e pagare il costo corrispondente in Oro, come indicato sul tabellone.

Appoggiate l'Eroe appena acquisito a faccia in giù sul vostro mazzo Azioni. Dopodiché fate scorrere verso destra le restanti carte Eroe a faccia in su per riempire lo spazio e girate un nuovo Eroe a faccia in su. **Potete eseguire questa Azione solo UNA VOLTA per turno.**



Avere un buon mix di Eroi tra cui scegliere nel proprio mazzo Azioni è la chiave per ottenere la vittoria.

3.4) Suonare La Musica



Spendete 1 Azione per suonare uno strumento musicale che non è stato ancora suonato. Collocate il vostro segnalino Musica sopra allo strumento musicale scelto dalla Sala della Musica sul tabellone.

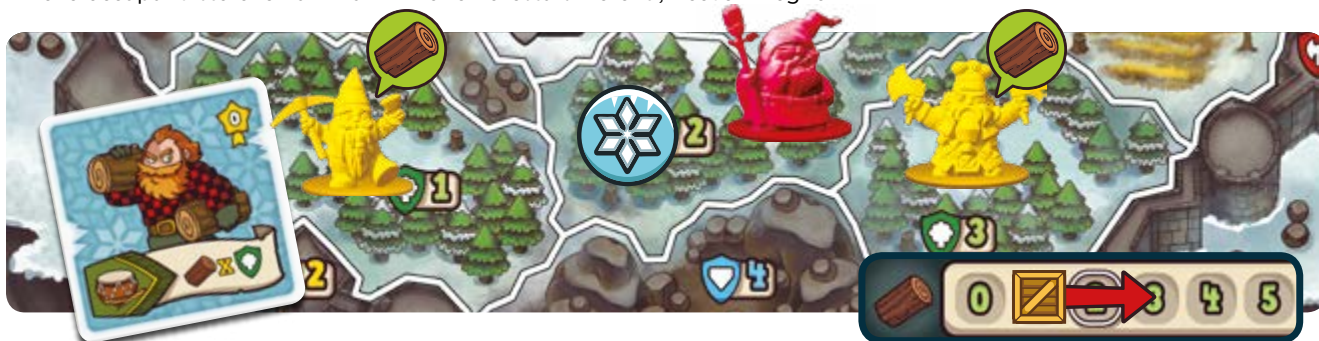
Non potete scegliere uno strumento che abbia già un segnalino Musica su di sé.

Ora potete giocare e risolvere immediatamente un qualunque numero di carte dalla vostra mano, che corrispondano allo strumento scelto. Non siete obbligati a giocare tutte le carte corrispondenti.

Una volta finito di giocare le vostre carte, ogni giocatore (in senso orario) può giocare un qualunque numero di carte della propria mano, che corrispondano allo strumento scelto.

Potete eseguire questa Azione solo UNA VOLTA per turno.

Per esempio, qui il giocatore giallo sceglie il Tamburo e colloca il suo segnalino Musica sopra allo strumento corrispondente nella Sala della Musica sul tabellone. Quindi gioca la sua carta per produrre 1 Legno in ogni Foresta che occupa. Visto che ha 2 Nani in zone Foresta differenti, riceve 2 Legno.



...poi il giocatore giallo gioca un'altra carta con l'icona Tamburo per spostare il Nano dalla Foresta 1 alla Miniera 4.

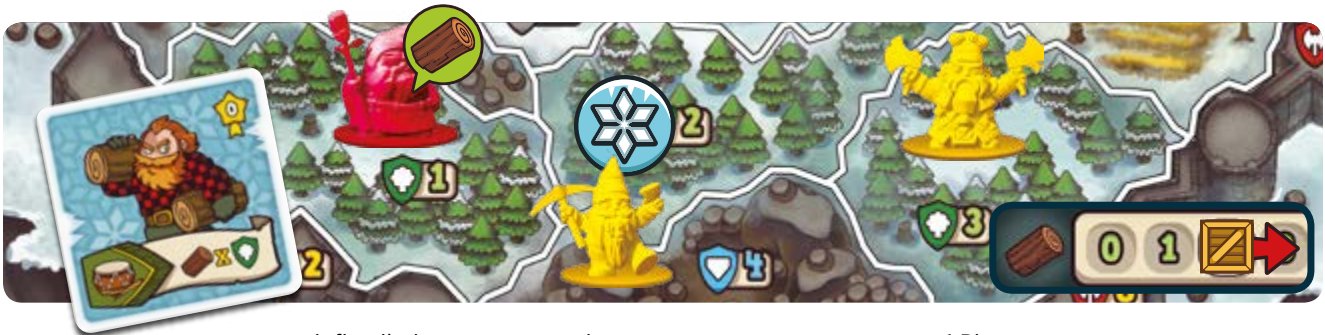


Quindi, uno alla volta in senso orario, ogni altro giocatore può seguire quello di turno e attivare eventuali carte dalla propria mano.

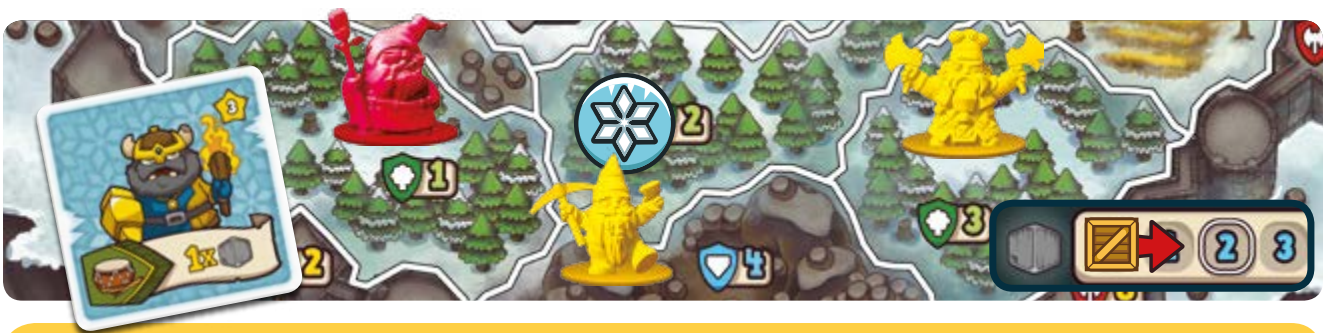
...poiché non può produrre risorse nelle zone occupate dai Disastri, il giocatore rosso decide di iniziare giocando la propria carta per passare dalla Foresta 2 alla Foresta 1.



...poi il giocatore rosso gioca una seconda carta per produrre 1 Legno.



...infine il giocatore rosso gioca una terza carta per ottenere 1 Pietra.



Ricordate: La produzione di risorse è legata alla vostra presenza in un tipo di zona specifico e può essere bloccata da Disastri e/o Mostri.

Abilità degli Eroi

0



Produci 1 Legno per ogni Foresta che occupi.



Produci 1 Cibo per ogni Campo che occupi.



Produci 1 Pietra per ogni Miniera che occupi.



Ottieni 1 Oro.

0



Sposta di 1 zona un qualsiasi Nano (tuo o di un altro giocatore) in una Foresta.



Sposta di 1 zona un qualsiasi Nano (tuo o di un altro giocatore) in un Campo.



Sposta di 1 zona un qualsiasi Nano (tuo o di un altro giocatore) in una Miniera.

1



Paga 2 Oro per acquisire una qualunque carta dalla Riserva degli Eroi.



Ottieni 1 Cibo, 1 Pietra e 1 Legno.



Piazza o Sposta fino a 2 Nani distinti dei tuoi.

2



Ottieni 2 Legno.



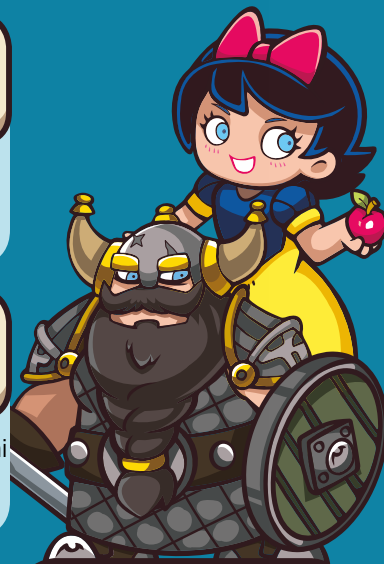
Ottieni 2 Cibo.



Ottieni 2 Pietra.



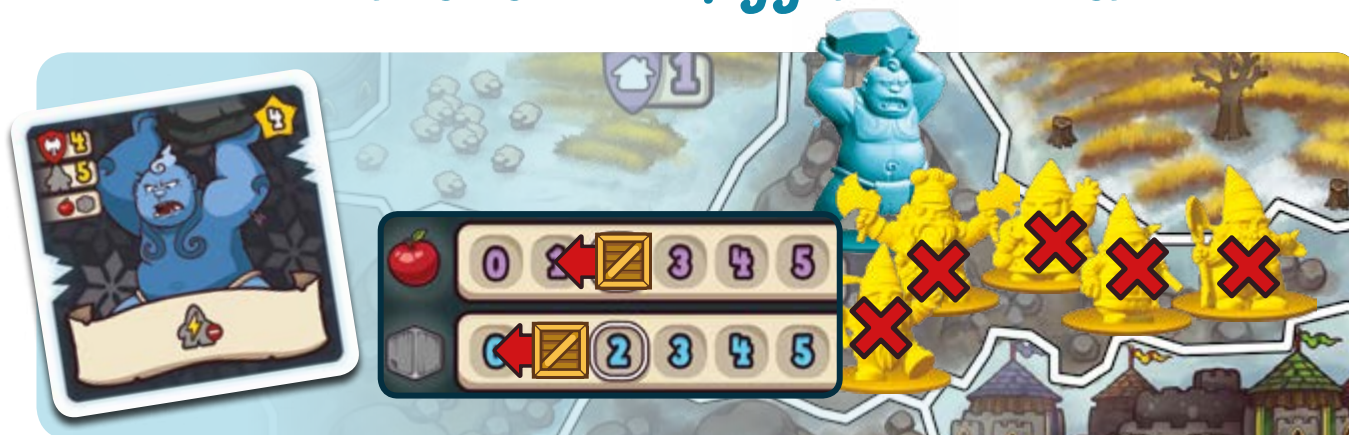
Ottieni 2 Oro.



**Se qualcosa è rotto, il mio martello può aggiustarlo.
Se così non fosse, la mia ascia può aggiustarlo. Se
ancora non bastasse, lo aggiusterà l'idromele.**

2  Ottieni 1 Legno o 1 Cibo.	 Ottieni 1 Legno o 1 Pietra.	 Ottieni 1 Cibo o 1 Oro.	 Ottieni 1 Pietra o 1 Oro.
2  Sposta di 1 zona 2 Nani distinti qualsiasi (tuoi o di un altro giocatore) nelle zone Foresta.	 Sposta di 1 zona 2 Nani distinti qualsiasi (tuoi o di un altro giocatore) nelle zone Campo.	 Sposta di 1 zona 2 Nani distinti qualsiasi (tuoi o di un altro giocatore) nelle zone Miniera.	 Piazza o Sposta 1 dei tuoi Nani.
2  Rimuovi 1 dei tuoi Nani dal tabellone per ottenere 3 Oro.	 Spendi 1 Legno per ottenere 3 Cibo.	 Spendi 1 Pietra per ottenere 3 Oro.	
3  Ottieni 1 Legno.	 Ottieni 1 Cibo.	 Ottieni 1 Pietra.	 Ottieni 1 Oro.

3.5) Azione Gratuita: sconfiggere un Mostro



Nel vostro turno, se occupate la stessa zona di un Mostro e avete il numero richiesto di Nani e di risorse, potete sconfiggerlo. Rimettete i Nani usati per sconfiggere il Mostro sulla vostra Plancia Giocatore, aggiornate di conseguenza i vostri tracciati Risorsa e rimuovete la miniatura del Mostro sconfitto dal tabellone. Infine, appoggiate la carta del Mostro sconfitto a faccia in giù accanto alla vostra Plancia Giocatore. Conterà per i vostri PV alla fine della partita.

3.6) Azione Gratuita: superare un Disastro



Nel vostro turno, se occupate la stessa zona di un Disastro e avete il numero richiesto di Nani e di risorse, potete superarlo. Rimettete i Nani usati per superare il Disastro sulla vostra Plancia Giocatore, aggiornate di conseguenza i vostri tracciati Risorsa, riscuotete la ricompensa in Oro e rimuovete il corrispondente gettone Disastro dal tabellone. Infine, appoggiate la carta del Disastro superato a faccia in giù accanto alla vostra Plancia Giocatore. Conterà per i vostri PV alla fine della partita.

fase 4: Risoluzione!

Se, alla fine della settimana, avete 4 Disastri attivi o un Mostro all'interno del Castello, perdete tutti la partita!

Se questa **NON** è la 7ª settimana e siete ancora vivi, spostate il talloncino Inverno di 1 casella a destra sul tracciato e passate l'indicatore 1° Giocatore al giocatore successivo (in senso orario).



Se questa è la fine della 7ª settimana e siete riusciti a non cedere il castello ai Mostri né ad essere sopraffatti dai Disastri, allora siete sopravvissuti all'Inverno! Dato che finalmente compaiono i primi segni della Primavera, dovete contare i vostri Punti Vittoria per determinare il vincitore.

Vincere La Partita

Alla fine della partita il giocatore con più Punti Vittoria (PV) vince.

Segnate Punti Vittoria per tutti i seguenti:



Mostri Sconfitti:

Ogni Mostro sconfitto vi assegna il numero di PV mostrato sulla sua carta.



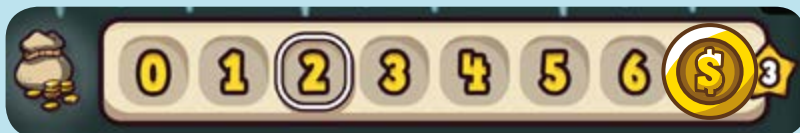
Disastri Superati:

Ogni Disastro superato vi assegna il numero di PV mostrato sulla sua carta.



Eroi Acquisiti:

Ogni Eroe nel vostro mazzo Azioni vi assegna il numero di PV mostrato sulla sua carta.



Produttore:

Per ogni risorsa che ha raggiunto la casella 7 del suo tracciato, ottenete il numero di PV mostrato sulla vostra Plancia Giocatore.



Milizia:

Alla fine della partita, se tutti i vostri Nani sono tornati sulla vostra Plancia Giocatore, ottenete 3 PV.

Spareggi:

Se si verifica un pareggio, la vittoria va al giocatore con più Nani sulla sua Plancia Giocatore, poi al giocatore che ha più PV dalle carte Eroe, poi più Oro nel suo tesoro, poi più Cibo, poi più Pietra, poi più Legno, poi al giocatore che ha superato più Disastri e, infine, al giocatore che ha sconfitto più Mostri. Se c'è ancora parità, allora i giocatori condividono la vittoria!

Esempio di Punteggio:



Per avere 7 Oro alla fine della partita, il giocatore giallo guadagna **3 PV**.



Per avere 7 Pietra alla fine della partita, il giocatore giallo guadagna **2 PV**.



Per avere 7 Nani sulla sua Plancia Giocatore alla fine della partita, il giocatore giallo guadagna **3 PV**.



Il giocatore giallo ottiene anche punti dalle carte Eroe acquisite durante la partita.

Nell'esempio qui a lato il totale è:

$(3+2+2+2+1+3)$ **13 PV**.

E infine guadagna PV per tutti i Disastri superati $(3+3)$ e i Mostri sconfitti $(5+3)$.
Totale: **14 PV**.



Punteggio finale:

Il punteggio finale del giocatore giallo è: $3+2+3+13+14=$ **35 PV!**

variante Solitario:

Nelle partite in solitario, il gioco procede esattamente come in una partita normale, ma con le seguenti modifiche:

- 1** Il giocatore comincia con 4 Oro e 4 di ciascuna risorsa.
- 2** Invece di ricevere 1 segnalino Musica, il giocatore riceve 3 segnalini Musica. In una partita in solitario, collocare 1 segnalino Musica è considerato un'Azione gratuita.
- 3** Puoi spendere quante Azioni vuoi (fino al tuo limite delle Azioni) per acquisire Eroi dalla Riserva degli Eroi.

Se sopravvivi all'Inverno, confronta il tuo punteggio con la seguente classifica per misurare il tuo successo:

Sopravvissuto: 25 PV e 4+ Disastri superati.

Cacciatore di Bestioni: 30 PV e 5+ Mostri sconfitti

Cavaliere della Tavola Rotonda: 35 PV e 7+ Eroi acquisiti.

Re del Gelo: 40 PV e almeno 1 dei tracciati Risorsa della tua Plancia Giocatore a 7.

Leggenda: 50+ PV, 7+ Mostri sconfitti e 7+ Disastri superati.

variante Incubo:

Se volete una partita ancora più difficile, nelle settimane 3, 5 e 7 rivelate 2 Disastri, invece di 1.



variante Sete di sangue:



Per ogni tipo diverso di Mostro sconfitto, aggiungete 1 PV extra alla fine della partita.

In questo esempio, il giocatore otterrebbe **18 PV** sconfiggendo questi Mostri e anche **3 PV extra** per la sua Sete di Sangue.

L'espansione Leggendaria!

L'ira della Regina del Ghiaccio si sta dimostrando essere più di quanto i nostri Eroi possano sopportare. È tempo di scendere nelle profondità delle caverne di cristallo e di convocare le Leggende di Terra, Tuono e Ghiaccio!

Componenti: 12 Disastri; 8 Mostri (carte e miniature); 4 Eroi di Partenza; 12 Nani Leggendaria.

Qualsiasi contenuto aggiuntivo appartenente a questa espansione è contrassegnato con:



L'Effetto Valanga:

Se rivelate un Disastro nella stessa zona di un altro Disastro e ci sono 3 Disastri attivi o meno, generate un Disastro extra.

Abilità dei Mostri Leggendaria



Se ci sono Nani nella sua zona o adiacenti ad essa, spostatelo di un'altra zona più vicino al Castello.



Se avete Nani nella sua zona o adiacenti ad essa, perdetevi 1 Oro.



Se avete Nani nella sua zona o adiacenti ad essa, perdetevi 1 Pietra.



Se avete Nani nella sua zona o adiacenti ad essa, perdetevi 1 Cibo, 1 Pietra e 1 Legno.

Le Classi Leggendarie:

Durante la Preparazione, tutti i giocatori ricevono una carta Eroe Saggio. Il Saggio permette di promuovere uno dei Nani normali sulla propria Plancia Giocatore a Nano Leggendaria (vedere sotto) al costo di 2 Oro: sostituite una delle miniature Nano sulla vostra Plancia Giocatore (falò) con una miniatura di Classe Leggendaria del vostro colore. Rimettete la miniatura Nano sostituita nella scatola. Potete avere tutti e 3 i vostri Nani Leggendaria in gioco. Ciascun Nano Leggendaria vale 2 PV alla fine della partita.



Il Guerriero del Ghiaccio:

Conta come 2 Nani allo scopo di sconfiggere i Mostri.



Il Guardiano della Terra:

Se il vostro Guardiano si trova nella zona del Disastro, pagate 1 risorsa in meno per superarlo.



Il Re del Tuono:

Piazzare il vostro Re sul tabellone dalla vostra Plancia Giocatore è un'Azione gratuita.