



CHRONICLES OF DRUNAGOR

AGE OF DARKNESS

THE RUIN OF LUCCANOR
ADVENTURE BOOK

La Rovina di Luccanor - Componenti



4 Miniature Ravager



8 Carte mostro



9 Tessere mappa



4 Miniature di Lady Claw



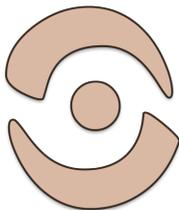
1 Libro delle avventure



3 Porta carte pieghevole

ICONA DELL'ESPANSIONE:

Ogni carta e pezzo di questa espansione sono contrassegnati dall'icona dell'espansione Pacchetto avventura *La rovina di Luccanor* per distinguere i suoi componenti dalle carte e dai pezzi del Gioco base *Chronicles of Drunagor: Age of Darkness*.



COMANDANTE LUCCANOR:

Ogni volta che l'avventura ti chiede di ingaggiare il **Comandante Luccanor**, usa la carta **WM Ravager Rookie** sul Percorso **Iniziativa**, ma ricorda di utilizzare le statistiche mostrate a destra.



CAPITOLO 01 - Caos al porto

All'improvviso, un dolore lancinante ti coglie, separandoti dalla realtà. Nell'istante in cui riesci a mettere a fuoco i tuoi pensieri, ti trovi in ginocchio sul ponte di una nave, annerito dal tempo e dalle maree. Alzando lo sguardo, ti trovi di fronte a una sagoma diffusa, avvolta nella nebbia, che ti osserva. Una sensazione di rabbia ti assale mentre lotti senza successo per muoverti. Ti sembra che la tua volontà venga risucchiata dal tuo corpo...

Frastornato, sbigottito, ti ritrovi di nuovo nel laboratorio di Tharmagar, con il saggio che ti scuote per le spalle. Vuole sapere cosa è successo e tu gli racconti la visione. Riflettendo, lo studioso conclude che ciò che ha sentito non è solo una diceria. Infatti, ha rivelato la fonte del caos e delle malattie di Umbral.

Un tempo, Luccanor era un illustre ammiraglio della flotta Umbralian, finché non fu licenziato in circostanze sospette dopo aver scoperto rovine dimenticate da tempo e aver iniziato a reclutare chiunque fosse in cerca di ricchezza e avventura. "Ha creato un bel po' di confusione a Umbral", dice lo studioso con nostalgia. "La Seawing, la sua nave, è un vascello come nessun altro, una squisita imbarcazione la cui reputazione era in grado di sedurre anche coloro che temevano il mare".

Tharmagar spiega che, proprio l'altra notte, la Seawing ha attraccato di nuovo. Devastata e annerita, un residuo nudo e crudo della gloria che fu sua. Nessun segno dell'equipaggio o del capitano.

All'improvviso, senti che tutto il calore viene meno dal tuo corpo, costringendo la tua sanità mentale a garantire la sua esistenza. Un sibilo arriva alle tue orecchie, proveniente dall'esterno, come se ti stesse chiamando. Il bisogno impellente di seguire le sue origini ti prende e, come una persona incantata dal canto delle sirene, ti alzi in trance.

Senza capire bene questo comportamento, il saggio inizia a farfugliare e a gesticolare. Poi, la sensazione di freddo che ti ha preso svanisce dolcemente e le tue azioni tornano sotto il tuo controllo.

"Sembra che dovrai completare un altro lavoro prima di partire. Vai, indaga sull'Oscurità che ti chiama e uccidi questo male, affinché tutto non sia vano".

Esci dalla porta sapendo dove andare, certo che qualcosa ti sta attirando e che ci vorrà tutto il tuo coraggio e la tua determinazione per reagire.

REGOLA DI GENERAZIONE DELL'OSCURITÀ - CORRUZIONE INTERIORE:

Durante questa Avventura, le tessere dell'Oscurità vengono generate ogni volta che un Eroe riceve un Cubo Maledizione. L'Oscurità considera quell'Eroe come il suo Punto di generazione (*puoi ignorare quelli stampati sulla mappa*). Se un Eroe si trova già sopra l'Oscurità quando vuole generare una tessera, questa deve essere posizionata ortogonalmente adiacente a qualsiasi tessera dell'Oscurità collegata a quella su cui si trova l'Eroe. Quindi, ogni volta che un Eroe riceve un Cubo Maledizione, devi: disegnare una Runa, posizionare la rispettiva tessera dell'Oscurità sul tabellone e poi posizionare la Runa disegnata sul Percorso Iniziativa.

COMPORTEMENTO DELL'OSCURITÀ - STANDARD:

L'Oscurità insegue l'Eroe più forte che non si trova già sopra una tessera Oscurità. Se tutti gli Eroi si trovano sopra una tessera Oscurità, salta la generazione e tutti gli Eroi subiscono Y danni non evitabili, dove Y è uguale al numero di Eroi. Questo effetto viene applicato ogni volta che una Runa dovrebbe essere estratta ma una tessera non viene posizionata e si chiama "Schiacciamento".

PENALITÀ DI MALEDIZIONE ALL'AZIONE DI RICHIAMO - SINGOLA:

Ogni volta che un Eroe compie un'Azione di Richiamo (*volontariamente o meno*), riceve 1 Cubo Maledizione come penalità.

VINCERE E PERDERE L'AVVENTURA:

L'avventura fallisce immediatamente quando si verifica una delle seguenti situazioni: Un Eroe viene sconfitto ricevendo più Cubi Maledizione (CM) o Cubi Trauma (CT) di quanti ne possa contenere; oppure viene estratta l'ultima Runa nel sacchetto. L'avventura termina con successo quando un giocatore legge una voce che dice: "L'avventura termina qui".

INIZIA L'AVVENTURA:

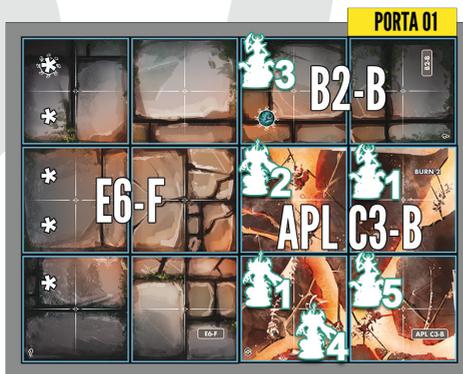
Dopo aver completato la seguente configurazione, leggi queste istruzioni e le altre istruzioni speciali riportate nella pagina successiva. Poi potrai iniziare a giocare l'Avventura.

EVENTO SCATENANTE - APPOSTATI NELLA NEBBIA

Quando l'ultimo nemico è stato sconfitto, leggi "Evento speciale - Il benvenuto" a pagina 07.

CONSIGLI PER L'AVVENTURA - CAPITOLO SEQUENZIALE

Questo è un Capitolo sequenziale, quindi la Fase di Accampamento non avrà luogo dopo la fine di questa Avventura. Pertanto, puoi prepararti e risparmiare tempo alla Runa, cercando di essere il più veloce possibile. Troverai ulteriori istruzioni su come procedere dopo la fine di questa Avventura.



VASSOIO DUNGEON - 3

 1 GM: Lady Claw - Esordiente

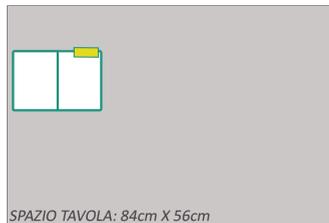
 1 WM: Ravager - Esordiente

 2 2+: WM: Ravager - Esordient

 3 3+: GM: Lady Claw - Esordie

 4 4+: WM: Ravager - Esordiente

 5 5+: GM: Lady Claw - Esordie



SPAZIO TAVOLA: 84cm X 56cm

EVENTO SPECIALE - L'ACCOGLIENZA:

Mentre attraversi il fumo e la nebbia, vedi le piattaforme che portano alle navi, il cui legno scricchiola sotto il peso degli orrori marini in marcia verso la città. L'odore di cose marine mezze marce ti assale le narici e ti fa venire il voltastomaco.

Illuminata dalla pallida luce della luna al tramonto, l'orda di creature scorre come una marea nera verso la città. Sono troppe per la manciata di guardie che lavorano al porto a quest'ora tarda. Devi fermarli ad ogni costo!

Aggiungi la seguente configurazione:

-  1 GM: Lady Claw - **Combattente**
-  1 WM: Ravager - **Esordiente**
-  1 Token del Interazione 1: **Pagina 09**
-  2+: GM: Lady Claw - **Combattente**
-  3+: WM: Ravager - **Esordiente**
-  4+: GM: Lady Claw - **Combattente**
-  5+: WM: Ravager - **Combattente**



FINE DELL'AVVENTURA - IMBARCO SULLA SEAWING

L'ultima creatura rumorosa cade sotto il tuo assalto e ti fermi un attimo per riprendere fiato. Osservi la scena di distruzione intorno a te. La devastazione del molo è molto più grande di quanto tu potessi immaginare e numerosi incendi continuano a devastare la banchina senza alcun controllo.

Fortunatamente, sembra che la maggior parte delle abominevoli mostruosità sia stata reclamata dal mare. Le poche creature rimaste presentano mutazioni orribili, che uniscono quelli che sembrano essere gli artigli e i tentacoli delle cose sottomarine al nauseante e familiare aspetto marcio di altre creature dell'oscurità.

Con riluttanza, alzi lo sguardo verso la Seawing, la nave ammiraglia dell'ammiraglio Luccanor. Era davvero maledetta. L'unico presagio favorevole è il cielo che si schiarisce lentamente, mentre l'oscurità della notte lascia il posto al giorno. Preghi che il sole riveli cose migliori di quelle che ha rivelato la luna.

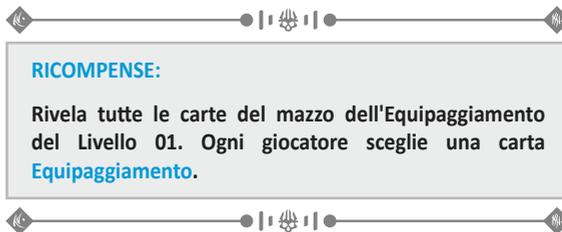
In ogni caso, sai che è ora di salire a bordo.

Questo è un Capitolo Sequenziale e quindi non ci sarà una Fase di Campo tra questa avventura e la successiva. Le procedure per concludere questa sessione di gioco e per passare alla successiva saranno leggermente diverse dal solito. Ora, ogni Eroe deve completare attentamente, in ordine, le seguenti istruzioni:

- Per prima cosa, prendi la ricompensa appropriata per la conclusione di questa avventura, come descritto di seguito.
- Poi, effettua un'Azione di Richiamo gratuita e recupera tutta la tua Salute. Poi, rimuovi tutte le Condizioni che riguardano gli Eroi, ma

conserva le pedine Risorsa che possiedi. Infine, i Famigli vengono eliminati tra le due avventure, mentre i Compagni vengono mantenuti.

- Se non stai terminando la sessione di gioco in questo momento, mantieni la Scheda Eroe e il Percorso Iniziativa come sono ora, con l'unica eccezione di modificare la Carta Runa in modo che la faccia "A" sia rivolta verso l'alto (*se non lo è già*). Infine, puoi annullare tutte le configurazioni dalla scheda e proseguire con l'avventura successiva, iniziando i turni normalmente dalla prima carta posizionata sul Percorso Iniziativa.
- Altrimenti, se stai terminando la sessione di gioco in questo momento, annota nel Diario di Campagna la quantità di Cubi Maledizione e Cubi Trauma che possiedi. All'inizio della prossima avventura, li ridistribuirai nuovamente sulla scheda (*non è necessario posizzarli esattamente nelle stesse abilità in cui si trovano ora*).
- Infine, fai lo stesso con le Rune che si trovano sul Percorso Iniziativa: prendi nota della loro quantità e, all'inizio della prossima avventura, pesca lo stesso numero di Rune dal sacchetto e posizionale sul Percorso, ma non posizionare nessuna tessera Oscurità sulla scheda. Inoltre, non è necessario che la quantità di rune di ogni colore segua la stessa configurazione della fine di questa avventura (*può essere casuale*)."



RICOMPENSE:

Rivela tutte le carte del mazzo dell'Equipaggiamento del Livello 01. Ogni giocatore sceglie una carta Equipaggiamento.



APL31

CERCA DI ABBATTERE IL PONTE



APL11

DISTRUGGLI TUTTI



APL04

BRUCIA IL PONTE



APL21

SCAPPA

09



CAPITOLO 02 - Le rovine di Luccanor

Mentre sali a bordo della nave, non puoi fare a meno di notare lo stato fatiscente del legno. È come se il vascello fosse rimasto a marcire lì per secoli, subendo tutti gli effetti immaginabili del tempo, dell'umidità e del sole.

La fitta nebbia avvolge ancora la baia, resistendo gelosamente alla luce del sole del primo mattino. Fasce ancora più spesse di nebbia si avvolgono verso l'esterno da un buco che domina il centro del ponte principale della nave, dividendolo quasi a metà e separando completamente la cabina dell'ammiraglio dal timone. La spaccatura è così grande che ti stupisci che non abbia spaccato in due la nave e non l'abbia gettata sotto le onde.

L'unico suono che rompe la terribile quiete è uno scricchiolio nelle viscere della nave, un lamento lontano come i lamenti dei dannati. Trattieni il respiro per un attimo, sforzandoti di sentire qualcosa al di sopra dei rumori inquietanti. Niente. Non si sente nemmeno lo sciabordio delle onde del porto. L'aria è immobile e pesante, non turbata dalla minima brezza, mentre la nebbia ti avvolge con un freddo preternaturale. All'improvviso, un nuovo suono riecheggia attraverso

la nebbia stucchevole: un battito pesante sulle assi del ponte. Fai un passo indietro, lo scricchiolio del legno deformato e contorto suona fragoroso nella quiete. Ora senti dei suoni gutturali sul ponte e il calpestio si fa più frettoloso e diretto nella tua direzione. Appaiono delle forme vaghe, avvolte dalla nebbia. All'inizio pensi che possano essere l'equipaggio della Seawing, ma man mano che si distinguono diventa dolorosamente chiaro che non sono uomini dell'equipaggio. Forse alcuni di loro lo erano un tempo, ma ora non lo sono più...

Una figura incappucciata appare nell'oscurità, pronunciando quelli che devono essere degli ordini in una lingua svilita che non riesci a identificare. Le orribili bestie marine malfornate rispondono, spingendosi verso di te mentre un'enorme sagoma inizia a prendere forma nella foschia, con il tavolato di legno che scricchiola violentemente sotto il suo peso. A ogni passo dell'enorme creatura, sembra che il vascello, già marcio, crollerà di sicuro, trascinandovi tutti in una tomba buia e senza sole nelle acque senza fondo di Umbral Harbor...

REGOLA DI GENERAZIONE DELL'OSCURITÀ - SEGUACI EVOCATORI:

Durante questa Avventura, l'Oscurità viene generata all'inizio di ogni attivazione del **Seguace dell'Ombra**. L'Oscurità considera tutti i **Seguaci dell'Ombra** come suoi punti di attacco (*puoi ignorare quelli stampati sulla mappa*). Se un seguace che si sta riproducendo si trova già sopra una tessera dell'Oscurità quando devi posizionare una nuova tessera, questa deve essere posizionata ortogonalmente adiacente a qualsiasi tessera dell'Oscurità collegata a quella su cui si trova il Seguace.

COMPORTEMENTO DELL'OSCURITÀ - STANDARD:

L'Oscurità insegue l'Eroe più forte che non si trova già sopra una tessera Oscurità. Se tutti gli Eroi si trovano sopra una tessera Oscurità, salta la generazione e tutti gli Eroi subiscono Y danni non evitabili, dove Y è uguale al numero di Eroi. Questo effetto viene applicato ogni volta che una Runa dovrebbe essere estratta ma una tessera non viene posizionata e si chiama "Schiacciamento".

PENALITÀ DI MALEDIZIONE ALL'AZIONE DI RICHIAMO - SINGOLA:

Ogni volta che un Eroe compie un'Azione di Richiamo (*volontariamente o meno*), riceve 1 Cubo Maledizione come penalità.

VINCERE E PERDERE L'AVVENTURA:

L'avventura fallisce immediatamente quando si verifica una delle seguenti situazioni: Un Eroe viene sconfitto ricevendo più Cubi Maledizione (CC) o Cubi Trauma (CT) di quanti ne possa contenere; oppure viene estratta l'ultima Runa nel sacchetto. L'avventura termina con successo quando un giocatore legge una voce che dice: "L'avventura termina qui".

INIZIA L'AVVENTURA:

Dopo aver completato la seguente configurazione, leggi queste istruzioni e le altre istruzioni speciali riportate nella pagina successiva. Poi potrai iniziare a giocare l'Avventura.



WM: *Seguace dell'Ombra - Veterane*



BM - *Esordiente*



1 Token del Interazione 2: *Pagina 16*



2+: WM: *Ravager - Esordiente*



3+: GM - *Esordiente*



4+: GM - *Esordiente*



5+: WM - *Esordiente*



EVENTO SPECIALE - PAVIMENTO ROTTO:

Indebolito da qualsiasi terrore abbia colpito la nave e dallo stress dei combattimenti in corso, le assi di legno mezza marce sotto i tuoi piedi cedono e ti senti precipitare in un abisso oscuro...

Atterri nella stiva più profonda della nave, la tua caduta è attutita dalla profonda acqua salata che l'ha inondata attraverso la spaccatura che ha quasi diviso in due la nave. L'oscurità si nasconde in ogni angolo della stanza e il centro della stiva è dominato da una statua d'avorio nero di un folle evocatore.

Dalla bocca della statua, un viticcio di fumo oscuro sale verso l'alto e si diffonde per tutta la nave...

Termina il turno in corso e sposta il segnalino Iniziativa al prossimo Eroe che agisce, ma non inizia il suo turno.

Poi, rimuovi tutti gli Eroi, le tessere dell'Oscurità e i Forzieri (se presenti) presenti sul tabellone. Inoltre, rimuovi le carte C4-B e APL E1-F. Infine, aggiungi la seguente configurazione. Tutti i giocatori devono posizionare i loro Eroi sugli spazi indicati. Tieni da parte la prima configurazione (che non è più collegata alla Porta 01) per ora, e non rimuoverla.

Dopo aver fatto questi preparativi, puoi riprendere l'Avventura.



VASSOIO DUNGEON - 1

- WM: Seguace dell'Ombra - **Vetei**
- 3+: WM: Ravager - **Esordiente**
- GM: Lady Claw - **Esordiente**
- 4+: WM: Ravager - **Esordiente**
- 1 Token del Interazione 2: **Pagin**
- 5+: GM **Esordiente**
- 2+: GM: Lady Claw - **Esordiente**

EVENTO SPECIALE - RITORNO SUL PONTE:

La piccola porta emette uno scricchiolio stridente quando la spingi per aprirla, rivelando uno stretto balcone improvvisato, probabilmente utilizzato per accedere allo scafo della nave quando sono necessarie delle riparazioni. Scale di corda semi-decadute si allungano verso l'alto e conducono al ponte. Con riluttanza, ti arrampichi su quella più bella, pregando che possa ancora reggere il tuo peso.

Supera il trincarino e guarda verso il timone. Con tuo grande stupore, l'ammiraglio Luccanor è lì in piedi e ti guarda male. Urla con una voce inumana e altre creature marinare fuoriescono dalle viscere del cadavere dell'Ala di Mare...

Termina il turno in corso e sposta il segnalino Iniziativa al prossimo Eroe che agisce, ma non inizia il suo turno. Aggiorna la configurazione



VASSOIO DUNGEON - 2

VASSOIO DUNGEON - 1

in modo che corrisponda a quello mostrato qui sotto. Quindi, tutti i giocatori devono posizionare i loro Eroi negli spazi indicati.

Le statistiche di combattimento dell'Ammiraglio Luccanor si trovano a pagina 03. Usa una miniatura **Ravager** e una carta per rappresentarlo rispettivamente sul tabellone e sul Percorso Iniziativa.

Ora, se un Eroe ha lo stato "Rumore" sul suo Diario di Campagna, cancellalo e l'Ammiraglio Luccanor avrà una seconda attivazione subito dopo la prima. Altrimenti, ignora questo effetto.

Dopo aver fatto questi preparativi, puoi riprendere a giocare l'Avventura. Quando l'ultimo nemico è stato sconfitto, leggi **"Fine dell'avventura - L'ultimo viaggio della Seawing"** a pagina 15.



Commander Luccanor CP 1+P



WM: Seguace dell'Ombra - Veterane



2+: GM: Lady Claw - Veterane



3+: GM: Lady Claw - Combattente



4+: GM: Lady Claw - Combattente



5+: GM: Lady Claw - Combattente

FINE DELL'AVVENTURA - L'ULTIMO VIAGGIO DELLA SEAWING:

Con il cuore pesante, elimini l'orribile creatura che un tempo era il nobile Ammiraglio Luccanor. Il cadavere, ancora una volta senza vita, esala un filamento di oscurità mentre cade floscio sul ponte della nave. L'impatto provoca un brivido in tutta l'imbarcazione e intorno a te le assi di legno iniziano a rompersi e a cadere. L'acqua scura e rocciosa si riversa nelle ferite aperte. Ti affretti a guardare il corpo dell'Ammiraglio e noti un piccolo cristallo traslucido caduto dal suo mantello, al cui interno danza una luce blu.

Con un po' di trepidazione, afferrì frettolosamente il cristallo e fuggì dalla nave, giusto in tempo per vedere i tristi resti della Seawing crollare su se stessi. Tutti gli alberi si spezzano, il ponte si ribalta e la nave compie un ultimo viaggio: va dritta in fondo al mare. Mentre scompare sotto l'implacabile acqua nera, il sole sembra brillare un po' di più e la nebbia inizia finalmente a dissolversi. Dalla sicurezza del porto, esami il cristallo che hai recuperato dai resti di Luccanor, trovandolo caldo al tatto e di una bellezza ipnotica. Chiaramente non è la causa del contagio, ma forse potrebbe portarti più fortuna del suo precedente proprietario.

Puoi solo sperare che liberando l'ammiraglio decaduto dalla sua maledizione, il miasma del caos e della malattia si allontanano anche dal resto della città...

L'avventura termina qui. Puoi passare alla Fase Campo e leggere "Dopo l'avventura - Ritorno per un ultimo drink".

DOPO L'AVVENTURA - RITORNO PER UN ULTIMO DRINK:

Affronti la nefasta devastazione operata dalle creature dell'oscurità e ti interroghi sul viaggio che ti aspetta. Avrai abbastanza determinazione per superare gli orrori che verranno? Poi, ti rendi conto che il ronzio nelle orecchie e la sensazione di disperazione che ti perseguita si sono dissolti.

Ancora stordito, ripercorri la strada verso la bottega di Tharmagar, vagando per i vicoli pieni di cadaveri e di feriti, sia per l'attacco delle creature che per la peste. Alcune persone si avventurano nella zona per lavorare al restauro e aiutare chi è rimasto. Ti stupisce la capacità degli umani di risollevarsi dalla calamità.

Sorpreso, vedi il saggio alle porte del suo laboratorio, che ti guarda come qualcuno che ringrazia senza dire una parola.

"Vieni, entra! Dobbiamo organizzarci per partire!" urla Tharmagar, facendoti segno di entrare in fretta.

RICOMPENSE:

Rivela tutte le carte del mazzo dell'Equipaggiamento del Livello 01. Ogni giocatore sceglie una carta Equipaggiamento.

APL22
ESAMINA GLI OCCHI
DELL'AMMIRAGLIO

APL12
GIRA LA RUOTA

APL52
PORTA RISPETTO
ALL'AMMIRAGLIO

APL02
RIMUOVE IL PUGNALE

APL42
ESAMINA I VESTITI
STRAPPATI

APL32
RACCOGLI IL FRAMMENTO
DI MANIGLIA

APL13

ESAMINA LA BOCCA
DELLA STATUA

APL33

RACCOGLI IL DIADEMA

APL23

RIMUOVE IL CIONDOLO

APL03

RACCOGLI IL BASTONE

APL53

RACCOGLI IL FRAMMENTO DI PIETRA

APL43

ESAMINA IL LIBRO

17

FORZIERE NERO

Il legno di cui è fatto il forziere è così nero che sembra risucchiare la luce intorno a sé. Gli angoli sono decorati da cerniere d'argento e una sottile e pulsante lega verde scuro delinea gli intagli informi che circondano l'intero pezzo. Sulle cerniere del forziere c'è un'iscrizione in una lingua sconosciuta. Mentre la guardi, puoi sentire dei sussurri indistinti.



APL54
ESAMINA LA MANO
DI PIETRA



APL34
ESEGUI UN RITUALE DI PURIFICAZIONE
(SOLO PER IL SENTIERO DELLA DEVOZIONE)



APL24
FORZARE LA SERRATURA



APL05
LEGGI LE ISCRIZIONI
SUL FORZIERE



APL44
LEGGI LA PERGAMENA



APL14
SCASSINA LA SERRATURA
(SOLO SENTIERO DELL'ASTUZIA)



SPECIALE Campo di battaglia - La caduta della Seawing

REGOLA DI GENERAZIONE DELL'OSCURITÀ - CACCIA ALL'OSCURITÀ:

In questo Campo di Battaglia, l'Oscurità emergerà dai punti di creazione dell'Oscurità o dall'Oscurità già presente sulla scheda. Posiziona la carta Runa **Darkness Hunting** con la faccia A in alto alla fine del Percorso Iniziativa. Ogni volta che il segnalino Iniziativa lo raggiunge, devi: pescare il numero indicato di Rune (*una alla volta*), posizionare le rispettive tessere Oscurità sulla scheda, posizionare la Runa o le Rune pescate sul Percorso Iniziativa e poi girare la carta Runa.

COMPORTEMENTO DELL'OSCURITÀ - STANDARD:

L'Oscurità insegue l'Eroe più forte che non si trova già sopra una tessera Oscurità. Se tutti gli Eroi si trovano sopra una tessera Oscurità, salta la generazione e tutti gli Eroi subiscono Y danni non evitabili, dove Y è uguale al numero di Eroi. Questo effetto viene applicato ogni volta che una Runa dovrebbe essere estratta ma una tessera non viene posizionata e si chiama "Schiacciamento".

OBIETTIVI DI QUESTO CAMPO DI BATTAGLIA - STANDARD:

Il tuo obiettivo è quello di essere l'unico Eroe o squadra in vita. Affinché un Eroe o una squadra siano considerati eliminati, segui le linee guida standard presentate nel Regolamento.

ORGANIZZAZIONE DELLE SQUADRE - BATTAGLIA LIBERA O A SQUADRE:

Gli Eroi rappresenteranno se stessi, ognuno per sé; oppure, se i giocatori lo desiderano, possono essere organizzati in squadre fino a due contro due.

REGOLE DI COSTRUZIONE DEL PERSONAGGIO - STANDARD:

Per questo campo di battaglia, gli Eroi non avranno alcun vantaggio. Si affronteranno utilizzando solo le loro schede di partenza.

VASSOIO DUNGEON - 2



VASSOIO DUNGEON - 1



VASSOIO DUNGEON - 2



VASSOIO DUNGEON - 1

 4 Token del forziere

Interazioni dell'avventura



- **#APL02: Rimuove il pugnale**

Quando rimuovi il pugnale dal petto dell'ammiraglio, vedi dei sottili ciuffi di oscurità uscire dal foro creato dal pugnale e cercare di avvolgere le tue mani.

Effettua una prova di abilità di **Agilità (verde)** a difficoltà **13**. Ogni cubo **Agilità** che possiedi ti dà un bonus di **+2** al tuo tiro.

SUCCESSO: Tiri via rapidamente l'arma dall'oscurità e riesci a fuggire con le mani illese.

Pesca una carta dal mazzo dei Forzieri.

FALLIMENTO: I tentacoli dell'oscurità penetrano nella tua pelle e senti una strana presenza nella tua mente, come se un'altra entità cercasse di dominarti. Hai resistito al dominio... per ora.

Subisci **MALEDIZIONE 2**.

- **#APL03: Raccogli il bastone**

Tieni il bastone tra le mani e quasi istantaneamente si apre un piccolo varco dimensionale. Vedi diversi oggetti in una strana stanza mentre il portale si chiude lentamente. Infilare rapidamente la mano nel portale e cerca di recuperare alcuni oggetti.

Pesca tre carte dal mazzo del Forziere, scegline una da tenere e rimetti le altre carte nel mazzo. Poi mescola il mazzo del Forziere.

- **#APL04: Brucia il ponte**

Le gambe ti tremano quando vedi la terrificante immagine delle creature oscure. Se non le fermi, sicuramente ti attraverseranno, facendo a pezzi il tuo corpo e poi avanzando verso Umbral. Alzi lo sguardo e vedi le lampade a olio appese sulla prua del molo, posizionate lì per illuminare la notte buia. Il fuoco sembra essere l'arma perfetta e tu attacchi le lampade, facendole cadere una dopo l'altra al centro del ponte, mandandole in frantumi. L'olio si diffonde e presto inizia a bruciare, condannando la struttura alle fiamme. Le creature esitano di fronte alle fiamme e la luce del fuoco ti infonde un po' più di coraggio.

Rimuovi il Ponte BR1-F e aggiungi i seguenti mostri come indicato nell'illustrazione.

Quando l'ultimo mostro è stato sconfitto, puoi leggere **"Fine dell'avventura - Imbarco sulla Seawing"** a pagina 08.

 1 BM: Abomino - **Esordiente**

 1 GM: Lady Claw - **Combattente**

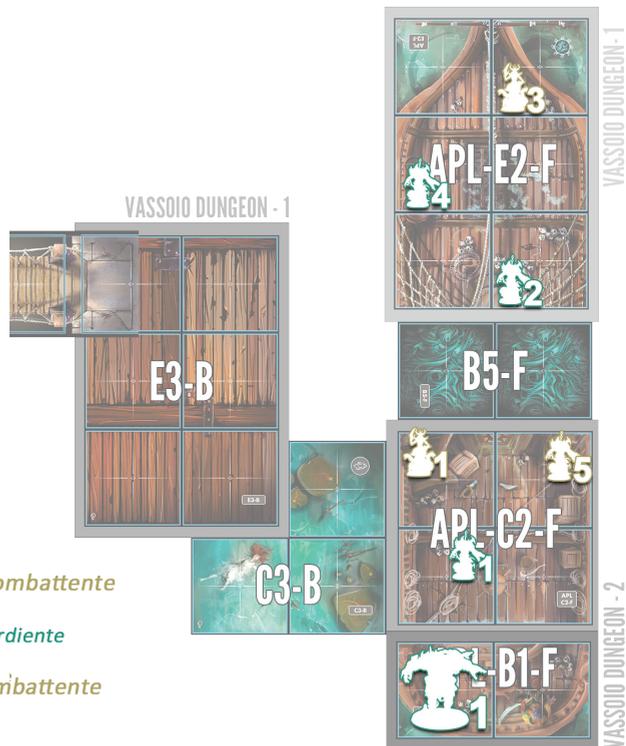
 1 WM: Ravager - **Esordiente**

 2 +2: WM: Ravager - **Esordiente**

 3 +3: GM: Lady Claw - **Combattente**

 4 +4: WM: Ravager - **Esordiente**

 5 +5: WM: Ravager - **Combattente**



- **#APL05: Leggi le iscrizioni sul forziere**

Le iscrizioni non sembrano essere in nessuna lingua conosciuta, ma le leggi ugualmente. Mentre lo fai, senti delle lontane voci oscure che ti sussurrano nella testa, chiamandoti all'abbraccio dell'oscurità.

Subisci la MALEDIZIONE 1.

- **#APL11: Distruggili tutti**

Guardando la spaventosa scena delle creature dell'oscurità in marcia, stringi i denti e affondi le gambe sul ponte di legno. Contraendo tutti i muscoli del tuo corpo, nel tentativo di sostituire la paura con la furia, ruggisci contro le creature. Se morirai lì, li porterai tutti con te!

Guadagni FOCUS 2. Aggiungi i seguenti mostri come indicato nell'illustrazione. Quando l'ultimo mostro è stato sconfitto, puoi leggere **"Fine dell'avventura - Imbarco sulla Seawing"** a pagina 08.

 **1** BM: Abomino - *Esordiente*

 **1** GM: Lady Claw - *Combattente*

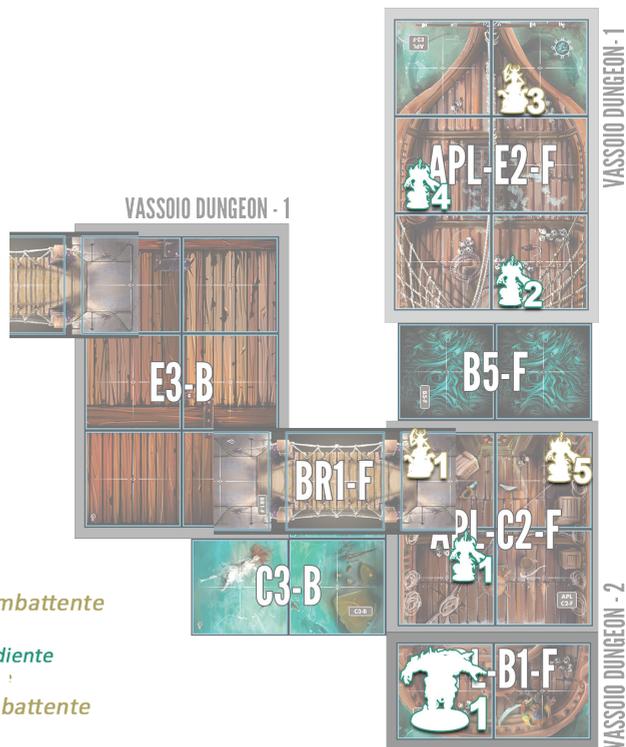
 **1** WM: Ravager - *Esordiente*

 **2** +2: WM: Ravager - *Esordiente*

 **3** +3: GM: Lady Claw - *Combattente*

 **4** +4: WM: Ravager - *Esordiente*

 **5** +5: WM: Ravager - *Combattente*



- **#APL12: Gira la ruota**

Quando giri la ruota, senti l'intera nave scricchiolare per lo sforzo. Il pavimento si muove bruscamente sotto i tuoi piedi mentre la nave scivola. Senti un forte rumore provenire dalle viscere della nave e, all'improvviso, la nave si ferma di nuovo.

Annota lo stato "Passaggio segreto" sul tuo Diario di Campagna.

- **#APL13: Esamina la bocca della statua**

Quando ti avvicini al volto della statua, noti che i lineamenti e l'espressione umana di disperazione sono così ben rappresentati che la sola vista di quel volto ti fa venire i brividi. Cerchi di chiudere la bocca della statua, da cui proviene l'oscurità, e con tua grande sorpresa la bocca si chiude di scatto.

Scegli e rimuovi 2 Rune dal Percorso Iniziativa.

- **#APL14: Scassina la serratura (solo Sentiero dell'Astuzia)**

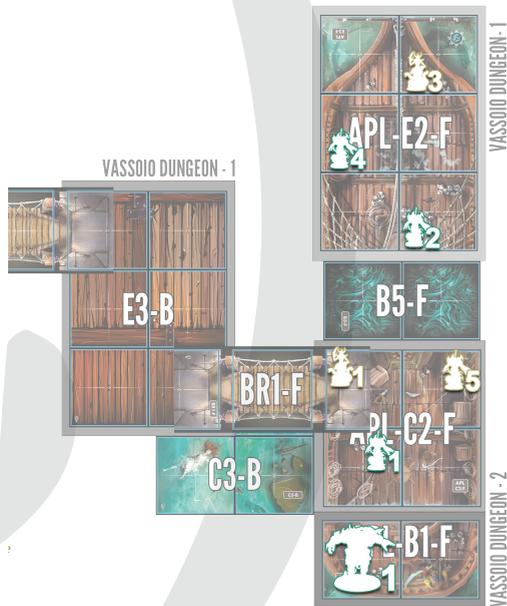
Inserisci i tuoi strumenti nella serratura e vengono quasi immediatamente respinti da un'ondata di freddo che ti fa formicolare tutto il corpo.

Peschi 2 Rune ma non posizioni le rispettive tessere Oscurità sul tabellone.

- **#APL21: Scappa**

Davanti all'orribile marcia delle ripugnanti Creature dell'oscurità, senti la tua volontà vacillare. Le tue ginocchia si indeboliscono e riesci a malapena a non cadere. Il tuo stomaco si agita e senti le tue viscere congelarsi. Il terrore fa sì che il tuo corpo inizi a tremare e la tua mente si riempie di immagini di artigli e denti che lacerano la tua carne e di arti che vengono strappati dal tuo corpo. Disperato, ti volti verso la città per correre a chiedere aiuto, ma la tua strada è sbarrata da due creature ripugnanti e deformi che puzzano di marcio. La loro forma è simile a mostruose chimere di creature marine con cadaveri in decomposizione.

Guadagni FOCUS 2. Aggiungi i seguenti mostri come indicato nell'illustrazione della pagina successiva. Quando l'ultimo mostro è stato sconfitto, puoi leggere "Fine dell'avventura - Imbarco sulla Seawing" a pagina 08.



- **#APL22: Esamina gli occhi dell'ammiraglio**

Ti avvicini al volto dell'ammiraglio e vedi che, attraverso le palpebre semichiusate, un piccolo filo di oscurità lascia le orbite vuote come fumo, materializzandosi intorno a te.

Pesca il numero di Rune indicato dalla carta **Caccia all'oscurità, posiziona le rispettive tessere Oscurità sul tabellone e poi gira la carta.**

- **#APL23: Rimuove il ciوندolo**

Rimuovi il ciوندolo dalla collana, ma non appena lo esamini da vicino, le perline si trasformano in polvere e la gemma blu al centro dell'amuleto emette una luce sempre più forte che ti fa sentire un calore insopportabile nel petto.

Recupera tutta la tua Salute.

- **#APL24: Forzare la serratura**

Cerchi di aprire il forziere, ma al tuo tocco reagisce e parla alla tua anima: "Desideri il potere! Ma puoi pagarne il prezzo?"

Subisci 8 danni non evitabili e fai un'Azione di Richiamo gratuita.

 1 BM: Abomino - **Esordiente**

 1 GM: Lady Claw - **Combattente**

 1 WM: Ravager - **Esordiente**

 2 +2: WM: Ravager - **Esordiente**

 3 +3: GM: Lady Claw - **Combattente**

 4 +4: WM: Ravager - **Esordiente**

 5 +5: WM: Ravager - **Combattente**

- **#APL31: Cerca di abbattere il ponte**

Sai che se le creature arrivano a Umbral, moriranno altri innocenti, quindi prendi un'arma e inizi a colpire i legami che tengono il ponte per abbatterlo. Tuttavia, le abominevoli creature si muovono inesorabilmente verso di te, sempre più vicine.

Effettua una sfida di abilità di Forza (gialla) a difficoltà 15.

Ogni cubo da mischia che possiedi ti dà un bonus di +2 al tiro.

SUCCESSO: Colpisci le corde con il timore che le creature possano raggiungerti prima che tu abbia finito il tuo lavoro. La corda si rompe da un lato, ma il ponte è ancora in piedi. Colpisci la corda rimanente ancora un paio di volte e senti uno schiocco. Quando guardi di nuovo il ponte, vedi che cade sotto il peso dei mostri, gettandoli in mare.

Rimuovi il Ponte BR1-F e aggiungi i seguenti mostri come indicato nell'illustrazione.

Quando l'ultimo mostro è stato sconfitto, puoi leggere **"Fine dell'avventura - Imbarco sulla Seawing"** a pagina 08.

 1 BM: Abomino - **Esordiente**

 1 GM: Lady Claw - **Combattente**

 1 WM: Ravager - **Esordiente**

 1 Token del forziere

 2 +2: WM: Ravager - **Esordiente**

 3 +3: GM: Lady Claw - **Combattente**

 4 +4: WM: Ravager - **Esordiente**

 5 +5: WM: Ravager - **Combattente**



FALLIMENTO: Inizi ad attaccare le cravatte il più velocemente possibile, ma nella tua disperazione la tua arma ti cade di mano. Il tuo cuore si ferma per un attimo e ti butti a terra per recuperarla prima che scivoli tra le fessure del ponte e finisca in mare. Quando senti l'arma in mano, un breve sollievo attraversa il tuo corpo. Tuttavia, quando ti alzi, vedi l'orribile marcia delle terribili Creature dell'oscurità che attraversano il ponte verso di te.

Subisci **FATICA 2**. Aggiungi i seguenti mostri come indicato nell'illustrazione. Quando l'ultimo mostro è stato sconfitto, puoi leggere **"Fine dell'avventura - Imbarco sulla Seawing"** a pagina 08.

 1 BM: Abomino - *Esordiente*

 1 GM: Lady Claw - *Combattente*

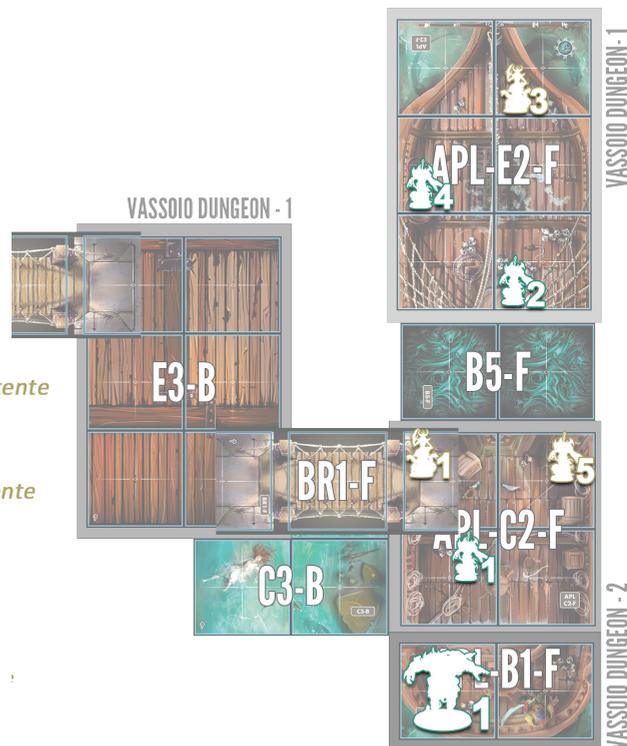
 1 WM: Ravager - *Esordiente*

 2 +2: WM: Ravager - *Esordiente*

 3 +3: GM: Lady Claw - *Combattente*

 4 +4: WM: Ravager - *Esordiente*

 5 +5: WM: Ravager - *Combattente*



- **#APL32: Raccogli il frammento di maniglia**

Quando tocchi la mano di Luccanor, che tiene un pezzo dell'elmo a forma di testa di serpente, senti che è stata applicata una forza innaturale per staccarlo. Anche la rigidità del cadavere sembra trattenere l'impugnatura con la stessa forza. Con grande sforzo, rimuovi il pezzo di timone dalle mani dell'ammiraglio. Quando guardi di nuovo l'uomo, lo vedi sedersi e aprire le palpebre, mostrando le sue orbite vuote. La bocca di Luccanor si spalanca e un suono indescrivibile riempie la tua mente di visioni e orrori indicibili, riassumendo gli ultimi momenti della vita di Luccanor.

Ogni Eroe subisce 2 danni non evitabili.

- **#APL33: Raccogli il diadema**

Rimuovi il raffinato diadema dalla fronte della statua e lo poni sulla tua testa. In quel momento, vedi gli ultimi istanti del mago, divorato dall'oscurità mentre apre un forziere nero.

Effettui una sfida di abilità di Saggezza (blu) a difficoltà 15. Ogni cubo di Saggezza che possiedi ti dà un bonus di +2 al tiro.

SUCCESSO: *Ti rendi conto che il forziere aveva un prezzo troppo alto da pagare per il povero mago, ma a volte a grandi sacrifici seguono grandi ricompense.*

Pesca una carta dal mazzo Equipaggiamento di livello 01 .

FALLIMENTO: *Quando vedi le immagini, ti senti come se il tuo cervello avesse preso fuoco all'istante. Con un gemito di dolore, lanci il diadema dall'altra parte della stanza e affonda nell'acqua con un sibilo.*

Subisci una BRUCIARE 2.

- **#APL34: Esegui un rituale di purificazione (solo per il Sentiero della Devozione)**

Senti un'aura malvagia fuoriuscire dal forziere, quindi usi un rituale di purificazione conosciuto. Senti che il forziere reagisce con un potere che va oltre la tua immaginazione, ma usi rapidamente tutte le tue energie per proteggerti dal potere dell'oscurità.

Subisci FATICA 2 e poi ottieni PURIFICAZIONE 2 e SCUDO 2.

- **#APL42: Esamina i vestiti strappati**

Esamina attentamente gli strappi sul cappotto di Luccanor e senti qualcosa di solido. Cerca nelle tasche interne e trovi una fiala con un liquido scintillante.

Pesca carte dal mazzo dei Forzieri fino a quando non ne peschi una con il sottotipo Pozione. Tieni questa carta e rimescola tutte le altre carte pescate in questo modo nel mazzo.

- **#APL43: Esamina il libro**

Tieni tra le mani l'antico libro. All'interno, la calligrafia è fantasiosa e sfocata. Ti accorgi che una pagina è stata strappata. Delle altre pagine, macchiate di sangue, solo una sembra leggibile. Quando la leggi, senti il tuo corpo riempirsi di energia rinfrescante e illuminata. Ti senti più leggero.

Ogni Eroe guadagna PURIFICAZIONE 1.

- **#APL44: Leggi la pergamena**

La scrittura sulla pergamena ti ricorda quella che hai visto di recente in un vecchio libro rituale in una lingua sconosciuta, ma questa sembra stranamente leggibile. Mentre la leggi, la tua mente viene portata nel vuoto tra i piani, dove puoi vedere l'oscurità che si sta formando. La verità è sconvolgente.

Subisci 2 danni non evitabili.

- **#APL52: Porta rispetto all'ammiraglio**

Raccogli il cappello e la spada spezzata dell'ammiraglio e li poni sul petto di Luccanor. Incroci le mani dell'uomo, lasciandolo in una posizione più dignitosa. Pronunci una preghiera e, mentre la pronunci, noti che l'oscurità che fuoriesce dagli occhi dell'ammiraglio si riduce, mentre un piccolo raggio di sole penetra le nuvole e vi copre entrambi con un breve tocco di calore.

Ogni Eroe guadagna Scudo 2.

- **#APL53: Raccogli il frammento di pietra**

Raccogli il frammento di pietra, che ti ricorda una sorta di incisione brutale o tribale. Puoi quasi sentirlo vibrare.

Annota lo stato "Frammento chiave" sul tuo Diario di campagna.

- **#APL54: Esamina la mano di pietra**

Esamina la mano di pietra attaccata alla parte superiore del forziere; tuttavia, quando la tocchi, si trasforma in polvere e sotto le dita puoi vedere una piccola gemma scheggiata, simile alla forma della serratura del forziere.

Se un Eroe ha lo stato "Frammento di chiave" scritto sul suo Diario di Campagna, cancellalo e leggi la voce qui sotto. Altrimenti, se nessun Eroe ce l'ha, non succede nulla di speciale.

Unisci le due metà dello strano simbolo e posizionalo sulla serratura del forziere. Il forziere si apre e l'oscurità fuoriesce da esso; allo stesso tempo, visioni di un futuro terrificante riempiono la tua mente.

Ogni Eroe subisce la Maledizione 1 e guadagna FOCUS 2.

CREDITI (AGE OF DARKNESS 1.5)

Design originale del gioco: Daniel Alves e Eurico Cunha

Direzione del design grafico: Daniel Alves

Team del design grafico: Daniel Alves, Filipe Castro, Luigi Gomes, Mauro Carvalho, Victor Almeida Ferreira e Wallace Lucas

Team di sviluppo del gameplay: Mauro Carvalho

Team di sviluppo del gameplay: Claudinei Mendonça, Daniel Alves, Eurico Cunha, Guilherme Ogando e Luigi Gomes

Illustrazioni: Carlos Eduardo Justino, Eduardo Cavalcante, Girleyne Costa Ramalho, Isaias Ferreira, Marcelo Bastos, Paulo Scabeni, Rod Mendez, Samuel Vinícius Marcelino e Studio Bonnie & Clyde

Regolamento: Mauro Carvalho

Scrittura e sviluppo della storia: Mauro Carvalho

Revisione e traduzione (inglese): Luigi Gomes

Correzione delle bozze: William Niebling

Sculture 3D: Pedro Tavares

Cofondatori CGS: Daniel Alves, Eurico Cunha, Márcio Assis e Ricardo Bach Cater

www.wearecgs.com

Per qualsiasi domanda, complimento o altro, ci invii un'e-mail all'indirizzo: info@wearecgs.com.

© 2021 CGS - Creative Games Studio, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta o copiata senza autorizzazione.



CREATIVE
Games Studio

CREDITI (ROVINA DI LUCCANOR 1.0)

Design del gioco: Daniel Alves e Eurico Cunha

Sviluppo ulteriore: Augusto Barbosa Faria, Davi Araki, Eduardo Cavalcante e Mauro Carvalho

Progettazione grafica e direzione artistica: Alexandre Magno Gaia da Silva, Daniel Alves, Laura Graça e Victor Almeida Ferreira

Illustrazioni: Carlos Eduardo Justino, Eduardo Cavalcante, Girleyne Costa Ramalho, Isaias Ferreira, Marcelo Bastos, Rod Mendez, Samuel Vinicius Marcelino e Studio Bonnie & Clyde

Sculture 3D: Pedro Tavares Santos

Produzione: CGS - Creative Games Studio

Regolamento: Mauro Carvalho e William Niebling

Correzione delle bozze: William Niebling

Sviluppo della storia: Augusto Barbosa Faria

Revisione e traduzione (inglese): Victor Scanapieco Queiroz

Test di gioco: Augusto Barbosa Faria, Alexandre Xandão, Daniel Alves, Davi Araki, Eduardo Cavalcante, Eduardo Guerra, Eurico Cunha, Flaviano Ranção, Igor Knop, Lucas Campos, Leandro Lopardi, Mauro Carvalho, Ronan, e Victor Almeida Ferreira.

© 2020 CGS - Creative Games Studio, tutti i diritti riservati.
Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta o copiata senza autorizzazione.

Cofondatori CGS: Daniel Alves, Eurico Cunha, Márcio Assis e Ricardo Bach Cater

www.wearecgs.com

Per qualsiasi domanda, complimento o altro, ci invii un'e-mail all'indirizzo: info@wearecgs.com.



CREATIVE
Games Studio