



## LA PALUDE DI OSCURITA

*Ancora timorosi di ciò che può accadere, attraversate la superficie del vortice. La pelle brucia, ma allo stesso tempo un brivido la fa tremare dalla testa ai piedi. Il vostro corpo finalmente tocca un pavimento duro e fangoso.*

*Ci si alza rapidamente sulle ginocchia e si cerca di guardarsi intorno, ma la vista è annebbiata. Le ombre ondeggiavano tutt'intorno come uno spesso strato di nebbia dopo una fredda notte nei boschi.*

*"Vieni subito, avventuriero! Se resterete lì, sarete consumati!", si sente di nuovo la voce che vi chiama. Davanti a voi, potete vedere quattro figure familiari che si dibattono nella palude, coperte di catrame dalla testa ai piedi, che urlano disperate.*

VASSOIO DUNGEON - 2



GM: Guardiano dell'Ombra - **Combattente**

WM: Dolore dell'ombra - **Combattente**

1 Pedina evento

1 Pedina di interazione 1: Pagina 10

2+: GM: Guardiano dell'Ombra - **Combattente**

3+: GM: Guardiano dell'Ombra - **Combattente**

4+: WM: Dolore dell'ombra - **Combattente**

5+: WM: Dolore dell'ombra - **Combattente**

### PREPARAZIONE - IL VORTICE:

Una volta aperto questo sportello, rimuovere la prima configurazione dalla scheda. Poi, ogni Eroe deve posizionare le proprie figure nei punti di partenza indicati. Qualsiasi punto di movimento rimanente che l'Eroe che ha aperto questa Porta potrebbe aver lasciato in questa attivazione è considerato sprecato. (Possono comunque compiere altre azioni di movimento seguendo le regole standard).

### UN GRANDE PASSO IN AVANTI:

Quando un Eroe calpesta uno spazio qualsiasi della Mappa APS B1-F per la prima volta in questa Avventura, leggi "Evento Speciale - Un grande passo per l'umanità" a pagina 07 e poi rimuovete questo gettone Evento.

## RICORDI DIMENTICATI

Abbattete la porta delle rovine con un calcio e vi trovate di fronte allo spettacolo caotico e disperato dell'esterno. Davanti a voi c'è un pozzo nero pieno di catrame e in mezzo a quel buio trasudante appaiono dei volti e altri urlano disperati, mentre vanno e vengono sprofondando nel buio.

"Non c'è nulla da fare per loro, ricordate", dice Tyra, come se potesse leggere i vostri pensieri. "Solo i loro ricordi e le loro forme rimangono qui, proprio come gli edifici".

"Andiamo di là", dice all'improvviso, strappandovi alla vista terrificante che per un attimo ha catturato la vostra attenzione. "Quella luce sembra provenire da un portale".

## VASSOIO DUNGEON - 1



-  BM: Abominio - **Veterano**
-  GM: Guardiano dell'Ombra - **Combattente**
-  1 Pedina di interazione 1: Pagina 18

-  2+: WM: Dolore dell'ombra - **Combattente**
-  3+: WM: Dolore dell'ombra - **Combattente**
-  4+: WM: Dolore dell'ombra - **Combattente**
-  5+: WM: Dolore dell'ombra - **Combattente**

## FORESTE SCURE

Arrivate davanti al portale e Tyra vi mette una mano sulla spalla. "Dovete stare attenti a dove camminate qui intorno", dice, mentre il passaggio prende forma davanti ai vostri occhi. Davanti a noi, il sentiero segue un vecchio ponte di legno e corde, fiancheggiato da formazioni sinistre, che a Drunagor si direbbero rami aggrovigliati di un boschetto.

Il Generale si muove lungo il passaggio, scomparendo lentamente nella penombra. La sua voce, sempre più lontana, riverbera lungo il ponte: "Mi dispiace, ma dovrai affrontare questa situazione da solo...". Prima che possiate chiederle a chi si riferisce, vedete apparire dal nulla le Creature delle Tenebre.



### EVENTO SCATENANTE - DISTORSIONI:

Quando un eroe calpesta uno spazio qualsiasi della mappa **APS-E3-B** per la prima volta in questa Avventura, legge "Evento speciale - Irillian distorto" a pagina 15 e poi rimuovete questa pedina.



BM: Abominio - **Veterano**



1 Pedina evento



1 Pedina del forziere



2+: WM: Dolore dell'ombra - **Veterano**



3+: WM: Dolore dell'ombra - **Veterano**



4+: WM: Dolore dell'ombra - **Veterano**



5+: WM: Dolore dell'ombra - **Veterano**

## PALAZZO DI CRISTALLO

Attraverso la porta, si viene condotti in quello che sembra essere un palazzo fatto completamente di cristallo. "È lì che stiamo andando, vedi? Proprio in cima...". Dice Tyra, apparendo improvvisamente al vostro fianco. Il suo dito indica un portale, nascosto da un trono di vetro.

La seguite, ancora stupiti dall'improvviso cambiamento di paesaggio. Guardando in basso si vedono, attraverso il cristallo, diverse rovine che sembrano essere un miglio più in basso. Sembra quasi di calpestare delle nuvole ghiacciate.

"Man mano che ci avviciniamo, il percorso diventerà più difficile, tenetevi pronti, stanno arrivando di nuovo!" vi avverte il Generale. Anche in questo caso, quando si gira il viso verso di lei, la donna corazzata non c'è più, come se fosse svanita nell'aria...

**1** 1WM: Dolore dell'ombra - **Veterano**

**2** 2+: GM: Guardiano dell'Ombra - **Veterano**

**3** 3+: GM: Guardiano dell'Ombra - **Veterano**

**4** 4+: GM: Guardiano dell'Ombra - **Veterano**

**5** 5+: GM: Guardiano dell'Ombra - **Veterano**

### PREPARAZIONE - PORTA FANTASMA:

Non posizionare la Porta 04 fino a quando l'ultimo Mostro non è stato sconfitto, quindi posizionala come mostrato nel Setup.



## VASSOIO DUNGEON - 2

## MEMORIE CORROTTI

"Questo è il santuario dove è stato compiuto il nostro sacrificio. Dice Tyra, apprendo di nuovo. "Quando entreremo, egli verrà da noi. Non ci sarà possibilità di parlare.

Combattetevi e sconfiggetelo mentre io eseguo il Rituale di purificazione". Un cavaliere con un'armatura nera attende davanti a sé, in silenzio, mentre dal suo elmo sale un fumo scuro come un alito d'inverno. Non ci sarà possibilità di parlare. Combattetevi e sconfiggetelo mentre io eseguo il Rituale di purificazione".

Un cavaliere con un'armatura nera attende davanti a sé, in silenzio, mentre dal suo elmo sale un fumo scuro come un alito d'inverno. Il fumo si condensa, assumendo la forma di una nuova Creatura delle Tenebre.



BM: Cavaliere d'ombra - **Veterano**



1 Pedina di interazione 2: Pagina 19



2+: WM: Dolore dell'ombra - **Campione**



3+: GM: Guardiano dell'Ombra - **Campione**



4+: GM: Guardiano dell'Ombra - **Campione**



5+: WM: Dolore dell'ombra - **Campione**

### PREPARAZIONE - SPOSTAMENTO:

Quando si apre questa porta, si rimuovono tutte le impostazioni precedenti dalla scheda. Poi, ogni Eroe deve posizionare la propria miniatura su uno dei punti di partenza indicati. Tutti i punti movimento rimasti all'Eroe che ha aperto questa Porta sono persi.

### INNESCO FINE GIOCO

Quando l'ultimo nemico è stato sconfitto, leggi "Fine dell'avventura - La Redenzione" a pagina 16.