

**AGE OF DARKNESS**



**ADVENTURE BOOK**





**CHRONICLES OF DRUNAGOR**

AGE OF DARKNESS

**LIBRO DI AVVENTURE**

## CREDITI

**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

**Direzione dello 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

**Lettura di bozze:** William Niebling

**Sculture 3D:** Pedro Tavares

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

[www.wearecgs.com](http://www.wearecgs.com)

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

# CONTENUTI

Prologo.....	Pagina 07
Campagna: Capitolo 01 - Un grido d'aiuto.....	Pagina 08
Campagna: Capitolo 02 - I dispersi di Blackriver.....	Pagina 12
Campagna: Capitolo 03 - Il fiore all'occhiello del popolo libero.....	Pagina 16
Campagna: Capitolo 04 - L'assalto di Ignispyra.....	Pagina 20
Campagna: Capitolo 05 - Il luogo sacro degli antichi.....	Pagina 24
Campagna: Capitolo 06 - Le segrete draconiane.....	Pagina 28
Interludio 01 - Fare ammenda.....	Pagina 31
Campagna: Capitolo 07 - Le gallerie sotto la montagna.....	Pagina 32
Campagna: Capitolo 08 - Il maniero del Re dei Nani.....	Pagina 36
Campagna: Capitolo 09 - La battaglia per Hezechia.....	Pagina 40
Interludio 02 - Un arrivo tardivo.....	Pagina 43
Campagna: Capitolo 10 - Il viaggio verso il nulla.....	Pagina 44
Campagna: Capitolo 11 - L'infestazione.....	Pagina 48
Campagna: Capitolo 12 - La chiusura.....	Pagina 52
Campagna: Capitolo 13 - Una brutta verità.....	Pagina 56
Interludio 03 - La mano del destino.....	Pagina 60
Campagna: Capitolo 14 - Il passo di Omekka.....	Pagina 62
Campagna: Capitolo 15 - L'inizio della fine.....	Pagina 66
Campagna: Capitolo 16 - La cripta reale.....	Pagina 70
Campagna: Capitolo 17 - L'eroe caduto.....	Pagina 74
Campagna: Capitolo 18 - Il finale.....	Pagina 80
Interazioni dell'avventura.....	Pagina 84
Campi di battaglia (giocatore contro giocatore).....	Pagina 118

# PREMESSA DEGLI AUTORI

*Per me, Age of Darkness è come un sogno che diventa realtà. Questo gioco è stato progettato pensando a coloro che amano i giochi di ruolo; pensando a coloro che vorrebbero giocare, ma non hanno il tempo o la possibilità di farlo. Realizzare questo gioco, con elementi e atmosfere tipici di un gioco di ruolo, per questo pubblico, è un risultato che mi mette un'immensa felicità; perché anch'io ho diversi amici con cui vorrei giocare e che a causa dei miei impegni quotidiani non riesco a farlo.*

*È una grande sfida quella che abbiamo vinto: un punto di partenza per i nostri progetti futuri, che ha permesso alla nostra azienda di consolidarsi con gli appassionati del genere*

**Eurico Cunha**

*Devo confessarvi che sono rimasto molto, molto sorpreso nel vedere cosa è diventato Age of Darkness. Un giorno, io e i miei amici stavamo giocando ai nostri giochi in scatola e discutevamo per ore su quali modifiche avremmo apportato se i giochi fossero stati creati da noi. E ora siamo qui a presentare il nostro gioco a migliaia di giocatori esperti in tutto il mondo. I nostri pezzi, l'arte, i personaggi, le mappe, la storia, tutto!*

*Sarò sincero: è una responsabilità enorme; per questo ci siamo impegnati a migliorare il tutto giorno dopo giorno. E credo che il gioco uscito da questo progetto sia un capolavoro del*

*"dungeon crawler". Abbiamo superato la sfida di progettare un nuovo gioco, con meccaniche ed elementi unici, che non sia una semplice copia dei titoli di successo già presenti sul mercato.*

*Un'iniziativa unica nel suo genere, creata da zero, che ci ha messo di fronte a molte difficoltà, ma che il nostro team ha affrontato con grande passione e intelligenza.*

*Quello che provo per questo gioco è gratitudine e soddisfazione. E spero che tutti voi possiate provare lo stesso.*

*suo genere. Abbiamo imparato ad amare il processo stesso di realizzazione, a curare i dettagli, a prestare attenzione a ogni singolo aspetto, a superare ogni difficoltà per darvi il meglio che possiamo e anche di più.*

*Vorrei ringraziare i nostri finanziatori che hanno creduto in questo progetto, i tester che ci hanno aiutato a migliorarlo e il nostro team che, mattone dopo mattone, è riuscito a dare vita a questa meraviglia di gioco.*

*Ci vediamo presto a Daren,*

**Daniel Alves**

*Age of Darkness è un gioco con un enorme potenziale. Lo sapevo fin dalla prima volta che ci ho giocato, nel 2020. Avendo giocato ai giochi di ruolo per decenni, senza contare il mio amore per i dungeon crawler, sarebbe stato impossibile non sentire questa forza attrattiva.*

*È stato amore a prima vista e sapevo che avrei desiderato lavorarci su. All'epoca molte cose erano diverse, ma il sistema del cubo aveva il suo fascino e un grande potenziale. La gestione delle risorse, le scelte, tutto era divertente per me.*

*Quando fu terminata la prima versione, iniziarono ad arrivare i feedback della comunità e la risposta fu per lo più positiva. È stato qualcosa di rinvigorente per tutti noi, che abbiamo lottato così tanto per realizzare un gioco che soddisfacesse le aspettative dei nostri finanziatori.*

*Anche se abbiamo raggiunto la maggior parte dei nostri obiettivi, abbiamo comunque imparato a migliorarne altri. Parallelamente, il prototipo di AoD: Apocalypse è arrivato ai recensori e la risposta positiva ricevuta ha fatto sì che Eurico e Daniel (i responsabili dello sviluppo di allora) credessero nelle mie capacità, affidandomi un nuovo e impegnativo compito: allineare l'esperienza del gioco base con il nuovo approccio che ho adottato in Apocalypse. Alla vigilia del lancio della nostra seconda campagna di crowdfunding.*

*Avevamo poco tempo a disposizione, ci aspettava un'impresa ardua. Tuttavia, il compito era parzialmente già avviato: Dopo aver ascoltato molti suggerimenti da parte delle comunità di BGG e Facebook, ho osato allontanarmi dal progetto originale e lavorare in una nuova prospettiva di Forzieri, Mostri, Equipaggiamenti, Interazioni e Trama; più vicina alle premesse dei giochi di ruolo, ma fedele all'amato e promettente sistema di CoD.*

*Una volta presentato il progetto e ottenuta l'autorizzazione necessaria, il nostro team ha lottato duramente per realizzare questa nuova visione nei mesi successivi all'agosto 2021, e ognuno di loro merita il proprio merito e la mia gratitudine: Claudinei, Guilherme, Luigi, Daniel, Eurico. Pezzi fondamentali di cui avevamo bisogno nel processo di sviluppo di un "nuovo gioco", in modo così efficiente e in così poco tempo.*

*Il nostro viaggio non è stato facile, ma vi offriamo il frutto di un lavoro fatto con tutta la nostra dedizione, amore ed evoluzione. Ero pronto ad accettare dei ritardi, perché un gioco ben fatto è decisamente meglio di un gioco creato in fretta e furia, ma poco sviluppato.*

*Tuttavia, nel frattempo, dopo non aver rispettato le nostre scadenze interne per ben due volte (e spero che Márcio e Rick non stiano leggendo) siamo riusciti a portare a termine la missione in tempo.*

*Siamo molto grati alla nostra comunità, per tutti i feedback che ci ha dato (comprese le critiche, che ci hanno aiutato a crescere molto più di quanto possiate immaginare) e per tutta l'esperienza che ci ha portato. Se questo è il giorno in cui siamo cresciuti e in cui siamo stati capaci di realizzare un progetto ancora più audace di quello precedente, è perché abbiamo imparato a dialogare con i suggerimenti non solo di una persona, ma di decine, centinaia, persino migliaia!*

*Mi auguro sinceramente che tutti voi possiate godere di questo lavoro con la stessa felicità che abbiamo provato noi durante la fase di sviluppo. Sappiate che abbiamo fatto del nostro meglio, e senza di voi non saremmo andati così lontano.*

*Con i miei più sinceri ringraziamenti, Mauro Carvalho*

# PROLOGO

*Ascensione: Una parola conosciuta per rappresentare lo stato che l'anima di una persona giusta raggiunge nel momento della sua morte. Senza le limitazioni del corpo terreno e con la coscienza a posto per aver vissuto una vita virtuosa, l'asceso sale al cielo e trova il suo posto nella coltre della notte, diventando una delle migliaia di stelle che vegliano su Drunagor.*

*Un'eternità trascorsa nella più vera pienezza.*

*Non ti sei mai considerato il più grande dei fedeli. E hai persino iniziato a dubitare che la ricompensa promessa e desiderata fosse vera quando hai saputo di essere stato privato dell'unica persona a te più vicina. Per questa perdita, sei stato tormentato da un senso di colpa che sembra non avere rimedio.*

*Vagando per le strade del vecchio continente, arrivi davanti a una casa parrocchiale nei pressi di un villaggio lontano dalle grandi città; un vero e proprio santuario per i viaggiatori. Hai aspettato davanti alle sue porte per più di un'ora, senza poter entrare. In realtà, non c'era nulla di sbagliato nella casa: il problema era dentro di te. Non ti sentivi degno di entrare in un luogo sacro. Non dopo quello che avevi fatto.*

*Così, non ti restava che abbandonarti alle lacrime sotto la pioggia del tardo pomeriggio; e non sarebbe stata la prima volta...*

*"Un grande studioso una volta mi ha insegnato che siamo tutti «polvere di stelle»..." disse il sacerdote che si occupa della casa, e dopo averti trovato, ti trascinò nell'edificio e ascoltò la tua storia durante la cena. "Mi piace, perché sento che siamo sempre in comunione, anche con coloro che hanno già abbracciato la terra... Lo spirito della tua amata potrebbe non aver attraversato la Via degli Arcani, ma potrebbe essere ancora qui, nell'andirivieni delle stagioni proprio come noi, e mi piace credere che anche loro siano in pace".*

*Non era la prima volta che sentivi questo sermone. Tuttavia, non potevi negarlo: quel modo di pensare confortava parecchio.*

*"Comunque, è di te che mi preoccupa, viaggiatore..." continuò, e tu sapevi che la cosa più importante che aveva da dire stava per arrivare: "Il dolore che affligge coloro che restano, se accompagnati dal senso di colpa, diventa una forza inarrestabile per portare qualcuno fuori strada. Vedo che sei afflitto, che nulla può darti conforto. Tuttavia, questo non mi sembra giusto nei tuoi confronti. A prescindere da ciò che hai fatto, se ti metti in ginocchio e riconosci il tuo dolore, allora vorrà dire che puoi ancora trovare la tua strada".*

*Sai di aver fatto solo ciò che andava fatto, ma questo non rende il tuo dolore minore. Un padre, un fratello, un amico, qualcuno che ami... Essere responsabile della dipartita di una persona così vicina a te non è stata una cosa facile da affrontare e non c'era nulla che potesse convincerti che non si trattava di una grande ingiustizia, ma che era solo colpa del mondo stesso.*

*"I venti sono cambiati", continuò. "Anche le persone buone sono diventate vittime della disperazione e nessuna anima sembra essere preparata per le strane cose che sono accadute. Oggi più che mai è fondamentale fare la cosa giusta, attenersi alla dottrina per poter trovare la pace".*

*Vorresti chiederti perché, se fosse vero, ti senti ancora così in colpa per aver fatto la cosa giusta? Vorresti chiederti perché senti ancora che qualcosa dentro di te si è rotto, che è fuori posto, che ti fa chiedere se ciò che ti è stato insegnato per tutti questi anni come «la cosa giusta» fosse, in effetti, «la cosa giusta»? Tuttavia, non riesci più a dire altro e alla fine rimani in silenzio, rimuginando sugli stessi pensieri che avevi rimuginato durante l'ultimo ciclo delle lune.*

*Si sentiva solo la sinfonia delle gocce di pioggia che sbattevano sul tetto.*

*Comprendendo la profondità della tua disperazione, il tuo ospite non disse un'altra parola, ma tantomeno ti lasciò in pace.*

*E a dire il vero, è proprio quello di cui avevi bisogno.*



# CAPITOLO 01: Un grido d'aiuto

*Un urlo acuto e disperato vi sveglia nel cuore della notte.*

*Fuori pioviggina ancora, ma voi siete rimasti all'asciutto, essendovi addormentati davanti al camino in una delle stanze della casa parrocchiale. Presi da un improvviso impulso raccogliete rapidamente i vostri effetti e vi precipitate attraverso la porta che dà verso il bosco. Lì andate alla ricerca della fonte del grido d'aiuto, decisi a prestare soccorso.*

*Non sapete esattamente dove vi trovate, ma sapete di non essere lontani da Blackriver, una piccola città del regno di Elan. E fu proprio seguendo il fiume che dà il nome alla suddetta città, che arrivaste presso un insediamento rurale accogliente, celato tra delle colline e delle fitte pinete.*

*All'improvviso, qualcosa sfreccia accanto alle vostre orecchie e vi allarmate quando notate che una freccia si è conficcata in un albero vicino al gruppo, sfiorandone i membri di pochi centimetri! Guardate nel bosco davanti a voi e scorgete il tiratore mentre si prostra a terra: uno scheletro ricomposto*

*che tiene in mano un arco corto e con lo stendardo di Amira.*

*Non potete fare a meno di essere incuriositi. Non è la prima volta che ti imbatti in un nemico del genere, ma di certo non ti aspettavi di vederne un altro ora o qui. Dopotutto, credevi di aver sconfitto il responsabile della ricomparsa di questi orrori e, in effetti, è stato il senso di colpa che ancora ti porti dietro da quello scontro a farti perdere nel bosco.*

*Potrebbero essere coinvolti anche altri? In realtà, queste creature non sono sempre comandate o giudicate da qualcuno? Qualcuno che ha imparato a resuscitare i morti e ha deciso di prendere un regno tutto per sé? Più rifletti su questi strani eventi, più tutto ti sembra confuso.*

*Una seconda freccia vi passa davanti, questa volta sfiorando il tuo braccio, e ti rendi conto che queste sono riflessioni da fare in un altro momento.*

*Qualcuno ha bisogno del tuo aiuto...*



## **REGOLA DI GENERAZIONE DELL'OSCURITÀ - NIENTE OSCURITÀ:**

Non c'è nessuna carta Runa all'inizio di questa Avventura.

## **COMPORTAMENTO DELL'OSCURITÀ - STANDARD:**

L'Oscurità inseguirà l'Eroe più forte che non sia già in cima all'Oscurità. Se tutti gli Eroi sono sopra l'Oscurità, salta lo spawning e tutti gli Eroi subiscono Y danni non prevenibili, 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:**

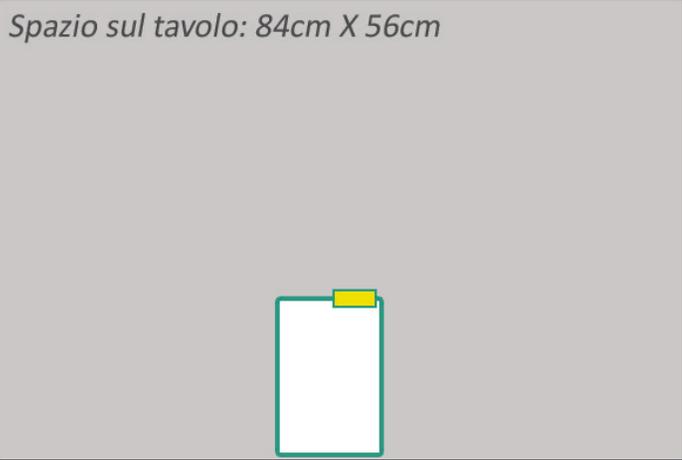
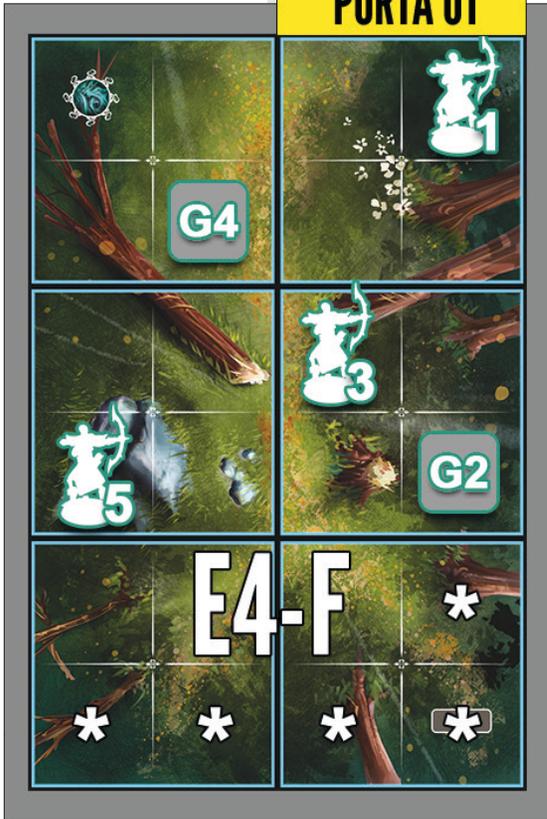
L'avventura fallisce immediatamente quando si verifica una delle seguenti situazioni: Un Eroe viene sconfitto ricevendo più Cubi Maledizione (CM) o Cubi Trauma (CT) di quanti ne possa tenere; oppure viene estratta l'ultima Runa nel sacchetto. L'avventura termina con successo quando un giocatore legge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

## **INIZIA L'AVVENTURA:**

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



**PORTA 01**



-  1 WM: *Scheletro Arciere - Esordiente*

---

-  2+: GM - *Esordiente*
-  3+: WM - *Scheletro Arciere - Esordiente*
-  4+: GM - *Esordiente*
-  5+: WM - *Scheletro Arciere - Esordiente*



## EVENTO SPECIALE #01 - UNA DOLCE VECCHIETTA

Hai sferrato il colpo finale all'ultimo degli invasori e finalmente la zona ti sembra sicura. Le loro urla ultraterrene si rimbombano e vengono sostituite dalle grida degli abitanti del villaggio che si chiamano l'un l'altro nel buio.

La battaglia è stata vinta.

Approfitando della calma, ti avvicini ai tuoi ospiti, una donna anziana e una bambina. Ovviamente, non sembrano tranquille come te. Dopotutto, affrontare uomini impazziti e scheletri dissotterrati non fa parte della vita quotidiana in campagna.

"Vattene!" grida l'anziana donna, brandendo un coltello nella tua direzione, non appena fai il primo passo verso di loro.

Apri il **Libro delle interazioni** a pagina 05. Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo può decidere quale delle scelte verrà presa.



## FINE DELL'AVVENTURA - LA COSA GIUSTA

Poco dopo, ti ricongiungi al tuo ospite nella piazza del villaggio, mentre intorno a lui inizia a formarsi una carovana di poco più di due dozzine di persone. Uomini e donne ammassano frettolosamente tutto ciò che possiedono sui pochi carri presenti.

"Ho visto come te ne sei andato dopo aver sentito quell'urlo disperato, amico mio. Se non sbaglio, questa è la prima volta che vedo anche solo un accenno di sorriso sul tuo volto", ti dice mentre aiuti gli abitanti del villaggio nei loro preparativi.

E tu sei più tranquillo, anche se all'inizio non te ne sei reso conto. Prima, ricorderai, avevi dimenticato l'angoscia e ti eri concentrato solo ad aiutare il prossimo, volevi seguire la virtù e ciò che era giusto. Agire in questo modo è sempre stato naturale per te. Ma ora ti accorgi che hai iniziato a rinunciare a questa condotta.

"Non oserei mai dirti cosa è meglio per te, perché credo che spetti a ciascuno di noi capirlo; tuttavia, vedo che vuoi andare avanti e forse la cura per te non è rimuginare su ciò che è stato", dice il sacerdote. "Sono poche le persone che ho visto correre verso un urlo nel buio".

L'avventura finisce qui. Ora puoi passare alla Fase di Accampamento e leggere **"Dopo l'Avventura - La Strada per Blackriver"**.

## DOPO L'AVVENTURA - LA STRADA PER BLACKRIVER

Quando la carovana si ferma per riposare nel cuore della notte e dopo che l'accampamento è stato alzato, il sacerdote si siede al tuo fianco e ammira con te il falò scoppiettante.

"Ciò che è successo alla tua amata e ciò che hai visto poco fa non sono coincidenze. Storie come queste si sono ripetute spesso in tutto il paese nelle ultime settimane", spiega il sacerdote. "I boschi non sono più sicuri, molte persone si sono allontanate dal sentiero e i villaggi subiscono incursioni. Non ci sono abbastanza soldati e non tutti i posti hanno milizie ben addestrate e preparate in tempo. C'è qualcosa che non va..."

Ascolti in silenzio, tenendo lo sguardo fisso sulle braci mentre le ravrivi con un bastone. L'aria è gelida.

"Blackriver è uno di quei posti. Il sindaco ci ha avvertito di cercare rifugio lontano, a Valarai, perché qui non può proteggerci. Tuttavia, credo che sia nei momenti di maggiore difficoltà che dobbiamo restare uniti, ed è proprio per questo che stiamo andando lì, per aiutare con quello che possiamo", continuò.

"Hai girovagato per le strade corrotte alla ricerca di qualcosa e nemmeno tu sai cosa... Ma, visto quello che è avvenuto prima, sono sicuro che hai già dentro di te quello che stai cercando. Non riesci a vederlo perché hai scelto di percorrere strade corrotte, e questo è normale. Nel corso della mia vita, ho visto persone come te entrare e uscire dalla mia parrocchia e sono sicuro che, aiutando Blackriver a risolvere i suoi problemi, aiuterai te stesso a risolvere i tuoi. Non vale la pena provare?".

Dopo aver detto la sua, il sacerdote tacque. Anche se non vi siete scambiati un'altra parola per il resto della notte, sapevi perfettamente cosa avresti fatto dopo.



### PREMI:

Ogni giocatore sceglie e sblocca un'Abilità Eroe di Livello 1 o un'Abilità Ruolo della segreta per il proprio Eroe.





## CAPITOLO 02: I dispersi di Blackriver

La carovana arriva alla città di Blackriver proprio quando cala la notte alla fine del giorno successivo. La città è in subbuglio, poiché le milizie sono state chiamate a fornire le numerose armi necessarie per costruire una palizzata intorno all'insediamento.

Dopo esserti presentato al sindaco, Matthias Cormack, come avventuriero volontario, lo affianchi mentre ispeziona la costruzione alla difesa della città, imparando a conoscere i suoi problemi e a capire come potresti aiutarlo a risolverli.

"L'ultima volta che abbiamo costruito uno di questi..." dice Matthias, soffermandosi a osservare il lavoro di alcuni uomini, "è stato mezzo secolo fa e mio nonno credeva che sarebbe stata l'ultima volta che il nostro popolo avrebbe affrontato un'ondata di incursioni. Tuttavia, ora non abbiamo altra scelta che armare contadini, pescatori e artigiani contro quelle... cose che sono sorte nei boschi", conclude con voce pesante.

"Quasi ogni notte, quelle mostruosità ci attaccano come uomini impazziti, prendendo al lazo coloro che non possono combattere o fuggire come, come fossero animali", spiega accigliato. "So che

questi bastardi hanno fatto il loro nido nella vecchia fortezza di James Eerst, ma le due volte che ho cercato di combatterli li sono stato costretto a ritirarmi con meno della metà dei miei uomini. Forse, lì dove lo scontro diretto ha fallito, forse avrebbe potuto funzionare un approccio più discreto..."

Seguendo il consiglio del sacerdote che hai incontrato il giorno prima, decidi di offrire il tuo aiuto e così parti di buon mattino sotto la protezione del giorno. Il viaggio attraverso le foreste fluviali è tranquillo e dopo mezza giornata di marcia ti imbatti nelle rovine della suddetta fortezza, costruita su un'alta scogliera che si affaccia sul possente Fiume Nero. In un'altra occasione, saresti anche felice di passare del tempo qui, godendoti un panorama impreziosito dalla patina del tempo.

Il silenzio ti porta a chiederti se qualcuno abiti davvero in questo luogo, ma tracce fresche che sembrano essere il risultato di un carico pesante indicano che in questo luogo c'è qualcosa che non va. Senza esitare, avanzi verso la fortezza sul fianco della montagna, preparandoti al peggio...

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

In questa avventura, l'Oscurità emergerà dai punti di generazione 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 di Rune indicato (*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".

### 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 tenere; 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.

# PORTA 01



Spazio sul tavolo: 84cm X 56cm



1 Token di interazione 2: **Pagina 06**

## VASSOIO DUNGEON - 1



## EVENTO SPECIALE - UDIENZA CON SUA MAESTÀ

*Mentre l'ultimo dei tuoi nemici cade e cominci finalmente a capire cosa sta succedendo, noti un passaggio sotto la base della statua che sembra scendere in una camera nascosta.*

*Il ronzio continua a uscire da lì sotto, insieme a una strana luce verdastra mai vista prima: Non ricordi di aver mai visto una luce simile prima d'ora, o almeno non così forte. Sicuramente, qualsiasi cosa stia facendo perdere la testa alle persone proviene da questo luogo e tu devi scendere e affrontare il malfattore che si cela dietro questi incantesimi e porvi fine.*

*Scendi le scale, passo dopo passo, e non appena tocchi il suolo i tuoi occhi stentano a credere a ciò che vedono: una sorta di catacomba adornata di oggetti alchemici, con ossa sparse dappertutto, insieme ad altre cose fatte di quella strana sostanza simile al catrame.*

*Tuttavia, niente attira di più la tua attenzione dell'essere davanti a te, con il suo canto che riverbera sulle pareti, come il direttore di un'orchestra blasfema.*

*È questo il colpevole che stai cercando? La creatura responsabile della caduta della tua amata? È possibile che alla fine, così come senti nel tuo cuore e desideri con tutte le tue forze, tu sia solo un'altra delle sue vittime?*

*"Non sei il benvenuto qui, mortale...", intona la figura, le cui vesti a brandelli fluttuano nell'aria non appena percepisce la tua intrusione. La sua voce è roca, cadaverica e i suoi echi sono distorti nell'aria, è un suono diverso da qualsiasi cosa tu abbia mai sentito prima. "Ma ora che sei qui, puoi unirti a noi!". Termina la minaccia con una terribile risata e, in qualche modo, sai che se non sarà l'ultima cosa che sentirai in questa vita e non sarà neanche l'ultima volta che la sentirai...*

*Controllate dalla volontà dello scheletro incoronato davanti a te, le ossa sparse nel vasto specchio d'acqua scura che ricopre il pavimento si ricompongono e si riarmano. Una strana nebbia aleggia intorno a te, come se ti volesse inghiottire per farti sparire nell'oscurità.*

*Proprio come sembra aver fatto con il passaggio che hai attraversato...*

Rimuovi la carta Runa **Darkness Hunting** dal Percorso Iniziativa; rimuovi tutti gli Eroi dalla scheda e annulla tutte le configurazioni in corso. Tutte le Rune devono essere lasciate sul Percorso Iniziativa, ma non devono rimanere altre carte oltre a quelle dell'Iniziativa degli Eroi. Poi, fai i seguenti preparativi:

- Posiziona la **scheda del Re Non Morto** a faccia in su e imposta la sua Salute iniziale in base al numero di giocatori presenti in questa Avventura (*il Re Non Morto ha 30 Salute per giocatore, o solo 30 se stai giocando da solo*).
- Posiziona le carte Attacco del **Re Non Morto**, con Primo Incontro rivolto verso l'alto, sul Percorso Iniziativa nelle posizioni indicate (*in corrispondenza delle loro Rune*).
- Costruisci la configurazione come mostrato. Tutti i giocatori devono posizionare i loro Eroi in una delle posizioni di partenza a loro scelta.

- Evoca **Y Scheletri Arcieri - Lacchè** sugli spazi indicati dalla configurazione, dove Y è il numero di giocatori in questa avventura. In ogni caso, ogni volta che vengono evocati durante l'incontro, non possono essere più di quattro.
- Ogni Eroe effettua un'Azione di Richiamo gratuita, recupera tutta la sua Salute e rimuove tutte le Condizioni che lo riguardano. FOCUS, SCUDI e qualsiasi altra pedina risorsa vengono conservati per questo incontro.
- Rimuovi tutti i Cubi Trauma in possesso degli Eroi e aggiungi 5 Salute al Re Non Morto per ogni cubo rimosso in questo modo.
- Rimuovi tutti i Cubi Maledizione in possesso degli Eroi e aggiungi 2 Salute al Re Non Morto per ogni cubo rimosso in questo modo.
- Sposta il Segnalino Iniziativa sulla prima carta del Percorso Iniziativa. Il turno in corso è terminato e un nuovo turno inizia da lì.
- Dopo aver fatto tutti questi preparativi, puoi iniziare lo scontro con il **Re Non Morto**. Una volta che un Eroe è stato sconfitto o che il tuo gruppo è riuscito a sconfiggere il Re Non Morto, devi leggere la voce **"Fine dell'avventura"** a pagina 15 (*ce ne sarà una per ogni risultato*).



- 1 Re Non Morto
- Y Minion Scheletri Arciere (uno per giocatore)
- 2 Token del forziere

## FINE DELL'AVVENTURA - ACCLAMATE IL RE (GLI EROI SONO STATI SCONFITTI)

Il combattimento è stato intenso, ma il tuo nemico si è dimostrato più forte di te. Avendo raggiunto il tuo limite, cadi in ginocchio mentre mille pensieri ti attraversano la testa.

"Sei un combattente! Questo te lo concedo!", dice, mentre ride fragorosamente. Anche se il suo volto decomposto non mostra alcuna espressione, potresti giurare che sembra soddisfatto. "Anche se mi sento obbligato a dare la morte a chi la cerca, la tua audacia mi ha fatto divertire. Per questo motivo, e perché ho portato a termine ciò per cui sono venuto qui, ti risparmierò... PER QUESTA VOLTA".

Continui a contemplare la terribile figura senza sapere cosa dire, o addirittura se meriti di parlare.

"L'Oscurità è arrivata, mortale. Il tempo dei Dareniani è finito e io, finalmente, indosserò la corona che mi spetta. Ritorna dalla tua gente con la vita che ho preso e che ti ho restituito, ma fai sapere a tutti che il vero Re, il Re Non Morto, è arrivato!".

Queste sono le ultime parole che senti prima di svenire.

Il Leader del gruppo annota il risultato **"Umiliato"** sul suo Diario della Campagna (i risultati rimangono in vigore per l'intera Campagna, a meno che qualche altro effetto non li modifichi). L'avventura termina qui. Ora puoi passare alla Fase di Accampamento e leggere **"Dopo l'avventura - Le conseguenze"**.



## FINE DELL'AVVENTURA - GIÙ CON IL RE (GLI EROI HANNO VINTO)

Il combattimento è stato intenso, ma contro ogni previsione hai prevalso e il tuo ultimo colpo sembra aver ferito la creatura!

"Sei un combattente! Te lo concedo!" dice con voce strozzata e, anche se la forma decomposta non indica alcun tipo di espressione, potresti giurare che sia arrabbiato. "Anche se mi sento obbligato a dare la morte a chi la cerca, la tua audacia mi ha divertito. Per questo motivo, e poiché ho portato a termine ciò per cui sono venuto qui, dichiaro chiuso il nostro incontro. Ma questa non sarà la fine della nostra storia".

Continui a contemplare la terribile figura, immaginando di essere pronto per un secondo round. Tuttavia, il tuo corpo vacilla, la tua vista si annebbia e cadi in ginocchio. Anche tu non te la stai cavando bene...

"L'Oscurità è arrivata, mortale. Il tempo dei Dareniani è finito e io, finalmente, indosserò la corona che mi spetta. Ritorna dalla tua gente con la vita che ho preso e che ti ho restituito, ma fai sapere a tutti che il vero Re, il Re Non Morto, è arrivato!".

Queste sono le ultime parole che senti prima di svenire.

Il Leader del gruppo annota il risultato **"Unbroken"** sul suo Diario di Campagna (i risultati rimangono in vigore per l'intera Campagna, a meno che qualche altro effetto non li modifichi). L'avventura termina qui. Ora puoi passare alla Fase di Accampamento e leggere **"Dopo l'avventura - Le conseguenze"**.

## DOPO L'AVVENTURA - LE CONSEGUENZE

All'improvviso ti svegli nella locanda di Blackriver, respirando affannosamente come se stessi annegando. In qualche modo sei riuscito a tornare nel piccolo villaggio, anche se non ricordi come. Il sindaco è lì vicino, apprensivo ma con un'espressione di gratitudine sul volto. Anche un emissario della Dottrina del Sole che Tramonta è in piedi accanto a te, con una ciotola di porridge in mano.

"Hai fatto bene, amico mio. Il sindaco Cormack mi ha informato della vostra incursione e da quel giorno di due lune fa, i ranger hanno riferito che la vecchia fortezza è tranquilla e libera dall'invasore". Ti offre la ciotola. "Qualunque cosa tu abbia fatto, ha funzionato".

Hai scoperto il tragico destino degli scomparsi di Blackriver, ma non è tutto, e riferisci tutto ciò che hai visto e che non hai capito bene:

- C'era un Re Non Morto.
- Stava stregando e sacrificando le persone per un rituale, che aveva solo accennato.
- Il rituale era completato.

Dopo aver condiviso questi dettagli, l'inviato riflette per un momento. "È una cosa seria, MOLTO seria... E non può essere solo tra di noi. Amico mio, so di non essere nella posizione di chiederti nulla, ma abbiamo bisogno del tuo aiuto ancora una volta. Devo tornare alla Cattedrale e informare la Dottrina di quanto mi hai riferito. Tuttavia, mi è stata affidata un'altra missione, anch'essa molto importante, che dovrai compiere per me: devi trovare il saggio Tharmagar a Umbral e scortarlo a Valarai. La sua conoscenza sarà fondamentale per ciò che accadrà", conclude, consegnandoti un distintivo e un mandato.

Accetti il compito. Ora più che mai, questa è diventata una questione personale. La strada per la tua redenzione sembra risiedere nell'aiutare la tua gente a combattere e a scoprire la verità che si cela dietro a tutto questo. Tuttavia, ti accorgi che questa è anche la prima volta da settimane che non ti senti in colpa e, alla fine, capisci che il sacerdote aveva ragione. Vorresti ringraziarlo, ma non riesci a trovarlo da nessuna parte.

E nessuno nella carovana con cui sei arrivato a Blackriver ricorda di averti visto in compagnia di un sacerdote...



### PREMI:

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



## CAPITOLO 03: Il fiore all'occhiello del popolo libero

*Al calar della sera del quinto giorno del tuo viaggio, ti aggiri nella piazza del mercato della città soprannominata il "Fiore all'occhiello del popolo libero", poiché è governata da un consiglio di rappresentanti e non da un re. Un luogo che offre grandi opportunità a chiunque abbia tasche profonde o una morale superficiale; dove ogni giorno sembra essere un carnevale.*

*Ma questa sera l'atmosfera era tutt'altro che gioiosa.*

*La Guardia cittadina sembra preoccupata, le torce riempiono le strade e gli araldi gridano il coprifuoco in mezzo al pandemonio. Tutti i passanti sono troppo inquieti per aiutarti a trovare Tharmagar, e non li biasimi. La loro angoscia è grande e, ovunque guardi, puoi vedere figure macabre vestite con abiti a forma di becco e che camminano accanto a carri che apprendi con orrore siano pieni di cadaveri coperti da stracci.*

*Una qualche malattia ha colpito gli Umbraliani e, con la città sovraffollata di rifugiati provenienti da ogni dove, si è diffusa a macchia d'olio. La "malattia del sudore", questo è il nome dato dalla gente, è "la vendetta dell'Amiraglio Luccanor, colui che è*

*stato ferito dal Consiglio dei Mercanti l'anno scorso". O almeno così si dice in giro.*

*Frastornato da tutta questa follia, stai ancora cercando di gestire il tutto, quando i tuoi occhi incontrano una sagoma familiare che si muove sulle barricate del molo. Quelle cose sono qui! La malattia, il caos... Niente di tutto questo è una coincidenza. La città è sotto attacco!*

*Il Re Non Morto potrebbe essere venuto qui? Non puoi fare a meno di chiederlo. Consapevole del pericolo, cerchi di avvertire i comandanti della Guardia, suggerendogli di usare i loro soldati per cercare qualsiasi raduno insolito: qualsiasi canto o rituale... Qualsiasi cosa! Ma la confusione è troppo grande e nessuno ascolta.*

*Poi, su un molo vicino, vedi un vecchio magazzino dove le ormai familiari luci smeraldine tremolano come delle pulsar, scintillando nel nero della notte. Come una falena attratta dalla fiamma, vuoi inseguirla, anche se ciò richiede di combattere un molo pieno di nemici, certo che sia stata una tua decisione, per il bene della città...*

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

In questa avventura, l'Oscurità emergerà dai punti di generazione 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".

### 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 tenere; 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.

### MECCANICA SPECIALE - INCURSIONE DEI MOSTRI

Durante questa Avventura, ci sono creature ovunque e potrebbero attaccare in qualsiasi momento. Prendi le miniature del Vampiro Ombra, la carta Mostro Scenario **Shadow Vampire Spawn** (non usare il Vampiro Ombra come Mostro casuale) e posiziona la carta Scenario **Monster Raid** sopra la fine del Percorso Iniziativa con la faccia "A" rivolta verso l'alto. Quando il Segnalino Iniziativa lo raggiunge, devi risolvere i suoi effetti e poi girare la carta (vedi pagina 18 per maggiori dettagli).

### MECCANICO SPECIALE - CONTROLLO DELL'AREA

Utilizzando barricate improvvisate, gli Eroi possono bloccare i punti di ingresso dei Mostri. Per farlo, devono essere adiacenti a una Runa che vogliono bloccare e spendere 1 CA. Se lo fanno, rimuovono quella Runa dalla scheda e la posizionano sul Percorso dell'Iniziativa. Poi, rimuove due Rune dello stesso colore dal sacchetto (non vengono posizionate sul Percorso). Inoltre, l'Eroe guadagna FOCUS 1. Questa azione conta come Azione Cubo e non può essere eseguita se c'è almeno un Mostro adiacente a quella Runa.

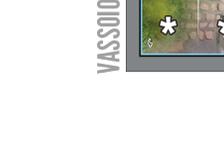
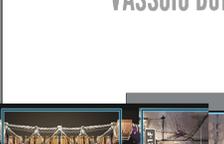
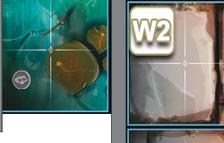
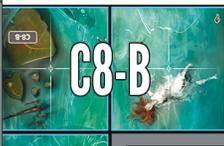
### EVENTO SCATENANTE - IL MAGAZZINO INFESTATO

Quando un numero di Rune pari al numero di Eroi è stato rimosso dalla scheda, alla fine del turno dell'Eroe corrente, leggi "Evento speciale - Un Capitano in difficoltà" a pagina 18.

VASSOIO DUNGEON - 2



VASSOIO DUNGEON - 2

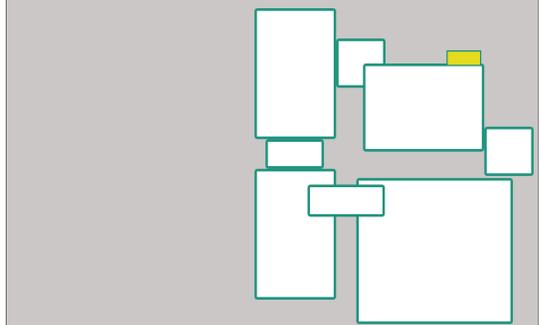


VASSOIO DUNGEON - 1

VASSOIO DUNGEON - 3



Spazio sul tavolo: 84cm X 56cm



- G1 1 GM - **Esordiente**
- B1 1 BM - **Esordiente**
- 4 Token del forziere
- 1 Rune Blu Token
- 1 Rune Arancia Token
- 1 Rune Verde Token
- 1 Rune Grigio Token
- 1 Rune Rosa Token
- .....
- G2 2+: GM - **Esordiente**
- W2 2+: WM - **Combattente**
- B3 3+: BM - **Esordiente**
- W3 3+: WM - **Combattente**
- G4 4+: GM - **Esordiente**
- W4 4+: WM - **Combattente**
- G5 5+: GM - **Esordiente**
- W6 5+: WM - **Combattente**

## FAQ: RAID MOSTRO

L'Incursione dei mostri è una meccanica speciale progettata per mantenere il gioco in uno stato dinamico tra combattimento ed esplorazione durante alcune Avventure, incoraggiando i giocatori a evitare i tempi morti. Gli eroi devono gestire in modo efficiente il loro tempo, il loro avanzamento e le loro risorse per avere la meglio. Incursione dei mostri funziona come segue:

- La carta ha due facce: una che evoca sicuramente i mostri e l'altra che evoca i mostri solo se non ce ne sono sulla scheda. La carta Incursione dei mostri viene girata dopo aver risolto i suoi effetti nello stesso modo in cui viene girata la carta Runa, alternando i suoi effetti.
- Ogni volta che evochi un Mostro tramite l'effetto della carta Incursione dei mostri, questo si riprodurrà in una casella adiacente al suo Punto di Creazione (o il più vicino possibile) a scelta del Leader del gruppo. Se manifesti una Runa che è già stata rimossa dalla scheda, questo turno è privo di generazioni e non viene evocato alcun Mostro.
- Non possono essere generati più di quattro mostri contemporaneamente. Se vuoi generare un quinto Mostro, salta questa generazione e tutti gli Eroi subiscono 3 danni ciascuno (ogni istanza di questo danno deve essere evitata individualmente se questa regola si attiva due o più volte in una singola attivazione).

attenzione: sull'altro lato della nave, leggermente affondata nella barriera corallina, si trova l'ingresso che stavi cercando!

Aggiungi il seguente Setup:



1 WM - **Combattente**

1 Token di interazione 2: **Page 10**

2+: GM - **Esordiente**

3+: WM - **Combattente**

4+: GM - **Esordiente**

5+: BM - **Esordiente**

## EVENTO SPECIALE - UNA MALEDIZIONE MASCHERATA

Mentre il Comandante dell'Oscurità muore, la tua attenzione torna all'enorme arca nera. La luce smeraldina era ancora lì, contenuta in un timido bagliore che risuonava sotto il coperchio allentato.

Non senti nessun lamento, ora. Tuttavia, un curioso ronzio persiste nelle tue orecchie e il tuo stomaco si contorce sempre di più ad ogni passo che fai verso lo strano mobile. Anche se guardare l'arca è un po' nauseante, ti senti irrimediabilmente obbligato a farlo.

Le assi di legno scricchiolano e fanno rumore mentre le calpesti, e percepisci che questo posto non è sicuro. L'edificio era già debole di per sé, ma sospetti che lo stesso potere che ti innervosisce metta in crisi anche il legno che costituisce le travi del capannone.

Tuttavia, anche se probabilmente ospita un manufatto malvagio, non puoi fare a meno di voler raggiungere l'arca e aprirla. Una goccia di sudore scende sulla tua fronte mentre rifletti su una delle decisioni più importanti che prenderai in tutta la tua vita, totalmente ignaro di quali potrebbero essere le conseguenze.

Apri il **Libro delle Interazioni** a pagina 11. Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo può decidere quale delle scelte verrà presa.

## EVENTO SPECIALE - UN CAPITANO IN PERICOLO

Facendo del tuo meglio, riesci a liberare un po' di terreno al porto e a tenere a bada l'assalto, creando ostacoli nei vicoli da cui provengono i nemici. La battaglia continua in tutto il porto, ma almeno in questo quartiere hai ribaltato la situazione a favore dei difensori.

Tuttavia, non riesci ancora a trovare una via d'accesso al magazzino e i fumi degli incendi non ti aiutano.

All'improvviso, assisti a una scena curiosa: vedi un uomo corre sui ponti inferiori di una nave attraccata nelle vicinanze per arrivare sulla terraferma. "Ehi, amico! Ti dispiacerebbe darmi una mano?" grida, senza nemmeno guardarti.

La situazione potrebbe anche essere divertente, se non fosse che proprio dietro di lui emergono cose strane dalle fiancate della nave, cose che non hai mai visto prima. Non l'avresti nemmeno notato se non fosse stato per un piccolo dettaglio che ha attirato la tua

## FINE DELL'AVVENTURA - MEGLIO SCAPPARE

Il rumore del legno che si spezza e si rompe riecheggia intorno a te. L'esplosione di luce ha danneggiato definitivamente la struttura del magazzino. Sicuro di ciò che accadrà e spinto da una forza di volontà sconosciuta, afferra il cubo.

I momenti successivi si rivelano i più terrificanti di questa notte. Pezzi di legno e legname volano dappertutto, sotto e sopra, sembra che sei stato sepolto, schiacciato contro la scogliera appuntita e tagliente.

Corri come se la tua vita dipendesse da questo (e in effetti è così) e senza guardarti indietro passi veloce come un fulmine attraverso la prima finestra che vedi. Ti immergi nelle maree corrotte dalla morte e dall'oscurità, mentre l'edificio crolla in una sinfonia cacofonica che risuona sul molo.

Trascinato dalle onde fino a un centinaio di metri di distanza, ti senti quasi grato, quando improvvisamente ti rendi conto che ti trovi di fronte a un torrione in riva al mare da cui proviene un forte profumo alchemico che si diffonde con calore nell'aria fredda.

Quasi.

L'avventura termina qui. Ora puoi passare alla Fase di Accampamento e leggere "Dopo l'avventura - Incontri a vuoto".



## DOPO L'AVVENTURA - INCONTRI IN DISACCORDO

Vicino a un camino, avvolto in una coperta, ti rigiri più volte, cercando di evitare il freddo... o qualcosa del genere. Il tuo ospite è il saggio Tharmagar: la fortuna ti ha portato nel suo laboratorio. Fatte le presentazioni, ora condividete un bollitore pieno dei migliori infusi di Hearth, la terra dei piccoli.

"Valarai? Il Gran Sacerdote non sa proprio cosa fare!". Tharmagar risponde dopo aver saputo della tua missione. "Ho rovistato tra i tomi più oscuri della Biblioteca delle Stelle e sono certo che le risposte che cercano non sono lì. La Dottrina del Sole che Tramonta ha fatto bene il suo lavoro in passato..." aggiunge con un tono indignato, invitandoti ad essere d'accordo, ma tu non hai la minima idea di cosa stia parlando.

Il saggio è alto, brizzolato e con tratti amirani, potrebbe facilmente passare per il nonno di qualcuno. Nonostante sia anziano, sembra sano e orgoglioso. Forse un po' ansioso. Sospetti che il fatto di maneggiare costantemente materiale alchemico sia la causa del suo atteggiamento frenetico, ma quando parla mostra sicurezza ed erudizione.

"Ignispyra. Dobbiamo andare lì", ti incalza, ignorando la tua naturale domanda sulla destinazione. "Tra tutte le persone che hanno conservato la vera storia, loro sono le più vicine. Non è la prima volta che affrontiamo questo nemico, amico mio. Il problema è che abbiamo scelto di dimenticare..."

Discuti e protesti come meglio puoi, ma convincere Tharmagar è impossibile e menzionare il tuo precedente incontro con il Re Non Morto non fa che peggiorare la situazione. Capendo che la

preoccupazione e l'urgenza del saggio lo renderanno inamovibile, proponi un accordo: visita prima la città draconica e poi Valarai.

La notte sarà lunga e piena di esercizi di retorica ed eloquenza. Anche se parli di tutto e di tutti, non dici una parola del misterioso cubo che hai appena trovato e non sai perché...

Se un Eroe ha come risultato "Un lavoro da corriere" nel suo Diario di Campagna, può scegliere di restituire il Medaglione d'Oro a Tharmagar. Se non lo fa, cancella il risultato e continua la Fase di Campagna normalmente. Altrimenti, se decidono di farlo, leggono quanto segue:

In un breve momento di tregua sul campo di battaglia delle accese discussioni, tra un'infusione e l'altra, ricordi l'appello del capitano e restituisci il medaglione d'oro al saggio. "Il mio medaglione..." Tharmagar dice, ricevendo l'oggetto con profonda meraviglia. Sbircia di nascosto la ciocca di capelli conservata al suo interno. "... Pensavo fosse andato perduto! Grazie amico mio, è molto importante per me".

L'Eroe che ha il medaglione d'oro lo scarta. Poi, l'Eroe che ottiene il risultato "Un lavoro da corriere" sul suo Diario di Campagna lo cancella e scrive al suo posto l'Aura "Soulmates Reunited". Finché ce l'ha (le Auro vengono rimosse quando si riceve un Cubo Trauma o un'altra Aura), ogni volta che l'Eroe in questione tira 1 sul d20, otterrà un Colpo Critico invece di un Fallimento Critico e guadagnerà FOCUS 2.



### PREMI:

Ogni giocatore sceglie e sblocca un'abilità di classe per il proprio eroe.

### AVVENTURA SECONDARIA:

Se hai il "Pacchetto Avventura Rovina di Luccanor", puoi giocarlo ora; oppure puoi andare direttamente al "Capitolo 04 - L'assalto di Ignispyra".



## CAPITOLO 04: L'assalto di Ignispyra

Tu e Tharmagar camminate per quasi dieci giorni, facendo una lunga deviazione verso la terra dei Draconiani. Considerati reietti dagli altri regni, poiché si astengono dalla politica e dalle dispute tra gli altri stati, i Draconiani sono un popolo strano, felice di mantenere le proprie tradizioni e soddisfatto del suolo vulcanico della provincia che ospita l'unica città in cui vivono: Ignispyra.

Hai immaginato di trovare una città inviolabile che si addice alla reputazione irremovibile dei Figli dei Draghi, ma la realtà è un'altra: L'Oscurità è arrivata per prima. Le forze del Re Non Morto non erano interessate solo a conquistare città di uomini. No, la sua guerra era vasta e sembra che non si accontenterà di sconfiggere tutti i popoli di Daren. Anche tutto il Drunagor, forse.

Quando arrivi è già scesa la notte e i rumori della battaglia si sentono da lontano. Tuttavia, non percepisce nessun grido di disperazione o di orrore. I Draconiani erano troppo orgogliosi per soccombere in questo modo.

"Il nemico non è uno sciocco! Non attaccherà Valarai come sospettava il Gran Sacerdote. Almeno non così presto... Deve essere certo che non saremo in grado di difenderci e la nostra speranza di respingerlo è quella di riscoprire il passato che abbiamo scelto di dimenticare", spiega Tharmagar, giustificando la sua insistenza affinché seguiate insieme questo percorso. "Presto! Dobbiamo raggiungere il Luogo sacro degli antichi, il tempio dove i saggi draconiani custodiscono la loro storia. Sono sicuro che è lì che si dirigerà l'Oscurità!".

Anche se non capivi cosa volesse dire lo studioso con tutto quel parlare di "riscoperta del passato", non potevi contraddirlo. Finora aveva ragione su tutte le sue ipotesi. Per quanto ostinato fosse, alla fine sembrava essere l'unico a capire cosa stava succedendo. E forse è per questo che era così importante per la Dottrina.

Seguendolo, ti butti in una nuova battaglia per il destino di un'altra città assediata. Una condizione che sembra essere sempre più costante...



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

In questa avventura, l'Oscurità emergerà dai punti di generazione 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 di Rune indicato (*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".

### 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 tenere; 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.



### MECCANICA SPECIALE - UN CARICO PREZIOSO

Durante questa Avventura, **Tharmagar** ti seguirà e dovrai proteggerlo. Prendi la sua carta Compagno e posiziona una pedina PNG adiacente a te per rappresentarlo. Puoi trovare i dettagli sui Compagni a pagina 22. Inizialmente, il saggio è LEALE. Se **Tharmagar** viene sconfitto, l'Avventura termina immediatamente con un fallimento.

### MECCANICA SPECIALE - INCURSIONE DEI MOSTRI

Durante questa Avventura, ci sono creature ovunque e potrebbero attaccare in qualsiasi momento. Prendi le miniature del Vampiro Ombra, la carta Mostro Scenario **Shadow Vampire Spawn** (non usare il Vampiro Ombra come Mostro casuale) e posiziona la carta Scenario **Monster Raid** sopra la fine del Percorso Iniziativa con la faccia "A" rivolta verso l'alto. Quando il Segnalino Iniziativa lo raggiunge, devi risolvere i suoi effetti e poi girare la carta (vedi pagina 22 per maggiori dettagli).

### MECCANICA SPECIALE - SEGNI DI OSCURITÀ

Prima di iniziare questa Avventura, devi prendere 5 Rune di ogni colore dal sacchetto (per un totale di 25 Rune). Metti una runa di ogni colore sul Percorso Iniziativa e lascia le altre 20 a lato, vicino alla scheda. Durante l'Avventura, ogni volta che una configurazione nota un "mazzo di rune", devi prendere 1 runa di ogni colore da quelle che sono state preparate per crearlo.

### MECCANICA SPECIALE - CONTROLLO DELL'AREA

Combattendo per il controllo di percorsi cruciali, gli Eroi possono recuperare il distretto e guadagnare più tempo. Per farlo, devono essere adiacenti a un mazzo di Rune e spendere 1 CA. Se lo fa, prende un numero di Rune a loro scelta dal mazzo pari a 6 meno il numero di Eroi, poi rimette nel sacchetto e guadagnano FOCUS 1. Un Eroe può utilizzare questa Azione più di una volta per turno. Questa conta come un'Azione del Cubo e non può essere eseguita se c'è almeno un Mostro adiacente a quel mucchio di Rune.

### 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 - 1**

**VASSOIO DUNGEON - 2**

Spazio sul tavolo: 84cm X 56cm

- B1** 1 BM - *Esordiente*
- G1** 1 GM - *Combattente*
- W2** 2 Token del forziere
- W3** 1 Mazza di Rune (un mazzo di una per ogni colore)
- W2** 2+: WM - *Combattente*
- G3** 3+: GM - *Combattente*
- W4** 4+: WM - *Combattente*
- G5** 5+: GM - *Combattente*

## FAQ: INCURSIONE DEI MOSTRI

L'IncurSIONe dei mostri è una meccanica speciale progettata per mantenere il gioco in uno stato dinamico tra combattimento ed esplorazione durante alcune Avventure, incoraggiando i giocatori a evitare i tempi morti. Gli eroi devono gestire in modo efficiente il loro tempo, il loro avanzamento e le loro risorse per avere la meglio. IncurSIONe dei mostri funziona come segue:

- La carta ha due facce: una che evoca sicuramente i mostri e l'altra che evoca i mostri solo se non ce ne sono sulla scheda. La carta **Monster Raid** viene girata dopo aver risolto i suoi effetti nello stesso modo in cui viene girata la carta Runa, alternando i suoi effetti.
- Ogni volta che evochi un Mostro tramite l'effetto della carta **Monster Raid** questo si riprodurrà in una casella adiacente al suo Punto di Creazione (o il più vicino possibile) a scelta del Leader del gruppo. Se manifesti una Runa che è già stata rimossa dalla scheda, questo turno è privo di generazioni e non viene evocato alcun Mostro.
- Non possono essere generati più di quattro mostri contemporaneamente. Se vuoi generare un quinto Mostro, salta questa generazione e tutti gli Eroi subiscono 3 danni ciascuno (ogni istanza di questo danno deve essere evitata individualmente se questa regola si attiva due o più volte in una singola attivazione).

## FAQ: COMPAGNI

Oltre ai Famigli, gli Eroi possono anche incontrare preziosi alleati durante il loro viaggio, chiamati Compagni. Dotati di abilità speciali, utilizzano meccaniche simili a quelle dei Famigli per i loro turni e le loro attivazioni. Nonostante le somiglianze, anche i Compagni hanno le loro meccaniche:

- I Compagni non hanno Salute. Al contrario, hanno un valore chiamato "Robustezza". In breve, i Compagni vengono sconfitti solo se subiscono danni superiori a questo valore tutti insieme.
- Il Compagni sono visti come Famigli agli occhi dei Mostri (saranno presi di mira come ultima priorità, solo quando il Mostro non può attaccare un Eroe al loro posto).

Se un Mostro può attaccare un Famiglio o un Compagno, il Leader del gruppo sceglie quale dei due sarà il bersaglio.

- I Compagni possono detenere una pedina SCUDO e ricevere effetti di PREVENIRE come qualsiasi altro personaggio.
- I Compagni si attivano dopo il turno dell'Eroe che seguono e il loro turno consiste in una mossa di azione e un'Azione di Attacco, in quest'ordine, allo stesso modo di un Mostro.
- I Compagni vengono congedati durante la Fase di Campo.

## EVENTO SPECIALE - IL GUARDIANO

Proprio mentre sferrai il colpo finale contro l'ultima creatura, pensando di aver concluso il combattimento, una figura salta dal parapetto del bellissimo tempio e atterra di fronte a te. Come un fulmine, alzi di nuovo la guardia, ma noti che non è un'altra di quelle cose che ti bloccano il cammino.

"Ehi, aspetta!", dice la figura sfregiata e misteriosa, un uomo, ma diverso da tutti quelli che hai visto. "Siamo dalla stessa parte! Io non sono un Varatash e, da quello che vedo, non lo sei nemmeno tu", conclude.

"Sei vestito con abiti da cerimonia... Sei tu il sacerdote responsabile di questo luogo?". Tharmagar si affretta a prendere posizione. "Il Santuario è stato preso?". La preoccupazione del saggio è evidente.

"Sì, sono io. Da queste parti mi chiamano 'il mezzosangue', perché sono draconiano solo da parte di mia madre, ma questa è una storia per un'altra occasione...". Poi il mezzosangue si presenta, assumendo una posizione più rilassata: "Beh, visto che sei venuto a casa mia, sono io a fare le domande. Cosa ci fai, per caso, qui in un momento come questo?".

Apri il **Libro delle Interazioni** a pagina 13. Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo può decidere quale delle scelte verrà presa.



## FINE DELL'AVVENTURA - UN ASSAGGIO DI RIMPIANTO

"Beh, suppongo che tu voglia andare giù prima che io chiuda questo posto, vero?", chiede il mezzosangue rivolgendosi a Tharmagar, che non riesce a nascondere il suo disagio. "Non vorrei sembrare ingrato, ma dimmi, saggio: cosa ti aspetti di trovare qui, che non potresti trovare altrove?", dice infine.

"Quello che un giorno conoscevo, ma che ho dimenticato..." risponde lo studioso, sollevando un mistero che chiede a gran voce di essere risolto. "Il passato di cui tanto narra la Dottrina non rispecchia la guerra che Daren ha vissuto, ma la pace che i regni erano desiderosi di costruire dopo di essa. Il nome 'Varatash', che voi Draconiani utilizzate ancora, è andato perso nel corso dei secoli e l'Oscurità che ha portato è diventata una metafora. Tuttavia, io e alcuni dei miei colleghi ci siamo dedicati allo studio delle Prime Scritture, cercando di scoprire la verità, ovunque essa si trovi. È così che so che un tomo importante è qui, perché l'ho già tradotto molto, molto tempo fa! Ma in una notte in cui il dolore ha preso il sopravvento su di me, ho dato fuoco alle opere di cui ero orgoglioso. E rimase solo cenere. Solo ora, dopo una ventina di anni, mi rendo conto di quanto sono stato sciocco", spiega Tharmagar con rammarico e il silenzio pesa per un attimo.

**Per prima cosa, rimuovi tutte le Rune ancora presenti sulla scheda e mettile sul Percorso Iniziativa. Poi, l'avventura finisce. Puoi leggere "Dopo l'avventura – Viaggio di sola andata" qui sotto.**

## DOPO L'AVVENTURA - VIAGGIO DI SOLA ANDATA

Urla e gemiti riecheggiano su per le scale nebbiose, riportandoti alla realtà: non è il momento di chiacchierare.

"Non appena entrerai, chiuderò le porte del Santuario per dare alla mia gente la possibilità di riconquistare la città", spiega il mezzosangue. Per un attimo ti chiedi se questo non sia un viaggio verso la tua tomba. "Sarai comunque in grado di aprire i cancelli dall'interno. Per farlo, basta pronunciare i versi della poesia che circonda lo stipite della porta. Ma ti avverto che non sarà possibile farlo fino a domani, perché l'incantesimo funziona solo quando la luce del sole illumina i cancelli del Sanctum".

Tu e Tharmagar annuite, anche se stavi cominciando a dubitare se fosse davvero una buona idea. Una domanda che ti è sembrato opportuno sottolineare, prima di rischiare.

"Non ricordo tutti i dettagli sui poteri dell'Oscurità, ma quello che so con certezza è che è arrivata qui attraverso un viaggio planare, possibile solo grazie alla magia. Una magia potente. Uno dei suoi principi fondamentali, come dovrete sapere, è la 'reversibilità': tutto ciò che può essere fatto, può essere disfatto. Quindi, se queste cose sono state portate qui, sono sicuro che possono essere riportate là", ti risponde il saggio, sottolineando l'importanza di questo terribile compito. "È per questo che siamo qui, per scoprire come possiamo rimuoverli dalla nostra terra".

Anche se apprezzi l'illuminazione che lo studioso ha gettato sui suoi piani, non puoi fare a meno di notare che non ha risposto alla domanda più importante che gli hai posto: "Riuscirai a sopravvivere così tanto tempo laggiù?".

"Non preoccuparti, amico. Se moriremo o meno in questo viaggio non farà alcuna differenza. Se non riusciamo a scoprire alcun mezzo per contrastare questo 'Re Non Morto', interrompendo qualsiasi cosa stia portando qui l'Oscurità, moriremo comunque, in una battaglia che non tarderà ad arrivare", conclude il vecchio saggio, entrando nelle nebbie come se non temesse nulla al mondo.

Poi lo segui, sentendo per primo il rumore dei cancelli di ferro che si chiudono dietro di te, senza sapere se verranno mai riaperti...

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 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 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 posizionarli 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:

Ogni giocatore sceglie e sblocca un'Abilità Eroe di Livello 1 o un'Abilità Ruolo della segreta per il proprio Eroe.

## CAPITOLO 05: Il luogo sacro degli antichi

Ed eccovi ancora una volta, tu e Tharmagar.

*I primi atri del chiostro, costruiti nella montagna, erano occupati da poche mostruosità erranti e sconfiggerle non è stato difficile. Tuttavia, senti già la stanchezza accumulata in un'intera notte di combattimenti. Tra uno scontro e l'altro, quando ti fermi per riprendere fiato, dai un'occhiata ai meravigliosi affreschi che decorano le gallerie del Sanctum e ti stupisci dell'abilità dei Draconiani.*

*Maestosi draghi sono raffigurati in volo, lanciando il loro soffio distruttore sul mare, mentre esseri umanoidi festeggiano sulle spiagge. Molti sembrano draconici, ma ci sono anche altri popoli. Nani ed Elfi? O forse si tratta di umani? Ti chiedi, pensando ad alta voce.*

*"La prima volta che l'Oscurità è arrivata su Daren è stata prima dell'arrivo degli umani, amico mio. Ricordo di aver letto di quel periodo, le 'Guerre dell'Ombra', in alcune ballate elfiche. Ma è stato molto tempo fa e non ho nessuno dei manoscritti...". Lo spirito didattico di Tharmagar lo spinge a insegnarti qualcosa, come se*

*fosse il tuo precettore. Alla tua prossima domanda, preferirebbe tacere, ma risponde comunque.*

*"Sì. L'ho bruciata anch'io", dice ancora una volta con dolore. "Eravamo cinque ragazzi quando abbiamo iniziato a cercare le Scritture. Un lavoro che ci ha portato via la nostra giovinezza e ci ha legato come nessun legame di sangue potrebbe mai fare. Per ingenuità, credevamo di poter portare una riforma spirituale, filosofica e persino sociale... Ma, uno dopo l'altro, iniziai a perdere tutti i miei compagni nei nostri scavi, finché non rimanemmo solo io e Yithzak. Lui era quello che stimavo di più perché eravamo cresciuti insieme al Seminario di Valarai. Quando ho saputo che anche lui era stato sepolto su qualche lontano isolotto al servizio del Re Mago Ulthar, la rabbia mi ha invaso a tal punto che ho iniziato a incolpare il nostro sogno per avermi portato via tutti quelli che amavo...".*

*E proprio in quel momento, mentre si alza una sottile cortina di imbarazzo, vieni opportunamente interrotto dai nuovi signori di questo luogo. E capisci subito che è una conversazione che non farai mai più.*

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

In questa avventura, l'Oscurità emergerà dai punti di generazione 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 di Rune indicato (*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".

### 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 tenere; 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.

### MECCANICA SPECIALE - UN CARICO PREZIOSO

Durante questa Avventura, **Tharmagar** ti seguirà e dovrai proteggerlo. Prendi la sua carta Compagno e posiziona una pedina PNG adiacente a te per rappresentarlo. Puoi trovare i dettagli sui Compagni a pagina 26. Inizialmente, il saggio è LEALE. Se **Tharmagar** viene sconfitto, l'Avventura termina immediatamente con un fallimento.

### MECCANICA SPECIALE - NEBBIA SOFFOCANTE

Una misteriosa nebbia, formatasi con l'evaporazione dell'Oscurità, riempie l'area e ostacola la vista degli Eroi. Considera la portata di tutte le abilità di Agilità, Saggezza, le abilità di focus che non sono attacchi con armi e gli oggetti consumabili ridotta a 1 area di distanza, al massimo (1 quadrato blu). Lo stesso vale per le Abilità multicolore attivate con cubi Agilità o cubi Saggezza.

### MECCANICA SPECIALE - OSCURITÀ CONDENSATA

Durante questa avventura, il tempo a disposizione degli Eroi sta per scadere e presto appariranno dei nodi sulla loro strada. Ogni volta che un mazzo di rune viene mostrato in una configurazione (nota che non c'è nessun mazzo di rune nel primo configurazione di questa avventura), devi crearlo prendendo una runa di ogni colore dal Percorso Iniziativa. Eliminando questi nodi, gli Eroi possono prolungare la loro permanenza in questo luogo.

### MECCANICA SPECIALE - CONTROLLO DELL'AREA

Combattendo per il controllo delle brecche, gli Eroi possono reclamare il Santuario e guadagnare più tempo. Per farlo, devono essere adiacenti a un mazzo di Rune e spendere 1 CA. Se lo fanno, prendono un numero di Rune a loro scelta dal mazzo pari a 6 meno il numero di Eroi, le rimettono nel sacchetto e guadagnano FOCUS 1. Un Eroe può utilizzare questa Azione più di una volta per turno. Questa azione conta come Azione Cubo e non può essere eseguita se c'è almeno un Mostro adiacente a quel mazzo di Rune.

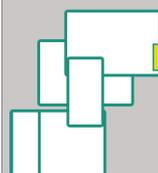
## VASSOIO DUNGEON - 1



- 1 GM - *Combattente*
- 1 BM - *Combattente*
- 1 Token del forziere
- .....
- 2+: WM - *Combattente*
- 3+: GM - *Combattente*
- 4+: WM - *Combattente*
- 5+: GM - *Combattente*

## VASSOIO DUNGEON - 2

Spazio sul tavolo: 84cm X 56cm



## EVENTO SPECIALE - STRANE RIMEMBRANZE

*Le pulsar di smeraldo provocano crepe dal pavimento al soffitto e Tharmagar emette un rantolo di terrore, prevedendo una tragedia. Tuttavia, combattete finché non vi ritrovate di nuovo soli. O almeno così immaginate.*

*Emergendo dalle ombre come se ne facesse parte, una figura, probabilmente il colpevole di questo attacco, afferra il cubo molto simile a quello che hai tu. Si gira verso il tuo cubo, come se fosse in grado di vedere attraverso i tuoi oggetti e i tuoi vestiti.*

*Quella posizione, la lucentezza degli occhi, questa situazione... L'intera scena ti è terribilmente familiare.*

*"Resistere all'inevitabile è solo una perdita di tempo..." La figura ti schernisce, con una voce distorta che ti ricorda tanto... la tua amata! "Vedo che porti con te una parte di noi. Non essere timido... Vieni avanti, facci vedere!" continuano con un tono così convincente che, senza rendertene conto, offri loro il maledetto cubo, anche se non vuoi.*

*All'ultimo momento, la tua forza di volontà prevale e riprendi il controllo di te stesso per un attimo, sapendo che devi fare in modo che ne valga la pena...*

Rimuovi i componenti di **Tharmagar** dalla scheda e considera risolta la sua Meccanica Speciale. Non è stato sconfitto, ma da questo momento in poi non seguirà più nessun Eroe. Poi, apri il **Libro delle Interazioni** a pagina 15. Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo può decidere quale delle scelte verrà presa.

## FAQ: COMPAGNI

Oltre ai Famigli, gli Eroi possono anche incontrare preziosi alleati durante il loro viaggio, chiamati Compagni. Dotati di abilità speciali, utilizzano meccaniche simili a quelle dei Famigli per i loro turni e le loro attivazioni. Nonostante le somiglianze, anche i Compagni hanno le loro meccaniche:

- I Compagni non hanno Salute. Al contrario, hanno un valore chiamato "Robustezza". In breve, i Compagni vengono sconfitti solo se subiscono danni superiori a questo valore tutti insieme.
- I Compagni sono visti come Famigli agli occhi dei Mostri (saranno presi di mira come ultima priorità, solo quando il Mostro non può attaccare un Eroe al loro posto). Se un Mostro può attaccare un Famiglio o un Compagno, il Leader del gruppo sceglie quale dei due sarà il bersaglio.
- I Compagni possono detenere una pedina SCUDO e ricevere effetti di PREVENIRE come qualsiasi altro personaggio.
- I Compagni si attivano dopo il turno dell'Eroe che seguono e il loro turno consiste in una mossa di azione e un'Azione di Attacco, in quest'ordine, allo stesso modo di un Mostro.
- I Compagni vengono congedati durante la Fase di Campo.



## FINE DELL'AVVENTURA - UNA FIDUCIA INFRANTA

Alla fine del terribile combattimento, i tuoi occhi e quelli di Tharmagar cercano i due cubi, dimenticati nella confusione e rotolanti sul pavimento, senza un padrone. La fiamma smeraldina che rilasciano si ingrandisce quando sono vicini, spargendo ancora più pulsar, viticci e fumi.

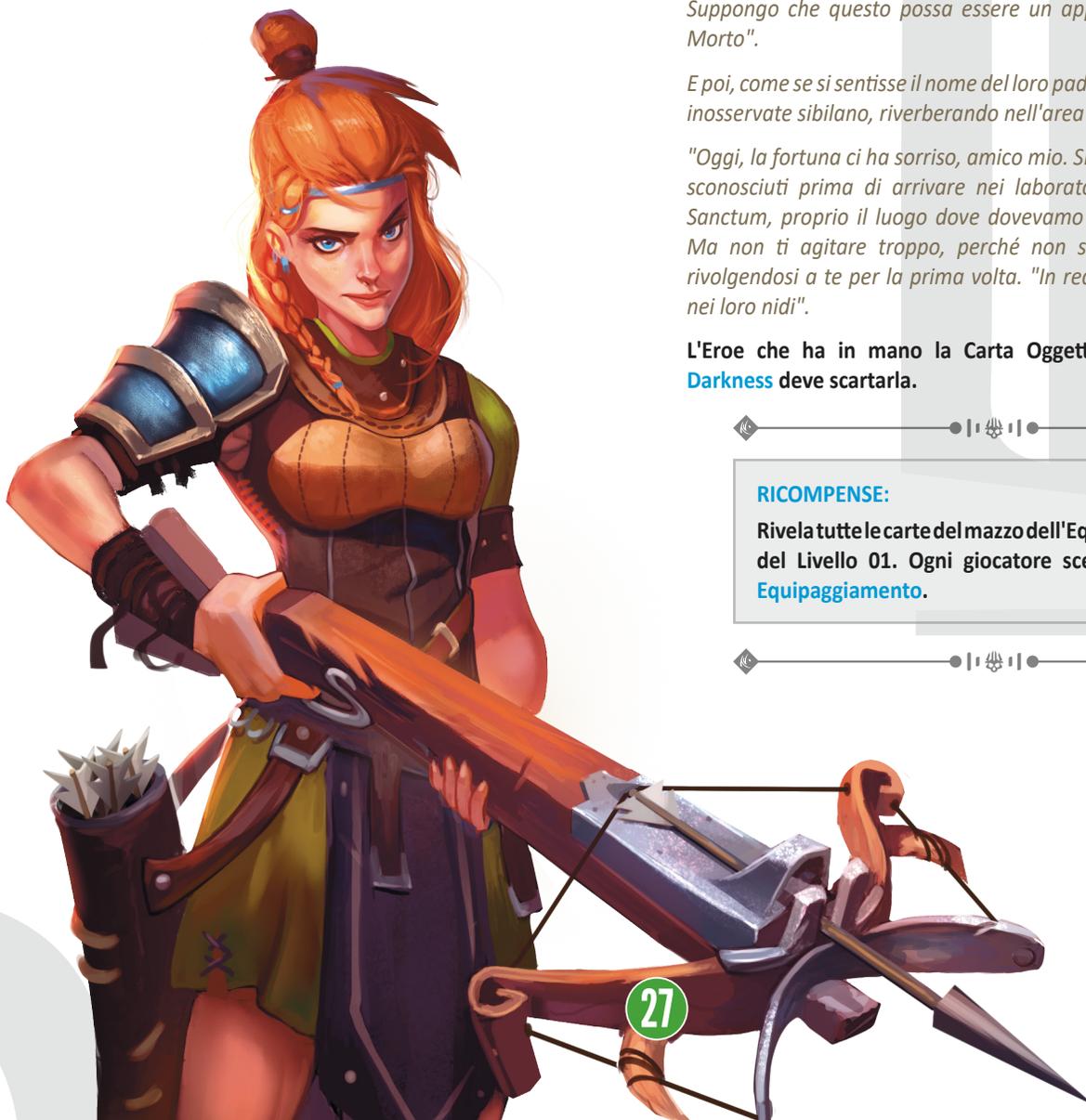
"Amico, loro sono il nemico!", sbraita il saggio. "Sono loro che stanno portando questa... cosa... qui! È per questo che siamo venuti qui, per imparare a combatterla, non per tenerla per noi! L'Oscurità vuole che la teniate voi, è così che arriva nel nostro mondo...".

Poi, affrettato dalle scosse e dai calcinacci che cadono dal soffitto, Tharmagar estrae una granata e ti guarda per un attimo in faccia. È davvero terrorizzato, ma si capisce che è la granata a spaventarlo.

"Copriti gli occhi, sarà una bella pira...". Ti consiglia di agitare la sostanza volatile e bluastrea. Una parte di te di urla dentro, implorandoti di fermarlo. Ma tu rimani immobile e ti limiti a osservare mentre il proiettile colpisce il suo bersaglio.

Un lampo simile a quello del sole, seguito da un boato, ti fa indietreggiare, facendo tremare le pareti come se ti trovassi all'interno di un vulcano in eruzione. Naturalmente, questa è l'ultima goccia necessaria per far crollare l'intera struttura e, in un caos di pietre e rovine, cadi verso il buio e l'incoscienza...

**L'avventura termina qui. Puoi passare alla Fase Campo e leggere "Dopo l'avventura - Rivelazioni".**



## DOPO L'AVVENTURA - RIVELAZIONI

Qualche tempo dopo, apri gli occhi, con le orecchie che ronzano e il corpo che fa male come se fosse stato calpestato da qualche carretto vagante sulla strada, ma sei vivo. "Ah, ti sei svegliato...". La voce di Tharmagar riecheggia, anche se non molto chiaramente, e puoi immaginare tutte le domande che seguiranno. "Mi stavo chiedendo... Perché hai tenuto una di quelle cose? E, dunque, fino a quando avevi intenzione di nascondermelo?".

Sinceramente, anche se non hai una risposta a questa domanda. Anche se in alcune occasioni avresti voluto parlargliene, le parole non sono riuscite a uscire dalla tua bocca e la volontà di farlo è semplicemente svanita dalla tua mente.

"I Primi Belligeranti li chiamavano 'Semi dell'Oscurità', tra l'altro..." continua, sviando il discorso mentre tu recuperi lentamente i sensi, "... perché, come dicono le fonti, l'Oscurità è come un'erbaccia che spunta solo da loro. Quindi, se la vediamo dappertutto, sicuramente molti di questi Semi sono sparsi per tutta Daren...".

Alla fine, ti rendi conto che il saggio era disposto a chiudere un occhio su quello che era successo; una conversazione che anche tu preferiresti evitare, soprattutto in questo momento. Cogliendo l'opportunità che ti ha dato, ti mostri interessato alle scoperte che stava condividendo, lasciandoti alle spalle i malintesi.

"È tutto intorno a noi, negli affreschi..." continua, proiettando una luce sulle pareti. "Eroi, luoghi, battaglie... Innumerevoli nomi, ma quello che attira la mia attenzione è questo: 'Principe Nero'. Suppongo che questo possa essere un appellativo per il Re Non Morto".

E poi, come se si sentisse il nome del loro padrone, decine di creature inosservate sibilano, riverberando nell'area circostante.

"Oggi, la fortuna ci ha sorriso, amico mio. Siamo caduti per sentieri sconosciuti prima di arrivare nei laboratori e nelle segrete del Sanctum, proprio il luogo dove dovevamo andare. Non so come. Ma non ti agitare troppo, perché non siamo soli..." conclude, rivolgendosi a te per la prima volta. "In realtà, siamo intrappolati nei loro nidi".

**L'Eroe che ha in mano la Carta Oggetto Avventura [Seed of Darkness](#) deve scartarla.**

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

## CAPITOLO 06: Le segrete draconiane

Quando finalmente recuperi i sensi e ti guardi intorno, vedi, sul lato destro, un cumulo di rovine, accanto a un Tharmagar accigliato; sul lato sinistro, barriere fatte di una specie di... vetro luminoso... che confinano molte di quelle creature, in sale invase da esse. Dai loro squittii, sanno già che sei lì. Quello di cui non vedi traccia sono i Semi dell'Oscurità. Forse è meglio così.

"Queste sale sono protette da trappole magiche a barriera, poste per evitare che qualcosa qui sotto vada fuori controllo o che qualche mostro possa trovare la strada per salire", dice il saggio soddisfacendo la tua curiosità. "Il tomo che stiamo cercando è lì, appoggiato in cima a quell'altare, custodito come il prezioso tesoro che è", conclude, indicando un'alcova scolpita tra gli affreschi dove si trova un libro aperto, dietro un'altra parete fatta di quella stessa energia.

E pensare che credevi che il tuo unico problema in questo viaggio sarebbe stato quello di portare a termine la missione che il paladino

ti aveva affidato troppo lentamente. Ma guarda cos'è successo alla fine: Ora sei bloccato sotto molti, molti piani di macerie, a combattere per recuperare un libro che, presumibilmente, contiene informazioni sul misterioso nemico e su come sconfiggerlo.

"Ma non è tutto. Per poter sollevare la barriera che protegge il tomo, dovremo raccogliere almeno tre Chiavi runiche, che sono conservate nelle sale intorno a noi. Alla fine, il destino ci ha giocato un brutto scherzo: siamo proprio noi a dover sollevare le barriere che trattengono i mostri...". Tharmagar sospira. "...Oh, sì, ultima cosa: non possiamo fermarci qui a lungo, perché le vecchie mura e le colonne che reggono questo pavimento non sono stabili e forti. Non sopporteranno ancora a lungo i colpi di queste creature agitate".

Sospiri per l'ironia, ma acconsenti con la testa, preparandoti per l'imminente battaglia.

"Quando sei pronto, amico mio, tira una delle leve su quel pannello arcano, così potremo risolvere subito la questione".

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

In questa avventura, l'Oscurità emergerà dai punti di generazione 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 di Rune indicato (*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".

### 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 tenere; 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.

### MECCANICA SPECIALE - UN CARICO PREZIOSO

Durante questa Avventura, **Tharmagar** ti seguirà e dovrai proteggerlo. Prendi la sua carta Compagno e posiziona una pedina PNG adiacente a te per rappresentarlo. Puoi trovare i dettagli sui Compagni a pagina 30. Inizialmente, il saggio è LEALE. Se **Tharmagar** viene sconfitto, l'Avventura termina immediatamente con un fallimento.

### MECCANICA SPECIALE - PORTE CHIUSE A CASO

In questa Avventura, tutte le Porte possono essere posizionate in qualsiasi slot: ecco perché tutte hanno il numero #00 e la configurazione mostra tutti e quattro gli slot con lo stesso numero. Inoltre, tutte le Porte sono considerate bloccate fino a quando un effetto non cambia questa situazione. Nessun personaggio può entrare in una tessera Mappa all'interno di un vassoio dietro una porta chiusa.

### MECCANICA SPECIALE - TETTO CHE CROLLA

Prima di iniziare questa Avventura, devi riorganizzare il Sacco delle Rune, lasciando al suo interno solo 3 Rune di ogni colore (per un totale di 15 Rune). Ogni volta che la terza Runa dello stesso colore viene posizionata sul Percorso Iniziativa, devi rimuovere dalla scheda la stanza associata a quel colore di Runa (rimuovi il Vassoio della segreta, le tessere Mappa che si trovano su di esso e la Porta ad esso collegata nella prima configurazione). La rimozione viene saltata se la Porta di quella stanza è già aperta.

### MECCANICA SPECIALE - SORPRESE SEPOLTE

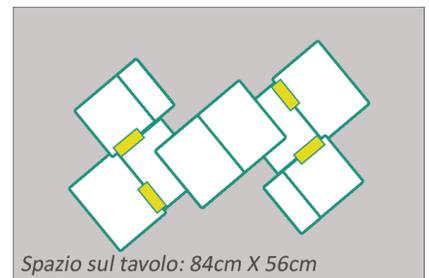
Come ulteriore preparazione per questa avventura, prendi il mazzo Evento Speciale **Sorprese Sepolte** mescolalo e posizionalo accanto alla scheda. Quando una Porta viene aperta, dopo aver completato la sua configurazione, pesca una carta da questo mazzo e risolvi immediatamente il suo effetto.

### MECCANICA SPECIALE - Chiavi runiche

Le Rune posizionate sulla scheda durante la prima configurazione sono Chiavi runiche. Per raccoglierne una, un personaggio deve essere adiacente ad essa e utilizzare l'Azione Minore Cercare un Forziere, prendendola dalla scheda. Inoltre, un Eroe che saccheggia una Chiave runica può essere immediatamente collocato in una delle Posizioni di Partenza dell'Eroe a sua scelta. Una volta raccolte tre delle quattro Chiavi runiche e sconfitto l'ultimo nemico, leggi "**Fine dell'avventura - Per cosa siamo venuti qui**" a pagina 30.



SORPRESA SEPOLTA  
MAZZO EVENTO



- 1 Rune Grigio Token
- 1 Rune Verde Token
- 1 Rune Arancia Token
- 1 Rune Rosa Token
- 1 Token di interazione 1: **Pagina 16**
- 2 Token del forziere

## FINE DELL'AVVENTURA - COSA SIAMO VENUTI A FARE QUI

La battaglia è stata piuttosto intensa e i resti delle creature dell'Oscurità sono stati sparsi per tutti i corridoi. Ancora una volta hai prevalso e, con le tre Chiavi runiche, ora la strada è libera per reclamare ciò che sei venuto a prendere.

"Ecco! Sono sicuro, è così!". Tharmagar dice entusiasta, lanciando un'occhiata alla sua ricompensa mentre la barriera magica intorno ad essa svanisce. "Posso ricordare i dettagli di tutte queste incisioni, queste filigrane argentee, anche se il tempo e l'età mi hanno tolto la vista...".

Sentendo di aver fatto il tuo dovere, ti lasci andare e ti rilassi. Avendo il tomo, puoi finalmente partire per Valaraj, come era tuo desiderio e incarico fin dall'inizio.

"Varatash Veritas", o "Verità sul Varatash". Le cronache che raccontano del primo scontro tra Daren e l'Oscurità... Una spada affilata può sconfiggere un nemico, ma una mente affilata è quella che può vincere una guerra, amico mio..." conclude con il tono didattico che ormai conosci bene.

L'avventura termina qui. Puoi passare alla Fase di Accampamento e leggere **"Dopo l'avventura - E cosa succederà?"**.

### FAQ: COMPAGNI

Oltre ai Famigli, gli Eroi possono anche incontrare preziosi alleati durante il loro viaggio, chiamati Compagni. Dotati di abilità speciali, utilizzano meccaniche simili a quelle dei Famigli per i loro turni e le loro attivazioni. Nonostante le somiglianze, anche i Compagni hanno le loro meccaniche:

- I Compagni non hanno Salute. Al contrario, hanno un valore chiamato "Robustezza". In breve, i Compagni vengono sconfitti solo se subiscono danni superiori a questo valore tutti insieme.
- I Compagni sono visti come Famigli agli occhi dei Mostri (saranno presi di mira come ultima priorità, solo quando il Mostro non può attaccare un Eroe al loro posto). Se un Mostro può attaccare un Famiglio o un Compagno, il Leader del gruppo sceglie quale dei due sarà il bersaglio.
- I Compagni possono detenere una pedina SCUDO e ricevere effetti di PREVENIRE come qualsiasi altro personaggio.
- I Compagni si attivano dopo il turno dell'Eroe che seguono e il loro turno consiste in una mossa di azione e un'Azione di Attacco, in quest'ordine, allo stesso modo di un Mostro.
- I Compagni vengono congedati durante la Fase di Campo.

## DOPO L'AVVENTURA - E COSA SUCCEDERÀ?

Resi ansiosi dal recupero del prezioso tomo, Tharmagar sfoglia delicatamente alcune pagine di spessa pergamena, confermando il sospetto che già albergava nel suo cuore e nella sua memoria: "È qui! È tutto qui! Le ballate che narrano della lotta del Primo Belligerante contro l'Oscurità, le ricerche che hanno fatto sulle forze del nemico, gli incantesimi che hanno usato per ribaltare le sorti della battaglia! Tutto!" pensa ad alta voce, certo di aver fatto la scoperta più importante dell'epoca.

Nonostante il sangue e il sudore versato, il primo passo del vostro viaggio insieme è stato un successo. Ma ora si pone un'altra domanda: come potete andare avanti? Le scale che vi hanno portato fin qui sono ormai sepolte e non c'è altra via d'uscita.

"Non preoccuparti, amico mio. Questo Santuario è stato costruito per servire anche come fortezza. Nello stesso modo in cui hanno progettato le segrete, hanno previsto dei tunnel per l'evacuazione", continua il saggio, con gli occhi chini a leggere, quasi come se non ti stesse prestando attenzione. "Sicuramente inizierò il mio lavoro. Non sappiamo quando saremo di nuovo soli e senza minacce. Tu, invece, stai all'erta per eventuali creature qui intorno; e cerca la strada nascosta che conduce ai tunnel. Ricordo di aver visto dei picconi che potrebbero aiutarti, vicino agli affreschi".

Sospiri di frustrazione. Dopo tutto, non ti aspettavi di dover spaccare pietre per sopravvivere. O meglio, per avere una possibilità di sopravvivere! Prima o poi, sai che le tue provviste saranno consumate. Sai che devi trovare i tunnel promessi (che potrebbero anche non esistere), o entrambi andrete incontro a un destino orribile. Non consideri nemmeno la possibilità che i Draconiani riescano miracolosamente a raggiungerti per salvarti. Sempre che siano sopravvissuti all'incursione. Ancora una volta, il tempo non è dalla tua parte.

Sicuramente non immaginavi che rispondere a quella richiesta di aiuto nel bosco ti avrebbe portato lontano...

Puoi leggere **"Interludio 01 - Fare ammenda"** a pagina 31.

### RICOMPENSE:

Ogni giocatore sceglie e sblocca un'abilità di classe per il proprio eroe.

## INTERLUDIO 01: Fare ammenda

*Siete rimasti lì, sia tu che Tharmagar. Quanto tempo? Era impossibile dirlo. Contare le ore era difficile, senza l'aiuto del sole o della luna. Tuttavia, le candele si spegnevano da sole e, di tanto in tanto, facevate i turni per riposare. Il lato positivo di questa solitudine opprimente era che, una volta uccisi tutti, nessuna delle mostruosità poteva infastidirti. A dire il vero, iniziavano a mancarti.*

*"Il Primo Belligerante li ha chiamati 'Creature dell'oscurità'. Qualsiasi umanoide preso da esso, che serva solo come numero, ovviamente...". Tharmagar apre l'argomento. L'eco era così forte che si potevano scambiare parole da un lato all'altro della camera, senza nemmeno bisogno di gridare. "E le vie dell'Oscurità non sono molto diverse dagli altri parassiti che conosciamo: striscia sulle nostre ferite, corrompe il nostro sangue e, se soccombiamo, si impossessa del nostro corpo e ci trasforma in quelle... cose".*

*Pensi per un momento, riflettendo sugli incontri che ti hanno colpito di più, mentre ispezioni meticolosamente la muratura alla ricerca di eventuali passaggi segreti. Forse è quello che è successo alla tua amata? Se così fosse, avresti potuto salvarli in qualche modo?*

*Improvvisamente, quella profonda angoscia che pensavi di aver superato è emersa da dentro di te, più forte che mai.*

*"Non credo che avresti potuto, mio caro amico. Considerando quello che abbiamo visto qui, non credo che la tua amata fosse ancora in sé quando l'hai affrontato. Non appena l'Oscurità si impossessa di una vittima, divora la sua mente nello stesso modo in cui divora il suo corpo, e tutto ciò che rimane è solo una carcassa", risponde Tharmagar, quando finalmente decidi di esprimere i tuoi sentimenti. Per te, queste parole hanno un sapore agrodolce. Da un lato, ti senti sollevato nell'immaginare che non hai tolto la vita a qualcuno che hai sempre tenuto nel cuore, ma solo a un'entità malvagia che si è impossessata del suo corpo. Dall'altra parte, provi dolore pensando a tutte le sofferenze che devono aver patito nel momento in cui sono stati impossessati e tu non eri lì per aiutarli.*

*Ma le lezioni sulle nuove scoperte di Tharmagar non si sono fermate qui.*

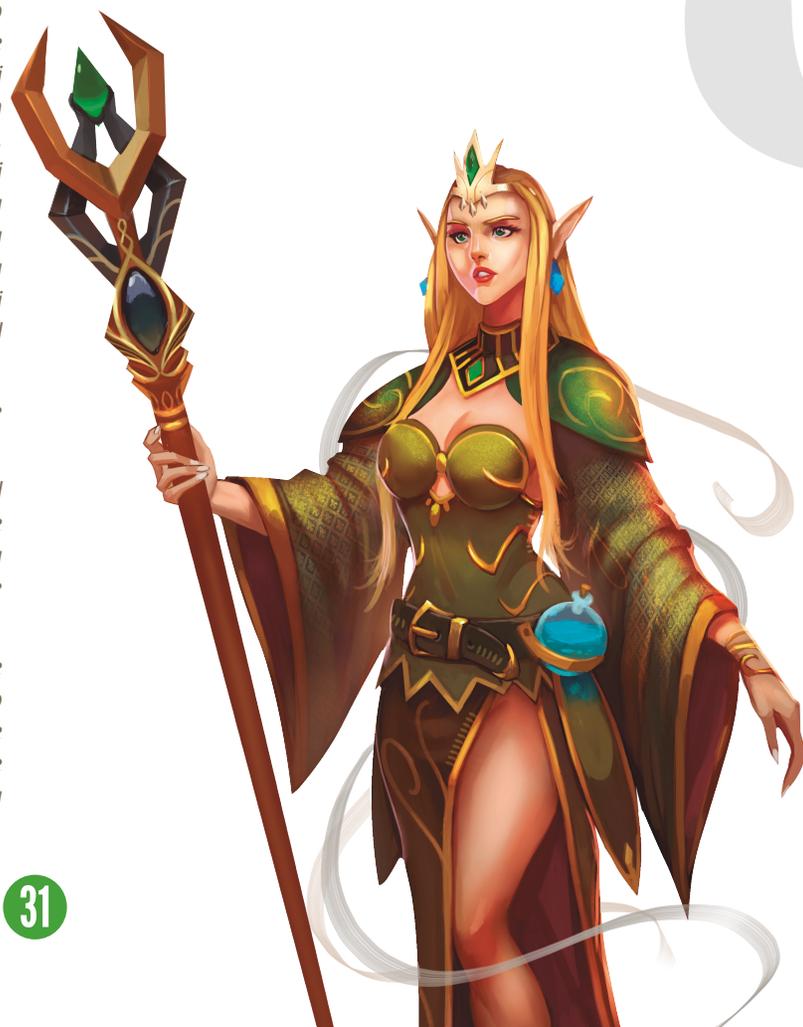
*Come hai appreso dalle lunghe chiacchierate che avete fatto con il saggio, i "maestri dell'Arte", ovvero gli incantatori, erano i lacché preferiti dell'Oscurità, perché avevano un ruolo fondamentale nella logistica del nemico: erano gli unici in grado di eseguire il rituale che risvegliava i Semi.*

*Soprannominati "Varatash", erano la spina dorsale delle forze dell'Oscurità ma, tuttavia, non avevano una mente propria. Erano burattini, i cui fili erano tirati da un generale, il vero padrone dell'esercito invasore: il rango ricoperto dal Principe Nero o dal Re Non Morto, che come sospetta Tharmagar abbiamo imparato a conoscere questa volta.*

*Poi, a un certo punto, mentre stai vagando tra quei pensieri, le tue mani trovano una leva nascosta in una cavità segreta tra le stucature di un affresco. Respirando pesantemente, la abbassi, sperando che non sia una trappola. Con grande sorpresa e sollievo, una grande lastra di pietra si stacca dalla parete, rivelando un tunnel scavato nella montagna... il buio più completo.*

*Eccitato dalla scoperta, torni indietro per portare Tharmagar con te. Con cautela, il saggio si alza dal nido che ha fatto, chiude lo spesso tomo e, con le braccia tremanti per lo sforzo, lo ripone nella sua sacca. Com'era possibile che un libro così pesante potesse stare in una borsa a tracolla senza appesantire la spalla dello studioso?*

*"Ho un intero laboratorio qui dentro, senza considerare le nostre scorte e le infusioni che uso... Come puoi pensare che io possa portare tutte queste con me, se la mia borsa non è speciale?". Il saggio risponde alla domanda che hai lanciato con il tuo sguardo. "Non preoccuparti, il libro sarà al sicuro. Questo è ciò che conta. Ora, andiamo. Sono talmente stufo di questo posto che inizio a sentire la mancanza di Valarai...".*



## CAPITOLO 07: Le gallerie sotto la montagna

Le gallerie sembrano infinite e anche se tu e Tharmagar vi siete accampati per ben quattro volte e siete saliti per varie scale, non riuscite a trovare un'uscita. Questi corridoi non sembrano tunnel di evacuazione. Inoltre, i tunnel sono abbastanza grandi da ospitare una persona robusta: le colonne di sostegno in pietra, dritte e stabili, non sono un qualcosa di raro; e, di tanto in tanto, arrivate in delle grandi sale dove potrebbero alloggiare decine di uomini. Questo, ovviamente, senza tenere conto delle numerose diramazioni e biforcazioni che hai trovato lungo il percorso.

"Tutto questo non può essere opera dei Draconiani", pensò il saggio ad alta voce. "I Figli dei Draghi non attraverserebbero distanze così lunghe sotto il suolo..."

Ti stai già preparando per un'altra serie di lezioni e di insegnamenti quando, all'improvviso, il suono di un martello risuona tra le pareti intorno a te ed entrambi smettete di chiacchierare. C'è qualcosa che ci aspetta.

Alzi la guardia e ti muovi furtivamente mentre ascolti i colpi che diventano sempre più chiari.

Poi, girando un altro angolo, trovi un altro vicolo cieco.

Tuttavia, sei già al corrente dei cavilli di questo posto. Non perdendo un secondo, metti una mano verso la parete, alla ricerca del meccanismo nascosto che sai essere lì.

E così è stato.

Tirando la leva verso il basso, spingi la massiccia lastra che, con un incastro perfetto, fungeva da muro. Rotola all'interno di una sala parzialmente interrata, con un soffitto alto e una muratura abbellita dove, come sospettavi, si trovava il motivo di quei colpi: un uomo vestito da avventuriero, con abiti leggeri e funzionali, che colpiva il telaio di una porta con il suo piccone.

"Chi diavolo sei!?" Rantola, spaventato, e alza la torcia per guardarti meglio. "Nessuno ti ha detto che non è educato avvicinarsi di soppiatto a un lavoratore onesto?"



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

In questa avventura, l'Oscurità emergerà dai punti di generazione 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".

### 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 tenere; 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.



### MECCANICA SPECIALE - UN CARICO PREZIOSO

Durante questa Avventura, **Tharmagar** ti seguirà e dovrai proteggerlo. Prendi la sua carta Compagno e posiziona una pedina PNG adiacente a te per rappresentarlo. Puoi trovare i dettagli sui Compagni a pagina 35. Inizialmente, il saggio è LEALE. Se **Tharmagar** viene sconfitto, l'Avventura termina immediatamente con un fallimento.

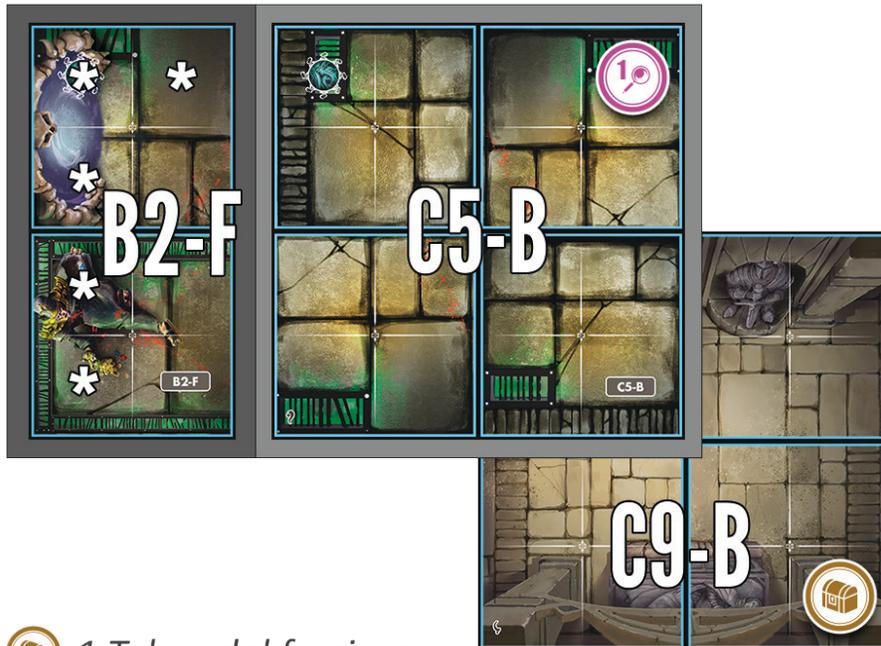
### MECCANICA SPECIALE - SEGNI DI OSCURITÀ

Prima di iniziare questa Avventura, devi prendere 6 Rune di ogni colore dal sacchetto (*per un totale di 30 Rune*). Metti tre di ogni colore sul Percorso Iniziativa e lascia le altre 15 a lato, vicino alla scheda. Durante l'Avventura, ogni volta che una configurazione nota un "mazzo di rune", devi prendere 1 runa di ogni colore da quelle che sono state preparate per crearlo.

### INIZIO DELL'AVVENTURA - FURTO NELLA TOMBA

Dopo aver completato la configurazione, inizia l'avventura aprendo il **Libro delle Interazioni** a pagina 17. Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo ha il potere di scegliere quale scelta verrà presa.

VASSOIO DUNGEON-2



1 Token del forziere



1 Token di interazione 1: **Pagina 18**



## FAQ: INCURSIONE DEI MOSTRI

L'IncurSIONe dei mostri è una meccanica speciale progettata per mantenere il gioco in uno stato dinamico tra combattimento ed esplorazione durante alcune Avventure, incoraggiando i giocatori a evitare i tempi morti. Gli eroi devono gestire in modo efficiente il loro tempo, il loro avanzamento e le loro risorse per avere la meglio. IncurSIONe dei mostri funziona come segue:

- La carta ha due facce: una che evoca sicuramente i mostri e l'altra che evoca i mostri solo se non ce ne sono sulla scheda. La carta **Monster Raid** viene girata dopo aver risolto i suoi effetti nello stesso modo in cui viene girata la carta Runa, alternando i suoi effetti.
- Ogni volta che evochi un Mostro tramite l'effetto della carta **Monster Raid** questo si riprodurrà in una casella adiacente al suo Punto di Creazione (o il più vicino possibile) a scelta del Leader del gruppo. Se manifesti una Runa che è già stata rimossa dalla scheda, questo turno è privo di generazioni e non viene evocato alcun Mostro.
- Non possono essere generati più di quattro mostri contemporaneamente. Se vuoi generare un quinto Mostro, salta questa generazione e tutti gli Eroi subiscono 3 danni ciascuno (ogni istanza di questo danno deve essere evitata individualmente se questa regola si attiva due o più volte in una singola attivazione).

## EVENTO SPECIALE - SIAMO TUTTI LADRI

Non appena il primo scrigno viene aperto, una voce tonante risuona nella sala: il trono ornato non è più vuoto: "Canaglie! Sei tornato per rubare ciò che resta del patrimonio di James Lakin? Non è stato sufficiente impadronirsi del mio tesoro più caro?" urla il fantasma di un Nano alto quasi quanto un umano, alzandosi dal suo posto.

"Per grazia di Gil Garoth! Quell'odore!" continua, annusando l'aria con un naso che non sente alcun odore. "E come se non bastasse, questa volta hai portato il Varatash? Che tu sia maledetto! Che siate tutti maledetti!"

E così, all'improvviso, la sala trema e un boato riecheggia ovunque, seguito da una cortina di polvere. Negli istanti successivi, mentre la polvere si deposita, appare una scogliera abissale e tagliente dove prima si trovava una spessa parete. Dalle macerie rimaste, tenute insieme dai viticci anneriti del nemico, si erge un ponte che offre un passaggio ad altre Creature dell'Oscurità...

Effettua le seguenti configurazioni aggiuntive (non dimenticare tutte le Regole Speciali, i Trigger e gli Eventi):

### REGOLA SPECIALE - CADERE A TERRA

Ogni spazio vuoto adiacente al Ponte BR-2B è considerato un abisso e gli Eroi possono usarlo a loro favore. Se un effetto di SPINTA o TELECINESI posiziona un mostro in uno di questi spazi vuoti, quel mostro viene gettato nell'abisso e viene sconfitto.

### INNESCO DI FINE GIOCO - RISPETTA IL DEFUNTO

Quando l'ultimo nemico è stato sconfitto, leggi "Fine dell'avventura - La calma prima della tempesta" a pagina 35.

### EVENTO SCATENANTE - CONGEDO

Se **Simon Klibisch** non sta seguendo alcun Eroe, non succede nulla di particolare e puoi considerare questo evento risolto. Altrimenti, se Simon sta seguendo qualcuno, leggi la risoluzione qui sotto:

...È difficile non notare la figura possente di un Comandante dell'Oscurità. Tuttavia, quello che ti è sfuggito questa volta era il ladro della tomba: dopo che la terra ha tremato e la polvere si è alzata, l'hai perso di vista definitivamente...

Rimuovi la pedina di **Simon Klibisch** e la carta Compagno. D'ora in poi non seguirà più nessun Eroe.



## FAQ: COMPAGNI

Oltre ai Famigli, gli Eroi possono anche incontrare preziosi alleati durante il loro viaggio, chiamati Compagni. Dotati di abilità speciali, utilizzano meccaniche simili a quelle dei Famigli per i loro turni e le loro attivazioni. Nonostante le somiglianze, anche i Compagni hanno le loro meccaniche:

- I Compagni non hanno Salute. Al contrario, hanno un valore chiamato "Robustezza". In breve, i Compagni vengono sconfitti solo se subiscono danni superiori a questo valore tutti insieme.
- I Compagni sono visti come Famigli agli occhi dei Mostri (saranno presi di mira come ultima priorità, solo quando il Mostro non può attaccare un Eroe al loro posto). Se un Mostro può attaccare un Famiglio o un Compagno, il Leader del gruppo sceglie quale dei due sarà il bersaglio.
- I Compagni possono detenere una pedina SCUDO e ricevere effetti di PREVENIRE come qualsiasi altro personaggio.
- I Compagni si attivano dopo il turno dell'Eroe che seguono e il loro turno consiste in una mossa di azione e un'Azione di Attacco, in quest'ordine, allo stesso modo di un Mostro.
- I Compagni vengono congedati durante la Fase di Campo.

## FINE DELL'AVVENTURA - LA CALMA PRIMA DELLA TEMPESTA

Anche se sei al limite dei tuoi poteri, tu e Tharmagar riuscite a vincere un'altra battaglia mortale. I cadaveri delle Creature dell'Oscurezza sono tutti intorno a te, ma non tutto è risolto: un fantasma furioso aspetta pazientemente di vedere l'esito della battaglia.

"La prima volta che vi ho visto, ho pensato che foste dei ladri, ed ero pronto a insegnarvi le buone maniere... Tuttavia, avete combattuto valorosamente contro i Varatash e per questo meritate il mio rispetto. Pertanto, vi darò la possibilità di spiegarvi prima di decidere cosa fare di voi", afferma il Nano, offrendovi il posto di supplica davanti al suo trono.

I grugni continuano a riverberare in lontananza, correndo nell'oscurità dei sentieri crollati e, anche se sembrano lontani, sai che è solo questione di tempo prima che i loro proprietari ti raggiungano.

Senza perdere tempo, tu e Tharmagar raccontate la vostra missione, cercando di convincere il Re dei Nani della vostra buona natura.

L'avventura termina qui. Ora puoi passare alla Fase Campo e leggere "Dopo l'avventura - Il re sotto la montagna".

## DOPO L'AVVENTURA - IL RE SOTTO LA MONTAGNA

Dopo aver fatto le presentazioni e risolto i malintesi, puoi finalmente godere della famosa ospitalità nanica per qualche ora. Anzi, sei quasi divertito: Anche se il tuo anfitrione ti offre un sorso della birra scura che custodiva con grande stima, il legno decaduto della botte si sbriciola nelle tue mani non appena cerchi di prenderla dallo scaffale dove era conservata. Tuttavia, il liquido rancido che ne fuoriusciva non poteva certo essere definito una "bevanda".

Poco dopo, il Nano ti chiede in che anno siamo. Riesci quasi a sentire il cuore che non ha vacillare, non appena scopre che il suo spirito si è assopito per quasi sette secoli. "In realtà, Vostra Maestà...". Tharmagar parla con dolcezza, attenuando il colpo che seguirà: "Saranno sette secoli secondo il calendario della Dottrina. Per voi, popolo di Udun, il conteggio precede il nostro di quasi ottocento anni...".

Inorridito come se gli fosse stata comunicata la morte di un parente, il fantasma si accasciò sul suo trono. Non capivi come la sua sagoma incorporea non avesse penetrato la pietra. Se non fosse per il dolore che ha colpito il re, la scena sarebbe comica.

"Per il fuoco dei Sei..." Lakin farfuglia, perplesso. "...Cosa è seguito alla Guerra delle Ombre? Abbiamo vinto? Hanno vinto? È per questo che sono ovunque?", chiede, stordito.

"Hai vinto, a suo tempo. Ma il nemico è tornato e ora siamo di nuovo in guerra", spiega il saggio, entusiasta dello stesso fatto che ha sconvolto il nano: Per lui, trovare un testimone dei suoi studi era un sogno che si realizzava. "Ho ricercato questo tomo, Varatash Veritas, e sebbene parli molto del nostro nemico, nulla viene detto sul suo generale: il Re Non Morto", continua, spiegando perché è così eccitato. Quello che il libro non poteva dire, forse il nano poteva insegnarlo...

"Re Non Morto? Cosa diavolo è un Re Non Morto?" Sua Maestà aggrotta le sopracciglia, trovando strane le parole.

## RICOMPENSE:

Ogni giocatore sceglie e sblocca un'Abilità Eroe di Livello 2 o un'Abilità Ruolo della segreta per il proprio Eroe.

## CAPITOLO 08: Il maniero del Re dei Nani

Le creature grugniscono sempre più forte, segnalando che si stanno avvicinando a te. Tharmagar, tuttavia, rimane euforico, inarrestabile nel porre domande. Ad ogni nuova risposta, i ricordi del lavoro di una vita tornano lentamente alla mente del saggio: un nome ricordato qui, una storia non sepolta là...

Tuttavia, non c'era alcun riferimento al Re Non Morto.

"L'unico sovrano di Varatash che conosco è il Principe Nero, e non l'ho mai trovato sul campo di battaglia. Inoltre, le ballate elfiche lo descrivono sempre come un fiero cavaliere, che indossa una pesante armatura e brandisce una spada con un'abilità senza pari. Di lui, di avere il potere sulla morte stessa, non ho mai sentito parlare. Ma tieni presente che sono stati loro a portare la negromanzia in questo mondo", spiega il Re, come se stesse parlando a qualcuno del suo tempo.

"Principe... Re..." Tharmagar ha considerato. "Potrebbe essere stato qualcuno che ora non è più. Un principe che ha ereditato la corona? Uno che ha messo da parte la spada con l'arrivo della vecchiaia?

Queste cose invecchiano?". Ma prima che tu possa esplorare l'argomento, arriva la prima ondata delle Creature dell'Oscurità, che si riversano dai sentieri come formiche da un formicaio.

E si trattava solo di una pattuglia casuale.

Dopo un'altra lunga battaglia, sai che è ora di andare, ma il saggio è riluttante. È ansioso di scoprire il legame tra il Re Non Morto e l'Oscurità, sicuro di non essere un semplice negromante.

"Non lo so, Maestro Tharmagar. Posso solo dire che i Varatash sono maestri di se stessi. Se l'Oscurità segue questo vostro cosiddetto re, è perché l'ha servita in precedenza", risponde frettolosamente il Re dei Nani, notando che la sala tremava e il soffitto si sgretolava in previsione della marea che stava attraversando i corridoi. "Vai! Supera quella porta! Attraverserai alcune gallerie e poi continuerai ad andare avanti, sempre in salita. Raggiungerai la superficie! Il percorso non sarà facile, ma la morte è certa se rimani qui. Ora, presto! Dimmi come posso aiutarti un'ultima volta!".

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

In questa avventura, l'Oscurità emergerà dai punti di generazione 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 di Rune indicato (*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".

### 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 tenere; 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.

### MECCANICA SPECIALE - UN CARICO PREZIOSO

Durante questa Avventura, **Tharmagar** ti seguirà e dovrai proteggerlo. Prendi la sua carta Compagno e posiziona una pedina PNG adiacente a te per rappresentarlo. Puoi trovare i dettagli sui Compagni a pagina 38. All'inizio, la salvia è RISENTITA. Se **Tharmagar** viene sconfitto, l'Avventura termina immediatamente con un fallimento.

### PREPARAZIONE SPECIALE - L'OSCURITÀ CHE SI AVVICINA

Prima di iniziare a giocare questa avventura, prendi 3 Rune di ogni colore dal sacchetto (per un totale di 15 Rune) e posizionale sul Percorso Iniziativa (non posizionare le relative tessere Oscurità sulla scheda).

### REGOLA SPECIALE - CADERE A TERRA

Ogni spazio vuoto adiacente al Ponte BR2-B è considerato un abisso e gli Eroi possono usarlo a loro favore. Se un effetto di SPINTA o TELECINESI posiziona un Mostro in uno di questi spazi vuoti, quel Mostro viene gettato nell'abisso e viene sconfitto.

### INIZIO DELL'AVVENTURA - IL RE SOTTO LA MONTAGNA

Dopo aver completato la configurazione, inizia l'avventura aprendo il **Libro delle Interazioni** a pagina 20. Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo ha il potere di scegliere quale scelta verrà presa.

## VASSOIO DUNGEON - 2



VASSOIO DUNGEON - 2

Spazio sul tavolo: 84cm X 56cm



**B1** 1 BM - **Combattente**

**G1** 1 GM - **Veterano**

**W2** 2+: WM - **Veterano**

**G2** 2+: GM - **Veterano**

**B3** 3+: BM - **Combattente**

**G4** 4+: GM - **Veterano**

**W5** 5+: WM - **Veterano**

## FAQ: COMPAGNI

Oltre ai Famigli, gli Eroi possono anche incontrare preziosi alleati durante il loro viaggio, chiamati Compagni. Dotati di abilità speciali, utilizzano meccaniche simili a quelle dei Famigli per i loro turni e le loro attivazioni. Nonostante le somiglianze, anche i Compagni hanno le loro meccaniche:

- I Compagni non hanno Salute. Al contrario, hanno un valore chiamato "Robustezza". In breve, i Compagni vengono sconfitti solo se subiscono danni superiori a questo valore tutti insieme.
- I Compagni sono visti come Famigli agli occhi dei Mostri (saranno presi di mira come ultima priorità, solo quando il Mostro non può attaccare un Eroe al loro posto). Se un Mostro può attaccare un Famiglio o un Compagno, il Leader del gruppo sceglie quale dei due sarà il bersaglio.
- I Compagni possono detenere una pedina SCUDO e ricevere effetti di PREVENIRE come qualsiasi altro personaggio.
- I Compagni si attivano dopo il turno dell'Eroe che seguono e il loro turno consiste in una mossa di azione e un'Azione di Attacco, in quest'ordine, allo stesso modo di un Mostro.
- I Compagni vengono congedati durante la Fase di Campo.

## EVENTO SPECIALE - IL GUARDIANO MALEDETTO

*Ed eccoti qui, a combattere un altro round nell'infinita battaglia contro l'Oscurità. Anche se il tuo corpo è esausto, la tua determinazione è ancora forte. A questo punto, sia perché comprendi meglio il destino di chi viene catturato dal nemico, sia perché ti sei abituato, uccidere una Creatura dell'Oscurità diventa sempre più facile.*

*Quindi, continui un'uccisione dopo l'altra, finché non ti troverai di fronte all'ultima creatura. Proprio in quel momento, un ronzio ti attraversa le orecchie e una freccia colpisce il tuo bersaglio, proprio in mezzo agli occhi, togliendo l'ultimo colpo alla tua preda.*

*"Non sembrate simili a questi mostri. Pertanto, vi darò la possibilità di presentarvi... Chi è il tuo capo?" minaccia una voce.*

*Emergendo dall'ombra con un'entrata scenografica, mostrando fermezza e, a differenza tua, senza il minimo segno di stanchezza, un uomo vestito da ranger cattura tutta la tua attenzione mentre estrae un'altra freccia dalla sua faretra. Ancora più sorprendente è il suo strano braccio cadaverico...*

La "**Regola Speciale - Sentiero di sgretolamento**" si risolve e il turno in corso termina immediatamente. Poi, sposta il segnalino Iniziativa sulla carta successiva del Percorso Iniziativa (*ma non iniziare il turno*) e apri il **Libro delle Interazioni** a pagina 21. Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo ha il potere di scegliere quale scelta verrà presa.

## FINE DELL'AVVENTURA - IL BRACCIALETTO MALEDETTO

*Il corpo dell'arciere si dissolve, bruciato dalle fiamme che lo ustionano, senza dolore, sempre se è una cosa possibile. Dove una volta c'era l'uomo, rimane solo un cumulo di cenere e un braccialetto d'oro che, come se fosse vivo, salta al tuo polso sinistro e si chiude con uno schiocco. Si adatta perfettamente e, per qualche motivo, sai che non ti lascerà mai...*

*Qualche tentativo e capisci davvero che è così.*

*"Possiamo preoccuparci di questa cosa più tardi, amico mio. Il tempo stringe. Le scosse non si sono fermate e non abbiamo raggiunto la superficie", il saggio richiama la tua attenzione sulla situazione che stai affrontando, notando che stai guardando il manufatto in modo meravigliato, ma allo stesso tempo spaventato.*

*Ma ha ragione. Non è il momento di preoccuparsi.*

*Annuendo, entrambi andate avanti. Tuttavia, il peso dell'età avanzata di Tharmagar è evidente, una verità che ha cercato tanto di nasconderti, e riesce a malapena a tenere il passo. Il saggio sta già oltrepassando i suoi limiti e inizi a preoccuparti se riuscirà ad arrivare alla fine...*

**Se un Eroe ha lo stato "Maledetto" sul suo Diario di Campagna, prende la carta **Cursed Bracelet** dal mazzo Avventura. Se nessun Eroe ce l'ha, la prende il Leader del gruppo. A quel punto, l'Eroe che l'ha presa deve annotare il risultato "Maledizione del Guardiano" sul suo Diario di Campagna (i risultati rimangono in vigore per l'intera Campagna, a meno che qualche altro effetto non li modifichi) ed equipaggiare immediatamente il **Bracciale Maledetto**. Finché l'Eroe ha questo risultato nel suo Diario di Campagna, non può disimparare il **Bracciale Maledetto**.**

**L'avventura termina qui. Ora puoi passare alla fase del Campo e leggere "Dopo l'avventura - L'ascesa finale".**



## FINE DELL'AVVENTURA - NON È ANCORA FINITA

*"Se non ti dispiace un'ultima parola..." chiede l'arciere. Non sembra affatto preoccuparsi dell'imminente crollo di queste sale. "Siamo nelle catacombe di un Santuario costruito molto, molto tempo fa, in onore dei Sei. Essendo uno dei pochi luoghi simili ancora in piedi, ha sempre attirato l'attenzione dei pellegrini da ogni dove, e ciò ha reso naturale la creazione di un villaggio ai piedi della montagna", continua.*

*"Sono riuscito a uccidere tutte le mostruosità che ho trovato sotto terra, ma non sono riuscito a fare nulla per quelle che si trovano in superficie..." dice, e per questo puoi immaginare quale richiesta seguirà: "Hezechia è un luogo tranquillo, distante, con poche persone... Non saranno in grado di sopravvivere senza l'aiuto di persone capaci come te", conclude, facendo una sollecitazione mascherata.*

*Annuendo, entrambi seguite il suo suggerimento. Tuttavia, il peso dell'età avanzata di Tharmagar è evidente, una verità che ha cercato tanto di nasconderti, e riesce a malapena a tenere il passo. Il saggio sta già oltrepassando i suoi limiti e inizi a preoccuparti se riuscirà ad arrivare alla fine...*

**L'avventura termina qui. Ora puoi passare alla fase del Campo e leggere "Dopo l'avventura - L'ascesa finale".**

## DOPO L'AVVENTURA - LA SALITA FINALE

*Quindi procedete attraverso gallerie, sale e scale con migliaia di gradini, sotto la costante minaccia di essere inghiottiti da valanghe di polvere, sassolini e viticci assassini. La forza di Tharmagar sta vacillando e nei momenti in cui le tue gambe sono più necessarie, lo porti sulle spalle, sfuggendo sempre per poco a un tragico destino.*

*Immagini addirittura che sia arrivata la fine di entrambi. E non poche volte. Tuttavia, spinto dall'istinto di perseveranza che ogni creatura vivente ha dentro di sé, che rende possibile l'impossibile per sopravvivere, attraversi i percorsi labirintici tra polvere e confusione, cieco come una talpa.*

*Guidandovi come quelle creature, o semplicemente a caso, prendete ogni svolta che, in qualche modo, vi porta verso la superficie, fino a raggiungere un luogo di corridoi e sale piene di sarcofagi: una catacomba dove, finalmente, le scosse scompaiono e finalmente avete la sensazione di calpestare un terreno stabile per la prima volta dopo tanto tempo.*

*I cadaveri freschi di alcune Creature dell'Oscurezza giacciono ovunque, mescolati ai resti macellati di persone vestite da sacerdoti. La macabra scena si ripete nella Sala Grande del Santuario, appena una rampa di scale più in alto, dove spesse colonne di pietra sorreggono un soffitto ad arco alto più di tre piani.*

*Appoggiato a una vecchia pala d'altare sormontata da una statua di un animale distrutta poco sopra le caviglie, il saggio alla fine cede, nonostante il fatto che siate voi i vincitori. Si lascia andare alla fresca brezza notturna che attraversa il corridoio, ululando come un lupo di montagna.*

*Una sensazione che avevi completamente dimenticato.*

*Tuttavia, il vento non porta solo sollievo, ma anche le urla disperate di un villaggio che sta vivendo il suo peggior incubo, a poche centinaia di metri dalla montagna...*



### RICOMPENSE:

**Ogni giocatore sceglie e sblocca un'Abilità Eroe di Livello 1 o un'Abilità Ruolo della segreta per il proprio Eroe.**



## CAPITOLO 09: La battaglia per Hezechia

*Un altro grido di angoscia riecheggia nella Valle di Xereth fino a raggiungere le tue orecchie.*

*"Non avranno una minima possibilità, amico mio..." osserva il saggio riprendendo fiato e osservando l'orrendo massacro che si è sparso intorno a te. "Il mio vecchio corpo ha bisogno di riposare, ma il tuo no. Sembri ancora in forma e tutte quelle persone laggiù hanno bisogno del nostro aiuto. Il tuo aiuto!"*

*Sei stanco, non puoi negarlo. Ma sei anche in piedi, cosa che non si può dire del tuo compagno. Sapendo questo, lasciarlo da solo in balia delle Creature dell'Oscurità non sembra una buona idea e tu ti opponi, anche perché Tharmagar stesso sembra essere lo specialista quando si tratta di uccidere il nemico. Tuttavia, come in ogni discussione, quando il saggio ha un'opinione, si dimostra inamovibile.*

*"Non preoccuparti per me. In effetti, ho affrontato situazioni peggiori. Non hai la più pallida idea di come le cose possano andare fuori controllo nelle pratiche alchemiche..." insiste, coronando la*

*frase con un sorriso stanco. "Starò bene. Ora vai! Vattene in fretta, o non potrò avere in pace sapendo che ti ho trattenuto mentre potevi salvare la vita di queste povere e sfortunate persone".*

*Accetti il volere del saggio e ti affretti a scendere dalla montagna fino ad arrivare al villaggio in difficoltà. Gli abitanti disperati del villaggio tentano la fortuna attraversando le colline al buio, trasportando qualsiasi cosa possano. Ma le Creature sono implacabili. Al nemico non interessa conquistare la città. No, il suo obiettivo è solo uno: uccidere tutti quelli che trova.*

*Facendoti strada tra i boschetti e i nemici, ti ritrovi nel caos di un insediamento che lotta per sopravvivere. Donne e bambini fuggono o si nascondono, mentre tutti coloro che sono abbastanza grandi da brandire lance, falci, forche o persino rastrelli combattono coraggiosamente, ma avventatamente, contro le infinite ondate di creature.*

*Era ora che qualcuno intervenisse e facesse qualcosa...*

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

In questa avventura, l'Oscurità emergerà dai punti di generazione 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 di Rune indicato (*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".

### 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 tenere; 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.

### PREPARAZIONE SPECIALE - L'OSCURITÀ CHE SI AVVICINA

Prima di iniziare a giocare questa avventura, prendi 4 Rune di ogni colore dal sacchetto (per un totale di 20 Rune) e posizionale sul Percorso Iniziativa (non posizionare le relative tessere Oscurità sulla scheda).

### REGOLA SPECIALE - CONDIZIONE DI VITTORIA: SALVA GLI ABITANTI DEL VILLAGGIO!

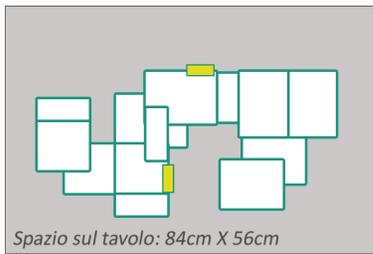
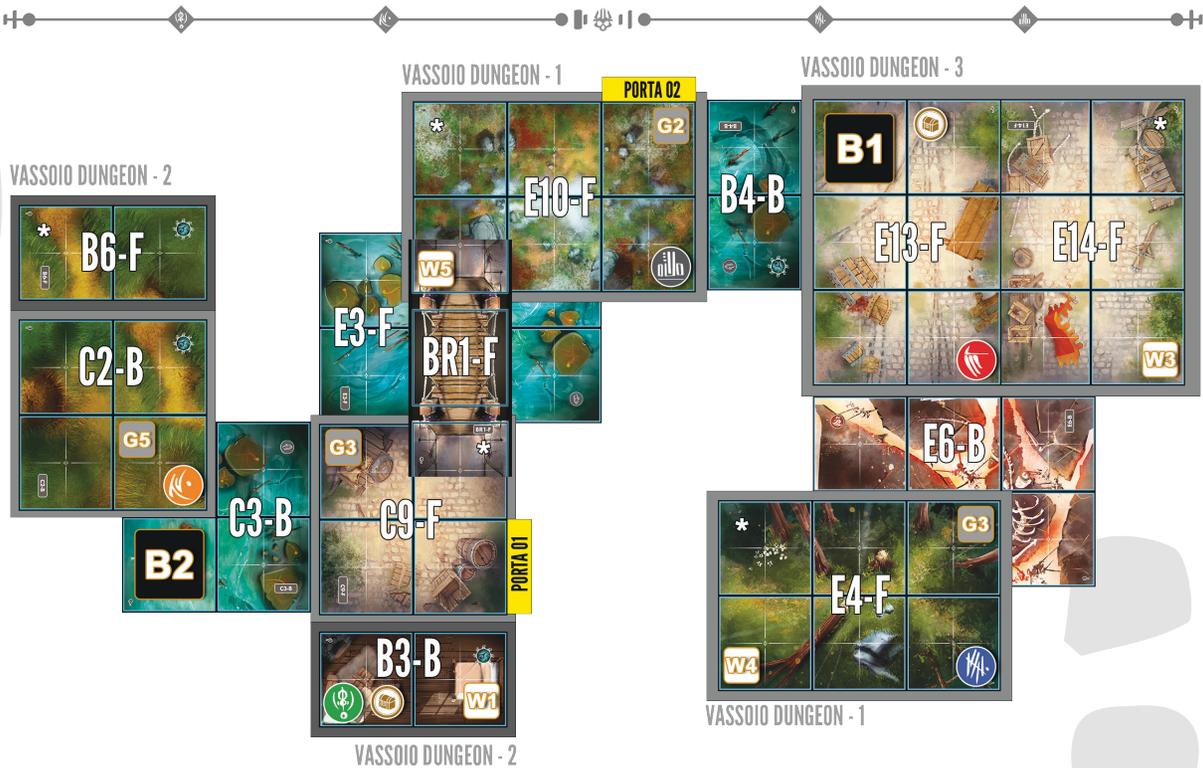
In questa avventura, le Creature dell'Oscurità invadono l'insediamento e sta a te fare la differenza nella battaglia. Per questo, dovrai salvare gli abitanti del villaggio e combattere i nemici che appaiono sulla scheda. Quando il tuo gruppo salva il terzo abitante del villaggio, leggi "Fine dell'avventura - L'ascesa di una nuova alba" a pagina 42. Altrimenti, se non ce la fai prima che tutte le Rune siano esaurite, l'avventura finisce con un fallimento.

### REGOLA SPECIALE - SALVATAGGIO DI UN ABITANTE DEL VILLAGGIO

Le pedine PNG rappresentano gli abitanti del villaggio in questa avventura. Per salvare uno di loro, un Eroe deve essere adiacente ad esso e utilizzare l'Azione Minore Interagire. Poi, rimuovi il PNG dalla scheda (posiziona la pedina vicino alla scheda Eroe del Leader del gruppo per tenere traccia di quanti abitanti del villaggio sono stati salvati in totale). Se un abitante del villaggio viene attaccato con qualsiasi mezzo, ha ROBUSTEZZA 4.

### REGOLA SPECIALE - DIFESA INSEDIAMENTO

Prendi i due mazzi Scenario Difesa Inseidiamento (Villano in difficoltà e Mostri erranti, 6 carte ciascuno) e mescolali separatamente. Quindi, posiziona la carta Scenario SETTLEMENT DEFENSE alla fine del Percorso Iniziativa con la faccia "A" rivolta verso l'alto. Ogni volta che il segnalino Iniziativa lo raggiunge, devi risolvere gli effetti descritti, quindi capovolgere la carta. Inoltre, metti due pedine Tempo in cima a quella carta come parte della prima configurazione. Le prime due volte che il segnalino Iniziativa lo raggiunge, devi rimuovere una di queste pedine invece di risolvere questa meccanica.



## FINE DELL'AVVENTURA - NASCITA DI UNA NUOVA ALBA

*Fu così che, a poco a poco, il clamore delle Creature assassine iniziò a tacere, attutito dalle grida dei coraggiosi abitanti della città che non si abbandonavano alla paura e alla disperazione. La battaglia non è stata facile e ti sei scontrato più volte con il limite dei tuoi stessi poteri. Ma la tua determinazione ha prevalso, come sempre. E a dire il vero, stai già diventando una persona esperta in questo tipo di lavoro.*

**MOLTO ESPERTA.**

*La persona che eri tempo fa, spezzata dal dolore, non può essere trovata o riconosciuta nella tua figura, nemmeno un po'. In effetti, gli antichi detti pronunciati dai caparbi comandanti anziani si sono rivelati giusti: "I veri soldati si forgiavano sul campo di battaglia". E con te non è diverso.*

*Niente di tutto ciò che hai vissuto finora ti ha preparato ad affrontare l'Oscurità. Eppure, guarda quanto sei arrivato lontano... E immagina tutto ciò di cui sarai capace, prima che tutto finisca...*

*Tutto questo è iniziato circa un mese e mezzo fa, anche se ora sembra che sia stata una vita...*

**L'avventura termina qui. Ora puoi passare alla fase del Campo e leggere "Dopo l'avventura - L'ascesa finale". Inoltre, se un Eroe ha lo stato "Il migliore amico dell'uomo" nel suo Diario di Campagna, leggi la voce qui sotto. Altrimenti, se nessuno ce l'ha, non succede nulla di speciale.**

*...Purtroppo, non tutti coloro che incrociano il loro cammino con l'Oscurità riescono a sopravvivere. Cercando tra le macerie dopo la battaglia, ti imbatti nel cadavere del coraggioso eroe popolare che hai incontrato nel cortile, mescolato a ciò che resta di un formidabile comandante. Alla fine, l'uomo ha compiuto ciò che gli hai chiesto e ha sconfitto la spaventosa mostruosità. Ma ora, rannicchiati intorno al corpo del loro padrone, un paio di cani annusano delicatamente. Un amaro promemoria del fatto che, per quanto tu abbia vinto finora, il nemico è ancora una potenza mortale...*

**L'eroe che ha lo stato "Il migliore amico dell'uomo" sul suo Diario di Campagna deve cancellarlo e prendere la carta Dewey & Guss' Collar dal mazzo Avventura.**



## DOPO L'AVVENTURA - LA SALITA FINALE

*Il sole sta già sorgendo da dietro la catena montuosa che circonda questa provincia come una corona: i Monti Ragnar. Seguito dall'alba dorata che brilla sulla sua schiena, il buon vecchio Tharmagar arriva a piccoli passi sorretto da un bastone, per riunirsi a te e ai sopravvissuti della notte.*

*Il fumo leggero delle fiamme spente si fonde con la nebbia e, insieme, ricoprono gli alberi, i tetti e i vicoli, trasformando tutto in forme confuse. Serve anche a nascondere la devastazione del villaggio, ma questo non aiuta affatto, perché gli abitanti non hanno bisogno di vederla per sentirla. Tuttavia, insistono nel ringraziarti per l'aiuto e ti offrono il poco che gli rimane. Sono sopravvissuti, ma non la celebreranno come una vittoria.*

*"Vedo che sei deluso, amico mio", dice lo studioso, mentre tu giri i detriti carbonizzati, alla ricerca di chissà cosa. "Ma non essere così duro con te stesso. Vedi quell'abitante del villaggio, per esempio. Se tu non fossi venuto, lei non sarebbe qui ora. Hai fatto quello che potevi fare, ed è tutto quello che si può chiedere. Non è affatto un fallimento". Tharmagar aveva ragione, come sempre. Più di chiunque altro, tu conosci il peso del rimpianto e sai che arrovellarsi in questi pensieri non servirà a nulla. Né renderebbe giustizia ai tuoi sforzi.*

*Ti metti a disposizione del popolo di Hezechia in lutto e occupati nel terribile compito di riconoscere le vittime e di rivoltare i rottami delle loro case, ti riposi e recuperi le energie per il lungo viaggio che ti aspetta.*

*La strada promessa per Valarai non è però facile. Lungo il cammino, attraverserai insediamenti in rovina, fattorie e campi distrutti, carovane distrutte, creature erranti e persino persone disperate che ricorrono al furto per sopravvivere. Questi incontri diventano così frequenti e così eclatanti che, dopo tre settimane di viaggio, inizi a chiederti se c'è ancora qualcosa da salvare, dopo tutto...*

**Puoi leggere "Interludio 02 - Un arrivo tardivo" a pagina 43.**

### RICOMPENSE:

Rivela tutte le carte del mazzo dell'Equipaggiamento del Livello 02. Ogni giocatore può scegliere una carta Equipaggiamento.

### AVVENTURA SECONDARIA:

Se hai il "Pacchetto Avventura Mondo Ombra", puoi giocarlo ora; oppure puoi andare direttamente al "Capitolo 10 - Il viaggio verso il nulla". In entrambi i casi, inizia l'avventura scelta dopo aver letto l'Interludio e aver effettuato lo spostamento del regno.

## INTERLUDIO 02: Un arrivo tardivo

Dietro le mura con alti bastioni della capitale degli Elfi Highborn, un mare di tende colorate piene di stemmi riempiva il panorama. Quasi tutte le grandi famiglie di ogni regno parteciparono al Concilio del Sole, una riunione convocata in fretta e furia per formare un fronte di battaglia unificato. Tra le bandiere più influenti, mancava solo quella della famiglia reale Amiran.

A questo punto, dopo più di un mese senza tue notizie, la Dottrina aveva perso ogni speranza di trovare Tharmagar. Tuttavia, eri lì, in piedi davanti al Sommo Sacerdote Lochtiss, a mostrare le scoperte che avrebbero giustificato il ritardo.

"È qui, è tutto qui..." disse Tharmagar, mostrando il tomo che avevi recuperato da Ignispyra al Piccolo Consiglio, riunito in una sala rotonda con una cupola ornata. "...i Semi sono ciò che porta l'Oscurità e che giacciono sparsi per il continente. I Varatash, come il Primo Belligerante chiamava questo nemico in passato, hanno bisogno dell'energia che emanano per vivere", continuò, assumendo il suo familiare tono da maestro.

E il saggio non si fermò lì. Osò persino ipotizzare che l'opera del nemico non poteva essere il risultato di una sola stagione di sforzi. Al contrario, ci sarebbero dovuti volere molti anni, forse un decennio, considerando quanto necessario per "seminare" il continente e formare un "traliccio" di ampia influenza, sufficiente a permettere alle creature di muoversi liberamente da qui a lì. Questo attacco sarebbe stato pianificato molto tempo prima. Di sicuro, il nemico doveva sapere che i re avrebbero agito esattamente come loro: nascondendosi dietro le mura delle loro fortezze, lasciando la campagna nuda.

"Perdonaci, fratello Tharmagar", prese la parola il Gran Sacerdote, parlando a nome suo, del suo ciambellano e consigliere e del Re degli Elfi Nati Alti: il Piccolo Consiglio. "Sii sicuro, capisco le tue preoccupazioni. Tuttavia, dimentichi dettagli importanti: l'esercito del nostro nemico è composto da pagani e morti viventi; il loro stesso leader, il Re Non Morto, è un negromante: un praticante dell'Arte Proibita. Quello che sta accadendo ora non è diverso da quello che abbiamo affrontato molte volte nel corso dei secoli, se non per le proporzioni terrificanti che ha raggiunto. Lo sapresti prima se, purtroppo, la tua scorta non fosse così lenta", concluse, lasciando che il suo sguardo cadesse su di te. Ma le sue parole tagliarono il saggio come un rasoio affilato.

I pagani? Negromante? La Dottrina sembrava pensare che gli attacchi fossero gli sforzi coordinati di un singolo uomo invece che i capricci di un potere superiore, un potere alieno e conquistatore. E dall'espressione del volto di Tharmagar, si capisce che anche per lui è stato sorprendente ascoltare le conclusioni di Lochtiss.

"La corona che mi spetta..." il Sommo Sacerdote ha riconosciuto il tuo rapporto. "Non è questo che ti ha detto il Re Non Morto, Eroe di Daren?" Sì, ti era stato conferito il titolo per il tuo coraggio in una cerimonia rapida e appartata - "Beh, ti ricordi di quel consigliere del

Re Mago Ulthar, Roger Klee?"

L'anno era il 1389 del Conteggio del Sole, trent'anni fa. Quel famigerato consigliere fu trovato a praticare la negromanzia, rafforzando le legioni ormai esauste di Amira che erano cadute durante un'altra campagna militare infruttuosa. Dopo aver attraversato un periodo difficile, il Re Mago vide il suo popolo sul punto di insorgere, minacciando ancora di più la fragile stabilità del Regno. Bisognava incolpare un colpevole per calmare la folla, così l'immorale Consigliere fu giudicato e condannato a morte.

Come ultime parole, ridendo per follia o forse per disperazione prima dell'esecuzione dell'ingiusto verdetto, Klee giurò che sarebbe risorto dalla tomba per rivendicare la gloria dell'Impero di Amiran, a qualunque costo.

In quell'occasione, era stato il Mago-Re Ulthar a denunciare a tradimento i crimini commessi dal suo consigliere su suo ordine. Tharmagar fu il principale testimone d'accusa di quella Corte; e il Sommo Sacerdote Lochtiss, a sua volta, fu il giudice che emise la decisione.

L'aguzzino di Daren potrebbe essere stato creato dagli stessi uomini che, oggi, sono riuniti per cercare di trovare un modo per distruggerlo, tre decenni dopo. La logica del Consiglio sembrava impeccabile. Tuttavia, hai visto attivare i Semi dell'Oscurità, ne hai avuto uno tra le mani. L'Oscurità potrebbe davvero essere solo un prodotto del potere del Re Non Morto?

In fin dei conti, cosa stava succedendo a Daren?

**Il prossimo arco della campagna si svolgerà in un Reame diverso da quello di Drunagor. Per questo motivo, dovrai mettere a punto alcune procedure della Campagna per mantenere la narrazione e il gameplay in sincronia. Segui attentamente queste istruzioni per far sì che lo spostamento del regno venga eseguito correttamente:**

- Per prima cosa, ogni Eroe deve registrare sul proprio Diario di Campagna tutto il proprio Equipaggiamento, compresi gli Oggetti che porta con sé, gli Oggetti che ha nascosto e i Consumabili che possiede. Le aure e gli esiti, poiché si tratta di caratteristiche morali e/o spirituali, vengono mantenuti così come sono.
- A quel punto, tutti i Consumabili devono essere rimessi nel mazzo dei forzieri. Rimuovi anche tutti gli Oggetti Epici. Non saranno disponibili nel Regno Spirituale.
- Nei prossimi tre capitoli non avrai accesso alla Fase dell'accampamento, quindi non potrai recuperare gli oggetti nascosti! Pertanto, devi metterli da parte e concentrarti sugli oggetti di cui il tuo Eroe è equipaggiato.
- Alla fine di questo processo, il tuo Eroe avrà una serie di Oggetti equipaggiati e di sacchi vuoti, mentre il tuo Diario di Campagna elencherà tutti gli Oggetti consumabili, gli Oggetti nascosti, le Aure e i Risultati che possiedi.

## CAPITOLO 10: Il viaggio verso il nulla

Alle prime luci dell'alba del giorno successivo, Tharmagar bussa alla porta delle tue stanze, accompagnato da una donna alata e muscolosa, una delle Valchirie. Condividi con loro un paio di infusi e un posto vicino al fuoco, parli tra un sorso e l'altro per attutire il colpo che sta per arrivare.

"Ho incontrato ancora una volta i leader del Consiglio. E ho messo in discussione le loro ipotesi", dice Tharmagar andando dritto al punto. "Ma tutte le coincidenze li hanno resi ciechi. Re Non Morto o meno, l'Oscurità non si sarebbe piegata alla sua volontà. Per questo motivo, so che non siamo di fronte a un "negromante vendicativo". Si tratta di un'invasione cosmica. Per dimostrarlo, dovrò ricorrere a mezzi che Lochtiss non utilizzerebbe mai a causa del suo orgoglio... E avrò anche bisogno del tuo aiuto".

Poi, spiega la presenza di Demera Kaz: è una sciamana, una dei sovrani di Hel e molto esperta nella magia degli spiriti. Klee è stato ucciso dopo aver rifiutato il Rituale dell'Ascensione, quindi la sua anima non ha potuto passare attraverso la Via Arcana ed è

rimasta legata a questo piano. Tuttavia, il Regno Spirituale si trova in un'altra dimensione, una realtà che non può essere percepita da quella materiale.

"Posso portarti dall'altra parte, Eroe, ma non sarà un viaggio facile. Vagare nelle nebbie può portarti dove vuoi, ma anche da nessuna parte", spiega la valchiria. "Lì, lo stesso sentiero può essere lungo cento metri o anche cento miglia; e il tempo scorre in base a ciò che senti, e non segue le regole delle stagioni. Allontanarsi è facile, ma trovare qualcuno è ancora più facile".

Il piano di Tharmagar è semplice: Se riesci a trovare l'anima del consigliere lì, allora hai la prova che non è stato rianimato, contrariamente alle supposizioni del Sommo Sacerdote.

Nonostante non capisca bene cosa hai accettato, lasci che Demera addormenti il tuo corpo sotto potenti incensi e incantesimi. Quando gli occhi si riaprono, poco dopo, ti trovi in un luogo diverso, dove il terreno è bagnato e intorno a te vorticano solo nebbie bianche come le nuvole...

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

In questa avventura, l'Oscurità emergerà dai punti di generazione 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 di Rune indicato (*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 - FOSCHIA STANDARD:

L'Oscurità insegue l'Eroe più forte che non si trova già sopra una tessera Oscurità. Se tutti gli Eroi sono sopra a una tessera Oscurità, salta la creazione e tutti gli Eroi subiscono uno stordimento. Questo effetto viene applicato ogni volta che una Runa dovrebbe essere estratta ma una tessera non viene posizionata e si chiama "Schiacciamento".

### AZIONE DI RICHIAMO MALEDIZIONE PENA - DOPPIO:

Ogni volta che un Eroe compie un'Azione di Richiamo (*volontariamente o meno*), riceve 2 Cubi 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 tenere; 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.

### MECCANICA SPECIALE - NEBBIE AVVOLGENTI

L'oscurità non è presente nel Regno Spirituale. Tuttavia, le stesse nebbie che costituiscono il tessuto di questa dimensione sono pericolose. Pertanto, le tessere Oscurità non infliggono alcun danno durante questa avventura, ma tutti gli altri effetti si applicano normalmente (*penalità ai danni, potenziamento dei danni dei mostri e interazioni con le abilità di classe, per esempio*). Inoltre, se gli Eroi dovessero ricevere danni da schiacciamento, subiranno invece uno stordimento. Infine, se una tessera Mappa viene completamente coperta da tessere Oscurità (*o solo dalla sua parte rivelata, se si trova sotto un Vassoio*), devi rimuoverla dalla scheda insieme a tutti i personaggi e gli oggetti che si trovano sopra di essa. Qualsiasi personaggio eliminato in questo modo è considerato sconfitto.

### REGOLA SPECIALE - APPARIZIONI

Questa avventura utilizza mostri speciali al posto di quelli normali. Prendi le carte **Apparizione Assassina**, **Apparizione del Vagabondo**, e **Manifestazione dell'Ira** dal mazzo Avventura. Questi mostri utilizzano rispettivamente le miniature **Vampiro d'Ombra**, **Boia** e **Cavaliere d'Ombra** per rappresentarli quando vengono evocati.

### REGOLA SPECIALE - SPECCHI D'ACQUA

Le tessere dell'acqua in questa avventura sono considerate poco profonde e facilmente percorribili. Non applicare LENTEZZA quando un personaggio lo calpesta.

### PREPARAZIONE SPECIALE - MESCOLORE L'OSCURITÀ

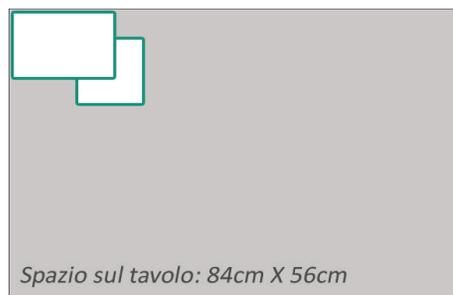
Prima di iniziare a giocare questa avventura, devi prendere 3 rune di ogni colore dal sacchetto (*per un totale di 15 rune*). Posizionali direttamente sul Percorso Iniziativa (*non posizionare le rispettive tessere dell'Oscurità sulla scheda*).

### EVENTO SCATENANTE - APPOSTATI NELLA NEBBIA

Quando la prima Runa viene estratta e posizionata sul Percorso Iniziativa (*le Rune rivelate grazie a MANIFESTA o aggiunte grazie a Segni di Oscurità non contano come estratte*), leggi "**Evento Speciale - Appostati nella nebbia**" a pagina 46.

### 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.



## EVENTO SPECIALE - APPOSTATI NELLA NEBBIA

Nebbie.

Ovunque.

Ovunque tu guardi, ad eccezione del misterioso specchio d'acqua sotto i tuoi piedi, una fitta nebbia oscura la tua vista, formando un muro ondeggiante tutto intorno, che sembra inghiottirti. Denso come il fumo di un incendio, sembra impenetrabile e ti chiedi come si possa viaggiare in un posto del genere.

"Che cos'è?", riecheggia una voce roca, che riverbera nell'immensità vuota che i tuoi occhi non riescono a penetrare. "Il tuo posto non è qui! Questo è il regno dei morti! Coloro che osano disturbare il nostro riposo, devono condividere il nostro destino...".

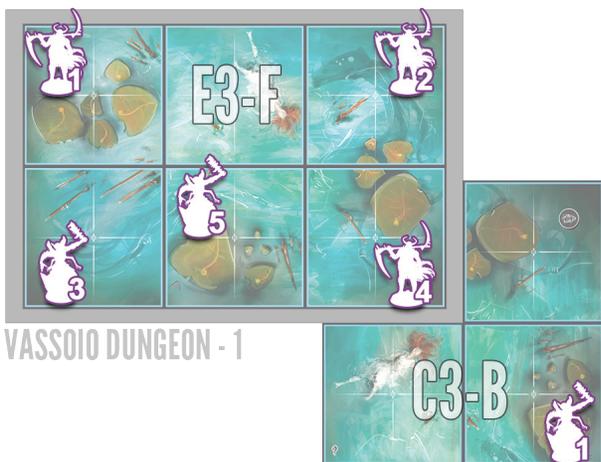
Demera Kaz ha dimenticato di dire che questo regno ha altri abitanti: apparizioni, piene di disprezzo per coloro che sono ancora vivi e respirano. La cosa più curiosa, tuttavia, non è la loro esistenza o la voce mortale che hanno, ma il modo in cui li vedi.

Tranne che per le loro figure spettrali, simili a fantasmi, hanno esattamente lo stesso aspetto che avevi immaginato: non a caso, sembrano essere Creature dell'Oscurità, l'incarnazione dei nemici davanti ai tuoi occhi...

**Aggiungi la seguente configurazione (solo per evocare i Mostri) e non dimenticare di leggere l'Innesco dell'Evento.**

## EVENTO SCATENANTE - INTERVENTO TEMPESTIVO

Quando l'ultimo nemico è stato sconfitto, leggi "Evento speciale - Intervento tempestivo" nella colonna successiva.



- 1 Apparizione assassina (Vampiro dell'Ombra)
- 1 Apparizione Vagante (Esecutore)
- .....
- 2+: Apparizione Vagante (Esecutore)
- 3+: Apparizione assassina (Vampiro dell'Ombra)
- 4+: Apparizione Vagante (Esecutore)
- 5+: Apparizione assassina (Vampiro dell'Ombra)



## EVENTO SPECIALE - INTERVENTO TEMPESTIVO

La battaglia si protrae e tu sei preoccupato, non sapendo se sarai in grado di sconfiggere le apparizioni prima che le nebbie ti inghiottano per sempre.

Anche sconfiggerle non cambierebbe nulla.

Tuttavia, mentre ti prepari a sferrare il colpo finale contro l'ultimo di loro, un potente ruggito risuona come un tuono e un'ascia ti toglie la voglia di uccidere il tuo nemico. La potenza dell'attacco è così grande che l'onda d'urto che ne deriva scaccia le nebbie come un tifone.

In un batter d'occhio, con grande sorpresa, ti ritrovi in una situazione completamente diversa, senza sapere come sia cambiata.

Il vento ulula in quella che sembra essere una mattina di primavera ai piedi di un'alta catena di montagne. Puoi sentire il terreno vacillante di una tundra in disgelo dove una volta si trovava lo specchio d'acqua, e ora nulla ha più senso per te.

In piedi di fronte a te, a osservare il tuo divertimento e la tua confusione, c'è la guerriera che ha sferrato l'attacco, con un'ascia appoggiata sulle spalle, un viso amichevole e un paio di bambini stretti al suo corpo. Adorabile come donna, feroce come madre...

**Rimuovi tutti gli Eroi e tutte le tessere Oscurità dalla scheda. Quindi, sostituisci la Mappa E3-F con la Mappa E10-F, posiziona la Porta 01 nella posizione indicata e posiziona gli Eroi nelle loro nuove posizioni di partenza.**

Poi, apri il **Libro delle Interazioni** a pagina 24. Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo può decidere quale delle scelte verrà presa.



## FINE DELL'AVVENTURA - TEMPO DI DIPLOMAZIA

E infine, c'era l'uomo per cui sei venuto qui. L'ex consigliere del Re Mago Ulthar: Klee, come desideravi, proprio di fronte a te.

"Nel momento in cui ho saputo che mi stavi cercando, non riuscivo quasi a crederci", dice, come se volesse dimostrare che sa che sei solo di passaggio. Il suo tono è assertivo, deciso. Non diresti mai che si tratta solo del fantasma di qualcuno. "Nella mia interminabile e noiosa permanenza in questo luogo, non ho mai ricevuto la visita di qualcuno dall'altra parte del Velo. Questo è stato il motivo per cui mi sono permesso di mettermi sulla tua strada".

Detto ciò, si alza dalla sedia e si dirige verso di te. Non puoi negarlo: la sua figura ha una sua maestosità, la figura di qualcuno che potrebbe davvero essere il Re Non Morto, come sospetta Lochtiss. Ma tu sai che non è così. Dopo tutto, non è che è stato proprio per dimostrare questo che Tharmagar ti ha fatto venire nel Regno Spirituale?

"Quindi, vagabondo, hai la mia curiosità e la mia attenzione", riprese. "Cosa vuoi da me?"

Apri il **Libro delle Interazioni** a pagina 26. Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo può decidere quale delle scelte verrà presa.



## DOPO L'AVVENTURA - IL RE NON MORTO

Senza essere in grado di anticipare nulla di malvagio che l'anima di qualcuno potrebbe fare, dici tutto al Consigliere, tutta la verità: Che un Re Non Morto è sorto e ha portato con sé l'Oscurità, riavviando una guerra che si supponeva vinta mille anni fa. La Dottrina del Sol Levante crede che sia lui, Klee, il cattivo dietro la negromanzia, ma Tharmagar sospetta che non sia così. Ecco perché il saggio ti ha mandato qui.

Con grande sorpresa, dopo un breve silenzio, l'uomo scoppia a ridere. Era severo fino a quel momento, così severo che credevi fosse d'accordo con la tua storia.

"Quindi, dopo tutti questi anni, i miei carnefici stanno ancora rimuginando sul verdetto che mi hanno dato?", dice, riprendendo uno sguardo duro. "Ti sembra che questa sia giustizia? So che non lo è, perché non lo era allora. Ero il capro espiatorio, scelto per giustificare le ambizioni fallite di Ulthar. Tutti loro lo sanno. Non ho affrontato un tribunale, ma un circo!".

Sembra che i sospetti del saggio si siano rivelati fondati: Klee era innocente e non era il principale responsabile del crimine. E dalle stelle! Da come parla, potrebbe convincerti a credere che non ha mai praticato la negromanzia! La sua abilità con le parole è innegabile, ma tu non sei venuto a giudicare i morti...

"Tuttavia, vagabondo, considerati fortunato. Perché so chi... o, sì, ancora meglio, so cosa... è il tuo Re Non Morto, o meglio, il Re dei Non Morti. Perché desideravo possedere quel potere quando ero in vita".

Un brivido corre lungo la schiena. Quello che il consigliere sta per dire potrebbe essere il discorso più importante della tua vita.

"Un Lich! O almeno così lo soprannominarono i nostri antenati", continua, e si percepisce l'ansia nel suo tono. "Una creatura potente e imperitura, creata con la magia nera per essere il sovrano di tutti i morti. Tuttavia, non pensare che diventare uno di loro sia un'impresa per qualsiasi stregone. Il prezzo richiesto da questo potere è troppo alto e il rituale che lo conferisce è quasi impossibile da riprodurre".

Sai già che questa conversazione sarà lunga. Ma, purtroppo, nulla in questo posto sembra durare a lungo...

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 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 posizionarli 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:

Ogni eroe sblocca una **Classe Abilità**.



## CAPITOLO 11: L'infestazione

Il consigliere Klee ti dice tutto quello che sa, come se stesse godendo nel vedere Daren implorare il suo aiuto. Mentre le parole escono dalla sua bocca, sotto i tuoi piedi lo specchio d'acqua ricomincia a formarsi, solido come se stessi camminando sul mare, le nebbie si alzano come una tenda intorno a te.

"...il filatterio, a sua volta, deve essere messo tra le ossa dell'anca di sua madre, da dove non dovrà mai uscire, perché la magia immonda che lo incanta lo lega anche", continua il Consigliere. "Se vuoi la mia opinione, questa parte sembra essere una falsità. Inoltre, sai come funzionano le superstizioni: le persone semplici sono ossessionate da boschi e cimiteri".

Mentre ci pensi, inizia a formarsi una fitta boscaglia che vi circonda entrambi.

"In ogni caso, Gilgamesh, l'uomo che in passato sconfisse un lich, scrisse nel suo diario di aver trovato il filatterio nelle ossa dell'anca della madre del suo nemico, una delle antiche regine amirane. Forse il mito è nato lì", si giustifica Klee, anche se non si rende conto del

titolo che detiene il suo nemico contemporaneo. "Ad essere sincero con te, viandante, questo lich che affronti oggi potrebbe essere lo stesso della mia storia...".

I pezzi sembrano finalmente andare al loro posto: il Re Non Morto è un nemico dell'Antica Amira, il che spiega la sua pretesa alla corona. Tuttavia, resta da vedere come si possa trovare il filatterio perduto e come l'Oscurità sia associata a tutto questo. Ma poi, per rispondere alla tua prima domanda, chiedi quello che tutti a Valarai vogliono sapere...

"Qual è il mio nome?" Una risata roca e inconfondibile riecheggia tra le nebbie, facendoti correre un brivido lungo la schiena. All'improvviso, eccoti lì: nel bosco vicino a Blackriver, poco prima di arrivare alla fortezza di James Eerst. "Vuoi sapere il mio nome, mortale? È così?"

È il Re Non Morto, come avevi immaginato e temuto, che passa tra gli alberi come un vero e proprio spettro e ti perseguita. A differenza di te, che non vedi alcun segno del consigliere, lui non è solo...

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

In questa avventura, l'Oscurità emergerà dai punti di generazione 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 di Rune indicato (*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.

### COMPORTAMENTO DELL'OSCURITÀ - FOSCHIA STANDARD:

L'Oscurità insegue l'Eroe più forte che non si trova già sopra una tessera Oscurità. Se tutti gli Eroi sono sopra a una tessera Oscurità, salta la creazione e tutti gli Eroi subiscono uno stordimento. Questo effetto viene applicato ogni volta che una Runa dovrebbe essere estratta ma una tessera non viene posizionata e si chiama "Schiacciamento".

### PENALITÀ ALLA MALEDIZIONE DELL'AZIONE DI RICHIAMO - DOPPIA:

Ogni volta che un Eroe compie un'Azione di Richiamo (*volontariamente o meno*), riceve 2 Cubi 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 tenere; 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.

### SET DI MECCANICHE SPECIALI - REGNO SPIRITUALE

Per risparmiare spazio, a causa della complessità delle meccaniche speciali nel Regno Spirituale, le meccaniche speciali - **NEBBIE INGOLFANTI**, **APPARIZIONI** e **SPECCHI D'ACQUA** - non sono descritte qui. Tuttavia, sono ancora attivi e puoi fare riferimento alle loro specifiche nel riquadro di testo a pagina 45.

### MECCANICA SPECIALE - NODI NEBBIOSI

Durante questa avventura, il tempo a disposizione degli Eroi nel Regno Spirituale sta per scadere e appariranno dei nodi sulla loro strada. Ogni volta che un mazzo di Rune viene mostrato in una configurazione, devi crearlo prendendo una Runa di ogni colore dal Percorso Iniziativa. Sciogliendo questi nodi, gli Eroi possono prolungare la loro permanenza in questo luogo.

### MECCANICA SPECIALE - MOSSA VINCENTE

Per sciogliere un Nodo Nebbioso, un Eroe deve essere adiacente a un mazzo di Rune e spendere 1 AC. Se lo fanno, prendono un numero di Rune a loro scelta da quella dal mazzo pari a 6 meno il numero di Eroi e le rimettono nel sacchetto. Inoltre, quell'Eroe guadagna FOCUS 1 o PURIFICAZIONE 1. Questa azione conta come Azione Cubo e non può essere eseguita se c'è almeno un Mostro adiacente a quella Runa.

### MECCANICA SPECIALE - L'INFESTAZIONE

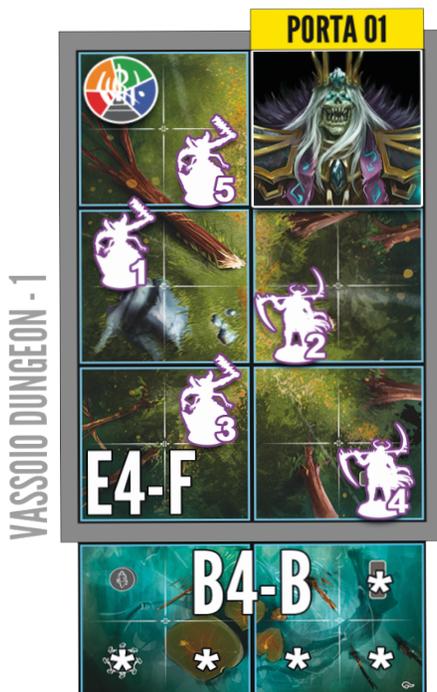
Nel corso di quest'avventura, il Re Non Morto apparirà e scomparirà dalla scheda. Ogni volta che viene evocato e posizionato sulla scheda, regola la sua Salute secondo le istruzioni fornite nell'atto di evocazione, ma non usare nessuna delle sue carte Attacco Boss. Invece, posiziona la carta Scenario **Undead King Haunting** alla fine del Percorso Iniziativa (*insieme alla carta Runa **Darkness Hunting***) come promemoria. Ogni volta che una Runa viene pescata (*solo quando viene pescata, non rivelata in altro modo*), applica gli effetti della carta, come descritto. Questa abilità si attiva solo una volta per turno. Ogni volta che un **Re Non Morto Infestante** viene sconfitto o ritirato, devi rimuoverlo dalla scheda e gli effetti della sua Carta Scenario sono sospesi finché non riappare. Le condizioni che verrebbero poste al Re Non Morto (*a cui non è immune*) hanno effetto quando il segnalino Iniziativa raggiunge la carta Runa all'estremità inferiore del Percorso. Il Re Non Morto ha 12 Salute in questo momento.

### REGOLA SPECIALE - PORTE CHIUSE A CHIAVE

La porta 01 è bloccata finché l'ultimo nemico non viene sconfitto.

### 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.



Spazio sul tavolo: 84cm X 56cm



- 1 **Apparizione assassina** (Vampiro dell'Ombra)
- 1 **Re Non Morto**
- Mazzo di Rune** (un mazzo di una per ogni colore)
- .....
- 2+: **Apparizione Vagante** (Esecutore)
- 3+: **Apparizione assassina** (Vampiro dell'Ombra)
- 4+: **Apparizione Vagante** (Esecutore)
- 5+: **Apparizione assassina** (Vampiro dell'Ombra)

## FINE DELL'AVVENTURA - IL TUO NOME

Poi, nello stesso modo improvviso in cui è apparsa, la sagoma stregata del Re Non Morto scompare in una nube pallida mentre viene sferrato l'ultimo colpo. Tutto ciò che rimane è la famigerata risata cadaverica che riecheggia dal nulla.

"Non essere così frettoloso nel celebrare la tua vittoria", ti dice il tuo nemico. "Non hai ottenuto nulla! Sai che la battaglia che conta si sta svolgendo in un altro Regno. Ecco, sono indistruttibile!".

Ma sai che non lo è. Sai che qualcuno lo ha sconfitto una volta e che per ripetere l'impresa dovrai trovare il suo filatterio. Il compito non sarà di certo facile e il tempo è contro di te. Ma, almeno, sai da dove cominciare, perché conosci la storia dell'uomo che si cela dietro quel soprannome.

Altre risate risuonano, rispondendo alle tue supposizioni.

"Bahabal? Ti sbagli, sciocco mortale. Questa è la persona che ero una volta. Ma Gilgamesh mi ha distrutto. Ora sono un'altra persona e tu lo sai: io sono Yithzak! Solo uno tra le migliaia di persone che sono nate a Daren nell'ultimo millennio...".

Rimuovi tutte le Rune ancora presenti sulla scheda e posizionale sul Percorso Iniziativa. L'avventura termina qui. Puoi leggere "Dopo l'avventura - Una richiesta d'amore" qui sotto.



## DOPO L'AVVENTURA - LA RICHIESTA DI UN AMANTE

Così, senza troppi giri di parole, il Re Non Morto ti ha detto il suo vero nome.

Forse non riuscirai mai a capire le sue motivazioni, ma al momento non importa. Ciò che conta è che, ancora una volta, hai ricevuto una risposta che non ti ha portato a nessuna conclusione, ma solo ad altre domande.

"Yithzak..." ripete il consigliere, apprendo di nuovo. A questo punto, le nebbie si spostano di nuovo e il pavimento sotto i tuoi piedi si dissolve per formare la superficie a specchio che già conosci. "...È stato inaspettato".

Desiderando di non aver mai sentito quel nome, metti in dubbio l'autenticità di ciò che ha detto il Re Non Morto e fai notare che tutto ciò potrebbe essere una malizia, un'ultima risorsa per cercare di distoglierti dal tuo giusto cammino.

"Hai provato, in qualsiasi momento, a mentire a te stesso? I fantasmi non possono mentire. Non so se quello che ti ha detto sia vero o meno, ma so che è quello che credi", risponde Klee, mentre le nebbie rotolano lentamente verso di te.

"Il tuo tempo sta per scadere, vagabondo, e ora è il mio turno", aggiunge la tua guida mentre le nebbie lo inghiottono, lasciando solo la sua voce. "Ti ho raccontato le storie dimenticate della Vecchia Amira e ti ho aiutato a conoscere il nemico quando tutti gli altri non ci riuscivano. Pertanto, mi ritengo degno di chiederti un favore, in cambio: metti il mio cuore al suo posto", continua, raccontandoti un'altra storia inquietante.

Il consigliere ha condiviso il letto con la regina fino ai suoi ultimi giorni: un altro difetto caratteriale che ti fa dubitare sulla fiducia da riporre negli uomini. Tuttavia, secondo lui, da quell'improbabile

relazione, a fronte della loro età diseguale, è nato il vero amore. Teneva con sé un medaglione donatogli da lei, a ricordo del loro legame, e lo fece ricuire nel proprio corpo la notte prima dell'esecuzione. Tutto ciò che Klee vuole da te è che il medaglione sia messo a riposare vicino ai resti della sua amata dama; qualcosa che possa portargli un po' di conforto nell'eternità che dovrà affrontare, bloccato nel Regno Spirituale.

Purtroppo sei troppo scioccato per dire qualcosa.

Il Leader del gruppo annota il risultato "Richiesta di un amante" sul suo Diario di Campagna.

Inoltre 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 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.
- Successivamente, effettua un'Azione di Richiamo gratuita, recupera tutta la tua Salute e rimuovi tutte le Condizioni che influenzano gli Eroi e le pedine Risorsa che possiedi. I Famigli vengono abbandonati 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 posizzionarli 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:

Ogni giocatore sceglie e sblocca un'Abilità Eroe di Livello 1 o un'Abilità Ruolo della segreta per il proprio Eroe.



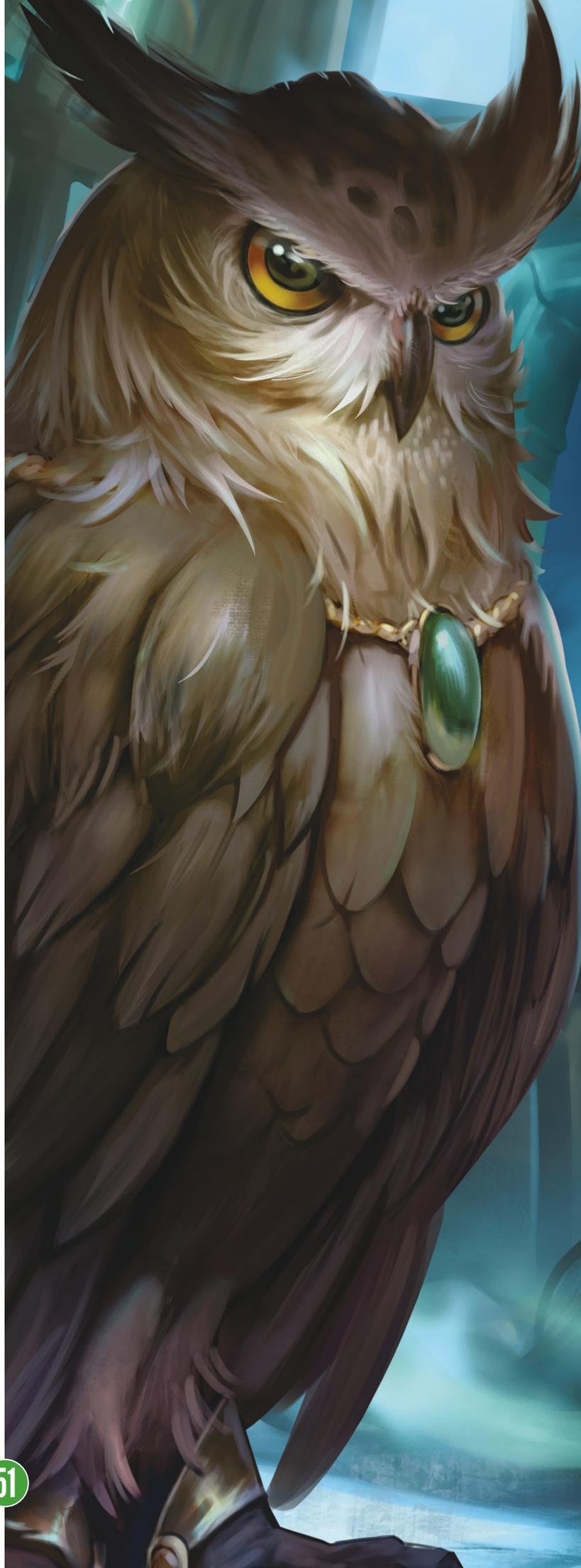
## FAQ

### NON CI SONO ABBASTANZA RUNE PER FORMARE UN NODO NEBBIOSO

È possibile che, a volte, non ci siano abbastanza Rune di uno o più colori sul Percorso Iniziativa nel momento in cui devi formare un nuovo Nodo Nebbioso. In questo caso, forma il Nodo utilizzando solo le Rune disponibili, ignorando le Rune che non è stato possibile aggiungere. Esempio: Se sul Percorso ci sono solo Rune arancioni, blu e grigie, il nuovo Nodo avrà solo queste tre invece di tutte e cinque.

### I POTERI SPECIALI DEL CONSIGLIERE

L'interazione finale del Capitolo 10 ha conferito al Leader del gruppo (*e solo a lui*) un'azione speciale che può interagire con le meccaniche speciali di questa Avventura, offrendo opzioni migliori di quelle tradizionali per affrontarle. Il Leader del gruppo può utilizzarli nel modo in cui sono stati scritti. Il loro scopo è quello di aiutarti a portare a termine i compiti di questa Avventura.



## CAPITOLO 12: La chiusura

"Aspetta!" Una voce riecheggia nella nebulosa vastità che ti ha già abbracciato da tutti i lati, facendo svanire anche lo specchio d'acqua. "...Non credevo che potessi essere davvero tu, quando ho sentito la tua presenza per la prima volta. Ma poi, dedicandoti i miei pensieri e i miei sentimenti, ho sentito subito un senso di sicurezza!".

Ed è allora che riconosci la voce che si è riverberata, distorta: è la tua amata. Oh sì, è vero, dato che non sono diventati degli Asceti, una fatalità di cui ancora ti incolpi, questo è il posto da cui sono venuti. Eri così intento a scoprire l'identità del Re Non Morto che, per un istante, hai dimenticato che la tua venuta qui avrebbe potuto offrirti il privilegio di una terrificante e incredibile riunione.

Quante persone non farebbero di tutto per ricongiungersi, anche solo per una breve chiacchierata, con qualcuno che hanno pianto? Quante persone sono state distratte da quelle battute che tanto avrebbero voluto pronunciare in questa occasione? La voce ti chiama, persa nell'immensità, ma non puoi rispondere.

Non sai se ciò che provi è una gioia così grande da lasciarti sbalordito, o se sei così imbarazzato e confuso che le parole non riescono a raggiungere la tua lingua; tuttavia sudi freddo ed esiti, in piedi come un vecchio salice in un campo scolorito.

Ma aspetta, non dovresti andare dalla tua amata e chiederle di perdonarti per quello che hai fatto? Non hai mai passato notti insonni a desiderarlo?

Come se ti dicesse cosa fare, le nebbie si aprono, rivelando una nuova scena. I tuoi piedi camminano su un bellissimo campo di primavera che si estende in tutte le direzioni, offrendoti diverse strade e allo stesso tempo nessuna.

"Vieni, segui la mia voce!" insiste la tua amata, mentre l'opportunità sembra scivolarvi via tra le dita. Ma tu non glielo consentirai!

Emergendo dalle nebbie, sempre più apparizioni implacabili ti ostacolano, intenzionate a condividere con te le loro amarezze.

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

In questa avventura, l'Oscurità emergerà dai punti di generazione 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 di Rune indicato (*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 - FOSCHIA STANDARD:

L'Oscurità insegue l'Eroe più forte che non si trova già sopra una tessera Oscurità. Se tutti gli Eroi sono sopra a una tessera Oscurità, salta la creazione e tutti gli Eroi subiscono uno stordimento. Questo effetto viene applicato ogni volta che una Runa dovrebbe essere estratta ma una tessera non viene posizionata e si chiama "Schiacciamento".

### PENALITÀ ALLA MALEDIZIONE DELL'AZIONE DI RICHIAMO - DOPPIA:

Ogni volta che un Eroe compie un'Azione di Richiamo (*volontariamente o meno*), riceve 2 Cubi 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 tenere; 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.

### SET DI MECCANICHE SPECIALI - REGNO SPIRITUALE

Per risparmiare spazio, a causa della complessità delle meccaniche speciali nel Regno Spirituale, le meccaniche speciali - **NEBBIE INGOLFANTI**, **APPARIZIONI** e **SPECCHI D'ACQUA** non sono descritte qui. Tuttavia, sono ancora attivi e puoi fare riferimento alle loro specifiche nel riquadro di testo a pagina 45.

### MECCANICA SPECIALE - NODI NEBBIOSI

Durante questa avventura, il tempo a disposizione degli Eroi nel Regno Spirituale sta per scadere e appariranno dei nodi sulla loro strada. Ogni volta che un mazzo di Rune viene mostrato in una configurazione, devi crearlo prendendo una Runa di ogni colore dal Percorso Iniziativa. Sciogliendo questi nodi, gli Eroi possono prolungare la loro permanenza in questo luogo.

### MECCANICA SPECIALE - INCURSIONE DEI MOSTRI

Durante questa Avventura, ci sono creature ovunque e potrebbero attaccare in qualsiasi momento. Prendi la carta Mostro Scenario **Mournful Apparition** e posiziona la carta Scenario **Incursione dei mostri** sopra la fine del Percorso Iniziativa con la faccia "A" rivolta verso l'alto. Quando il Segnalino Iniziativa lo raggiunge, devi risolvere i suoi effetti e poi girare la carta (*vedi pagina 54 per maggiori dettagli*). La pedina Evento al centro della scheda è il punto di nascita di questi mostri (*puoi saltare la fase MANIFESTAZIONE*).

### REGOLA SPECIALE: PORTE CHIUSE A CASO

In questa Avventura, tutte le Porte possono essere posizionate in qualsiasi slot: ecco perché tutte hanno il numero #00 e la configurazione mostra tutti e quattro gli slot con lo stesso numero. Inoltre, tutte le Porte sono considerate bloccate quando ci sono tre o più Mostri sulla scheda.

### MECCANICO SPECIALE - MOSSA VINCENTE

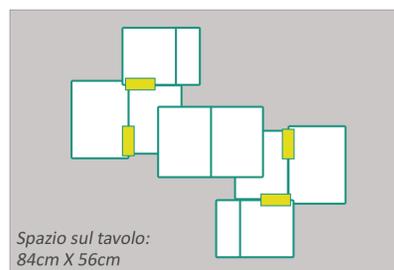
Per sciogliere un Nodo Nebbioso, un Eroe deve essere adiacente a un mazzo di Rune e spendere 1 AC. Se lo fanno, prendono un numero di Rune a loro scelta da quella dal mazzo pari a 6 meno il numero di Eroi e le rimettono nel sacchetto. Inoltre, quell'Eroe guadagna FOCUS 1 o PURIFICAZIONE 1. Questa azione conta come Azione Cubo e non può essere eseguita se c'è almeno un Mostro adiacente a quella Runa.

### RISULTATO SPECIALE - NON C'È TEMPO PER GLI ADDII

Se l'avventura si conclude con un fallimento (*perché il gruppo non ha trovato l'innesco di fine gioco, oppure è stato sconfitto in scheda, dalla corruzione o dall'estrazione dell'ultima runa dal sacchetto*), invece di ricominciare l'avventura, leggi **"Fine dell'avventura - Non c'è tempo per gli addii"** a pagina 54.

### EVENTO SCATENANTE - TENACE

Quando il Leader del gruppo annota lo stato **"Certezza"** per la terza volta durante questa Avventura, leggi **"Evento speciale - Il carceriere risentito"** a pagina 54.



-  1 Apparizione assassina (Vampiro dell'Ombra)
-  1 Apparizione Vagante (Esecutore)
-  1 Token evento
-  2 Token del forziere
-  2+: Manifestazione dell'ira (Cavaliere d'ombra)
-  3+: Manifestazione dell'ira (Cavaliere d'ombra)
-  4+: Apparizione Vagante (Esecutore)
-  5+: Apparizione assassina (Vampiro dell'Ombra)

## EVENTO SPECIALE - IL CARCERIERE RISENTITO

*Poi, per la terza volta, gli abitanti di questo Regno ti mostrano la strada che hai sempre saputo percorrere, ma qualcosa sembrava volerti impedire di farlo. O forse eri tu a trattenerti? Vergognati per sempre del gesto che sei stato costretto a compiere: togliere la vita a qualcuno che amavi.*

*A rispondere ai tuoi pensieri o alle tue paure, c'è il fantasma della tua amata, che ti aspetta tra i boschi in un eterno crepuscolo. La scena che ricordi per l'ultima volta prima che tutto accadesse. Nessun privilegio è più invidiato in questo luogo dell'opportunità di sciogliere un nodo del passato, il dolore che lacera l'anima di chi vive per sempre.*

*Corroso dall'invidia, un'ultima apparizione così terrificante che la sola presenza fa trasalire tutti gli altri, spunta come se fosse emersa dal terreno e inghiottisce l'anima della tua amata, stringendola tra le sue piastre. L'ultimo carceriere che dovrai affrontare in questo luogo che molti chiamano casa, ma che è più simile a una prigione...*

Rimuovi tutti gli altri Mostri dalla scheda e sostituisci la pedina Evento nella prima configurazione con una miniatura **Cavaliere d'Ombra**. È un Mostro Scenario Comandante **Tormento del Dolore** con CP 4+giocatori (pesca il numero appropriato di carte Attacco Comandante come di consueto). Poi, rimuovi dalla scheda le Porte che non sono ancora state aperte.

Quando questo mostro viene sconfitto, leggi **"Fine dell'avventura - Una riunione inaspettata"**.

### FAQ: INCURSIONE DEI MOSTRI

L'IncurSIONE dei mostri è una meccanica speciale progettata per mantenere il gioco in uno stato dinamico tra combattimento ed esplorazione durante alcune Avventure, incoraggiando i giocatori a evitare i tempi morti. Gli eroi devono gestire in modo efficiente il loro tempo, il loro avanzamento e le loro risorse per avere la meglio. IncurSIONE dei mostri funziona come segue:

- La carta ha due facce: una che evoca sicuramente i mostri e l'altra che evoca i mostri solo se non ce ne sono sulla scheda. La carta **Monster Raid** viene girata dopo aver risolto i suoi effetti nello stesso modo in cui viene girata la carta Runa, alternando i suoi effetti.
- Ogni volta che evochi un Mostro tramite l'effetto della carta **Monster Raid** questo si riprodurrà in una casella adiacente al suo Punto di Creazione (o il più vicino possibile) a scelta del Leader del gruppo. Se manifesti una Runa che è già stata rimossa dalla scheda, questo turno è privo di generazioni e non viene evocato alcun Mostro.
- Non possono essere generati più di quattro mostri contemporaneamente. Se vuoi generare un quinto Mostro, salta questa generazione e tutti gli Eroi subiscono 3 danni ciascuno (ogni istanza di questo danno deve essere evitata individualmente se questa regola si attiva due o più volte in una singola attivazione).

## FINE DELL'AVVENTURA - UNA RIUNIONE INASPETTATA

*Quindi, è arrivato il momento. Non c'è nulla che possa fermarti ora, ma potresti giurare di avere un'ancora legata ai piedi.*

*Anche se hai vissuto esperienze intense come il brivido di sfuggire alla morte, niente ti ha lasciato così scosso come l'imminente ricongiungimento con la tua amata. Sei senza fiato, inquieto e le tue gambe vacillano, come se fossi un bambino che si sta per baciare per la prima volta.*

*"Allora, ci incontriamo di nuovo, mio caro..." saluta la voce che pensavi fosse stata messa a tacere per sempre. Il volto, ancora una volta pieno di vita, è lo stesso che ricordavi da quando eravate insieme.*

*Le nebbie turbinano, come se formassero una tempesta intorno a te. Tuttavia, non sono i venti sibilanti che ti attraversano: ma un turbine di scene, momenti e ricordi... Per un attimo, è come se avessero giocato con tutto ciò che c'è nel tuo cuore.*

*Sopraffatto da questo momento, cadi in ginocchio e implori il perdono come hai già provato decine di volte...*

Se il Leader del gruppo ha lo Stato **"Curiosità"** sul suo Diario di Campagna per tre volte, deve cancellarli tutti e scrivere al loro posto il Risultato **"Cantastorie"**. Altrimenti, se lo fanno solo due o meno volte, devono cancellarle tutte e non succede nulla di speciale. Poi, rimuovi tutti i Compagni dalla scheda. Non seguono più gli Eroi.

L'avventura termina qui. Ora puoi passare alla Fase del Campo e leggere **"Dopo l'avventura - l'espiazione"** a pagina 55.

## FINE DELL'AVVENTURA - NON C'È TEMPO PER GLI ADDII

*Sciogliendo misteriosi nodi nuvolosi, incontrando anime particolari in luoghi incredibili e combattendo incessantemente apparizioni che disdegnano la tua presenza, ti fai strada in questo luogo, ma tutto deve finire.*

*Hai combattuto con coraggio, ma le nebbie ti hanno sopraffatto e in un abbraccio piovoso hanno portato via il tuo spirito, facendo svanire la tua vista nel nero getto di un sonno profondo. Per un attimo, per un breve momento in cui i tuoi pensieri erano ancora tuoi ed erano coerenti, hai immaginato che sarebbe stata la tua fine, che la tua anima si sarebbe persa in questo luogo come quella di coloro che hai incontrato qui.*

*È possibile che in questo modo tu riesca a trovare la tua amata? Questa è stata l'ultima prova che le nebbie ti hanno riservato? Hai quasi perso te stesso per trovare quello che volevi? Hai pensato per l'ultima volta, senza sapere esattamente cosa avresti provato.*

*Forse è stato meglio così e non eri pronto per questo incontro.*

*Forse non lo sarai mai. Comunque sia, hai imparato quello per cui sei venuto qui e tutto il resto è solo storia...*

L'avventura termina qui e il Leader del gruppo prende la carta **Bracers of Endurance** dal mazzo delle avventure. Quindi, vai a **"Interludio 03 - La mano del destino"** a pagina 60, saltando il **"Capitolo 13 - Una brutta verità"**. Alla fine di questo interludio troverai le istruzioni per completare lo spostamento del regno. Non dimenticare di leggerli e applicarli.

## DOPO L'AVVENTURA - L'ESPIAZIONE

Le sabbie del tempo scorrono via, mentre tu vai alla deriva e le nebbie ti circondano, ma sei troppo coinvolto in questo momento per preoccuparti di superarle.

"... Ero in prigione. Non potevo muovermi, parlare o sentire nulla. Tutto ciò che potevo fare era guardare con i miei occhi ciò che quella cosa che mi aveva rapito faceva con il mio corpo come se fosse sempre stato il suo", la tua amata ti racconta il terribile destino di diventare un Varatash, qualcosa che nemmeno Tharmagar comprende appieno. "Non ho sentito fame, non mi sono stancato e non ho avuto bisogno di dormire. Ho solo pronunciato gli incantesimi per risvegliare i Semi dell'Oscurità al costo delle anime delle altre vittime... È stata una tortura. Da cui mi hai liberato distruggendo il mio corpo", concludono, sollevandoti il mento per guardarti negli occhi in attesa di quello che avresti detto dopo.

"Quindi... Non dovresti chiedere il mio perdono, tesoro mio. Invece, ti dovrò ringraziare in eterno per quello che hai fatto...".

E proprio così, attraverso una frase che coronava il discorso che sognavi di ascoltare, hai sentito la tua ferita iniziare a chiudersi da sola.

"Non è tutto", riprende la tua amata, asciugando le lacrime dal tuo viso, versate senza alcuna timidezza. "Se avessi esitato, non avrei avuto scampo. I Varatash si nutrono dell'Anima che, in parole povere, è la nostra forza vitale, la nostra anima... Questo è ciò che vedi di me, ora". Era questo che permetteva di conquistare la vita eterna promessa, di riposare in questo luogo come un Asceso? ti chiedi.

Tuttavia, un pensiero ti colpisce come un fulmine: la tua amata non è una degli Asceti. In realtà, nessuno in questo posto è...

Che diavolo era questa Ascensione, dopotutto?

"Oh, questa è un'altra cosa, completamente... Ma non sta a me dirlo. Dopotutto, il nostro tempo sta svanendo e qualsiasi cosa detta a metà sarebbe peggio di nessuna spiegazione", dice, come se avesse sentito i tuoi pensieri angosciosi. "Tuttavia, sei giovane e, così come hai lottato per trovarti, sei anche in grado di prolungare la tua permanenza qui un po' più a lungo. Ma devi decidere al più presto, perché dobbiamo partire. Devi ascoltare questa verità da chi di dovere".

Ancora una volta, ti trovi di fronte a un momento fatale: puoi cercare la verità sull'Ascensione o accontentarti del tuo viaggio qui. Qualunque fosse il tuo destino, dovevi decidere in quel momento...

Se un Eroe ha i risultati **"Ostinato"** o **"Seminare venti"** annotati sul suo Diario di Campagna, può scegliere di cancellarli. Poi, ogni Eroe che ha i risultati **"Atto orrendo"** o **"Maledizione del guardiano"** annotati sul suo Diario di Campagna, può scegliere di cancellarli.

Infine, devi compiere una scelta: Come gruppo, tu e i tuoi partner dovete scegliere se terminare ora il vostro viaggio nel Regno Spirituale o se seguire il consiglio della tua amata e cercare risposte sull'Ascensione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo può decidere quale delle scelte verrà presa. Tieni presente che questa avventura non ha ancora portato alla Fase dell'Accampamento, che avverrà solo dopo **"Interludio 03 - La mano del destino"**.

- Puoi risvegliarti da questo spostamento del regno. Se lo fai, prendi la carta **Bond of Superation** dal mazzo Avventura.

Vai direttamente a **"Interludio 03 - La mano del destino"** a pagina 60, saltando il **"Capitolo 13 - Una brutta verità"**. Alla fine di questo interludio, troverai le istruzioni per completare lo spostamento del regno. Non dimenticare di leggerli e applicarli.

- In alternativa, puoi perseguire la verità sull'Ascensione. Se lo fai, non riceverai alcuna ricompensa per questo capitolo e passerai direttamente al **"Capitolo 13 - Una brutta verità"**. Considera questa Avventura (*la dodicesima*) un Capitolo sequenziale e quindi non ci sarà alcuna Fase di Campo tra questa Avventura e la successiva:

Le procedure per concludere questa sessione di gioco e 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 posizionarli 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*).

### RICOMPENSA:

La ricompensa di questo capitolo viene data alla fine di **"Interludio 03 - La mano del destino"** e si riceve solo quando si ricevono le istruzioni.

## CAPITOLO 13: Una brutta verità

*Incuriosito da ciò che hai scoperto, rimandi ancora una volta la partenza per un'ultima avventura.*

*Avanzando, ti ritrovi sui gradini di una sala magistrale, dove un trono è affiancato da statue del popolo dei draghi: Un arredamento che ricorda molto il Luogo sacro degli Antichi.*

*"Le dimore degli Antichi Sovrani sono pavimentate dalla cultura dei Draconiani, perché erano loro a essere incaricati di preservare la Dottrina dei Sei", spiega il tuo compagno, soddisfacendo la tua curiosità. "Che, tra l'altro, è proprio dove stiamo andando: a incontrarli".*

*Dalla prima volta che hai sentito parlare della Guerra delle Ombre, attraverso le lezioni di Tharmagar e gli incontri che hai avuto nel corso delle tue avventure, "I Sei" è un titolo spesso evocato: un pantheon dimenticato che non ti è mai interessato conoscere, perché la tua lotta è sempre stata nel presente, non nel passato. Tuttavia, qualcosa dentro di te ha sempre avuto la sensazione che fossero in qualche modo collegati all'origine di tutto.*

*Da un lato, hai ragione. D'altra parte, non potresti essere più in errore...*

*"Ma guarda cosa abbiamo qui..." una voce riverbera attraverso le nebbie, sibilando, impercettibile come un sussurro, ma abbastanza minacciosa da graffiare la parte posteriore delle orecchie, dentro la testa. "...Niente di meno che una persona decorata per il suo coraggio, un esempio per il suo popolo, un Eroe! O è solo l'ombra di uno di essi? Questo è tutto da vedere..."*

*Giuri di vedere una sagoma scura che scivola attraverso le tende nebbiose e pallide e che ti osserva. Ma prima che tu riesca a capire se si tratta di un amico o di un nemico, un gruppo di apparizioni arriva dal nulla, più forte che mai, perché il loro odio cresce solo più a lungo.*

*"Gil'Garoth, l'Ombra Solitaria, non era noto per la sua simpatia, ma non era meno virtuoso degli altri" - dice la tua guida. "Resta salda, mia cara: il cammino sarà pieno di prove, ma non servono a nulla se non a insegnarci il valore della vittoria. Preparati! Abbiamo appena iniziato..."*

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

In questa avventura, l'Oscurità emergerà dai punti di generazione 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 - FOSCHIA STANDARD:

L'Oscurità insegue l'Eroe più forte che non si trova già sopra una tessera Oscurità. Se tutti gli Eroi sono sopra a una tessera Oscurità, salta la creazione e tutti gli Eroi subiscono uno stordimento. Questo effetto viene applicato ogni volta che una Runa dovrebbe essere estratta ma una tessera non viene posizionata e si chiama "Schiacciamento".

### PENALITÀ ALLA MALEDIZIONE DELL'AZIONE DI RICHIAMO - DOPPIA:

Ogni volta che un Eroe compie un'Azione di Richiamo (*volontariamente o meno*), riceve 2 Cubi 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 tenere; 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.

### MECCANICA SPECIALE - NEBBIE AVVOLGENTI

L'oscurità non è presente nel Regno Spirituale. Tuttavia, le stesse nebbie che costituiscono il tessuto di questa dimensione sono pericolose. Pertanto, le tessere Oscurità non infliggono alcun danno in questa Avventura, ma tutti gli altri effetti si applicano normalmente (*penalità ai danni, potenziamento dei danni dei Mostri e interazioni con le abilità di Classe, ad esempio*). Inoltre, se gli Eroi dovessero ricevere danni da schiacciamento, subiranno invece uno stordimento. Infine, se una tessera Mappa viene completamente coperta da tessere Oscurità (*o solo dalla sua parte rivelata, se si trova sotto un Vassoio*), devi rimuoverla dalla scheda insieme a tutti i personaggi e gli oggetti che si trovano sopra di essa. Qualsiasi personaggio eliminato in questo modo è considerato sconfitto.

### MECCANICA SPECIALE - NODI NEBBIOSI

Durante questa avventura, il tempo a disposizione degli Eroi nel Regno Spirituale sta per scadere e appariranno dei nodi sulla loro strada. Ogni volta che un mazzo di Rune viene mostrato in una configurazione, devi crearlo prendendo una Runa di ogni colore dal Percorso Iniziativa. Sciogliendo questi nodi, gli Eroi possono prolungare la loro permanenza in questo luogo.

### MECCANICO SPECIALE - MOSSA VINCENTE

Per sciogliere un Nodo Nebbioso, un Eroe deve essere adiacente a un mazzo di Rune e spendere 1 AC. Se lo fanno, prendono un numero di Rune a loro scelta da quella dal mazzo pari a 6 meno il numero di Eroi e le rimettono nel sacchetto. Inoltre, quell'Eroe guadagna FOCUS 1 o PURIFICAZIONE 1. Questa azione conta come Azione Cubo e non può essere eseguita se c'è almeno un Mostro adiacente a quella Runa.

### REGOLA SPECIALE - APPARIZIONI

Questa avventura utilizza mostri speciali al posto di quelli normali. Prendi le carte **Apparizione Assassina**, **Apparizione del Vagabondo**, e **Manifestazione dell'Ira** dal mazzo Avventura. Questi mostri utilizzano rispettivamente le miniature **Vampiro d'Ombra**, **Boia** e **Cavaliere d'Ombra** per rappresentarli quando vengono evocati.

### REGOLA SPECIALE - SPECCHI D'ACQUA

Le tessere dell'acqua in questa avventura sono considerate poco profonde e facilmente percorribili. Non applicare LENTEZZA quando un personaggio lo calpesta.

### REGOLA SPECIALE - PROVA DEL DRAGO [GIL'GAROTH]

Ogni volta che viene estratta una Runa arancione (*non contare quelle prese per Segni di Oscurità*), se un Eroe ha come risultato "**Seminare Venti**" sul suo Diario di Campagna, il Leader del gruppo riceve un Cubo Maledizione. D'altro canto, se un Eroe ha come risultato "**Ostinato**", il Leader del gruppo riceve invece PURIFICAZIONE 1. Altrimenti, se nessun Eroe ha uno di questi risultati, ignora questa Regola Speciale.



- 1 **Apparizione Vagante** (Esecutore)
- 1 **Manifestazione dell'ira** (Cavaliere d'ombra)
- Mazzo di Rune (un mazzo di una per ogni colore)
- 2 Token del forziere
- 2+: **Apparizione assassina** (Vampiro dell'Ombra)
- 3+: **Apparizione Vagante** (Esecutore)
- 4+: **Apparizione assassina** (Vampiro dell'Ombra)
- 5+: **Apparizione Vagante** (Esecutore)

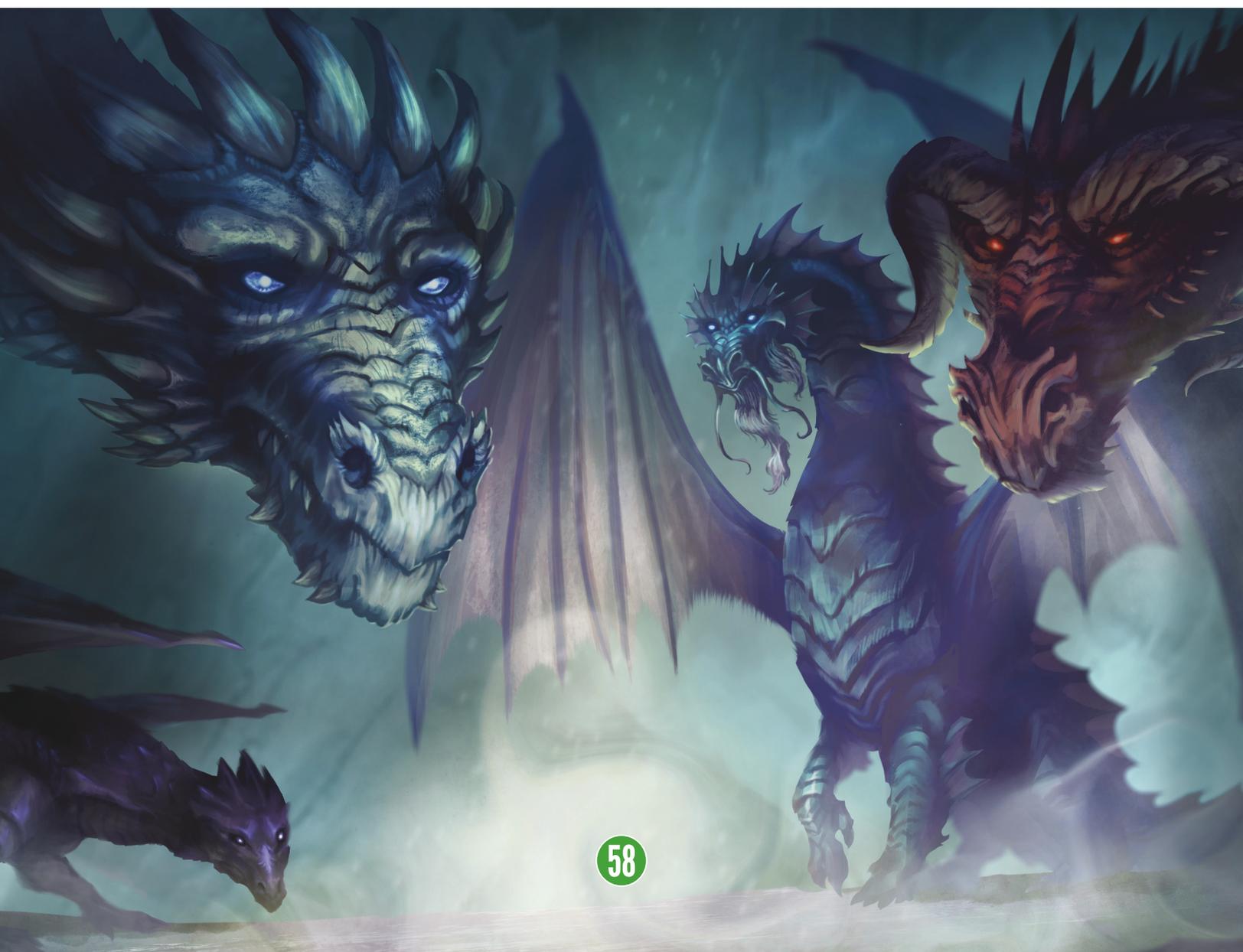
## FINE DELL'AVVENTURA - IL VENTO AZZURRO DEL CAMBIAMENTO

All'improvviso così come era apparsa, la terribile apparizione si dissolve in una colonna di fumo nero mentre subisce quello che sarebbe stato il colpo finale. Questo è il segnale che il tuo ospite stava aspettando per venire a conoscerti. E non è solo: Le altre tre entità che hai incontrato in questo viaggio emergono dalle nebbie e ti guardano dall'alto.

Le figure mitiche sono impressionanti. Sono lunghi come un veliero dal muso alla coda, con un'apertura alare che sembra grande il doppio. Hanno tutti squame spesse e scheggiate, la loro colorazione è sbiadita come se l'età della loro specie li avesse raggiunti, cosa confermata dalle lunghe e fitte setole che sporgono dal muso e dietro le corna come una criniera.

"Io sono Zulan'Thallas, il Vento Azzurro del Cambiamento. Io e i miei fratelli siamo gli Alti Draghi di Drunagor, genitori di tutti i figli della vostra terra". L'ultimo di loro si presenta, facendoti correre un brivido lungo la schiena quando ti rendi conto della maestosità dei quattro, non sei, riuniti davanti a te.

**L'avventura termina qui. Puoi passare alla Fase di Accampamento e leggere "Dopo l'Avventura - Una brutta verità" a pagina 59.**



## DOPO L'AVVENTURA - Una brutta verità

"Vuoi sapere cos'è davvero l'Ascensione, mortale?". Zulan'Thallas chiede, facendo da portavoce per il suo popolo.

"Beh, ecco la verità: L'Alta Magia, il vero potere di plasmare mondi e destini, alimenta la quintessenza di tutti gli esseri viventi; l'energia che chiamiamo Anima, e voi, anime".

E fu allora che ti raccontò la storia più incredibile che tu abbia mai sentito:

I Varatash vogliono divorare tutta la vita nel cosmo, motivati da sordidi scopi che gli stessi Alti Draghi affermano di non poter mai comprendere. Erano sempre avvantaggiati nei confronti dei nativi dei mondi che razzavano, in quanto non si preoccupavano di pagare l'abominevole prezzo di bruciare l'Anima a coloro che li ostacolavano, spazzando via completamente le loro tracce più piccole.

Rendendosi conto che questo era anche il destino che attendeva Drunagor, anche Narang'Erel, l'unica matriarca tra gli Antichi Sovrani, ricorse a questo modo aggressivo, ma potente, di praticare la magia per ostacolare l'avanzata del nemico. Tuttavia, avendo avuto pietà dei suoi figli, la Principessa dei Draghi, come la chiamavano, decise che, a differenza dei Varatash, nessuno sarebbe stato costretto a sacrificarsi. La resistenza dei Drunagoriani sarebbe basata sulla virtù, non sulla tirannia.

Ed è così che gli Alti Draghi sono riusciti a lanciare il "Sigillo Cosmico", il più potente incantesimo mai concesso a una terra, isolando il nostro mondo da tutti gli altri. Nessun portale transplanare potrebbe portare o prelevare l'Anima da Drunagor, interrompendo così in un sol colpo il carburante che alimentava il Varatash, il miasma nero che tu chiami "Oscurità".

Tuttavia, è stata lei a pagare il prezzo più alto per questo, avendo offerto in sacrificio la propria Anima. Narang'Erel credeva che questo fosse l'unico modo per trasmettere il messaggio cruciale che la battaglia poteva essere vinta solo attraverso lo sforzo collettivo di tutti i Dareniani, a prescindere dal popolo o dalla casta di appartenenza. L'eredità di questo gesto, l'insieme degli insegnamenti che ha lasciato come testimonianza del suo sacrificio, è diventato il mortaio che riunisce tutte le usanze di tutti i nostri popoli per un unico scopo: sconfiggere il Varatash.

È nata la Dottrina.

Tuttavia, per evitare che tutti i suoi sforzi siano vani, questo fardello non poteva essere solo suo. Poiché l'energia che sostiene il Sigillo si esaurirà con il passare del tempo, spetterà alle generazioni successive, i sopravvissuti alle Guerre dell'Ombra, contribuire al suo mantenimento. Come sospettavi, questo richiederà nuove e numerose Anime per unirsi a quelli di Narang'Erel, in un ciclo costante di sacrifici. All'incantesimo responsabile di questo ruolo fu dato il nome di Rituale dell'Ascensione, a cui fu aggiunta una connotazione morale e filosofica.

Quali insegnamenti di questa prima Dottrina siano rimasti invariati attraverso le narrazioni coniate dai Sommi Sacerdoti, non sei in grado di dirlo. Di certo, questo è un argomento che interesserebbe a Tharmagar molto più che a te, anche se diffidi di ciò che potrebbe pensare in un primo momento. Tuttavia, la verità è stata detta. Il rituale non era la preparazione che avrebbe portato i supplicanti

a una prova che li avrebbe giudicati meritevoli o meno della vita eterna, ma una replica del martirio di Narang'Erel nell'evocazione del Sigillo Cosmico: Il sacrificio finale.

Come o perché sia cambiato nel corso dei secoli, non si sa. E nemmeno gli stessi Alti Draghi, ridotti a vivere ai confini di questo luogo. Lo scopo di nascondere la verità era nobile, non puoi negarlo. Ma d'altra parte, costruire una così sordida menzogna intorno a un atto così altruistico non era forse un crimine a tutti gli effetti? Incuriosito, confuso e persino infuriato, elimini questi pensieri dalla tua mente e denunci agli Antichi Sovrani la perversa menzogna che si nasconde dietro al Rituale dell'Ascensione.

"Una 'menzogna', hai detto?". Zulan'Thallas ti interrompe quando la tua rabbia sembra non avere fine. "Oh, ma a me non sembra una bugia. Ciò che ancora non comprendiamo non può mai essere definito una 'menzogna', per la definizione stessa del termine. Forse una 'teoria', al massimo", conclude, invitandoti a ripensare a ciò che hai detto.

"Prima della morte dei nostri corpi, anche con tutta la nostra saggezza, abbiamo messo in dubbio l'esistenza di questo luogo in cui ci troviamo ora. Molti di noi ipotizzarono l'esistenza di una dimora per le Anime disincarnate, ma ciò che si diffondeva nelle corti del nostro popolo era la premessa che non esistesse una forza al di là della materia, al di là di ciò che poteva essere percepito attraverso i sensi", l'Alto Drago si guarda intorno, invitandoti a scorgere l'ironia presente nelle sue parole sibilanti.

"Come puoi vedere, anche se siamo stati abbastanza ingegnosi da viaggiare tra i mondi, alla fine eravamo ignoranti. Narang'Erel potrebbe trovarsi in un altro Regno, in paziente attesa di tutti noi, proprio come il Regno Spirituale ha aspettato noi, e noi non ci abbiamo mai creduto. Finché non ci siamo visti così come siamo ora, scivolando in questa tela infinita...".

Sei costretto ad ammettere che per te ha senso.

Con quest'ultimo pensiero, senza poter chiedere altro e senza avere il diritto a un addio decente, il tuo tempo in questo luogo è definitivamente finito e le nebbie ti inghiottono finalmente nell'abbraccio che hai rimandato per tanto tempo. Hai sicuramente molto da imparare, da pensare e anche da sentire dopo questo incontro. Tuttavia, questo è un argomento da trattare in seguito. L'ultima cosa di cui la Coalizione, già indebolita, ha bisogno ora è una voce dissenziente che metta in discussione le basi della Dottrina. Soprattutto se si tratta di argomenti così delicati in un momento così decisivo. Armati di altre rivelazioni più pertinenti alla battaglia che state conducendo, avete solo una preoccupazione in mente...

Yithzak.

Ora puoi passare a **"Interludio 03 – La mano del destino"** a pagina 60. Alla fine troverai alcune istruzioni per lo spostamento del regno. Non dimenticare di leggerli e applicarli.



### RICOMPENSE:

Il Leader del gruppo prende la carta **Sigil of Narang'Erel** dal mazzo avventura.



## INTERLUDIO 03: La mano del destino

Apri gli occhi nell'infermeria della Cattedrale del Sole. Ben presto, una giovane sacerdotessa fugge dalla sala in preda al panico, alla ricerca di Tharmagar. Tu e Demera Kaz vi fate compagnia mentre vi svegliate lentamente da un sonno profondo che non ha nulla a che fare con il riposo. La Valchiria ti ha sempre accompagnato nel tuo viaggio: Potrebbe aver visto quello che hai visto tu? Prima che tu possa affrontare l'argomento con lei, lo studioso appare improvvisamente davanti a te, agitato come al solito.

"Lo sapevo! Non stiamo affrontando un negromante, ma una Creatura dell'Oscurità!". Tharmagar afferma con sicurezza i suoi sospetti. Non sono sbagliate, ma non sono nemmeno del tutto corrette.

Hai altro da dire. C'è molto altro da dire. Quando le parole lasciano la tua bocca e ricordi gli incontri che hai avuto, e che ti sono costati tre giorni interi e un bel po' di soldi, l'espressione dello studioso passa da un'espressione entusiasta a una smorfia spaventata. Il suo piano di mandarti nel Regno Spirituale si è rivelato un'idea intelligente. Tuttavia, è chiaro che nemmeno lui sapeva cosa ti aspettava lì.

Non ci sono parole per descrivere lo sguardo di Tharmagar quando sente il vero nome del Re Non Morto. "Non può essere...", balbetta negativamente, come se il terreno fosse scomparso sotto di lui. Ti rendi conto che conosceva questo Yithzak, e in effetti ti ha parlato molto di lui. "Che si tratti di una vera e propria infestazione o meno", spiega la Valchiria, "se l'hai visto e ti ha detto il suo nome, significa che nel profondo, in un luogo dove nemmeno i pensieri possono arrivare, hai messo insieme i pezzi del puzzle e hai concluso che lui è il Re Non Morto".

Yithzak, come ricorderai, era uno dei colleghi ispirati di Tharmagar che cercavano la verità sull'Oscurità e che era morto due decenni fa. La sua morte è stata responsabile dell'ondata di emozioni che ha portato Tharmagar a dare fuoco al proprio lavoro e a quello dei suoi compagni deceduti. Questo Yithzak era QUEL Yithzak!

Questa rivelazione si rivela sconvolgente per il povero Tharmagar, che crolla su un divano lì vicino. Assistito dalle sacerdotesse, trema e suda come se stesse per partorire, farfugliando i ricordi che gli vengono in mente. Nonostante il suo desiderio di non credere, le coincidenze non possono essere negate. In qualche modo, Yithzak aveva portato alla luce il Re Non Morto dai rottami della Vecchia Amira... ed era diventato lui.

"Demera! Senza pensarci tanto, portami dall'altra parte! Devo cercare Yithzak!". Tharmagar lo supplica, ma la Valchiria lo convince del contrario: "Più una persona è anziana, più è difficile tornare indietro". In ogni caso, non può fare un altro passaggio in quel momento; ci vorrà almeno un ciclo di stagioni perché il suo spirito si riprenda.

I giorni successivi si rivelano difficili da sopportare. Hai perso molto peso, la testa ti fa male come se ti avessero preso a calci e non riesci a far stare nulla nello stomaco. Mentre ti riprendi, Tharmagar discute al meglio per convincere il Piccolo Consiglio che devono marciare su Amira immediatamente e con tutte le forze disponibili.

Sei inorridito nell'apprendere che non solo Lochtiss conosceva il cattivo, ma che in ultima analisi era responsabile di avergli impedito di assumere la corona che gli spettava di diritto: Yithzak era il figlio maggiore del Re Mago Ulthar, nato da un amore impossibile tra l'erede al trono e una cameriera: una famiglia che non avrebbe mai potuto essere tale, perché le vie della diplomazia devono sempre controllare i cuori dei principi.

"Mi ha confessato questo segreto alla vigilia della sua partenza, l'ultima volta, quando eravamo alla Cripta reale di Amira per lasciare un'offerta sulla bara di sua madre nell'ala dei servitori delle cripte del defunto Mago Melchior", spiega Tharmagar, mentre le lacrime gli sgorgano dagli occhi. Già allora sapeva che quel momento avrebbe segnato la sua vita, ma non avrebbe mai immaginato che avrebbe guidato il destino di Drunagor...

L'arco narrativo del Regno Spirituale è terminato e ora dobbiamo tornare a Drunagor. Per questo motivo, dovrai mettere a punto alcune procedure della Campagna per mantenere la narrazione e il gameplay in sincronia. Segui attentamente queste istruzioni per far sì che lo spostamento del regno venga eseguito correttamente:

- Per prima cosa, ogni Eroe deve riportare tutti gli Oggetti del Forziere che ha in mano nel mazzo dei Forzieri. Inoltre, riporta tutti gli Oggetti Epici nel mazzo dei Forzieri.
- Poi, ogni Oggetto Avventura acquisito durante il Capitolo 10, il Capitolo 11, il Capitolo 12 e il Capitolo 13 deve essere capovolto. Diventano Modelli che possono essere rifatti nel Regno Materiale spendendo alcune risorse. Come Oggetti Avventura, puoi lasciarli nella tua scorta se lo desideri.
- Le aure e gli esiti, poiché si tratta di caratteristiche morali e/o spirituali, vengono mantenuti così come sono.
- Inoltre, ogni Eroe deve controllare il proprio Diario di Campagna per trovare tutti gli oggetti che aveva prima di compiere il primo Spostamento di Regno. L'equipaggiamento che trasportavano è annotato lì, così come i loro Oggetti consumabili. Ogni Eroe recupera tutti questi oggetti.
- Alla fine di questo processo, il tuo Eroe avrà tutti gli Oggetti che aveva prima di compiere lo Spostamento di Regno, oltre a tutti gli Schemi che ha trovato lungo il percorso.
- Infine, ogni Eroe riceve la ricompensa che segue.

### RICOMPENSE:

Rivelatuttelecartedelmazzodell'Equipaggiamento del Livello 02. Ogni giocatore può scegliere una carta Equipaggiamento.



## CAPITOLO 14: Il passo di Omekka

Solo tre giorni dopo il tuo viaggio spirituale, sei di nuovo in viaggio, questa volta verso il Regno di Amira. Tharmagar non è riuscito a convincere Lochtiss a richiamare gli standardi e a marciare verso la battaglia nelle terre del Re Mago Ulthar, anche se si è fatto valere spiegando la sua esperienza e il suo legame con Yithzak. Il Gran Sacerdote era convinto che il consigliere Klee non fosse il Re Non Morto; tuttavia, non era nemmeno disposto a giocare l'ultimo esercito di Daren guidato dalle "fantasticherie di un sogno", come ha detto lui.

Ad ogni modo, lo studioso aveva già preso una decisione. Anche se dovesse andare da solo, parteciperebbe alla battaglia finale, che secondo lui si svolgerà a Nera, dove sicuramente il Re Non Morto attaccherà presto con tutta la sua forza. E può contare su di te. Quindi, ancora una volta, eccovi qui, fianco a fianco.

Con la campagna perduta e le strade piene di nemici, non hai altra scelta se non quella di prendere il cammino attraverso il passo di Omekka, un antico sentiero che taglia le scarpate tra le montagne di Khai-Udun e le terre settentrionali più vicine alla capitale del

regno. In qualsiasi altro momento, avresti rischiato di entrare nella montagna e di finire tra i Nani, ma l'assenza di notizie da parte dei Signori dei Nani ti ha costretto a supporre che il destino di decine di altre città fosse toccato anche ai Regni Sotto la Terra.

Il percorso attraverso la Foresta Irralliana fino alle pendici si rivela faticoso e segnato da frequenti e indesiderati incontri con creature erranti. Ma come sospettavi, i sentieri stretti e tortuosi attraverso le montagne ne sono privi.

Alla fine della terza settimana di marcia, arrivi a un avamposto nanico, dove il sentiero finisce improvvisamente. Questo sarebbe solo un altro passo ordinario lungo la strada, se non fosse per un dettaglio che non può sfuggire all'occhio: viticci anneriti che sporgono, come fossero vene di minerale, dalle pareti dell'edificio scavato nella montagna.

Sapendo che questo era uno dei passaggi per il Khai-Udun, ti dispiace confermare ciò che in fondo lo sapevi già...

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

In questa avventura, l'Oscurità emergerà dai punti di generazione 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 di Rune indicato (*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.

### COMPORTAMENTO 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 ALLA MALEDIZIONE DELL'AZIONE DI RICHIAMO - DOPPIA:

Ogni volta che un Eroe compie un'Azione di Richiamo (*volontariamente o meno*), riceve 2 Cubi 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 tenere; 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.

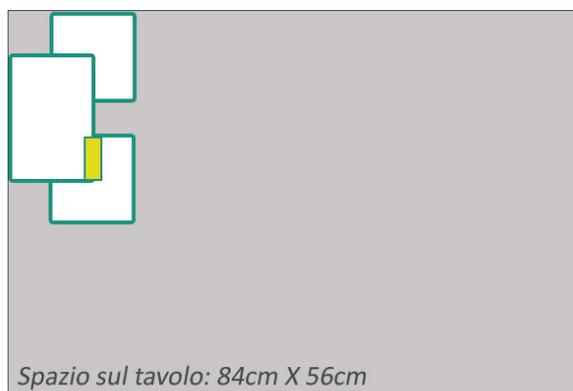
### MECCANICA SPECIALE - UN CARICO PREZIOSO

Durante questa Avventura, **Tharmagar** ti seguirà e dovrai proteggerlo. Prendi la sua carta Compagno e posiziona una pedina PNG adiacente a te per rappresentarlo (Puoi trovare i dettagli sui Compagni a pagina 64). Inizialmente, il saggio è LEALE. Se **Tharmagar** viene sconfitto, l'Avventura termina immediatamente con un fallimento.

### PREPARAZIONE SPECIALE - L'OSCURITÀ POTENZIATA

Prima di iniziare a giocare questa avventura, devi prendere 3 rune di ogni colore dal sacchetto (per un totale di 15 rune). Posizionali direttamente sul Percorso Iniziativa (non posizionare le rispettive tessere dell'Oscurità sulla scheda).

VASSOIO DUNGEON - 1



Spazio sul tavolo: 84cm X 56cm

- B1** 1 BM - **Veterano**
- W1** 1 WM - **Campione**
-  1 Token del forziere
- .....
- G2** 2+: GM - **Veterano**
- W3** 3+: WM - **Campione**
- G4** 4+: GM - **Veterano**
- W5** 5+: WM - **Campione**

## FINE DELL'AVVENTURA - UNA VIA DIMENTICATA

Non appena il pericolo è sotto controllo, la donna si inginocchia davanti a te, grata come non hai mai visto nessuno. La donna rivela di essere una rifugiata di Nera e le notizie che porta non sono buone. Circondata da un'orda di decine di migliaia di persone, la città fu messa in isolamento e nessuno poteva entrare o uscire. Tuttavia, l'ordine era una mera formalità: attraversare i ranghi delle Creature dell'Oscurità che circondavano le antiche mura, giorno e notte, sarebbe stata una follia.

Di fronte a una tale minaccia e senza alcuna ombra di speranza, la determinazione del popolo amirano vacillò. La disperazione per la formazione di pattuglie era così grande che la milizia è stata costretta a reclutare anche giovani uomini a cui è cresciuta a malapena la prima barba.

Tra una morte lenta ma certa o una breve ma forse evitabile, molte persone si sono avventurate nelle miniere e nei tunnel fognari dimenticati, alla ricerca di qualsiasi passaggio sotterraneo che potesse condurli alle spalle dell'esercito nemico. Il problema è che questa perdita non sempre passa inosservata...

**L'avventura termina qui. Puoi passare alla Fase di Accampamento e leggere "Dopo l'Avventura - L'ultima strada" a pagina 65.**

### FAQ: COMPAGNI

Oltre ai Famigli, gli Eroi possono anche incontrare preziosi alleati durante il loro viaggio, chiamati Compagni. Dotati di abilità speciali, utilizzano meccaniche simili a quelle dei Famigli per i loro turni e le loro attivazioni. Nonostante le somiglianze, anche i Compagni hanno le loro meccaniche:

- I Compagni non hanno Salute. Al contrario, hanno un valore chiamato "Robustezza". In breve, i Compagni vengono sconfitti solo se subiscono danni superiori a questo valore tutti insieme.
- I Compagni sono visti come Famigli agli occhi dei Mostri (saranno presi di mira come ultima priorità, solo quando il Mostro non può attaccare un Eroe al loro posto). Se un Mostro può attaccare un Famiglio o un Compagno, il Leader del gruppo sceglie quale dei due sarà il bersaglio.
- I Compagni possono detenere una pedina SCUDO e ricevere effetti di PREVENIRE come qualsiasi altro personaggio.
- I Compagni si attivano dopo il turno dell'Eroe che seguono e il loro turno consiste in una mossa di azione e un'Azione di Attacco, in quest'ordine, allo stesso modo di un Mostro.
- I Compagni vengono congedati durante la Fase di Campo.



## DOPO L'AVVENTURA - L'ULTIMA STRADA

La luce del sole ha già superato l'orizzonte quando ti accampi, questa volta senza fuoco. Questa sarà una notte trascorsa con provviste grezze. "Erano ovunque, non avevamo nessun altro posto dove scappare..." spiega la donna senza speranza, contemplando l'immensità della valle rivestita di notte. I suoi figli si stringono intorno a lei, ancora sospettosi nei tuoi confronti. "Sono tre lune che Nera non conosce pace. Notte dopo notte, un battaglione marcia contro le mura e si perde tra le palizzate come se le loro vite non valessero nulla per il loro padrone. Ma non importa nemmeno questo, perché quando splende l'alba, più della metà di quei mostri sono spariti, come se fossero strisciati fuori dalle loro tombe". Anche se tu e Tharmagar ormai conoscete bene la negromanzia, i rapporti sono ancora preoccupanti. Quanto a lungo Amira potrebbe resistere all'assedio di un esercito come questo?

La notte è tutt'altro che tranquilla. Grugni di ogni intonazione riecheggiano da tutte le distanze, componendo una sinfonia che ti tiene occupato e incapace di addormentarti. Le creature erranti dell'oscurità si aggirano per le colline, coprendo un territorio sempre più vasto. Non si incontra nulla, ma gli sguardi terrorizzati dei poveri bambini sono ancora più dolorosi del combattimento.

E sai che il peggio deve ancora venire, perché dovrai riportare queste persone nell'incubo da cui tanto hanno faticato a fuggire. "Vi prego viaggiatori, non fateci questo, non riportateci lì!". Janina si inginocchia, dopo aver saputo del tuo piano. "L'unica protezione che quelle mura possono offrire è la stessa di un mattatoio", aggiunge, e tu concordi che andarci è una pessima idea. Tuttavia, non hai scelta. Dopo tutto, sai che essere dentro o fuori Nera non farà alcuna differenza se non sarai in grado di sconfiggere il Re Non Morto.

### RICOMPENSE:

Ogni giocatore sceglie e sblocca un'abilità di classe per il proprio eroe.



## CAPITOLO 15: L'inizio della fine

*Temendo di essere di nuovo in ritardo, velocizzi il passo nella speranza di raggiungere le porte di Nera prima di perdere la luce. Dando tutto quello che ti rimane, scendi lungo il sentiero tortuoso fino a quando i tetti a picco, e l'anello di pietra che li protegge, si stagliano all'orizzonte. Tuttavia, quando contempla la Capitale, la sua determinazione subisce un colpo che non si aspettava di ricevere.*

*L'atto finale è iniziato.*

*Il rintocco delle vecchie campane di bronzo riecheggia nel campo, avvisando la città dell'imminente battaglia. L'orda, troppo numerosa per essere contata, si insinua tra i fossati e le palizzate, schiantandosi infine contro le mura come se fosse il loro unico scopo. E niente sembra contenere la loro avanzata: frecce, pietre, persino olio bruciato. In breve tempo, le munizioni dei difensori si esauriscono e sono costretti a scaricare ogni sorta di macerie dai bastioni, cercando di respingere le montagne di cadaveri che fanno da rampa.*

*Uno sforzo destinato a fallire che, prima o poi, si rivelerà infruttuoso.*

*Improvvisamente, quasi tre mesi dopo il primo incontro, vedi di nuovo il tuo tormentatore. Il Re Non Morto è qui. Non abbaia ordini né muove un tendine del suo corpo in decomposizione. Non ne ha bisogno. Partecipa al momento finale solo con la sua presenza, senza mostrare alcun segno di sdegno, soddisfazione, euforia o qualsiasi altra emozione; un giudice silenzioso che attende l'esecuzione del verdetto che ha proclamato.*

*Essendo impossibile avvicinarsi ai cancelli, ti trovi costretto a fare proprio quello che non volevi: trascinare Janina e i suoi protetti nella mischia. Tuttavia, la salvezza di Daren è nelle sue mani, perché è l'unica che può guidarti attraverso gli stessi passaggi che, il giorno prima, ha usato per sfuggire all'inferno verso il quale ti stai dirigendo.*

*Considerando la vastità del territorio occupato dai ranghi nemici, riesci ad avvicinarti sorprendentemente alla breccia prima che la tua presenza venga notata...*



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

In questa avventura, l'Oscurità emergerà dai punti di generazione 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.

### **COMPORTAMENTO 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 ALLA MALEDIZIONE DELL'AZIONE DI RICHIAMO - DOPPIA:**

Ogni volta che un Eroe compie un'Azione di Richiamo (*volontariamente o meno*), riceve 2 Cubi 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 tenere; 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.



### MECCANICA SPECIALE - UNA GUIDA PREZIOSA

Durante questa Avventura, **Tharmagar** e **Janina** i seguirà e dovrai proteggerli. Prendi le carte Compagno e posiziona due pedine PNG adiacenti al Leader del gruppo per rappresentarli. Puoi trovare i dettagli sui Compagni a pagina 68. Il saggio è LEALE e la matriarca è ARMATA (quindi userai le loro carte Compagno con quel lato in alto). Se **Tharmagar** **Janina** vengono sconfitti, l'Avventura termina immediatamente con un fallimento.

### MECCANICA SPECIALE - INCURSIONE DEI MOSTRI

Durante questa Avventura, ci sono creature ovunque e potrebbero attaccare in qualsiasi momento. Prendi le miniature del **Vampiro Ombra** la carta Mostro Scenario **Shadow Vampire Spawn** (non usare il **Vampiro Ombra** come Mostro casuale) e posiziona la carta Scenario **Monster Raid** sopra la fine del Percorso Iniziativa con la faccia "A" rivolta verso l'alto. Quando il Segnalino Iniziativa lo raggiunge, devi risolvere i suoi effetti e poi girare la carta (vedi pagina 69 per maggiori dettagli).

### MECCANICA SPECIALE - SEGNI DI OSCURITÀ

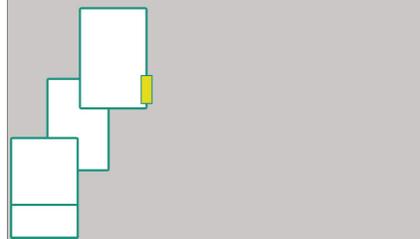
Prima di iniziare questa Avventura, devi prendere 6 Rune di ogni colore dal sacchetto (per un totale di 30 Rune). Mettine 2 di ogni colore sul Percorso Iniziativa e lascia le altre 20 a lato, vicino alla scheda. Durante l'Avventura, ogni volta che una configurazione nota un "mazzo di rune", devi prendere 1 runa di ogni colore da quelle che sono state preparate per crearlo.

### MECCANICA SPECIALE - CONTROLLO DELL'AREA

Combattendo per il controllo dei percorsi cruciali, gli Eroi possono recuperare le cripte e guadagnare tempo. Per farlo, devono essere adiacenti a un mazzo di Rune e spendere 1 CA. Se lo fa, prende un numero di Rune a loro scelta dal mazzo pari a 6 meno il numero di Eroi, poi rimette nel sacchetto e guadagnano FOCUS 1. Un Eroe può utilizzare questa Azione più di una volta per turno. Questa azione conta come Azione Cubo e non può essere eseguita se c'è almeno un Mostro adiacente a quel mazzo di Rune.



Spazio sul tavolo: 84cm X 56cm



-  1 **Boia Tremendo** (Esecutore)
-  1 **BM - Veterano**
-  1 **Token del forziere**
- .....
-  2+: **Boia Tremendo** (Esecutor)
-  2+: **WM - Campione**
-  3+: **WM - Campione**
-  4+: **GM - Campione**
-  5+: **WM - Campione**

## EVENTO SPECIALE - LA RESA DEI CONTI

*Inutile dire che la scena che ti si presenta davanti mette i brividi: segni di combattimento, cadaveri e un comandante morto. I componenti di un massacro. Tuttavia, per un membro del tuo gruppo è particolarmente terrificante.*

*"Aspetta un attimo..." Conner nota con incredulità ciò che è evidente ai suoi occhi. "No, no, no, non può essere! Questi sono i miei uomini e questa cosa... Questa cosa era il comandante che ho ucciso oggi!"*

*Davvero? Ti chiedi.*

*Prima ancora che il capitano salvato riesca a capire cosa sta succedendo, la creatura deforme si dissolve in pura oscurità che striscia sul pavimento verniciato di rosso vivo, avanzando verso il suo presunto carnefice.*

*Tutto ciò che accade dopo è troppo veloce per poter reagire:*

*Come la lingua sferzante e appiccicosa di un camaleonte, il muco nero si avventa sulla preda. Tharmagar non può far altro che mettersi al riparo da Janina e dai suoi figli mentre la massa nera contorce il corpo di Conner in uno spettacolo orribile che, condotto come una sinfonia di muscoli strappati, ossa rotte e urla di dolore, consuma l'ex prigioniero in una nuova e potente forma.*

*Il Comandante è di nuovo al completo!*

**Rimuovi i componenti di Conner dalla scheda. Si considera sconfitto. Poi, gira la carta Bruto Comandante. Questo nuovo volto ha una nuova Salute di base e dovrai regolare la sua Salute massima di conseguenza prima di riprendere il gioco. Quando l'ultimo nemico è stato sconfitto, leggi "Fine dell'avventura - La cosa giusta".**

## FINE DELL'AVVENTURA- LA COSA GIUSTA

*Superando un altro scontro selvaggio, finalmente sei abbastanza al sicuro da poter pianificare le tue prossime mosse. Janina ha svolto il suo ruolo: ti ha portato nel labirinto dei passaggi che formano le fognie neroniane. Da qui, seguendo le indicazioni corrette attraverso il sistema fognario, potrai raggiungere sia la superficie che i sotterranei di qualsiasi roccaforte della capitale, compreso il Palazzo di Nera, dove si trova la Cripta reale.*

*"Amici miei...", la donna si rivolge a te, mentre tu pianifichi il da farsi. "Mi avete riportata in questo inferno convincendomi che questo era l'unico modo per porvi fine. Beh, eccoci qui. Ora, vi prego, questi piccoli hanno visto troppe disgrazie per durare tutta la vita. Lasciate che li porti lassù, dove potranno essere al sicuro. Temere la propria morte non è un sentimento che si addice a un bambino..."*

*Ha ragione. La fine si avvicina e tutto ciò che ci aspetta non è più una sua responsabilità. Tanto meno i bambini...*

**L'avventura termina qui. Puoi passare alla Fase di Accampamento e leggere "Dopo l'Avventura - L'Eroe di Daren" a pagina 69.**

## FAQ: COMPAGNI

Oltre ai Famigli, gli Eroi possono anche incontrare preziosi alleati durante il loro viaggio, chiamati Compagni. Dotati di abilità speciali, utilizzano meccaniche simili a quelle dei Famigli per i loro turni e le loro attivazioni. Nonostante le somiglianze, anche i Compagni hanno le loro meccaniche:

- I Compagni non hanno Salute. Al contrario, hanno un valore chiamato "Robustezza". In breve, i Compagni vengono sconfitti solo se subiscono danni superiori a questo valore tutti insieme.
- I Compagni sono visti come Famigli agli occhi dei Mostri (saranno presi di mira come ultima priorità, solo quando il Mostro non può attaccare un Eroe al loro posto). Se un Mostro può attaccare un Famiglio o un Compagno, il Leader del gruppo sceglie quale dei due sarà il bersaglio.
- I Compagni possono detenere una pedina SCUDO e ricevere effetti di PREVENIRE come qualsiasi altro personaggio.
- I Compagni si attivano dopo il turno dell'Eroe che seguono e il loro turno consiste in una mossa di azione e un'Azione di Attacco, in quest'ordine, allo stesso modo di un Mostro.
- I Compagni vengono congedati durante la Fase di Campo.



## FAQ: INCURSIONE DEI MOSTRI

L'IncurSIONE dei mostri è una meccanica speciale progettata per mantenere il gioco in uno stato dinamico tra combattimento ed esplorazione durante alcune Avventure, incoraggiando i giocatori a evitare i tempi morti. Gli eroi devono gestire in modo efficiente il loro tempo, il loro avanzamento e le loro risorse per avere la meglio. IncurSIONE dei mostri funziona come segue:

- La carta ha due facce: una che evoca sicuramente i mostri e l'altra che evoca i mostri solo se non ce ne sono sulla scheda. La carta **Monster Raid** viene girata dopo aver risolto i suoi effetti nello stesso modo in cui viene girata la carta Runa, alternando i suoi effetti.
- Ogni volta che evochi un Mostro tramite l'effetto della carta **Monster Raid** questo si riprodurrà in una casella adiacente al suo Punto di Creazione (o il più vicino possibile) a scelta del Leader del gruppo. Se manifesti una Runa che è già stata rimossa dalla scheda, questo turno è privo di generazioni e non viene evocato alcun Mostro.
- Non possono essere generati più di quattro mostri contemporaneamente. Se vuoi generare un quinto Mostro, salta questa generazione e tutti gli Eroi subiscono 3 danni ciascuno (ogni istanza di questo danno deve essere evitata individualmente se questa regola si attiva due o più volte in una singola attivazione).

## DOPO L'AVVENTURA - L'EROE DI DAREN

Senza perdere tempo, Tharmagar prende la decisione che avresti preso dopo un dibattito che sarebbe stato meglio evitare. Lui condurrà i sopravvissuti in superficie in modo sicuro, mentre tu andrai alla Cripta reale e porterai a termine il compito per cui sei venuto.

"Non preoccuparti, amico mio. Abbiamo affrontato molte situazioni insieme e sono sicuro che sei la persona giusta per farlo", dice lo studioso, notando le tue mani che tremano per la paura. "Nel corso dei miei quasi sette decenni di vagabondaggio in queste terre, ho incontrato una sola anima che avesse tanto coraggio, determinazione e passione quanto te... È un peccato che il destino vi abbia messo ai lati opposti del campo di battaglia, dove è in gioco il futuro di Drunagor", conclude, guardandoti profondamente negli occhi.

"Tuttavia, laddove il mio vecchio e caro amico ha fallito, tu hai prevalso, ed è per questo che so che sarai in grado di sconfiggerlo..."

Lui crede sicuramente in te. Forse perché non si fida di se stesso.

Per Tharmagar, il Re Non Morto ha un nome, un volto e una storia.

Per lui, Yithzak Zamir non era una creatura corrotta che si era venduta a un'entità cosmica per ottenere il dominio supremo sulla morte. Non era neanche il grande cattivo che ha usato questo potere per nessun altro scopo se non quello di sollevare un esercito di morti e aberrazioni transplanari per combattere la vita stessa al servizio di misteriosi padroni, spargendo sangue innocente nel processo...

Il saggio vedeva ancora in lui il compagno di molti decenni. L'uomo con cui ha condiviso le sue stanze in gioventù; la persona che era al suo fianco quando ha vissuto l'estasi delle prime scoperte della sua vita; qualcuno che sapeva non avrebbe perso, a prescindere da quanto il destino li avrebbe portati lontano. Eppure eccoti qui...

Sapeva cosa andava fatto, ma non sarebbe mai stato in grado di sferrare il colpo finale.

Dovevi essere tu.

Doveva essere l'Eroe di Daren.

Gorgogliando, accetti il "semplice" compito di salvare il mondo...

## RICOMPENSE:

Ogni giocatore sceglie e sblocca un'Abilità Eroe di Livello 2 o un'Abilità Ruolo della segreta per il proprio Eroe.



## CAPITOLO 16: La cripta reale

*E così si va avanti.*

*Mentre Tharmagar guida i sopravvissuti verso la salvezza, percorri i tunnel delle vecchie fogne, seguendo sempre i passaggi che raffigurano l'incisione di un occhio nella cornice dei loro archi. Aperto e senza pupille, questo era il simbolo scelto per informare i piccoli abitanti di Amiran dei luoghi che è loro vietato visitare. Un'ultima lezione di storia fornita dallo studioso.*

*Un millennio dopo, questi passaggi sono ora rinforzati da strati e strati di cancelli sbarrati. Sempre chiuso a chiave, senza bloccare il passaggio degli scarichi dell'acqua. Ad ogni serratura rotta, il tuo cuore accelera e scruti le ombre intorno a te, certo che un attacco possa arrivare in qualsiasi momento. Ma non arriva mai... Queste gallerie sono così remote che nemmeno l'oscurità è arrivata fin qui. Solo il sibilo dei topi e l'incessante gocciolio ti fanno compagnia.*

*Dopo aver salutato Tharmagar, a mezzo chilometro di distanza, si trova una camera con una robusta porta di legno, la cui muratura è molto ben fatta. Le statue che la decorano, come l'occhio scolpito nella cornice, ti dicono che queste stanze appartengono alle segrete del Castello di Nera. La "porta di servizio" per tutto ciò che è troppo*

*vergognoso o segreto per la Famiglia Reale di Amira.*

*A questo punto, sei insospettito dalla solitudine di questo luogo. Non te ne sei reso conto fino ad ora, ma affrontare le Creature dell'Oscurità ti dà più conforto che non sapere dove si trovano. L'unico punto debole del Re Non Morto potrebbe essere la mancanza di protezione? Il consigliere Klee potrebbe averti mentito? O forse ti sei sbagliato sull'identità del cattivo?*

*No, niente di tutto questo è vero! Non è il momento di avere dubbi. Per te il compito è solo questo: distruggere il filatterio che riposa nel sarcofago di Kefera Zamir. Non conta nient'altro.*

*Scacciando i pensieri che ti distraggono, prosegui verso le Cripte di Mago Ulthar, una camera funeraria costruita da lui per ospitare tutti coloro che stimava. Se si fossero dimostrati degni attraversando la Via degli Arcani e fossero diventati Asceti, il vecchio re li avrebbe incontrati nell'aldilà, dove avrebbero vissuto tutti alla pari.*

*Una ricompensa per una vita dedicata alla fedeltà.*

*O almeno così insegna la Dottrina...*

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

In questa avventura, l'Oscurità emergerà dai punti di generazione 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 di Rune indicato (*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".

### PENALITÀ ALLA MALEDIZIONE DELL'AZIONE DI RICHIAMO - DOPPIA:

Ogni volta che un Eroe compie un'Azione di Richiamo (*volontariamente o meno*), riceve 2 Cubi 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 tenere; 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:

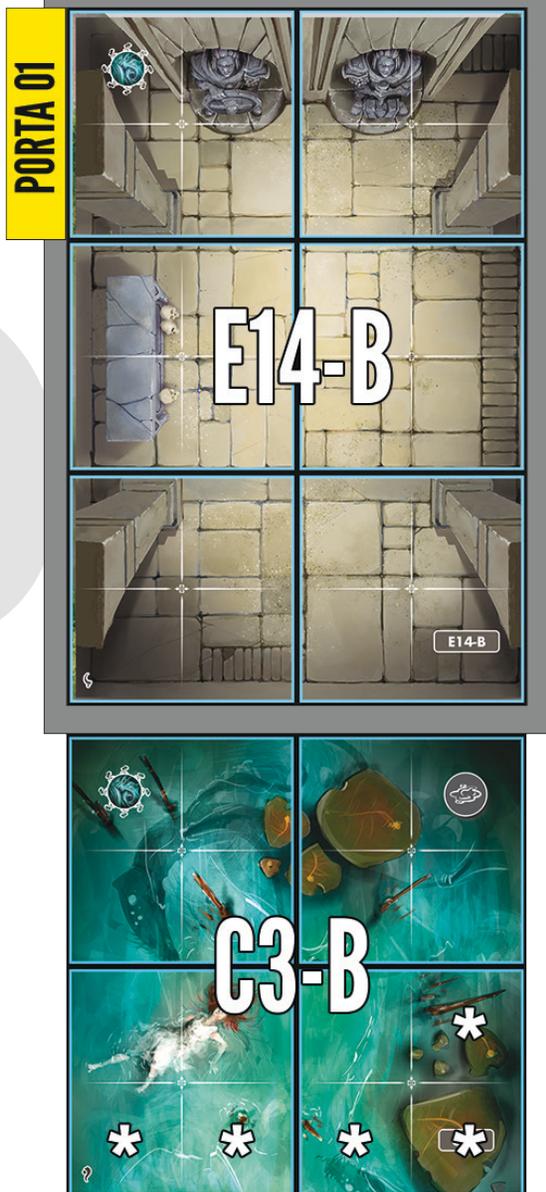
Dopo aver completato la seguente configurazione, leggi queste istruzioni e le altre istruzioni speciali riportate nella pagina successiva. Poi potrai iniziare a giocare l'Avventura.

**PREPARAZIONE SPECIALE - L'OSCURITÀ POTENZIATA**

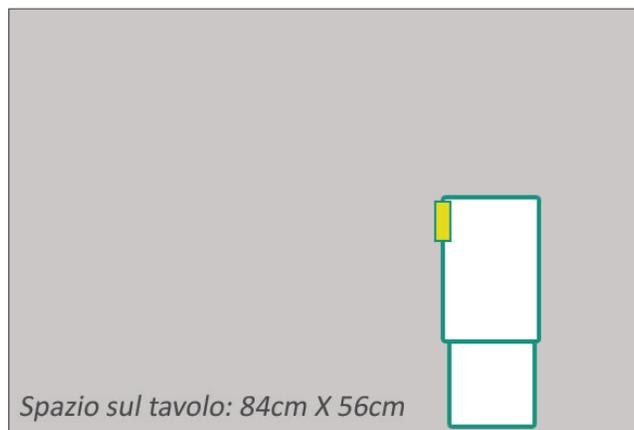
Prima di iniziare questa Avventura, devi prendere 2 Rune di ogni colore dal sacchetto (per un totale di 10 Rune). Posizionali direttamente sul Percorso Iniziativa (non posizionare le rispettive tessere dell'Oscurità sulla scheda).

**REGOLA SPECIALE - AVVICINAMENTO ALLA FINE DEL GIOCO**

Capovolgi la carta **Darkness Hunting**. Durante questa Avventura, tieni sempre il lato "B" rivolto verso l'alto. Non si ribalterà più.



VASSOIO DUNGEON - 1



## EVENTO SPECIALE - IL CUSTODE DELLA TOMBA

*Non appena l'ultima creatura dell'oscurità cade, l'uomo a cui hai salvato la vita si avvicina a te euforico.*

*"A nome delle Stelle, grazie!". Ti ringrazia senza fiatare, senza distogliere lo sguardo dai suoi compagni che giacciono sul pavimento. Prima del tuo arrivo si è svolta una terribile battaglia. "Dannazione! Un altro spreco di vite per il capriccio di un uomo orgoglioso! A proposito, il mio nome è Marcin Nowacki..." continua l'uomo, presentandosi e approfittando del momento di calma per spiegarti cosa sta succedendo.*

*All'alba di questo giorno, mentre era di pattuglia, fu sorpreso dai viticci neri che si diffondevano sulle pareti come muffa, cresciuti durante la notte. Adempiendo al suo dovere di guardiano della cripta, ha inviato una squadra per indagare sulla portata di questo fenomeno, proprio come avrebbe fatto qualsiasi ufficiale al suo posto. Tuttavia, questo errore era esattamente ciò che l'Oscurità stava aspettando e, non appena gli uomini si presentarono in massa, furono attaccati, trascinati e catturati dall'Oscurità: si trasformarono in Creature dell'Oscurità. Da quel momento, seguendo gli ordini dello stesso Ulthar, incursione dopo incursione, sempre più soldati non riuscirono a recuperare l'area e la situazione andò fuori controllo.*

*Nel modo più conciso possibile, spiega al guardiano che in questo luogo è custodito un terribile manufatto appartenente al Re Non Morto in persona e che è sicuramente responsabile dell'attacco.*

*E tu sei qui solo per distruggerlo.*

*Tuttavia, sapendo che il successo della tua missione non è garantito, gli dai istruzioni di tornare indietro e di supplicare i suoi superiori, l'esercito di Amira e persino il Re stesso, se necessario, affinché venga inviato qui un battaglione: perché se fallisci, il destino di questa guerra sarà a rischio.*

*Sei talmente serio che l'uomo non dubita di te nemmeno per un secondo. Invece, ti fa un cenno di assenso, promettendoti che lo farà. Prima di andarsene, si rivolge a te per un'ultima volta, chiedendoti se c'è qualcos'altro che può fare per aiutarti nel tuo faticoso compito.*

**Il "Meccanismo speciale - Oscurità inghiottente" presentato dalla Porta 01 è risolto. Poi, rimuovi la pedina PNG e apri il Libro delle Interazioni a pagina 35. Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo può decidere quale delle scelte verrà presa.**

## FINE DELL'AVVENTURA - ORA O MAI PIÙ

*Combattendo bene come sempre, onori il titolo di Eroe di Daren e abbatti un altro formidabile avversario. La creatura urla in modo disumano mentre crolla a terra, sbriciolandosi in un mazzo di catrame, piastre marce e ossa logore: La materia immonda che costituisce le viscere di un Cavaliere d'Ombra.*

*Senza perdere tempo, avanza verso il sarcofago da cui proviene tutta la malvagità che si sta riversando in questo luogo. I tentacoli cercano persino di combattere contro di te, svolgendo il ruolo di guardiani del gioiello che riposa nel ventre scheletrico della cameriera.*

*Ma se li tagli facilmente, non sei più una vittima. Ora sei quello di cui tutti gli altri dovrebbero avere paura: un campione imbattibile.*

*L'Oscurità lo sa, e anche tu...*

*Raccogliendo il filatterio dal suo letto, lo sollevi davanti agli occhi come se stessi fissando un teschio, valutando cosa fare dopo.*

*Una parte di te vuole romperlo subito, senza ripensamenti. Un altro, invece, percepisce il potere che il manufatto racchiude e si rende conto che forse ti potresti contenere e dunque controllare la sua magia nello stesso modo in cui si è fatto con il Seed of Darkness. Non solo sconfiggi il nemico, ma spezzi anche il ciclo, impedendo a un altro Re Non Morto di risorgere!*

*Qualunque cosa tu voglia fare, devi farla ora...*

**Ti trovi di fronte a un dilemma:**

**Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo ha il potere di scegliere quale scelta verrà presa.**

**#189 - Rompere il filatterio**

**#190 - Cerca di trattenere il filatterio.**

## DOPO L'AVVENTURA - LA ROTTURA DELL'ACCORDO

*Forse è un frutto della tua mente stanca, ma mentre la tempesta nera si espande intorno a te e inizia ad assumere una nuova forma—che già conosci bene—sembra di sentire un sottile ringraziamento arrivare alle tue orecchie. La stranezza, tuttavia, è durata poco.*

*"No, no, no! Non può essere!" La voce roca e cadaverica del Re Non Morto riecheggia. Questa volta non si tratta affatto di un infestatore. Questa volta è qui, davanti ai tuoi occhi, sempre più reale mentre le nuvole danno forma al suo corpo. "Come hanno fatto a trovarlo?" si chiede, immaginando che il suo gioiello sia stato protetto per sempre dal fatto che sua madre era una "nullità".*

*Anche se il volto smunto del cattivo nasconde la maggior parte dei suoi sentimenti, dal modo in cui i suoi occhi quasi escono dalle orbite, sai che lo hai colpito duramente e dove fa più male. Non riesce a credere che stia accadendo, non solo perché sei riuscito a fare ciò che lui pensava fosse impossibile, ma soprattutto perché... Tu.*

*Oh, sì, la vita che ha vanamente risparmiato qualche mese fa, pensando che il suo piano fosse del tutto infallibile.*

*Un errore così comune a menti così brillanti.*

*Il destino non va mai sottovalutato...*

*"È incredibile! Questo è un oltraggio! Tra tutti i mortali, come hai potuto essere tu!? Chi sei tu, dopotutto?", continua, privo di realtà.*

*Ha fallito e lo sa. Ha fatto una sola mossa sbagliata nel suo piano impeccabile e per questo è di nuovo fragile. Ora, proprio come tutti noi, c'è qualcosa contro cui l'"onnipotente" Re Non Morto è impotente e di cui ha paura. Qualcosa di cui si vantava di essere il maestro, per poi essere tradito...*

*"Avrei dovuto ucciderti quando ne avevo la possibilità... Ma non importa!", tuona ancora. Il rammarico è celato nelle sue parole. "Dopo averti finito, costruirò di nuovo il mio cuore, scolpendolo*

nel tuo sangue e nelle tue ossa! Questa è solo una piccola battuta d'arresto... Uno di cui mi occuperò una volta per tutte!".

Si impegna al massimo, ma a questo punto non lo temi più...

Salta il "Capitolo 17 - L'eroe caduto" e passa direttamente al "Capitolo 18 - Il gioco finale".

#### RICOMPENSE:

Rivela tutte le carte del mazzo dell'Equipaggiamento del Livello 03. Ogni giocatore sceglie una carta Equipaggiamento.

### DOPO L'AVVENTURA - NASCE UN CAMPIONE CADUTO

Così, il lungo viaggio dell'Eroe di Daren giunge al termine. Hai combattuto il più coraggiosamente possibile, ma nel tentativo di sottomettere il nemico, ti sei trovato di fronte alle tue stesse debolezze e hai ceduto ad esse. Non sei stato il primo e sicuramente non sarai l'ultimo...

Molti uomini e donne si ritengono abbastanza austeri da affrontare lo specchio dei propri riflessi spogliati, cioè privati di tutti gli abiti e le maschere che indossano quotidianamente, solo per scoprire che in fondo siamo tutti fragili, umani, suscettibili di cadere.

Proprio per questo motivo, ogni volta che resistiamo alla tentazione, stiamo superando noi stessi, essendo migliori della nostra natura incompleta.

Un difetto che il nemico sa come sfruttare a suo vantaggio...

Come insegna il prezioso tomo che hai recuperato da Ignispyra, tuttavia, ogni volta che una persona diventa uno dei Varatash, riceve il potere che desiderava, anche se non viene dato nel modo in cui intendeva. La capacità di usare le vite degli altri per compiere imprese arcane scorre in te, facendoti sentire la creatura più potente di Daren, o meglio, di tutta Drunagor!

E il tuo corpo manifesta questa sensazione...

Per prima cosa, i tuoi muscoli crescono, perché le tue vene devono dilatarsi e, insieme al sangue, scorre anche la melma nera che ha cercato di farti male tante volte, ma che ora ti potenzia. I tuoi occhi brillano della fiamma smeraldina che ora arde in te, piena della malvagità che affiora nella tua personalità, non essendo più contenuta dall'amore che avevi per la tua terra, per le persone che amavi, persino per te stesso.

Alla fine, non saprai mai esattamente quale prezzo hai pagato per questo, perché tutto ciò che ti era caro, persino chi eri, non è altro che un lontano ricordo. Qualcosa che potrebbe benissimo essere la storia di qualcun altro. L'unica cosa che ti interessa ora è usare e abusare di questo nuovo potere che hai conquistato con tanta fatica...

O è stato quello che ti ha conquistato?

L'Eroe di Daren è stato sconfitto, ma questa non è la fine della tua Campagna. Ora è necessario seguire diverse procedure. Leggi attentamente ogni istruzione qui di seguito per effettuare il trasferimento del protagonismo in questa Campagna.

Questo Eroe di Daren è stato sconfitto, ma non è l'unico eroe coinvolto nella lotta contro l'Oscurità. Altri campioni, ancora anonimi, hanno combattuto battaglie altrettanto dure e, proprio

come te, hanno superato le sfide fino a trovarsi invischiati nell'esito della battaglia finale a Nera. D'ora in poi la nostra storia assumerà la loro prospettiva, quindi è necessario apportare alcune modifiche.

- Per prima cosa, ogni Eroe in questa Avventura deve registrare nel suo Diario di Campagna tutte le informazioni sul suo Personaggio: Quale Eroe hanno scelto, le abilità di classe e le abilità scelte e tutti gli oggetti che hanno in mano, tranne i Consumabili (che devono essere scartati). Tutto l'equipaggiamento depositato deve essere rimesso nel ponte da campo o nel ponte avventura, a seconda dei casi.
- Poi, il Leader del gruppo deve annotare sul proprio Diario della campagna ogni risultato presente nel Diario della campagna di tutti gli altri membri del gruppo. Gli altri giocatori devono cancellare quei risultati dai loro Diari di Campagna. Se l'operazione è stata eseguita correttamente, il Leader del gruppo ha ora tutti i risultati nel suo Diario di campagna (se non li aveva già). Ad eccezione di quello del Leader del gruppo, salva questi Diari di Campagna.
- Il Leader del gruppo deve scrivere il risultato "Eroe corrotto", seguito dal nome del suo personaggio quando l'Eroe di Daren è stato sconfitto.

Questa modifica ha lo scopo di creare uno stato di "salvataggio" che rifletta esattamente ciò che è stato perso con l'Eroe di Daren nella sua sconfitta.

- In secondo luogo, ogni giocatore deve scegliere un nuovo Eroe e un nuovo Ruolo della segreta (come farebbe per iniziare una nuova Campagna). Il nuovo Leader del gruppo prende il Diario della Campagna del precedente Leader del gruppo.

Altri Eroi si trovano in confezioni vendute separatamente. Se ne hai, consigliamo a tutti i giocatori di utilizzare Eroi diversi da quelli usati nella prima Campagna, per creare un'esperienza più credibile. Tuttavia, questo non è obbligatorio. I giocatori possono scegliere gli Eroi già utilizzati in questa Campagna, soprattutto se non ci sono altri Eroi dalle espansioni.

- In terzo luogo, ogni giocatore deve aggiungere dei potenziamenti ai suoi nuovi Eroi, per renderli uguali in esperienza e potenza (o quasi) agli Eroi precedenti. Per farlo, ogni giocatore deve scegliere e sbloccare quattro abilità di classe; quattro Lv. 1 Abilità Eroe o Abilità Ruolo della segreta; due Lv. 2 Abilità dell'Eroe o Abilità del Ruolo della segreta.
- Infine, scopri tutte le carte del mazzo Equipaggiamento del livello 01. Ogni giocatore sceglie due carte Equipaggiamento. Ripeti questa procedura con il mazzo di equipaggiamento del livello 02. Alla fine di questo processo, ogni Eroe avrà quattro carte Equipaggiamento.
- Gli eroi non riceveranno alcun oggetto avventura per questi nuovi personaggi.

In questo modo, i nuovi Eroi saranno costruiti ed equipaggiati in modo da essere potenti (o quasi) come gli Eroi precedenti. Tuttavia, anche la familiarità dei giocatori con i loro ex Eroi deve essere presa in considerazione per l'equilibrio delle sfide. Per questo motivo, il Capitolo 17 sarà l'occasione per i giocatori di sperimentare questi nuovi personaggi e prepararsi alla scheda finale.

Ogni giocatore deve prendere un nuovo Diario della Campagna (ad eccezione di quello già in possesso del Leader del gruppo) e il gioco è fatto: da questo momento in poi sei pronto per continuare la Campagna. Vai al "Capitolo 17 - L'eroe caduto".

## CAPITOLO 17: L'eroe caduto

Mentre l'Eroe di Daren affrontava il suo destino, Tharmagar riuscì a guidare i sopravvissuti verso la superficie. Gli anziani, le donne e i bambini sono stati accolti nel cortile del Castello, dove ora si trova, ma non per sua scelta.

Sebbene possa contare sulla protezione vigorosa delle mura che formano un anello intorno a Nera, il Castello Reale ha le sue cortine di pietra che lo circondano in cima all'unica collina della città. Dall'alto della sua torre di guardia, il Re Mago può vedere i campi intorno alla sua capitale per miglia e miglia, cosa che non ha più fatto dall'arrivo del nemico, perché sapeva già cosa avrebbe visto.

Tuttavia, di tanto in tanto, alcune Creature dell'Oscurità trovano la loro strada, solo per essere rapidamente abbattute. Finché le difese della città reggono, i sudditi di Ulthar non devono preoccuparsi, anche se è più difficile gestire i disordini causati da queste incursioni che dai predoni stessi.

Uno di questi viene notato dallo studioso.

"La prego, signore, si fidi di me! Sigillare il passaggio è un errore!", sostiene un soldato ferito, ansimando, al capitano di una piccola

truppa. Sebbene Tharmagar abbia visto altre scene del genere ripetersi più volte, questa volta sa che qualcosa non va perché è davanti all'ingresso delle cripte reali di cui i due uomini stanno discutendo.

"Sì, sì, l'Eroe mi ha mandato qui... C'è una brutta faccenda sul Re Non Morto che non capisco bene, ma so per certo che è una questione di vita o di morte!" risponde il soldato allo studioso quando questi gli chiede spiegazioni.

L'uomo potrebbe non sapere cosa sia, ma Tharmagar non ha dubbi. Chiedendo volontari tra i miliziani, afferma che il destino di Daren si sta decidendo proprio ora in quelle Cripte e nessuno ne ha idea.

Ha bisogno di eroi, e ne ha bisogno adesso!

Prima che possa raccogliere l'aiuto che cerca, però, il nemico fa la sua mossa. Come topi in fuga da una casa in fiamme, un'ondata di mostri si riversa nel cortile e attacca tutto e tutti.

Osservando tutto questo mentre sei in disparte, non vedi l'ora di mostrare ancora una volta il tuo valore...

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

In questa avventura, l'Oscurità emergerà dai punti di generazione 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 di Rune indicato (*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.

### COMPORTAMENTO 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 ALLA MALEDIZIONE DELL'AZIONE DI RICHIAMO - DOPPIA:

Ogni volta che un Eroe compie un'Azione di Richiamo (*volontariamente o meno*), riceve 2 Cubi 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 tenere; 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.

### REGOLA SPECIALE - PORTE CHIUSE A CHIAVE

La Porta 01 è bloccata fino a quando l'Avventura non dichiara il contrario.

### MECCANICA SPECIALE - INCURSIONE DEI MOSTRI

Durante questa Avventura, ci sono creature ovunque e potrebbero attaccare in qualsiasi momento. Prendi le miniature del **Vampiro Ombra** la carta Mostro Scenario **Shadow Vampire Spawn** (non usare il **Vampiro Ombra** come Mostro casuale) e posiziona la carta Scenario **Incursione dei mostri** sopra la fine del Percorso Iniziativa con la faccia "A" rivolta verso l'alto. Quando il segnalino Iniziativa lo raggiunge, devi risolvere i suoi effetti e poi girare la carta (vedi pagina 76 per maggiori dettagli).

### MECCANICA SPECIALE - SEGNI DI OSCURITÀ

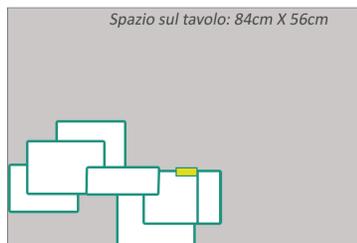
Prima di iniziare questa Avventura, devi prendere 3 Rune di ogni colore dal sacchetto (per un totale di 15 Rune). Durante l'Avventura, ogni volta che una configurazione nota un "mazzo di rune", devi prendere 1 runa di ogni colore da quelle che sono state preparate per crearlo.

### EVENTO - NELL'OSCURITÀ

Quando l'ultimo nemico viene sconfitto, il turno in corso termina. Sposta il segnalino Iniziativa in avanti, ma non inizia il turno successivo (anche se si tratta di un turno di carte Rune). Metti in pausa il gioco e leggi **"Evento speciale - Into the Darkness"** a pagina 76.



- 1 WM - **Campione**
- 1 GM - **Campione**
- 1 Mazza di Rune (un mazzo di una per ogni colore)
- 2 Token del forziere
- .....
- 2+: WM - **Campione**
- 3+: BM - **Campione**
- 4+: GM - **Campione**
- 5+: BM - **Campione**



## EVENTO SPECIALE - NELL'OSCURITA'

*Combattendo valorosamente, tu e gli altri difensori eliminate la prima ondata dalle cripte. Puoi sentire il peso dello sguardo dello studioso su di te, ma non è una cosa negativa. È impressionato.*

*Le tue abilità ti hanno fatto guadagnare il titolo di Cavaliere di Amira, conferito dal Re Mago stesso a coloro che dimostrano di saper combattere per conto del Regno, una delle più grandi decorazioni di tutta Daren.*

*"Ehi, tu!" Tharmagar ora parla direttamente con te. "Avrei bisogno del tuo aiuto! Che ne pensi di salvare il mondo?". È spiritoso anche quando è serio. Prima che tu possa rispondergli, senti il tumulto di altre creature che salgono le scale e ancora una volta il vecchio dimostra la sue capacità di comando.*

*"Voglio un gruppo con me, un altro che rimanga qui a sorvegliare le nostre spalle, e un altro ancora che faccia sapere a Ulthar... Suo figlio è tornato a casa e lui deve fare il suo dovere di padre per dargli una lezione! Non è il momento di esitare, gente, è in gioco il destino di Drunagor!".*

*Anche se non sai esattamente in cosa ti stai cacciando, senti di dover seguire questo pazzo.*

*Beh, cos'altro potresti fare? Chi non ha l'abitudine di firmare contratti senza leggerli, vero?*

### FAQ: COMPAGNI

Oltre ai Famigli, gli Eroi possono anche incontrare preziosi alleati durante il loro viaggio, chiamati Compagni. Dotati di abilità speciali, utilizzano meccaniche simili a quelle dei Famigli per i loro turni e le loro attivazioni. Nonostante le somiglianze, anche i Compagni hanno le loro meccaniche:

- I Compagni non hanno Salute. Al contrario, hanno un valore chiamato "Robustezza". In breve, i Compagni vengono sconfitti solo se subiscono danni superiori a questo valore tutti insieme.
- I Compagni sono visti come Famigli agli occhi dei Mostri (saranno presi di mira come ultima priorità, solo quando il Mostro non può attaccare un Eroe al loro posto). Se un Mostro può attaccare un Famiglio o un Compagno, il Leader del gruppo sceglie quale dei due sarà il bersaglio.
- I Compagni possono detenere una pedina SCUDO e ricevere effetti di PREVENIRE come qualsiasi altro personaggio.
- I Compagni si attivano dopo il turno dell'Eroe che seguono e il loro turno consiste in una mossa di azione e un'Azione di Attacco, in quest'ordine, allo stesso modo di un Mostro.
- I Compagni vengono congedati durante la Fase di Campo.

Prendi la carta Compagno **Tharmagar** e posiziona una pedina PNG adiacente al Leader del gruppo per rappresentarlo. Qui puoi trovare i dettagli sui Compagni. All'inizio, la salvia è RISENTITA. Se **Tharmagar** viene sconfitto, l'Avventura termina immediatamente con un fallimento.

Quindi, apri la Porta 01 e aggiungi la sua configurazione. Successivamente, riprendi a giocare l'Avventura con il turno della carta su cui si trova il segnalino Iniziativa.



### FAQ: INCURSIONE DEI MOSTRI

L'IncurSIONE dei mostri è una meccanica speciale progettata per mantenere il gioco in uno stato dinamico tra combattimento ed esplorazione durante alcune Avventure, incoraggiando i giocatori a evitare i tempi morti. Gli eroi devono gestire in modo efficiente il loro tempo, il loro avanzamento e le loro risorse per avere la meglio. IncurSIONE dei mostri funziona come segue:

- La carta ha due facce: una che evoca sicuramente i mostri e l'altra che evoca i mostri solo se non ce ne sono sulla scheda. La carta **Monster Raid** viene girata dopo aver risolto i suoi effetti nello stesso modo in cui viene girata la carta Runa, alternando i suoi effetti.
- Ogni volta che evochi un Mostro tramite l'effetto della carta **Monster Raid** questo si riprodurrà in una casella adiacente al suo Punto di Creazione (o il più vicino possibile) a scelta del Leader del gruppo. Se manifesti una Runa che è già stata rimossa dalla scheda, questo turno è privo di generazioni e non viene evocato alcun Mostro.
- Non possono essere generati più di quattro mostri contemporaneamente. Se vuoi generare un quinto Mostro, salta questa generazione e tutti gli Eroi subiscono 3 danni ciascuno (ogni istanza di questo danno deve essere evitata individualmente se questa regola si attiva due o più volte in una singola attivazione).

## EVENTO SPECIALE - IL TRIONFO DELL'OSCURITÀ

*Mentre l'ultima mostruosità si sgretola al suolo, trovi la strada libera per scendere di un altro piano nelle sale che Tharmagar non potrà mai dimenticare.*

*Sono passati due decenni ma le pareti sono sempre le stesse, mentre il volto dello studioso ha trasformato quelli che erano solo segni di stanchezza in rughe. Il tempo passa più lentamente per le cose costruite nella pietra o nel cuore...*

*Lo sguardo nostalgico di Tharmagar, tuttavia, si spezza presto quando osserva la terribile scena di questa camera che l'Oscurità ha conquistato: l'Eroe di Daren è qui, sopra quella che può essere solo la bara di Kefera. Ma l'Eroe non è lo stesso. Niente affatto.*

*Indugiando goffamente nell'ombra e con una luce maligna negli occhi, come solo una Creatura dell'Oscurità può avere, l'ex compagno di Tharmagar si aggira. I muscoli gonfi spuntano attraverso i vestiti e si stringono con cura tra le mani, come se si trattasse della cosa più preziosa del mondo, uno strano gioiello da cui lo studioso non riesce a staccare gli occhi.*

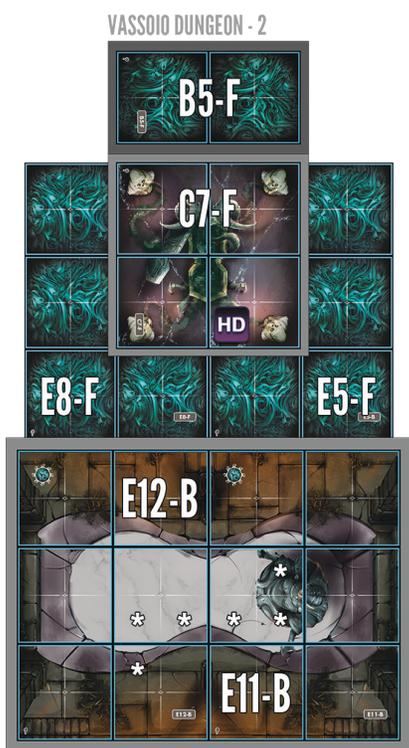
*Capisci subito che è la fonte di tutto questo male.*

*Sai che deve essere distrutto...*

Rimuovi tutte le rune rimaste nel mazzo di rune posizionato dalla configurazione della Porta 02 e rimettile nel sacchetto. Nessun mazzo di rune deve rimanere sulla scheda. Inoltre, rimuovi tutti gli Eroi dalla scheda e annulla tutte le configurazioni in corso.

Poi, sposta il segnalino Iniziativa sulla tessera Eroe successiva sul Percorso Iniziativa. Se il segnalino supera la carta Runa, pesca le Rune come di consueto, ma non posizionare nessuna tessera Oscurità sulla scheda.

Successivamente, crea la seguente configurazione:



VASSOIO DUNGEON - 3

**HD** 1 Eroe di Daren CP 4+P

Questo non è un nemico ordinario: Si tratta dell'Eroe Corrotto di Daren e quindi, per rappresentarlo sulla scheda, il Leader del gruppo deve controllare il suo Diario di Campagna per trovare l'Eroe che è annotato nel Risultato "Eroe Corrotto - ". Per preparare questo incontro, segui i seguenti passaggi:

- Prendi la carta Iniziativa dell'Eroe e usa il suo lato posteriore: Ogni Eroe Gioco base ha una versione corrotta di sé stesso sul retro della propria carta per fungere da Eroe Caduto. Se l'Eroe corrotto viene utilizzato come Eroe nel nuovo gruppo, prendi la carta Iniziativa segnaposto dal mazzo Avventura e usala per rappresentare quell'Eroe sul Percorso, mentre usa la carta originale per rappresentare il Caduto, poiché contiene informazioni che ti serviranno per questo incontro.
- Per rappresentare l'Eroe Corrotto sulla scheda, usa la sua Miniatura. Se l'Eroe Corrotto viene utilizzato come Eroe nel nuovo gruppo, puoi utilizzare una miniatura di **Vampiro Ombra** per rappresentarlo.
- Se l'Eroe Corrotto non è un Eroe Gioco base, usa il Mostro Scenario **Eroe Caduto** al suo posto.
- Poi, mescola le carte Attacco del Comandante e pesca la prima mano, posizionando le carte nei rispettivi slot sul Percorso Iniziativa (questo Mostro ha l'abilità **MAELSTROM**, non dimenticarla).
  - Inoltre, se il Leader del gruppo ha come risultato "Un atto orrendo" sul suo Diario di Campagna, prendi la carta Attacco Speciale **Murder** dal mazzo Avventura e posizionala sul Percorso Iniziativa nella posizione indicata (in corrispondenza della sua Runa).
  - Allo stesso modo, se il Leader del gruppo ha come risultato "Maledizione del Guardiano" sul suo Diario di Campagna, prendi la carta Attacco Speciale **Guardian's Duty** dal mazzo Avventura e posizionala sul Percorso Iniziativa nella posizione indicata (in corrispondenza della sua Runa).

**Importante:** Queste due carte non vengono rimescolate nel mazzo Attacco del Comandante a causa dell'abilità **MAELSTROM** degli Eroi caduti.

Infine, se il Leader del gruppo ha come risultato "Congedo gentile" nel suo Diario di Campagna, leggi "Evento speciale - In men che non si dica" a pagina 78. Altrimenti, se il Leader del gruppo non ce l'ha, devi leggere la risoluzione qui sotto:

*"Mi dispiace, amico mio...". Tharmagar sussurra a se stesso. Non riesce a distogliere lo sguardo dalla figura distrutta che un tempo era stata la sua compagna, versando lacrime come non ne hai mai viste. "...ti ho deluso". Poi, rivolgendosi a te, lo studioso pronuncia le parole che gli straziano il cuore e ti affida il terribile compito di uccidere colui che un tempo era chiamato l'Eroe di Daren...*

Capovolgi la carta Compagno di **Tharmagar** e usa il lato **LEALE**. Riprendi l'avventura. Quando l'Eroe caduto è stato sconfitto, leggi "Fine dell'avventura - Una triste partenza" a pagina 78.



## EVENTO SPECIALE - NEL MOMENTO GIUSTO

Tuttavia, laddove la maggior parte delle persone vedrebbe solo un mostro, Tharmagar nota il più sottile residuo di umanità nello sguardo della figura.

Il suo ex compagno non è del tutto perso, non ancora. Il guardiano ha fatto il suo lavoro molto bene! "Amico mio, ti prego! Devi credermi!" lo studioso si rivolge a te. Porta con sé un entusiasmo mai visto in Nera in questi giorni. "La trasformazione non è ancora completa; non del tutto. L'Eroe sta ancora lottando!" sostiene, ma la tua diffidenza è palese.

"La fonte del male è quel gioiello oscuro, il filatterio. Se riesci a prenderlo e a distruggerlo, forse possono ancora essere salvati!" esorta lo studioso, sostenendo lo spirito redentore che risiede in te. E non puoi negarlo: riesce a essere piuttosto persuasivo.

Salvare qualcuno dal tragico destino di diventare una Creatura dell'Oscurità farebbe certamente bene al morale dei Dareniani. Tuttavia, se Tharmagar si sbaglia o se non sei abbastanza forte, ti suiciderai...

È il momento di fare l'eroe?

**Devi compiere una scelta: Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo ha il potere di scegliere quale scelta verrà presa.**

#191 - Lotta con l'Eroe di Daren per il filatterio

#192 - Combatti l'Eroe di Daren senza rischiare troppo



## FINE DELL'AVVENTURA - UNA TRISTE PARTENZA

Con i tuoi ultimi sforzi, superi le avversità e riesci a sconfiggere la potente creatura corrotta che l'Eroe di Daren è diventato.

Un'impresa davvero incredibile.

Approfitando della fatica del tuo avversario, corri verso il gioiello che era rotolato nella cripta durante la lotta e senza esitare lo schiacci sotto il piede.

Come se fosse fatta di zucchero, la gemma si sbriciola in piccoli pezzi e polvere, rilasciando un fumo scuro che copre rapidamente l'intera sala. Nello stesso istante in cui il filatterio si rompe, anche il controllo che esso esercitava sull'ex Eroe di Daren sembra essersi spezzato con esso.

Sudando come se fosse colpita dalla febbre, la goffa creatura si sdraia a terra e il suo corpo torna lentamente alla normalità sotto l'abbraccio di Tharmagar.

Ma non è tutto...

"No, no, no! Non può essere!" la voce roca e cadaverica del Re Non Morto riecheggia mentre la sua sagoma prende forma nel vento nero che fuoriesce dal gioiello rotto.

La vera battaglia è appena iniziata...

**Rimuovi i mazzi di rune presenti sulla scheda e posizionali sul Percorso Iniziativa. L'avventura termina qui. Leggi "Dopo l'avventura - Arriva Sua Maestà" a pagina 79.**



## FINE DELL'AVVENTURA - GUAI DOPPIO

Rapidamente, Tharmagar si precipita in aiuto del suo ex compagno. La goffa creatura giace a terra, sudando come se fosse colpita dalla febbre, ma una cattiva febbre. Una febbre che sembra in grado di espellere tutta l'Oscurità, facendo sì che il suo corpo torni lentamente alla normalità sotto l'abbraccio dello studioso.

"Che cosa ho fatto?" L'Eroe di Daren sembra stia recuperando la propria coscienza. "Tharmagar... Sei tu? Sta succedendo davvero?" l'Eroe si sforza di capire che è libero dalla morsa del nemico.

"No, no, no! Non può essere!" La voce roca e cadaverica del Re Non Morto riecheggia mentre la sua sagoma prende forma nel vento nero che si sprigiona dal gioiello rotto, facendoti immaginare che la vera scheda sia appena iniziata.

E sai che avrai bisogno di tutto l'aiuto possibile...

"Puoi contare su di me, amico!", risponde l'Eroe, afferrando la tua mano per rialzarsi. "Non so cosa hai fatto, ma ti sono grato e sono con te. Non è la prima volta che incontro questo cattivo, ma sarà sicuramente l'ultima... Puoi contarci!"

**L'avventura termina qui. Leggi "Dopo l'avventura - Arriva Sua Maestà" a pagina 79.**



## DOPO L'AVVENTURA, ECCO CHE ARRIVA SUA MAESTÀ

Ed eccolo lì: Il famigerato cattivo di cui si dice che nessuno che lo affronti sopravvive per raccontarlo.

Partecipando a questa scheda negli ultimi tre mesi, hai imparato ad avere paura di lui, sperando che il giorno in cui lo avresti affrontato in scheda non sarebbe mai arrivato.

Ma è arrivato.

Il nemico imbattibile è lì, proprio di fronte a te.

Ed è incazzato...

Tuttavia, anche se il volto smunto del cattivo nasconde la maggior parte dei suoi sentimenti, dal modo in cui i suoi occhi quasi sporgono dalle orbite, sai che lo hai colpito duramente e dove fa più male.

"Pensi di aver ottenuto qualcosa qui, vero? Ma non importa!", tuona la creatura, con un rammarico mascherato nelle sue parole. "Hai solo accelerato la tua morte e quando avrò finito con te costruirò di nuovo il mio cuore, scolpendolo nel tuo sangue e nelle tue ossa! Questo non è che un piccolo contrattempo!".

Può un gioiello essere così importante? Non hai ancora capito bene cosa sta succedendo, ma puoi vedere che lo studioso non è affatto sorpreso. Per le Stelle, sembra addirittura che sapesse che il grande cattivo sarebbe apparso dal nulla come ha fatto lui! E la cosa peggiore è che il vecchio non è impressionato, tanto meno spaventato.

"Non ascoltarlo!" Tharmagar si interrompe e per un attimo giuri che stia lottando per trattenere le lacrime. "Sta bluffando! Il filatterio è scomparso per sempre e ora, se questa carcassa putrida viene distrutta, il Re Non Morto muore con lui! Proprio come qualsiasi altra creatura dell'Oscurezza... Proprio come ognuno di noi... Ha paura di te!"

Alla fine, lo studioso riesce a provocare la creatura scheletrica.

Agitando il braccio, il Re Non Morto scatena un torrente oscuro contro Tharmagar, non lasciandogli alcuna possibilità di difendersi. Scaraventato brutalmente contro il muro, l'anziano viene steso ancor prima di toccare di nuovo il suolo. Una spietata dimostrazione di potere e malvagità.

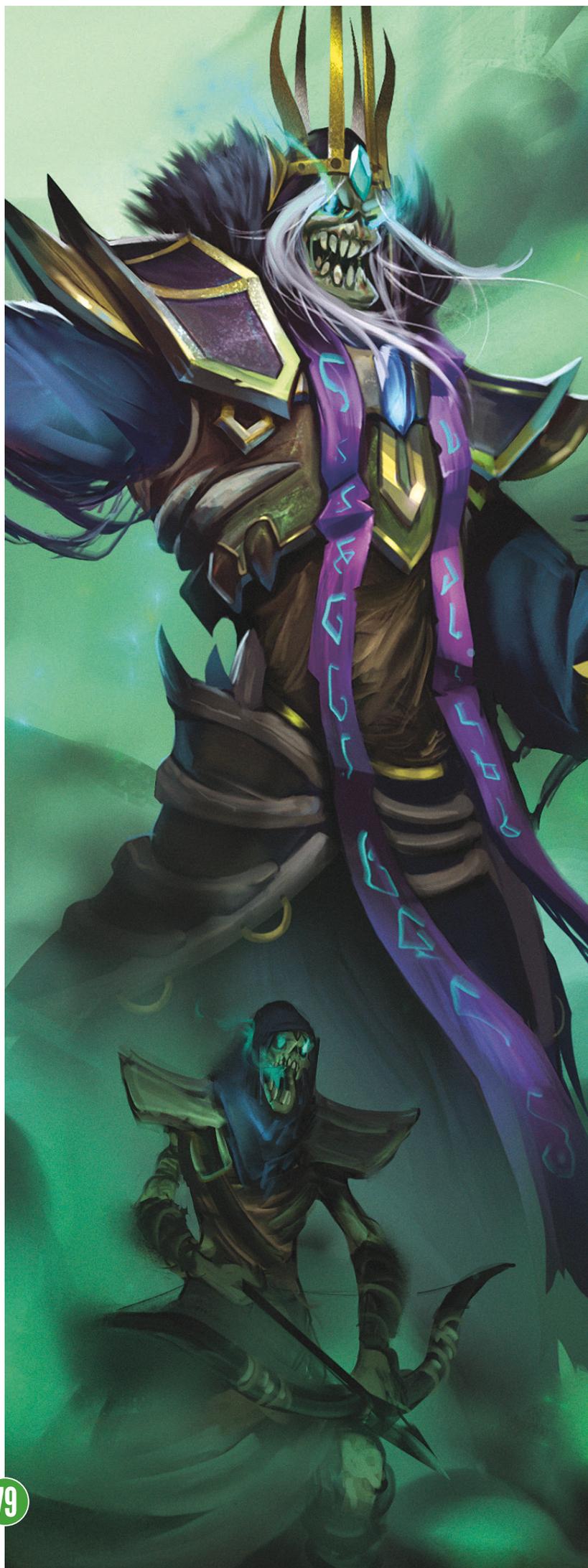
Ma non è sufficiente a dissuaderti dall'affrontarlo. Al contrario, ti senti più che mai determinato a dimostrare ai soldati che le storie su questo cattivo erano esagerate, che poteva davvero essere sconfitto.

O almeno così preferisci sentirti. Dopo tutto, il destino di Daren è nelle tue mani...

**Rimuovi i componenti di Tharmagar dalla scheda e considera risolta la sua Meccanica Speciale. Non è stato sconfitto, ma da questo momento in poi non seguirà più nessun Eroe.**

### RICOMPENSE:

Rivela tutte le carte del mazzo dell'Equipaggiamento del Livello 03. Ogni giocatore sceglie una carta Equipaggiamento.



## CAPITOLO 18: Il gioco finale

Quindi, l'ultima tappa del tuo viaggio è arrivata.

La grande figura scheletrica è lì, fluttuante sopra il sarcofago di sua madre dove il suo filatterio è rimasto nascosto, e presumibilmente intoccabile, negli ultimi vent'anni. Tuttavia, una volta scoperto e distrutto, il cosiddetto padrone dei non morti veniva richiamato nel suo letto come un bambino che si comporta male.

L'oscurità vortica tutt'intorno, sovrastando la muratura della cripta reale come se volesse spaventarti, ma tu non hai più paura del buio. Allo stesso modo in cui un vaso rotto non sarà più lo stesso dopo essere stato ricostruito, un mito superato non susciterà alcuno stupore.

E il Re Non Morto lo sa.

Ma non si arrenderà tanto facilmente...

"Tutto questo... Anche se dovessi vincere, tutto questo non sarà servito a nulla! Perché anche un re risponde a un imperatore... Voi mortali pensate davvero che questa sia la fine? Oh, non essere sciocco, siamo solo all'inizio!" dice ancora. Eloquentemente. Mostrando forza anche quando la debolezza era evidente. Tuttavia, sei stufo di questa situazione.

È ora di mettere in silenzio questa voce cadaverica...



### REGOLA DI GENERAZIONE DELL'OSCURITÀ - NIENTE OSCURITÀ:

Non c'è nessuna carta Runa in questa Avventura. Le carte Attacco del **Re Non Morto** ti indicheranno quando le tessere Oscurità si formeranno. In questo caso, le tessere Oscurità seguiranno il comportamento standard descritto di seguito.

### COMPORAMENTO 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 ALLA MALEDIZIONE DELL'AZIONE DI RICHIAMO - DOPPIA:

Ogni volta che un Eroe compie un'Azione di Richiamo (*volontariamente o meno*), riceve 2 Cubi 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 tenere; 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.

### MECCANICA SPECIALE - SEGNI DI OSCURITÀ

Prima di iniziare questa Avventura, devi prendere 6 Rune di ogni colore dal sacchetto (per un totale di 30 Rune). Metti due di ogni colore sul Percorso Iniziativa e lascia le altre 20 a lato, vicino alla scheda. Durante l'Avventura, ogni volta che formerai un "mazzo di rune", devi prendere 1 runa di ogni colore da quelle che sono state preparate per crearlo.

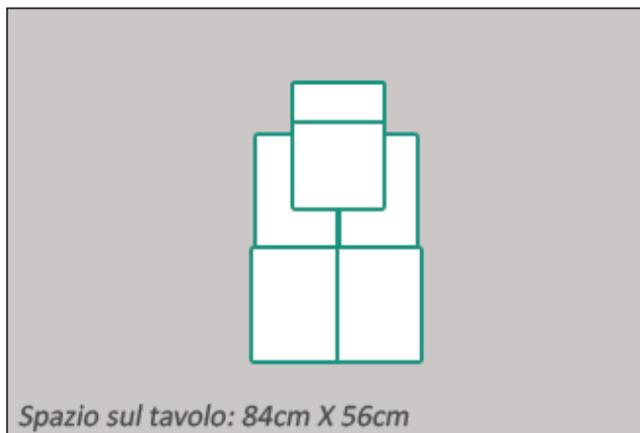
### MECCANICA SPECIALE - CONTROLLO DELL'AREA

Combattendo per il controllo dei percorsi cruciali, gli Eroi possono recuperare le cripte e guadagnare tempo. Per farlo, devono essere adiacenti a un mazzo di Rune e spendere 1 CA. Se lo fa, prende un numero di Rune a loro scelta dal mazzo pari a 6 meno il numero di Eroi, poi rimette nel sacchetto e guadagnano FOCUS 1. Un Eroe può utilizzare questa Azione più di una volta per turno. Questa azione conta come Azione Cubo e non può essere eseguita se c'è almeno un Mostro adiacente a quel mazzo di Rune.

## DUNGEON TRAY - 2



## VASSOIO DUNGEON - 3



-  1 Re Non Morto
-  Y Minion Scheletro Arciere (uno per giocatore)
-  4 Token evento

Lo scontro finale contro il **Re Non Morto** è iniziato. È necessario prepararsi per adattare l'esito della narrazione e le meccaniche di gioco. Pertanto, segui attentamente le istruzioni: se esegui correttamente le istruzioni, sono molto semplici da seguire. Inizia con i preparativi standard:

- Posiziona la **scheda del Re Non Morto** a faccia in su e imposta la sua Salute iniziale in base al numero di giocatori presenti in questa Avventura (*il Re Non Morto ha 60 Salute per giocatore, o solo 60 se stai giocando da solo*).
- Posiziona le carte Attacco del **Re Morto Vivente**, con il lato dell'Incontro finale rivolto verso l'alto, sul Percorso Iniziativa nelle posizioni indicate (*in corrispondenza delle loro Rune*).
- Costruisci la configurazione come mostrato. Tutti i giocatori devono posizionare i loro Eroi in una delle posizioni di partenza a loro scelta. Lascia il mazzo di rune per dopo, ci saranno istruzioni speciali per loro.
- Evoca X **Scheletri Arcieri - Lacchè** sugli spazi indicati dalla configurazione, dove X è il numero di Eroi in questa avventura. In ogni caso, ogni volta che vengono evocati durante l'incontro, non possono essere più di quattro.
- Rimuovi tutti i Cubi Trauma che gli Eroi hanno in mano e aggiungi 10 Salute al **Re Non Morto** per ogni cubo rimosso in questo modo.
- Rimuovi tutti i Cubi Maledizione in possesso degli Eroi e aggiungi 5 Salute al **Re Non Morto** per ogni cubo rimosso in questo modo.
- Il Leader del gruppo deve annotare la Salute iniziale del **Re Non Morto** sul suo Diario di Campagna. Se devi ricominciare questa Avventura, usa questo valore come Salute iniziale del **Re Non Morto** e salta i tre passaggi precedenti. Tratta gli Eroi e le Rune come se fossi appena tornato dalla Fase di Accampamento.

Dopo aver completato questi preparativi standard, è il momento di fare questi preparativi aggiuntivi, aggiungendo elementi che potresti aver acquisito durante la Campagna e che peseranno in questa scheda finale:

- Se il Leader del gruppo ottiene come risultato **"Spezza Reliquie"** nel suo Diario di Campagna, il **Re Non Morto** perde 15 Salute per giocatore.
- Se il Leader del gruppo ottiene come risultato **"Inseparabili riuniti"** sul suo Diario di Campagna, il **Re Non Morto** perde 15 Salute per giocatore.
- Se il Leader del gruppo ottiene come risultato **"Duo dinamico"** nel suo Diario di campagna, leggere la **"Preparazione speciale - Passaggio della mazza"**. Quindi, risolvi i suoi effetti e torna a questo elenco.

Dopo aver completato questi passaggi, puoi passare alla preparazione finale, che ti porterà all'Innesco di inizio gioco e fine gioco:

- Dopo aver fatto tutti questi preparativi, puoi iniziare lo scontro con il **Re Non Morto**. Quando viene sconfitto, leggi **"Fine dell'avventura - La morte della morte"**.



## PREPARAZIONE SPECIALE - PASSAGGIO DEL TESTIMONE

*Stufo della spavalderia della figura scheletrica, fai un passo avanti pronto a saltargli addosso, quando all'improvviso senti uno strattone sulla spalla e il tuo cuore si blocca per un istante. Come hai fatto a farti cogliere di sorpresa così presto? Ti chiedi.*

*"Aspetta, amico mio!" Con tuo grande sollievo, si tratta di un volto cordiale: la persona che hai salvato dal suo destino. Il cosiddetto "Eroe di Daren".*

*"Tharmagar è ferito, ma vivo! So di non avere il diritto di chiederti nulla. Ma ti prego, aiutami a salvarlo. Non posso farcela da solo, ma possiamo farcela insieme!"*

*Hai il coraggio di rischiare di perdere la battaglia finale in cambio di una sola vita? Ti interroghi, immerso in un dilemma momentaneo. D'altra parte, se tu fossi la persona ferita a terra, cosa farebbero al tuo posto? Essere un eroe non significa fare ciò che è più facile, ma ciò che è giusto.*

*Annuendo, rafforzi la tua determinazione: è arrivato il momento di guadagnarti un titolo di prestigio...*

Il Leader del gruppo prende la carta Compagno **Hero of Daren** che ha lo stesso nome dell'Eroe annotato dopo il risultato **"Eroe Corrotto -"** Sul proprio Diario di Campagna, o la carta Compagno **A Hero Reborn** se non è in grado di farlo. Il Leader del gruppo deve anche prendere una pedina PNG per rappresentare quel Compagno sulla scheda (*o utilizzare la sua miniatura, se disponibile*). Iniziano l'Avventura in una casella a scelta del Leader del gruppo che sia adiacente a loro (*l'Avventura non terminerà con un fallimento se l'Eroe di Daren viene sconfitto*).

Una volta terminati questi preparativi speciali, potrai tornare all'elenco principale e continuare a prepararti per la battaglia finale contro il **Re Non Morto**.



## FINE DELL'AVVENTURA - LA MORTE DELLA MORTE

*Sapevi che questa battaglia non sarebbe stata facile, se non addirittura possibile. Tuttavia, con il futuro di migliaia di vite nelle tue mani, sei all'altezza della sfida e dai tutto te stesso al compito.*

*La figura scheletrica impiega molto tempo per diventare veramente dolente. Tuttavia, proprio come i draghi con le loro dimensioni impressionanti hanno le loro debolezze, anche il signore dei non morti deve avere i suoi limiti.*

*Nello scambio che costituisce un combattimento, nel colpire senza essere colpiti, nel superare il limite che l'altro può sopportare prima che superi il tuo, ci sono colpi che devi scegliere di ricevere e altri che devi evitare a tutti i costi.*

*Noi, fragili mortali, impariamo questa lezione molto presto nella nostra vita, mentre il Re Non Morto non ne ha mai avuto bisogno dopo essere diventato una Creatura dell'Oscurezza.*

*Essendo in grado di rigenerare il suo corpo come se indossasse un vestito, non si è mai preoccupato di evitare le ferite. Al contrario, è sempre stato il suo vantaggio. Ma il fatto di non poter essere distrutto dalla morte del suo corpo e di non poter provare dolore non gli aveva mai insegnato a stare attento.*

*Questa volta impara, ma alcune lezioni arrivano troppo tardi...*

L'avventura termina qui. Puoi passare alla Fase di Accampamento e leggere **"Dopo l'Avventura - l'Eroe di Daren"** a pagina 83.



## DOPO L'AVVENTURA - L'EROE DI DAREN

*Quando tutto questo è iniziato, non avevi idea di cosa fosse l'Oscurità o di quali scopi nefasti avessero il Re Non Morto. Che razza di creatura vorrebbe annientare tutto ciò che è vivo, proprio così? Questo può essere considerato un obiettivo?*

*Il tuo viaggio ti ha portato a scoprire che il signore della morte ha usato un potere molto antico per diventare ciò che era: il maestro supremo della negromanzia. Un potere così influente che alla fine nessuno poté dire dove finiva la coscienza dell'uomo e iniziava quella del mostro; nacque il servo obbediente di questo impulso omicida a creare un esercito e a eliminare ogni forma di vita da Drunagor.*

*Quando meno te lo aspettavi, ti sei trovato coinvolto in questa guerra e nel destino dei regni di Daren e del loro popolo. Cercando di invertire la tendenza per il loro bene, hai combattuto molte battaglie nei campi più disparati per arrivare dove sei, anche se il tuo compito sembrava impossibile. Questa guerra non poteva essere vinta.*

*Tuttavia, affinché i vivi avessero la possibilità di difendersi, una cosa era certa: la testa del serpente doveva essere tagliata. Un problema enorme quando nessuno sapeva come danneggiare il serpente. Considerando queste probabilità, non c'è nessuno che scommetta sul successo dei difensori di Daren.*

*Tuttavia, è accaduto l'improbabile...*

*Contro ogni previsione, arrivi al momento finale in cui la maestosa figura del Re Non Morto giace a terra, sconfitta, distrutta e senza speranza.*

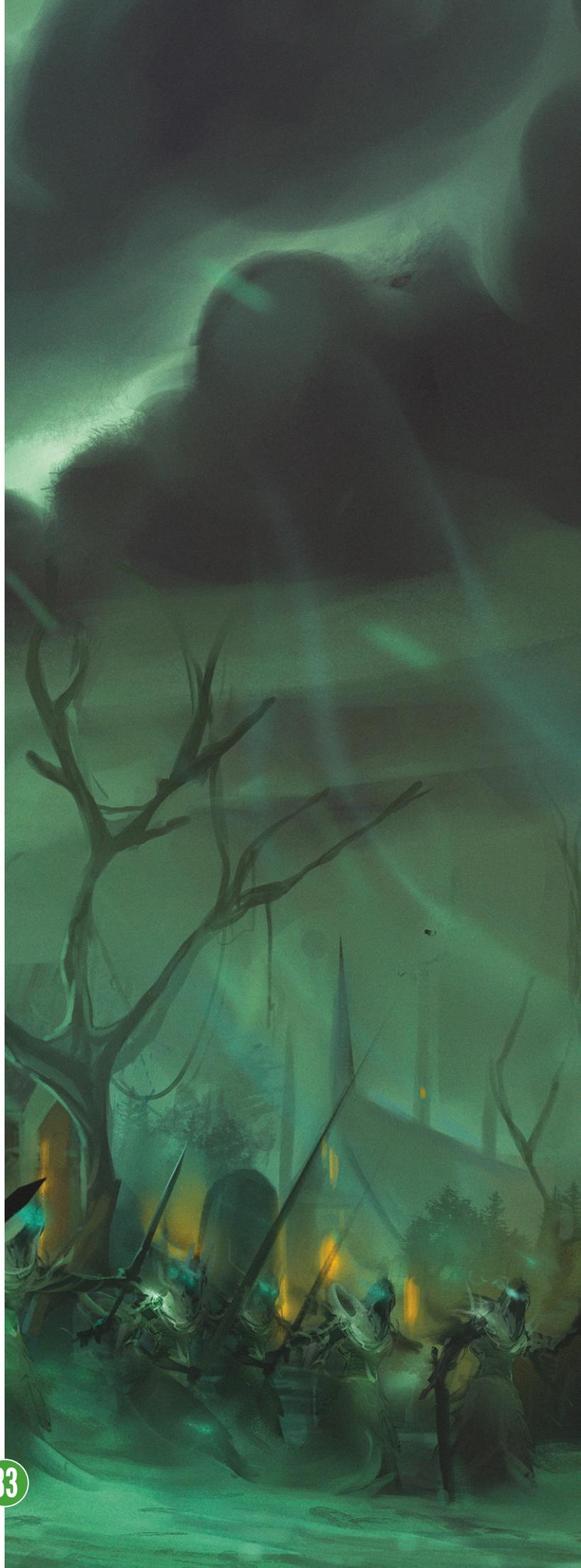
*Con le braccia scheletriche alzate come se implorasse la sua vita, la creatura che un tempo faceva paura a un intero continente ora teme il suo stesso destino, chiedendo a gran voce una pietà che sa di non meritare e che non otterrà mai.*

*No. Secondo te, grida per porre fine alle sue sofferenze... E tu lo fai volentieri, sferrando il colpo di grazia che toglie mezza vita e ne salva decine di migliaia!*

*Urlando per l'ultima volta, la figura che crolla emette un ruggito che fa tremare le pareti e agitare l'Oscurità come se fossero in fiamme. Si può giurare di sentire anche il miasma di catrame che urla mentre si asciuga lentamente e appassisce come le viti di rovo che arrostiscono sotto il sole, in attesa che il vento le porti via come polvere frantumata.*

*La vittoria nell'Assedio di Nera pose fine alla guerra contro il Re Non Morto, scongiurando la cosiddetta "Age of Darkness", che quella Creatura dell'Oscurità pensava sarebbe durata per sempre.*

*Con o senza titolo, sei comunque l'Eroe di Daren...*



# Interazioni dell'avventura

- **#01: Parla con la ragazza**

*Vedendo che la ragazza è terrorizzata, ti inginocchi accanto a lei e la saluti, chiedendole come sta. La donna più anziana tira la ragazza ancora più vicino a sé, come per proteggerla. "Starà bene; vai via! Lì, nel camino, ci sono i gioielli della nostra famiglia... Prendili per il tuo servizio e lasciaci in pace!" ti urla, continuando a puntare il coltello nella tua direzione.*

**Devi compiere una scelta: Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo ha il potere di scegliere quale scelta verrà presa.**

**#04 - Raccogli i gioielli e vattene**

**#05 - Insisti per parlare con la ragazza**

----

- **#02: Cerca di calmare la signora**

*Rendendoti conto che la donna anziana è troppo spaventata per pensare razionalmente, alzi le braccia e le chiedi di calmarsi. "Non ti avvicinare! Gli uomini del Conte ci avranno anche abbandonato, ma io respiro e combatto ancora come la fedele suddita di Elan, quale io sono! Non prenderai nessuno della mia famiglia!", minaccia disperata mentre fende l'aria con l'arma che impugna. "Stai indietro o ti farò del male!".*

**Devi compiere una scelta: Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo ha il potere di scegliere quale scelta verrà presa.**

**#03 - Allontanati e lasciali soli**

**#06 - Insisti nel tentativo di calmare la signora**

----

- **#03: Allontanati e lasciali in pace**

*Tenendo la sua arma puntata verso di te, la donna anziana conduce con cautela la ragazza fuori dalla casetta.*

*Cercando di non creare problemi, tieni le braccia alte e cammini lentamente dietro di loro, trattenendoti nella speranza di evitare una tragedia. La bambina ti guarda un'ultima volta e ti rivolge un timido sorriso di gratitudine mentre se ne va, e questo ti basta per pensare di aver ottenuto qualcosa in quella giornata.*

Il Leader del gruppo scrive l'Aura **"Dono della Gratitudine"** sul suo Diario di Campagna. Finché l'avrà (*le Aure vengono rimosse quando si riceve un Cubo Trauma o un'altra Aura*), gli EVITABILI guadagneranno un bonus di +1.

Poi, leggi **"Fine dell'avventura - La cosa giusta"** a pagina 10.

----

- **#04: Raccogli i gioielli e vattene**

*Cercando di non creare problemi, assecondi la richiesta della donna anziana e ti avvicini al camino, dove trovi una modesta collana con una pietra preziosa, nascosta all'interno del camino. Senza dire un'altra parola, te ne vai, trattenendoti, nella speranza di evitare una tragedia.*

Prendi la carta **Family Locket** dal mazzo Avventura. Poi, leggi **"Fine dell'avventura - La cosa giusta"** a pagina 10.

----

- **#05: Insisti per parlare con la ragazza**

*Rendendoti conto che lo zelo della donna anziana deriva dalla disperazione, la ignori e insisti per parlare con la ragazza. Indignata, la donna anziana mette in atto la sua minaccia e in un impeto di furia ti pugnala, costringendoti a indietreggiare! La donna trascina la ragazza fuori dalla casetta in tutta fretta e tutto ciò che rimane del tuo incontro è una profonda ferita alla spalla e un orsacchiotto che si è perso durante la fuga del suo proprietario.*

Prendi la carta **Teddy Bear** dal mazzo Avventura. Poi, leggi **"Fine dell'avventura - La cosa giusta"** a pagina 10.

----

- **#06: Insisti per cercare di calmare la signora**

*Rendendoti conto che lo zelo della donna anziana deriva dalla disperazione, ignora la sua minaccia e chiedile di calmarsi, usando un tono sereno.*

**Effettui una sfida di abilità di Saggezza (blu) a difficoltà 13. Ogni cubo di Saggezza che possiedi ti dà un bonus di +2 al tiro. Se segui il **Sentiero della Devozione** o il **Sentiero della Natura**, questa sfida ha successo senza bisogno di tirare.**

**FALLIMENTO:** *Con tua grande sorpresa, però, la donna anziana mette in atto la sua minaccia e in un impeto di furia ti pugnala, costringendoti a indietreggiare! Tira fuori la ragazza dalla casetta in fretta e furia e tutto ciò che rimane del tuo incontro*

*è una profonda ferita nella spalla e una sensazione agrodolce nel petto.*

Il Leader del gruppo scrive l'Aura "**Disdained**" sul suo Diario di Campagna. Finché l'avrà (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che effettuerà un'Azione di Richiamo subirà un FATICA 1 dopo averla risolta. Poi, leggi "**Fine dell'avventura - La cosa giusta**" a pagina 10.

**SUCCESSO:** *Disarmata dal tuo tono, la donna anziana posa il coltello e lascia che le lacrime le scorrano sulle guance. "Questi ultimi giorni... non hanno avuto alcun senso! Alcune persone sono state portate via, altre sono riapparse indossando abiti strani e parlando a vanvera... A parte i mostri... I mostri sono gli altri!". La donna farfuglia parole quasi incoerenti mentre tira la bambina più vicino a sé. "Ho dei parenti a Umbral e andrò lì con i miei vicini. Alcuni pensano che sia meglio andare a Blackriver perché è più vicino, ma non so... Non riconosco più la terra in cui sono nata...". Dopo aver pronunciato le sue ultime parole, se ne va. Nonostante il freddo addio, percepisci la loro gratitudine e questo ti basta per pensare di aver ottenuto qualcosa in quella giornata.*

Il Leader del gruppo scrive l'Aura "**Boon of Empathy**" sul suo Diario di Campagna. Finché ce l'ha (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), come Azione Minore può prendere un Cubo Trauma da un Eroe adiacente e posizionarlo sulla sua scheda. Ricevere un Cubo Trauma in questo modo non pone fine agli effetti di questa dote. Poi, leggi "**Fine dell'avventura - La cosa giusta**" a pagina 10.

----

- **#07: Esamina l'acqua corrente**

*Essendo stata costruita su un pendio dove una sorgente finisce nel fiume Black, l'acqua cristallina è abbondante in questo luogo. Anche se il suo aspetto non cattura subito la tua attenzione, quando ne assaggi un sorso sentirai un brivido lungo la schiena accompagnato da una sensazione rinfrescante.*

Annota lo stato di "**Fonte Benedetta**" sul tuo Diario di Campagna. Finché lo possiedi (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo*), non riceverai alcun cubo Maledizione quando effettuerai un'Azione di Richiamo.

----

- **#08: Tira la torcia a fiamma blu**

*Incantato dal bagliore blu della fiamma, stacchi la torcia dal muro e ci passi attraverso la mano. Con tua sorpresa, la fiamma non brucia, ma emette calore, il che ti sembra una magia. Pensando che possa essere utile in seguito, lo porti con te.*

Prendi la carta **Blue Flame Torch** dal mazzo Avventura.

----

- **#09: Tira la torcia a fiamma gialla**

*È una torcia, come tutte le altre, e il profumo dell'olio è ancora forte, segno che non deve essere stata spenta molto tempo fa. Incantato dal bagliore della fiamma, rimuovi la torcia dal muro. Pensando che possa essere utile in seguito, lo porti con te.*

Prendi la carta **Good-Quality Torch** dal mazzo Avventura.

----

- **#10: Estrai le gemme**

*Colpito dalla loro bellezza, estrai i tuoi strumenti da ladro e cerchi di rimuovere gli occhi scintillanti dalla statua. Tuttavia, presto ti renderai conto che il compito non sarà così facile...*

Effettua una sfida di Destrezza (rossa) a difficoltà 13. Ogni cubo a distanza che possiedi ti dà un bonus di +2 al tuo tiro. Se segui il **Sentiero dell'Astuzia**, questa sfida si considera riuscita senza bisogno di tirare.

**FALLIMENTO:** *Gli strumenti graffiano qua e là, ma fanno il loro lavoro e le gemme spuntano dagli occhi della statua. Tuttavia, non appena le tieni in mano, si riscaldano rapidamente come la ghisa e ti penti subito di averle tirate fuori...*

Guadagni FOCUS 2 e subisci BRUCIARE 4 e ABBATTERE.

**SUCCESSO:** *Con l'abilità di un esperto scassinatore, fai leva sulle gemme e le fai uscire dagli occhi della statua. Con grande sorpresa, un sibilo irritante si sprigiona da loro mentre iniziano a scaldarsi come braci. Poi, come se fossero delle falene, iniziano a orbitare intorno alle tue mani, aggiungendo un potente incanto ai tuoi movimenti.*

Annota lo stato di "**Rubino di fuoco**" sul tuo registro di campagna. Finché lo possiedi (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Accampamento*), i tuoi Attacchi con Incantesimi guadagnano BRUCIARE 2 e i tuoi Attacchi con Armi guadagnano "Ogni volta che tiri 16+": Questo attacco guadagna BRUCIARE 2".

----

- **#11: Esamina la pergamena**

*Estrai la pergamena stranamente ben conservata dalla bocca della statua e la esamini, cercando di capire le confuse rune scritte con il sangue.*

Effettui una sfida di abilità di Saggezza (blu) a difficoltà 11. Ogni cubo di Saggezza che possiedi ti dà un bonus di +2 al tiro. Se segui il **Sentiero dei Mistici**, questa sfida si considera riuscita senza bisogno di tirare.

**FALLIMENTO:** *Ti sforzi, ma i simboli ti sembrano tutti confusi. Balbettando, farfugli alcuni incantesimi che pensavi di aver svelato e ti ecciti quando ti accorgi che le rune scintillano in risonanza con le tue parole. Tuttavia, scoprirai presto che non era un buon segno...*

Guadagni FOCUS 2 e annoti l'Aura "Spellshock" sul tuo Diario di Campagna. Finché l'avrai (le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura), ogni volta che subisci una Reazione, soffrirai di FATICA 1.

**SUCCESSO:** Anche se le rune sono state scritte da un profano, sei in grado di svelare gli incantesimi contenuti nel linguaggio arcano. È una runa di protezione e, recitando il verso giusto, la disattivi.

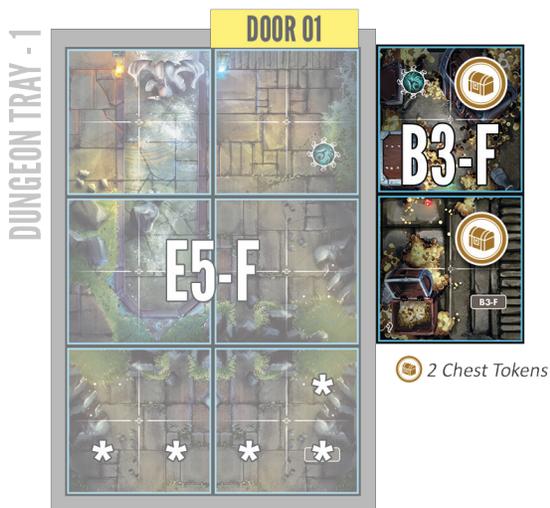
Scrivi la "Barriera infranta": Stato "Tuono" sul tuo Diario di Campagna, poi pesca carte dal mazzo dei Forzieri finché non peschi una carta con il sottotipo Pergamena. Tieni questa carta e rimescola tutte le altre carte pescate in questo modo nel mazzo.

----

- #12: Tira la maniglia

Incuriosito, tiri la maniglia con un certo sforzo seguito da un piccolo sforzo. Il rumore di carrucole e catene che si trascinano all'interno delle mura in rovina riecheggia intorno a te e un attimo dopo un passaggio si apre nella muratura vicina, portando alla luce un deposito di bottino.

Aggiungi la seguente configurazione:



----

- #13: Raccogli l'ascia

Sicuro che poche cose sono più affidabili di un buon acciaio pesante, prendi l'ascia e azzardi qualche colpo per testarne l'equilibrio. Sicuramente quest'arma formidabile ti aiuterà a sconfiggere i malfattori.

Prendi la carta **Bloody Axe** dal mazzo Avventura.

----

- #14: Raccogli lo scudo

Sicuro che poche cose siano migliori di avere una barriera tra te e il tuo nemico, togli lo scudo dalla parete e prova il suo equilibrio. Sicuramente questo formidabile pezzo d'acciaio ti aiuterà a proteggerti.

Prendi la carta **Kite Shield** dal mazzo Avventura.

----

- #15: Raccogli la balestra

Sicuro che non c'è arma migliore di quella che ti permette di colpire il tuo nemico senza essere colpito a tua volta, prendi la balestra ed esaminila la sua mira. Sicuramente quest'arma formidabile ti aiuterà a sconfiggere i malfattori.

Prendi la carta **Enchanted Crossbow** dal mazzo Avventura.

----

- #16: Cerca nel cassetto aperto

Incuriosito, apri il cassetto e frughi. Vecchi utensili come tazze, posate e barattoli condividono lo spazio con dei diari. Sfogliandoli rapidamente, scopri che si trattava di registri contenenti informazioni giornaliere di molto tempo fa sulla fortezza. Tuttavia, quando sollevi l'ultimo di essi, scopri una runa arcaica di protezione incisa nel legno. Scritto con scarabocchi così semplici, spegnerlo non è nemmeno tanto difficile per te.

Scrivi la "Barriera infranta": Stato "Inferno" sul tuo Diario di Campagna, poi pesca carte dal mazzo dei Forzieri finché non peschi una carta con il sottotipo Pozione. Tieni questa carta e rimescola tutte le altre carte pescate in questo modo nel mazzo.

----

- #17: Raccogli la lama di luce

Sicuro che non c'è niente di più versatile e affidabile di una buona lama robusta, prendi la spada corta e azzardi qualche colpo per testarne l'equilibrio. Sicuramente quest'arma formidabile ti aiuterà a sconfiggere i malfattori.

Prendi la carta **Deft Stiletto** dal mazzo Avventura.

----

- #18: Cerca nel cassetto chiuso a chiave

Curioso di sapere cosa potrebbe nascondersi in un cassetto chiuso a chiave, esaminila la serratura e valuta le opzioni con il tuo kit da ladro...

Effettua una sfida di Destrezza (rossa) a difficoltà 13. Ogni cubo a distanza che possiedi ti dà un bonus di +2 al tuo tiro. Se segui il **Sentiero dell'Astuzia**, questa sfida si considera riuscita senza bisogno di tirare.

**FALLIMENTO:** *Ti concentri sul tuo compito e tiri fuori la lingua dall'angolo della bocca. Tuttavia, la serratura è arrugginita e i meccanismi non rispondono ai tuoi movimenti. Preferendo non rovinare il tuo kit di attrezzi, lo metti da parte e accetti la sconfitta.*

**Guadagni FOCUS 2.**

**SUCCESSO:** *Anche se la serratura arrugginita non ha aiutato il tuo lavoro, sei troppo abile perché possa resistere. Con qualche mossa qua e là, senti il "clic" della serratura, segno che hai vinto tu, e ti lasci scappare un piccolo sorriso. Una bellissima gemma opaca che sembra contenere il bagliore di una stella nel suo cuore riposa da sola al suo interno.*

Prendi la carta **Cosmic Gemstone #001** dal mazzo Avventura.

----

- **#19: Saccheggia il piccolo scrigno**

*Sapendo che il sacerdote non avrà più bisogno del piccolo scrigno, allunghi la mano per prenderlo...*

Se un Eroe ha lo stato "**Riposa in pace**" sul suo Registro di Campagna, leggi la risoluzione qui sotto. Altrimenti, se nessun Eroe ha questo stato, procedi all'Interazione #24 e risolvilta immediatamente.

*Estrai il piccolo scrigno dalle mani del sacerdote e, con tua grande delusione, all'interno non c'è altro che alcune piastre di ferro, sei per l'esattezza, che se assemblate formerebbero un cubo. Pensando che non servano a nulla, rimetti il forziere al suo posto e ti concentri sul tuo compito principale.*

Annota lo stato di "**Svelamento del mistero**" sul tuo Diario di campagna. Finché lo possiedi (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo*), ogni volta che un effetto evocherebbe un Lacchè (*i Lacchè sono un tipo specifico di Mostri che non sono Bianchi, Grigi o Neri*), puoi spendere 2 CA per annullare l'effetto di evocazione. Non puoi annullare i Lacchè aggiunti da una configurazione, ma puoi annullare quelli evocati dalle abilità dei tuoi nemici.

----

- **#20: Esamina il sacerdote**

*Incuriosito, esami il sacerdote. Lo squarcio nel ventre è stato certamente fatale, ma il sangue color rosso vivo non corrisponde all'aspetto asciutto del suo corpo. Ciò che ti preoccupa di più è la presenza di un liquido scuro, simile all'olio, che fuoriesce lentamente dalla ferita. Questa stessa sostanza è sempre presente quando ci sono nemici corrotti, in mancanza di una parola migliore.*

Guadagni FOCUS 2 e puoi cancellare un'Aura (se ne hai) presente nel tuo Diario di Campagna.

----

- **#21: Offri una preghiera funebre**

*Rendendoti conto che la morte di questo sacerdote deve essere stata violenta e improvvisa, ti riservi un po' del tuo tempo per offrire alla sua anima, che deve aver perso la strada, un po' di meritato nutrimento. Reciti la breve preghiera che tutti abbiamo imparato nella nostra infanzia, sapendo che è la cosa giusta da fare.*

Ottieni FOCUS 2 e annota lo stato "**Riposa in pace**" (*gli stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campagna*) sul tuo Diario di Campagna.

----

- **#22: Saccheggia la borsa del tesoro**

*Sapendo che il sacerdote non avrà più bisogno di questo sacchetto di monete, allunghi la mano per prenderlo...*

Se un Eroe ha lo stato "**Riposa in pace**" sul suo Registro di Campagna, leggi la risoluzione qui sotto. Altrimenti, se nessun Eroe ha questo stato, procedi all'Interazione #25 e risolvilta immediatamente.

*Estrai il piccolo sacchetto dalle mani del sacerdote e noti che contiene molte monete e gemme. Anche se queste ricchezze hanno poco valore in un momento come questo, i tuoi occhi colgono il bagliore cosmico di una gemma scura e opaca tra i tanti piccoli tesori. Una di quelle che non puoi fare a meno di raccogliere.*

Prendi la carta **Cosmic Gemstone #002** dal mazzo Avventura.

----

- **#23: Esamina l'acqua corrente**

*Qui, come in altri punti della fortezza, la presenza dell'acqua è costante. Tuttavia, il suo aspetto è diverso: è scuro e ha un odore sgradevole. Sospetti subito che al suo interno ci siano resti di magia. Non è nemmeno necessario assaggiare l'acqua per percepire la malattia che la attraversa: basta inalare un po' della nebbia che la circonda per pentirti della tua decisione...*

Guadagni FOCUS 2, subisci VELENO 2 e annoti lo stato "**Fallo**" sul tuo Diario di Campagna. Finché ce l'hai (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo*), ogni volta che effettui un'Azione di Richiamo, subisci VELENO 2.

----

- **#24: Strappa il forziere dal morto**

*Cerchi di strappare il piccolo scrigno dalle mani del sacerdote, ma con tua grande sorpresa e stupore, lui lo aumenta la stretta e urla con una voce cadaverica così forte da fargli uscire gli occhi dalle orbite.. All'improvviso, con una macabra esplosione che getta in aria sangue, ossa e viscere, una mostruosità esce dal corpo, pronta ad attaccarti!*

Guadagni FOCUS 2 e subisci 4 danni. Poi, sostituisci questa pedina Interazione con un **Mostro Grigio: Carne marcia - Esordiente**.

----

- **#25: Strippi la borsa dal morto**

*Cerchi di strappare il piccolo sacchetto dalle mani del sacerdote, ma con tua grande sorpresa e stupore, lui lo stringe e urla con una voce cadaverica così forte da fargli uscire gli occhi dalle orbite. All'improvviso, con una macabra esplosione che getta in aria sangue, ossa e viscere, una mostruosità esce dal corpo, pronta ad attaccarti!*

Guadagni FOCUS 2 e subisci 4 danni. Poi, sostituisci questa pedina Interazione con un **Mostro Grigio: Carne marcia - Esordiente**.

----

- **#26: Cerca di rubare qualcosa dal tavolo**

*Coinvolgendo Alesio in una chiacchierata, cogli l'occasione del suo blaterare e della sua distrazione per tentare di pizzicare uno dei suoi oggetti sul tavolo...*

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. Se segui il **Sentiero dell'Astuzia**, questa sfida si considera riuscita senza bisogno di tirare.

**FALLIMENTO:** *...Una parola tira l'altra e all'improvviso le tue mani afferrano una bellissima collana che, graffiando il tavolo, attira l'attenzione di Alesio su quanto stava accadendo. "Attento, amico mio! Questo articolo è molto prezioso! Non vorrai trascinarlo così vicino al bordo del tavolo...". Con un sorriso imbarazzato, entrambi fate finta di niente.*

Ottieni FOCUS 2 e annota lo stato "**Imbarazzato**" sul tuo Diario di Campagna. Finché lo possiedi (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo*), puoi utilizzare solo cubetti verdi e blu per attivare le tue Abilità che hanno uno Slot AC di quattro colori.

**SUCCESSO:** *...Una parola tira l'altra, poi all'improvviso qualcosa mancava dal tavolo e nessuno se ne accorse! Il maestro Alesio non sembra preoccuparsi del bottino che esibisce. Forse, almeno per una persona, questo attacco è stato proficuo...*

Pesca tre carte dal mazzo Livello Equipaggiamento 01. Scegline una da conservare. Poi rimetti le altre carte nel mazzo.

----

- **#27: Richiedi uno scambio di attrezzature**

*Sapendo che vincere lo scontro per il molo è la cosa più importante da fare ora, superi il disagio di fare affari con uno scroccone come lui, immaginando che gli strumenti che potrebbe offrirti sarebbero più utili che pulire la stanza con la sua faccia. "Solo la migliore merce che i calanchi di Umbral possono offrire!" dice Alesio, offrendo la sua roba.*

Pesca sette carte dal mazzo Equipaggiamento Livello 01. Puoi scartare una carta Equipaggiamento non-iniziale che possiedi (*gli oggetti consumabili non sono considerati Equipaggiamento*) per tenere una delle carte che hai pescato. Poi, rimetti nel mazzo le carte che non sono state scelte. Se non prendi nessuna carta, guadagni invece FOCUS 2.

----

- **#28: Chiedi tutto ciò che può darti in buona fede**

*Mastro Alesio è pieno di beni di ogni tipo e, sicuramente, una cosa o l'altra non gli mancheranno. Mettendo a frutto il meglio della tua oratoria, gli chiedi tutto ciò di cui può disporre, per aiutarlo nella battaglia per il molo. Convinto o imbarazzato, l'eccentrico commerciante non ti nega un piccolo aiuto.*

Pesca due carte Forziere. Puoi utilizzarne immediatamente un numero qualsiasi se la tua borsa è piena e non hai spazio per riporle.

----

- **#29: Sgrida Alesio, dovrebbe combattere**

*Sconvolto, rimproveri l'uomo dicendo che dovrebbe far parte della milizia e combattere per l'Umbral. "Mi ha ferito, signore! Sono arrivato a zoppicare su una gamba sola, nella mia lontana giovinezza. Là fuori, farebbero di me una torta! Il povero Alesio non può fare nulla con una spada in mano, ma di certo può aiutare la città, mettendo lo strumento giusto nelle mani giuste..." risponde risentito, e tu sei quello che riceve sguardi imbarazzati da tutti.*

Annota lo stato "**Ispirato**" sul tuo registro di campagna. Finché lo possiedi (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Accampamento*), una volta per turno puoi ripetere un D20 quando sbagli.

----

- **#30: Di' ad Alesio di andarsene, qui non è al sicuro.**

*Preoccupato per l'incolumità dell'uomo e di tutti quelli che ti circondano, spieghi che il molo è stato occupato e che questo posto non è sicuro. "Bargh. Non preoccuparti di questo. Tra correre fino alla morte e bere fino alla morte, scelgo la seconda. Dopotutto, non sarei in grado di andare molto oltre...". Alesio risponde, incurante, sorseggiando il suo drink.*

Annota lo stato di "**Salvaguardia**" sul tuo registro di campagna. Finché lo possiedi (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Accampamento*), i tuoi Attacchi con Incantesimi guadagnano "; SCUDO 2" e i tuoi Attacchi con Armi guadagnano "Ogni volta che tiri 16+": SCUDO 2".

----

- **#31: Cerca di costringere Alesio a darti l'attrezzatura**

*Stanco di quei sorrisi e di tutte le chiacchiere, pretendi che Alesio ti faccia uno dei suoi "regali", sapendo che stai agendo per il bene comune e che la lotta per Umbral non può aspettare...*

**Effettui una sfida di abilità di Saggezza (blu) a difficoltà 13. Ogni cubo di Saggezza che possiedi ti dà un bonus di +2 al tiro. Se segui il Sentiero della Forza, questa sfida si considera riuscita senza bisogno di tirare.**

**FALLIMENTO:** *...tuttavia, il tuo tono di voce sgarbato attira l'attenzione di tutta la taverna. All'improvviso, i soldati e gli uomini della milizia che stavano riposando si alzano dai loro posti e si voltano verso di te con le mani pronte a usare le loro armi. Il sorriso sul volto di Alesio si trasforma in cipiglio. "Per il tuo bene, amico mio, ti suggerisco di andartene da qui, subito. Gli affari del Maestro Alesio non ti interessano ora..."*

**Ottenete FOCUS 2 e annotare lo stato "Bullizzato" sul vostro Diario di Campagna Sul Diario della campagna. Finché lo si possiede (gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo), ogni volta che si tira 5 o meno sul d20, si ottiene un fallimento critico.**

**SUCCESSO:** *Completamente intimorito, Alesio si guarda intorno, cercando di scorgere qualcuno che possa salvarlo, ma nessuno sembra prestare attenzione a voi due. "Oh, certo, amico mio... Vieni, prendi tutto quello che vuoi, per il bene di Umbral! È mio dovere di cittadino proteggere la città..." dice, tranquillizzandoti e offrendoti uno dei suoi oggetti.*

**Pesca tre carte dal mazzo Equipaggiamento Livello 01, scegli una da tenere e rimetti le altre carte nel mazzo. Poi, leggi la risoluzione qui sotto:**

*... "Oh, mi sono appena ricordato una cosa! Proprio questa sera devo incontrare un creditore. Per l'amor del cielo! Devo incontrarlo. Che ne sarà di me, se quelle cose arriveranno a lui prima che a me?" in questo modo, congedandosi con una scusa banale, Mastro Alesio raccoglie le sue cose e se ne va, zoppicando verso la porta sul retro.*

**Rimuovi questa pedina di interazione. Poi, se questa è stata la prima interazione effettuata con questa pedina, guadagni un FOCUS 2 aggiuntivo.**

----

- **#32: Chiedigli cosa c'è nel magazzino**

*Desideroso di sapere cosa troverai davanti a te, chiedi al capitano se sa cosa c'è nel magazzino che stai cercando di raggiungere. "Quella baracca sgangherata? È una copertura per i contrabbandieri, e ora sembra che abbiano iniziato a fare casino con i fuochi d'artificio! Attento a dove metti i piedi quando sei lì, amico! Quel posto sta cadendo a pezzi..." risponde il capitano, lasciandoti ancora più sicuro dei tuoi sospetti.*

**Otteni FOCUS 2 e annota lo stato "Attento a dove metti i piedi" (gli stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campagna) sul vostro Diario di Campagna.**

- **#33: Chiedigli se conosce Tharmagar, il saggio**

*Preoccupato di portare a termine il tuo compito, chiedi al capitano se conosce il saggio Tharmagar. "Il saggio? Il pazzo, intendi, vero? Possiede un'officina situata dall'altra parte. Non è difficile da vedere, basta seguire il fumo bianco e velenoso... Inoltre, se ti capita di trovarlo, mi faresti il favore di restituirgli questo?". Il capitano ti passa un medaglione d'oro tra le mani. "Ha pagato uno dei miei ragazzi con questi soldi, ma non posso accettarlo. È troppo prezioso per essere dato a chiunque".*

**Prendi la carta Golden Locket dal mazzo Avventura e scrivi il risultato "Il lavoro di un corriere" sul tuo Diario di Campagna (i Risultati rimangono in vigore per l'intera Campagna, a meno che qualche altro effetto non li modifichi).**

----

- **#34: Digli di andarsene, perché tu hai questo**

*Preoccupato per l'incolumità del capitano, gli spieghi che sei molto abituato ad affrontare questi nemici e gli dici di allontanarsi. "Beh... Non è che a questa folla impazzita manchino dei barili di grog o delle pezze di seta, non credi? Forse hai ragione, dopotutto", risponde e se ne va poco dopo, ringraziandoti per la breccia che hai creato per permettergli di fuggire.*

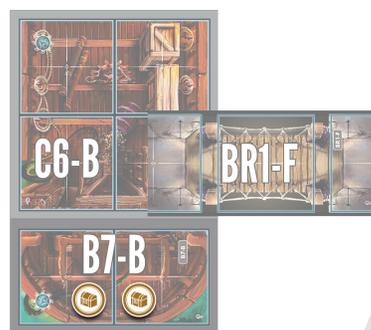
**Guadagni FOCUS 2. Quindi, rimuovi la pedina di interazione. Se questa è la prima interazione effettuata con questa pedina, devi anche annotare lo stato di "Eroe popolare" sul tuo Diario di Campagna. Finché lo possiedi (gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo), ogni volta che rimuovi un Cubo Maledizione dalla tua scacchiera, puoi anche: AUTO, GUARIGIONE 2.**

----

- **#35: Chiedi che ti dia dei rifornimenti**

*Notando le casse stipate tutt'intorno, chiedi al capitano qualcosa, qualsiasi cosa, che possa aiutarti a sopravvivere durante la notte. "Lassù", dice, "a prua, ho portato alcuni gingilli da Anglaran che potrebbero servirti. Prendi tutto, ma non lasciare che il mio prezioso Vento di Mesick cada negli artigli di quelle... cose!".*

**Posiziona 2 pedine Forziere sulla Mappa B7-B come indicato nella seguente illustrazione. Questi Forzieri sono sicuri e gli Eroi non devono tirare il dado Trappola quando li aprono.**



DUNGEON TRAY - 2

- **#36: Chiedi che ti aiuti nella lotta**

*Rendendoti conto che il capitano non era indifeso e che era più che capace di combattere, lo esorti ad aiutarti a raggiungere il magazzino. "Pensavo che non me l'avresti mai chiesto!", si rivolge a te, "non tenterei la fortuna da solo, contro così tanti di loro. Ma è come dicono sempre i vecchi: 'Datemi una leva e salperò verso qualsiasi luogo!'", conclude sbarazzino, pur sapendo che non sono le parole o il contesto giusti per questo detto.*

Prendi la carta Compagno **Neil Mesick** dal mazzo Avventura e sostituisci la pedina Interazione con una pedina PNG che lo rappresenti. (Puoi trovare i dettagli sulle Compagni a pagina 15 del **Rulebook**). Poi, se questa è stata la prima interazione effettuata con una pedina, guadagni un FOCUS 2 aggiuntivo.

----

- **#37: Chiedi se conosce l'ammiraglio Luccanor**

*Incuriosito dallo scherno della folla, chiedi al capitano se conosce l'ammiraglio Luccanor e la sua reputazione. "Tremate! Ho navigato in molti mari con lui! È un uomo buono, fedele al mare e alla sua gente. Riconobbi la Seawing ormeggiato lì vicino, con le vele a strisce e un volto poco amichevole. Ma mi rifiuto di credere che Luccanor sia il colpevole. Qualcuno deve aver preso la sua nave".*

Annotate lo stato di **"Cercatore di verità"** sul vostro Diario di campagna. Finché lo possiedi (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo*), ogni volta che rimuovi un Cubo Maledizione dalla tua scacchiera, puoi anche: AUTO, SCUDO 2.

----

- **#38: Apri l'arca e ispeziona il contenuto**

*Con l'acquolina alla bocca in previsione del piacere nefasto che immagini di provare, non riesci a resistere alla tua smania e fai cadere subito il coperchio. Una brillante luce smeraldina lampeggia, invadendo la vostra vista come un sole e facendovi sbattere le palpebre per un attimo...*

Se un Eroe ha come risultato **"Integro"** sul proprio Diario di Campagna, passare all'Interazione #40. Altrimenti, se nessun Eroe ce l'ha, leggi la risoluzione qui sotto:

*...Ma non ti arrabbi né ti spaventi. Invece, ti rallegri di essere immerso in quella luce corrotta. Non appena riacquisti la vista, dai un'occhiata al tesoro ben custodito: un cubo composto da sei tavolette di cromo, perfettamente assemblate. Un bagliore forte e verdeggiante lo rende chiaro e distinto. Il suo nucleo, si scopre, fiammeggia come una torcia verdastra, ma senza che da esso fluisca alcuna traccia di calore, essendo invece freddo al tatto.*

Il Leader del gruppo prende la carta **Seed of Darkness** dal mazzo Avventura e ne usa il retro (*un Seed of Darkness non può essere girato dalle Gemme Cosmiche*). Se un Eroe ha come risultato **"Umiliato"** sul suo Diario di Campagna, deve cancellarlo e il Leader del gruppo scrive il risultato **"Seminare Venti"** sul suo Diario di Campagna (*i risultati rimangono in*

*vigore per l'intera Campagna a meno che qualche altro effetto non li modifichi*). Poi, leggi **"Fine dell'avventura: è meglio che tu corra"** a pagina 19.

----

- **#39: Distruggi l'arca e tutto ciò che vi è all'interno**

*Deducendo che sarebbe meglio distruggerlo, qualunque cosa sia, ti prepari a sferrare il primo colpo. Un improvviso lampo di luce forte e verdeggiante, però, fuoriesce attraverso le fessure del coperchio, inghiottendo completamente la tua vista per un momento. Non appena riacquisti la vista, dai un'occhiata al tesoro ben custodito: un cubo composto da sei tavolette di cromo, perfettamente assemblate. Il bagliore lo rende chiaro e distinto. Il suo nucleo, si scopre, brucia come un timido tizzone, ma senza alcuna traccia di calore che fluisce da esso, essendo invece freddo al tatto.*

Il Leader del gruppo prende la carta **Seed of Darkness** dal mazzo Avventura e ne usa il lato anteriore (*un Seed of Darkness non può essere girato dalle Gemme Cosmiche*). Se un Eroe ha i risultati **"Umiliato"** o **"Integro"** sul suo Diario di Campagna, deve cancellarli e il Leader del gruppo scrive il risultato **"Ostinato"** sul suo Diario di Campagna (*i risultati rimangono in vigore per l'intera Campagna a meno che qualche altro effetto non li modifichi*). Poi, leggi **"Fine dell'avventura: è meglio che tu corra"** a pagina 19.

----

- **#40: Sei stato tentato, ma in te c'è virtù**

*...E in quel momento, mentre recuperi i sensi, percepisci quello che sta accadendo: una strana stregoneria sta affascinando la tua mente! Non appena riacquisti la vista, dai un'occhiata al tesoro ben custodito: un cubo composto da sei tavolette di cromo, perfettamente assemblate. Il bagliore lo rende chiaro e distinto. Il suo nucleo, si scopre, pulsa come un cuore verde e ardente, ma senza alcuna traccia di calore che fluisce da esso, essendo invece freddo al tatto.*

Il leader del gruppo prende la carta **Seed of Darkness** dal mazzo Avventura e ne usa il lato anteriore (*un Seed of Darkness non può essere girato dalle Gemme Cosmiche*). Se un Eroe ha come risultato **"Integro"** sul suo Diario di Campagna, deve cancellarlo e il Leader del gruppo deve scrivere il risultato **"Seminare vento"** sul suo Diario di Campagna (*i risultati rimangono in vigore per l'intera Campagna a meno che qualche altro effetto non li modifichi*). Poi, leggi **"Fine dell'avventura: è meglio che tu corra"** a pagina 19.

----

- **#41: Questo posto sta cadendo a pezzi**

*Non appena metti un piede sull'asse di fronte alla porta, senti un forte "crack" e un brivido lungo la schiena, mentre il terreno intorno a te inizia a cedere...*

Per prima cosa, sostituisci la Mappa B6-F che hai appena posizionato sulla scheda con la Mappa B4-F (*Terreno di spine*). Poi, effettua una sfida di abilità di Agilità (verde) a difficoltà 13. Ogni cubo Agilità che possiedi ti dà un bonus di +2 al tuo

tiro. Se un Eroe ha lo stato **"Attento a dove metti i piedi"** sul suo Diario di Campagna, questa Sfida si considera riuscita senza bisogno di tirare.

**FALLIMENTO:** *Scioccato, ci metti un po' a reagire e finisci per essere inghiottito da tutto quel legno rotto, quelle assi e quelle schegge. Sbattuto a terra e con il corpo dolorante in molte parti, ti rendi conto che la situazione sta sfuggendo al tuo controllo...*

Subisci 2 danni non evitabili, un **ABBATTIMENTO** e un **SANGUIMENTO 2** Quindi, posiziona il tuo Eroe in una casella a tua scelta sulla Mappa B4-F (Terreno di spine) e il tuo turno corrente termina. (Il **SANGUIMENTO 2** è dovuto al **Terreno di spine, quindi non prendetelo due volte a causa di questo posizionamento**).

**SUCCESSO:** *Anche se distratto, riesci ad anticipare il caos di legni rotti, assi e schegge che altrimenti ti inghiottirebbero e ti lascerebbero in una brutta posizione. Si dà il caso che lo shock abbia persino contribuito ad affinare i tuoi sensi.*

**Guadagni FOCUS 2.** Poi, posiziona il tuo Eroe in una casella a tua scelta su uno dei bordi della Mappa C6-F che sia adiacente alla Mappa B4-F. L'azione di movimento o l'effetto di movimento in corso (se presente) terminano.

----

- **#42: Offri aiuto al guerriero ferito**

*Preoccupato, ti offri prontamente di aiutare il guerriero con le sue ferite e reciti l'Espiazione del Crepuscolo, versi semplici ma rinvigorenti che vengono insegnati ai sudditi della Dottrina del Sole Nascente durante il primo Sacramento...*

**Guadagni FOCUS 2.** Poi, se lo slot dell'abilità Rimuovi la maledizione del tuo Ruolo della segreta non è occupato, devi collocarvi una delle tue AC disponibili (questa non conta come una delle tue Azioni del Cubo). Se non ci riesci, l'interazione termina e non succede nulla di speciale. Altrimenti, se lo fai, metti 4 pedine SCUDO sopra questa pedina Interazione. Possono essere utilizzate per annullare i danni che questa Interazione subirebbe da un Mostro. Poi, leggi la risoluzione qui sotto:

*"La ferita è profonda, ma credo che con il vostro aiuto riuscirò a sopravvivere. Grazie mille!" dice l'uomo, alzandosi. "...Ho solo bisogno di recuperare le forze e di riposare un po'..."*

Annota lo stato di **"Medico da campo"** sul tuo Diario di Campagna. Finché lo possiedi (gli Status vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo), come Azione Cubo puoi: Spendere 1 AC mentre sei adiacente a un Eroe KO per rimuovere il Cubo Trauma che ha appena ricevuto dalla sua scheda (questa azione non può rimuovere un Cubo Trauma da un Eroe dopo che ha ripreso fiato).

----

- **#43: Chiedigli aiuto per contenere l'invasione**

*Sentendoti incapace di proteggere così tanti accessi da cui i nemici potrebbero raggiungere questo luogo, chiedi al guerriero di brandire ancora una volta la sua spada...*

Se un Eroe ha lo stato **"Medico da campo"** nel suo Diario di Campagna, vai all'Interazione #48. Altrimenti, se nessun Eroe ce l'ha, leggi la risoluzione qui sotto:

*...Ma, con il corpo e lo spirito distrutti, l'unica cosa che il guerriero può fare è guardarti con sgomento. "Se ne avessi la forza, non starei qui sdraiato ad aspettare la morte di un guerriero", risponde, con parole dure e uno sguardo freddo, intimandoti di allontanarti.*

**Guadagni FOCUS 2.** Quindi, se un Eroe ha lo stato **"Saluti"** nel suo Registro di Campagna, leggi la risoluzione qui sotto. Altrimenti, se nessun Eroe ce l'ha, la tua interazione termina e non succede nulla di speciale.

*... "Aspetta un attimo! Non posso aiutarti con i miei muscoli, ma posso dirti quello che so: Gratta il cerume nelle orecchie. Ricordi la creatura di cui ti ho parlato? Le urla? Sospetto che possa proteggerti dai vili terrori del suo ruggito, lasciandoti solo il rumore, che di per sé è comunque una sofferenza".*

Annota lo stato **"Incerato"** sul tuo Diario di Campagna (gli stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campagna).

----

- **#44: Mettiti tra lui e la creatura che lo perseguita.**

*Sapendo che il guerriero è in pericolo, ti guardi intorno, preparandoti ad affrontare ciò che sta per accadere...*

Se la **Regola Speciale - Mostro Predatore** sulla Porta 01 non si è ancora risolta, vai all'Interazione #47. Altrimenti, se è già stato risolto o non ci sono Mostri sulla scheda, leggi la risoluzione qui sotto:

*...Tuttavia, anche se la battaglia infuria ancora in tutta la città e la tensione è alta, ti rendi conto che il guerriero non sembra più essere minacciato. Non devi preoccuparti della sua sicurezza.*

**Guadagni FOCUS 2.**

----

- **#45: Chiedi se può darti qualcosa**

*Anche se ha dimostrato il suo coraggio, sai che il guerriero non ha i mezzi per stare al passo e, mentre prendi il suo fardello sulle spalle, gli chiedi se non può liberarsi di qualcosa per aiutarti nella lotta. "Prendi questo, è l'unico tesoro che ho, ma lo darei dieci volte per aiutare a salvare Ignispyra", risponde, porgendo il distintivo che portava con orgoglio sulla sua armatura.*

Prendi la carta **Sigil Of Honor** dal mazzo Avventura.

----

- **#46: Chiedigli cosa sta succedendo qui**

*Rivelandoti come un volontario della Dottrina del Sole che Tramonta, chiedi al guerriero cosa sta succedendo qui. "Un'incursione! Tutto è iniziato alla fine del pomeriggio, l'ora d'oro... Queste... cose... sono apparse ovunque, cogliendoci di sorpresa, ma nulla è paragonabile alla creatura muggente che ha preso il controllo della piazza del Sanctum. Non andare lì, troverai solo una morte rumorosa".*

Guadagni FOCUS 2 e scrivi lo stato "**Saluti**" sul tuo Diario di Campagna (*gli stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campagna*).

----

- **#47: Affronta l'infuriata Carne marcia**

*E lì c'era la creatura che hai visto prima, un'aberrazione pronta a reclamare un'altra vita per l'Oscurità. Deciso a bloccarla, alzi la guardia e cerchi di attirare la sua attenzione. Voltando la sua testa contorta verso di te, grida, come se accettasse la sfida che gli hai lanciato.*

Guadagni FOCUS 2. Inoltre, sostituisci la carta **Rotten Flesh – Fighter** sul Percorso Iniziativa con una **Carne marcia - Veterano (Comportamento standard)**. La **Regola Speciale - Mostro Predatore** si risolve, ma questo particolare Mostro ti considererà il suo bersaglio finché non sarà sconfitto. Se segui il **Sentiero della Forza**, annota anche lo stato di "**Sfidante**" sul tuo Diario di Campagna. Finché lo possiedi (*gli Status vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo*), ogni volta che subisci 4 o più danni da un attacco (*i danni subiti vengono calcolati dopo gli EVITABILI*): REAGIRE 2.

----

- **#48: Il guerriero è di nuovo pronto a combattere**

*...E poi, il guerriero si alza da quello che sarebbe stato il suo letto di morte e ti guarda con gratitudine. "Hai riportato la mia forza e la mia speranza in auge, avventuriero. I miei giorni di lotta non sono finiti! Dimmi, come posso aiutarti?"*

Guadagni FOCUS 2. Poi, devi scegliere se vuoi: rimuovere 4 Rune che sono state posizionate sulla scheda e rimetterle nel sacchetto; oppure rimuovere 1 Mostro dalla scheda e considerarlo sconfitto. Se non puoi fare nessuna di queste scelte, apri la prossima Porta chiusa (*se ce n'è ancora una*) e poi scegli una delle opzioni precedenti. Se non riesci a completare nessuna di queste operazioni, non succede nulla di particolare.

----

- **#49: Sgrida il sacerdote per la mancanza di rispetto nei confronti dei tuoi sforzi per Ignispyra.**

*Ritenendo il sacerdote troppo ingrato, lo rimproveri, suggerendogli di essere più rispettoso con coloro che hanno combattuto per il suo popolo. "Per grazia dei Sei, perdonami!" implora il mezzosangue, imbarazzato. "Il mio umore loquace spesso dà una cattiva impressione, anche se non è mia intenzione. È certo che hai tutta la mia gratitudine!"*

Il Leader del gruppo annota lo stato "**Orgoglioso**" sul proprio registro della campagna. Finché ce l'ha (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Accampamento*), ogni volta che un Eroe scende a 0 PV o meno, quell'Eroe può effettuare una Sfida di Destrezza (rossa) a Difficoltà 15. Ogni cubo a distanza che possiede dà un bonus di +2 al suo tiro. Se ci riesce, REAGIRE 10. Poi, leggi "**Fine dell'avventura - Il gusto del rimpianto**" a pagina 23.

----

- **#50: Spiega che sei venuto a studiare qualsiasi metodo per sconfiggere l'Oscurità.**

*Spiega al sacerdote che l'assedio di Ignispyra non è stato un caso isolato: Daren è in guerra. Come se non bastasse, la Coalizione, guidata dalla Dottrina del Sole che Tramonta, non sa come sconfiggere questo potente esercito o il suo potente generale. Sei venuto qui perché Tharmagar crede che questo Santuario contenga la conoscenza necessaria per farlo.*

Il Leader del gruppo annota lo Stato "**Tenace**" sul suo Diario di Campagna. Finché ce l'ha (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Accampamento*), ogni volta che un Eroe scende a 0 PV o meno, può effettuare una Sfida di Forza (gialla) a difficoltà 15. Ogni cubo da mischia che possiedono dà un bonus di +2 al tiro.

Se ci riesce, scendono invece a 1 PV. Poi, leggi "**Fine dell'avventura - Il gusto del rimpianto**" a pagina 23.

----

- **#51: Spiega che stavi solo cercando di aiutare e che sei finito qui.**

*Spieghi al sacerdote che intendevi aiutare solo dove era necessario. L'Oscurità ti ha lasciato una "ferita dell'anima", che viene tenuta a bada solo finché senti di evitare che altri subiscano lo stesso destino. Tra una ricerca e l'altra, sei arrivato qui e sapere che stai aiutando qualcuno è già abbastanza, per te.*

Il Leader del gruppo annota lo stato "**Mite**" sul proprio registro della campagna. Finché ce l'ha (*gli Status vengono rimossi durante la successiva Fase di Accampamento*), ogni volta che un Eroe scende a 0 PV o meno, fino a un altro Eroe può effettuare una Sfida di Abilità di Saggezza (blu) di Difficoltà 15. Ogni cubo di Saggezza che possiede dà un bonus di +2 al suo tiro. Se ci riesce, reindirizza su di sé il danno che metterebbe fuori combattimento l'Eroe in questione (*questo danno non può essere prevenuto o reagito*). In alternativa, se stai giocando una Partita in solitaria, puoi sostituire questo Stato con "**Orgoglioso**", descritto nell'Interazione #49. Poi, leggi "**Fine dell'avventura - Il gusto del rimpianto**" a pagina 23.

----

- **#52: Chiedigli perché sta aspettando di chiudere i cancelli del Sanctum.**

*Conoscere le intenzioni delle persone con cui ti relazioni è fondamentale, quindi gli fai notare che forse sarebbe meglio chiudere i cancelli prima. "In realtà, stavo solo aspettando l'occasione giusta per chiuderli. Ma questa piazza non è mai stata così vuota dall'inizio dell'incursione... Fino ad ora", risponde il mezzosangue.*

Il Leader del gruppo annota lo stato "**Pratico**" sul proprio registro della campagna. Finché ce l'ha (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Accampamento*), ogni volta che un Eroe riceve un Attacco che farebbe scendere i suoi PV a 0 o meno, come Reazione (⚡) quell'Eroe può effettuare una Sfida di Agilità (verde) a Difficoltà 15. Ogni cubo Agilità che possiede dà un bonus di +2 al tiro. Se ci riesce, SALTA 2 ed EVITA TUTTI I DAN che prenderebbero. Poi, leggi "**Fine dell'avventura - Il gusto del rimpianto**" a pagina 23.

- **#53: Rimuovi l'elmo**

*Colpito dai dettagli di questo bellissimo pezzo, rimuovi l'elmo e lo esamini. L'oggetto è sorprendentemente leggero, con un interno morbido e imbottito, ma sicuramente le pozioni contenute al suo interno ti sembrano più utili.*

Pesca carte dal mazzo del Forziere fino a quando non peschi due carte con il sottotipo **Pozione**. Tieni queste carte e rimescola nel mazzo tutte le altre carte che sono state pescate in questo modo.

- **#54: Rimuovi la gemma intarsiata**

*Affascinato dal luccichio dello smeraldo che sembra nascondere una stella nebulosa all'interno della gemma, prendi i tuoi attrezzi da ladro e cerca di rimuoverla.*

Effettua una sfida di Destrezza (rossa) a difficoltà 13. Ogni cubo a distanza che possiedi ti dà un bonus di +2 al tuo tiro. Se segui il **Sentiero dell'Astuzia**, questa sfida si considera riuscita senza bisogno di tirare.

**FALLIMENTO:** *Si gratta qua e là, ma la gemma è intarsiata troppo bene nella metallurgia. In preda alla frustrazione, si colpisce il bellissimo smeraldo con la punta di qualche attrezzo e, inspiegabilmente, si rompe come se fosse fatto di zucchero. Rimani stupito e ti penti subito di aver soffiato nella presa dopo aver inalato i fumi nocivi che uscivano dall'intercapedine.*

Guadagni FOCUS 2 e subisci VELENO 4 e ABBATTIMENTO. Annota l'Aura "**Intoxicated**" sul tuo Diario di Campagna. Finché ce l'hai (*le Auro vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che effettui un'Azione di Richiamo, soffrirai di VELENO 4.

**SUCCESSO:** *Posizionando gli strumenti nei punti giusti, e dopo un po' di fatica, fai leva sulla gemma e riesci a farla uscire dal suo buco. Il suo bagliore cosmico è mozzafiato e, appena lo guardi, un'aura di incanto color smeraldo bagna le tue mani e ti senti benedetto per questo.*

Prendi la carta **Cosmic Gemstone #003** dal mazzo Avventura. Inoltre, annota lo stato di "**Fonte Benedetta**" sul tuo Diario di Campagna. Finché lo si possiede (*gli Status vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo*), gli Attacchi con Incantesimi guadagnano VELENO 2 e gli Attacchi con Armi guadagnano "Ogni volta che si tira 16+: questo attacco guadagna VELENO 2".

----

- **#55: Leggi l'epigrafe**

*Pensando che la moltitudine di rune sull'armatura possa essere qualcosa di interessante, cerchi di decifrare l'epigrafe, per capire con cosa hai a che fare...*

Effettui una sfida di abilità di Saggezza (blu) a difficoltà 11. Ogni cubo di Saggezza che possiedi ti dà un bonus di +2 al tiro. Se segui il **Sentiero dei Mistici**, questa sfida si considera riuscita senza bisogno di tirare.

**FALLIMENTO:** *Anche se ti sforzi di dare un senso ai simboli, sembrano comunque scritti in una lingua molto più antica del dialetto arcano e non sei in grado di comprenderli.*

**Guadagni FOCUS 2.**

**SUCCESSO:** *Svelando l'anagramma che organizzava i simboli runici, riesci a decifrare il messaggio e, attraverso una parola di comando, a far funzionare l'incantesimo. All'improvviso, un lampo scintillante riempie le sale come se la luce del sole fosse stata portata in questo luogo, bruciando le nebbie come una fiamma che però non ti tocca.*

Rimuovi tutte le tessere Oscurità dal dalla scheda. La **Regola Speciale - Soffocare l'Oscurità** è ora risolta (*non ha più alcun effetto*). Inoltre, tutti i mostri entro Gittata 2 di questa pedina Interazione subiscono BRUCIARE 4.

----

- **#56: Rimuovi la spada**

*Colpito dalla finezza della lavorazione del metallo di questa lama, la sfili dall'armatura, sicuro che ti sarà molto utile nelle prossime battaglie.*

Prendi la carta **Runecarved Blade** dal mazzo Avventura.

----

- **#57: Rimuovi lo scudo**

*Incuriosito dall'ingegno di chi ha realizzato un oggetto così raffinato, massiccio e allo stesso tempo leggero, togli lo scudo dall'armatura e decidi di tenerlo. Esaminandolo con calma, ti assicuri che si tratta di un'opera d'arte davvero magistrale!*

Prendi la carta **Runecarved Shield** dal mazzo Avventura.

----

- **#58: Rimuovi il mantello**

*La maggior parte delle persone avrebbe occhi solo per l'armatura quando guarda un oggetto così bello. Tuttavia, sai che alcuni tessuti possono essere molto più preziosi dell'acciaio. Sperando che sia così, togli il bellissimo mantello che adorna il piatto, impressionato dall'indescrivibile morbidezza del suo tocco. Di che materiale si tratta?*

Prendi la carta **Runecarved Cloak** dal mazzo Avventura.

----

- **#59: Cerca di farlo ragionare**

*Impietosito e inorridito dalla somiglianza di questa situazione con la prima volta che hai avuto a che fare con l'Oscurità, cerchi di dissuaderlo, credendo di avere le conoscenze e gli argomenti necessari per farlo. "Non hai ancora imparato?", è l'unica frase che dice, prima di lanciarsi contro il tuo cubo, senza lasciarti altra alternativa se non quella di combatterlo. Se è davvero ancora chi pensi che sia...*

Il Leader del gruppo annota l'Aura "**Well-Meaning**" sul proprio Diario di Campagna. Finché ce l'ha (*le Aure vengono rimosse quando si riceve un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che utilizza un effetto di PURIFICAZIONE su un qualsiasi Eroe, quell'Eroe può anche richiamare fino a un Cubo Azione.

Poi, evoca il **Comandante dello Scenario - Stregone Lasse** con CP 2+giocatori e sostituisci la pedina Evento Speciale con una miniatura di **Seguace dell'Ombra** per rappresentarlo. Una volta sconfitto, leggi "**Fine dell'avventura - Una fiducia infranta**" a pagina 27.

----

- **#60: Cerca di sottrargli il cubo**

*Non sapendo se volevi privarlo della sua arma o se volevi solo rubare l'altro cubo per tenerlo, ti lanci contro la figura, cercando di prendere il cubo dalle sue mani...*

Se un Eroe ha come risultato "**Seminare Venti**" nel suo Diario di Campagna, leggi l'Interazione #64. Altrimenti, se nessun Eroe ce l'ha, leggi la risoluzione qui sotto:

*"...Non vedi?", lo stuzzica, strappandoti l'oggetto dalla presa proprio nel momento in cui pensavi di averlo in pugno. "Sei già nostro!" Lasciandogli credere di averti ingannato, cogli l'occasione della sua spavalderia per ottenere un vantaggio per il prossimo combattimento.*

Evoca il **Comandante dello Scenario - Stregone Lasse** con CP 2+giocatori e sostituisci la pedina Evento Speciale con una miniatura di **Seguace dell'Ombra** per rappresentarlo. A quel punto, il Leader del gruppo guadagna FOCUS 2 e compie immediatamente fino a due Azioni Cubo. Quando viene sconfitto, leggi "**Fine dell'avventura - Una fiducia infranta**" a pagina 27.

----

- **#61: Metti via il tuo cubo**

*Non sapendo se volevi privarlo di una nuova arma o semplicemente proteggere il cubo per te, cerchi di mettere via il cubo. Tharmagar tira un sospiro di sollievo, vedendo che stai tornando in te...*

Se un Eroe ha come risultato "**Ostinato**" nel suo Diario di Campagna, leggi l'Interazione #65. Altrimenti, se nessun Eroe ce l'ha, leggi la risoluzione qui sotto:

*"...Come ho detto, sta solo ritardando l'inevitabile..." conclude la figura, affacciandosi verso di te subito dopo. Ma avevi già immaginato che sarebbe successo e, cogliendo questa negligenza come un'opportunità, hai anticipato l'assalto del tuo nemico...*

Evoca il **Comandante dello Scenario - Stregone Lasse** con CP 1+giocatori e sostituisci la pedina Evento Speciale con una miniatura del **Seguace dell'ombra** per rappresentarlo. A quel punto, il Leader del gruppo guadagna FOCUS 2 e compie immediatamente fino a due Azioni Cubo. Quando viene sconfitto, leggi "**Fine dell'avventura - Una fiducia infranta**" a pagina 27.

----

- **#62: Cerca di ucciderlo**

*Non sapendo se stavi combattendo contro l'Oscurità o se stavi solo cercando di uccidere il proprietario di qualcosa che volevi saccheggiare per te, hai colpito la figura, afferrandola per il collo, iniziando una lotta come se foste bestie. Il grande premio, i due manufatti, caddero a terra come se non avessero alcun valore. Tharmagar, però, lo sapeva bene. Osservando la scena, si chiese se questa follia non fosse opera di quei due cubi...*

Il Leader del gruppo effettua un'Azione di Richiamo gratuita. Controlla la quantità di rune presenti nella borsa. Se ci sono meno di sette Rune, procedi con l'Interazione #67. Altrimenti, rivela sette Rune, una alla volta. Tratta le Rune arancioni come se fossero gialle. Per ogni Runa rivelata in questo modo, il Leader del gruppo può spendere un'AC che corrisponde al colore di quella Runa per restituirla al sacchetto, oppure prendere un Cubo Maledizione per restituire una Runa che non ha un'AC corrispondente (*come nel caso delle Rune Grigie, ad esempio*).

Se il Leader del gruppo riesce a restituire tutte le Rune senza essere sconfitto dal numero di Cubi Maledizione in suo possesso, leggi l'Interazione #66. Altrimenti, se verrebbero sconfitti prendendo il prossimo Cubo della Maledizione, non lo prenderanno e leggerai invece l'Interazione #67.

----

- **#63: Chiedi a Tharmagar di aiutarti**

*Disperato e non sapendo cosa fare, ricorri al tuo alleato. Anche se la sua fiducia in te è stata scossa, Tharmagar non manca di rispondere alla chiamata. "Ne parleremo più tardi, amico..." ti rimprovera il saggio, ma subito dopo rivolge le sue attenzioni al vero nemico, preparandosi allo scontro che si sarebbe scatenato nei momenti successivi...*

Il Leader del gruppo guadagna FOCUS 2 e recupera i componenti di Tharmagar, posizionando la sua pedina PNG in una casella adiacente a essi. Poi, evoca il **Comandante dello Scenario - Stregone Lasse** con CP 1+giocatori e sostituisci la pedina Evento Speciale con una miniatura di **Seguace dell'Ombra** per rappresentarlo. Una volta sconfitto, leggi "**Fine dell'avventura - Una fiducia infranta**" a pagina 27.

----

- #64: *Si scopre che, nel profondo, sapevi cosa volevi...*

*"...Non vedi?", si prende gioco di te, strappandoti l'oggetto dalla presa proprio nel momento in cui pensavi di averlo in pugno. "Sei già nostro!" Rendendoti conto di essere stato ingannato da lui, una strana sensazione ti punge dall'interno e, furioso, accetti il dono che ti viene offerto. Poi, un'ondata di energia mai provata prima ti scorre nelle vene, incidendo piccoli fiumi neri sul tuo viso, chiedendo di essere usata...*

Il Leader del gruppo annota lo stato "**Mietere un uragano**" sul suo Diario della campagna. Finché ce l'ha (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo*), all'inizio del loro turno: AUTO, INCANTESIMO 1. Invece di mettere il CM che riceve in uno Slot Abilità, lo tiene come se fosse anche un CA e può essere usato quel turno come Cubo Selvatico (*conta comunque per il limite di CM che l'Eroe può tenere*).

Poi, evoca il **Comandante dello Scenario - Stregone Lasse** con CP 1+giocatori e sostituisci la pedina Evento Speciale con una miniatura **Seguace dell'Ombra** per rappresentarlo. Una volta sconfitto, leggi "**Fine dell'avventura - Una fiducia infranta**" a pagina 27.

----

- #65: *Sei determinato a non essere sconfitto oggi...*

*"...Come ho detto, sta solo ritardando l'inevitabile..." conclude la figura, affacciandosi verso di te subito dopo. Ma non lasceresti mai che il tuo cubo finisca nelle mani sbagliate. Non importava cosa potesse farti, avresti fatto fatica a resistere. In verità, in quel momento ti sei sentito... invincibile!*

Il Leader del gruppo annota lo Stato "**Invincibile**" sul proprio Diario di Campagna. Finché ce l'ha (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Accampamento*), come Azione Minore possono farlo: AUTO, Rimuovi un Cubo Trauma per far sì che il prossimo Attacco d'Arma (*un singolo attacco, non l'intera Azione del Cubo*) o Attacco di Incantesimi che effettui in quel turno infligga danni doppi.

Poi, evoca il **Comandante dello Scenario - Stregone Lasse** con CP 1+giocatori e sostituisci la pedina Evento Speciale con una miniatura **Seguace dell'Ombra** per rappresentarlo. Una volta sconfitto, leggi "**Fine dell'avventura - Una fiducia infranta**" a pagina 27.

----

- #66: *Lottando con lui, hai avuto la meglio...*

*La sala trema intensamente, ma tu e il tuo combattente non ve ne curate, lottando l'uno contro l'altro in una lotta mortale. Nella sagoma evocata dalla luce dei due cubi, il saggio osserva, congelato sul posto, mentre tu hai la meglio sul combattimento e prepari il colpo finale con il tuo pugnale. Di certo, il silenzio che seguì fu molto più terrificante dei grugniti che lo precedettero...*

Il Leader del gruppo annota l'esito "**Un atto orrendo**" sul proprio Diario di Campagna (*gli esiti rimangono in vigore per l'intera Campagna, a meno che qualche altro effetto non li modifichi*). Quindi, leggi "**Fine dell'avventura - Una fiducia infranta**" a pagina 27.

----

- #67: *Lottando con loro, hai preso la parte peggiore...*

*La sala trema intensamente, ma tu e il tuo combattente non ve ne curate, lottando l'uno contro l'altro in una lotta mortale. Liberandosi da te, si alza e si prepara per il prossimo assalto, cogliendoti di sorpresa.*

Evoca il **Comandante dello Scenario - Stregone Lasse** con CP 2+giocatori e sostituisci la pedina Evento Speciale con una miniatura di **Seguace dell'ombra** per rappresentarlo. Una volta sconfitto, leggi "**Fine dell'avventura - Una fiducia infranta**" a pagina 27.

----

- #68: *Tira la leva dell'osso*

*Anche se un po' incerto su ciò che potrebbe accadere, tiri la leva dell'osso e ti prepari ad affrontare le conseguenze...*

Guadagni FOCUS 2. Poi, apri la porta della stanza che contiene la Runa arancione e aggiungi la configurazione che mostra. Poi, se c'è un'altra Porta Chiusa sulla scheda, questa risoluzione non riduce il valore della pedina Interazione.

----

- #69: *Tira la leva tempestata di gemme*

*Pur temendo ciò che potrebbe seguire, tiri la leva intarsiata di gemme e preparati ad affrontare il risultato...*

Guadagni FOCUS 2. Poi, apri la porta della stanza che contiene la Runa Verde e aggiungi la configurazione che mostra. Poi, se c'è un'altra Porta Chiusa sulla scheda, questa risoluzione non riduce il valore della pedina Interazione.

- **#70: Tira la leva del teschio**

Anche se hai paura di quello che succederà, tiri la leva del teschio e ti preparai agli effetti...

Guadagni FOCUS 2. Poi, apri la porta della stanza che contiene la Runa Grigia e aggiungi la configurazione che mostra. Poi, se c'è un'altra Porta Chiusa sulla scheda, questa risoluzione non riduce il valore della pedina Interazione.

----

- **#71: Tira la leva di legno**

Ignorando il disagio che provi nel farlo, tiri la leva di legno e stringi la presa intorno alla tua arma, aspettando i risultati...

Guadagni FOCUS 2. Poi, apri la porta della stanza che contiene la Runa Rossa e aggiungi la configurazione che mostra. Poi, se c'è un'altra Porta Chiusa sulla scheda, questa risoluzione non riduce il valore della pedina Interazione.

----

- **#72: Presentati come un amico**

Felice di vedere un volto amichevole dopo tanto tempo sotto terra, ti presenti come volontario, disposto ad aiutare a combattere l'Oscurità. "Ah, è così che chiamate quella cosa strisciante? Beh, era proprio da quella cosa che stavo cercando di scappare, prima di rimanere bloccato qui... Il che sembra essere lo stesso destino di voi ragazzi. Visto che condividiamo la stessa sfortuna, forse potresti grattarmi la schiena mentre io gratto la tua, suppongo?", propone l'uomo, ma Tharmagar lo interrompe: "Attento, amico mio. Quest'uomo è un ladro di tombe. Di certo è più preoccupato per le sue tasche che per me e te".

Il Leader del gruppo annota lo stato **"Un approccio amichevole"** sul proprio Diario di campagna. Finché ce l'ha (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo*), ogni volta che un Eroe risolve un effetto con la parola chiave "AUTO", può scegliere come bersaglio un altro personaggio a lui adiacente anziché se stesso.

A quel punto, devi compiere una scelta: Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo ha il potere di scegliere quale scelta verrà presa.

- **#76 - Suggestisci di venire con te**

- **#77 - Indicagli la strada da cui sei arrivato**

----

- **#73: Chiedigli di presentarsi prima**

Per timore di essere il primo a parlare, rigiri la domanda all'uomo, che sceglie di rimanere in silenzio. "Ehm... visto che ci siamo fermati, ecco cosa suggerisco: Lasciami passare nel tunnel da cui sei venuto e, in cambio, ti darò questo come risarcimento per qualsiasi malinteso tra noi, va bene?", offre l'avventuriero, posando una borsa sul pavimento. "Un consiglio che ti do volentieri: non seguire la strada da cui sono venuto io. Strane cose si nascondono nell'ombra... Cose da assassini".

Il Leader del gruppo guadagna FOCUS 2 e pesca due carte Forziere. Li distribuiscono immediatamente tra i membri del gruppo come meglio credono. Ogni Eroe può utilizzare uno qualsiasi dei suoi Oggetti consumabili per liberare spazio per questi nuovi oggetti, se necessario.

-----

- **#74: Interrogalo su questo posto**

Cogliendo l'occasione, chiedi all'uomo informazioni su questo posto. "Ti sei perso, vero? Siamo in un luogo conosciuto come il Formicaio. Centinaia di sale che si estendono nelle viscere delle Montagne Ragnar", risponde, condividendo le sue conoscenze. "Sembra che tu abbia bisogno di una guida... Una persona con le mie capacità potrebbe esserti utile?", propone. Ma Tharmagar ci interrompe: "Attento, amico mio. Quest'uomo è un ladro di tombe. Di certo è più preoccupato per le sue tasche che per me e te".

Il Leader del gruppo annota lo stato **"Un approccio cooperativo"** sul proprio registro della campagna. Finché ce l'ha (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo*), ogni volta che un Eroe cerca un Forziere, può pescare una carta aggiuntiva e scegliere una delle due pescate da tenere. Devono rimescolare l'altra carta nel mazzo.

A quel punto, devi compiere una scelta: Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo ha il potere di scegliere quale scelta verrà presa.

- **#76 - Suggestisci di venire con te**

- **#77 - Indicagli la strada da cui sei arrivato**

----

- **#75: Mi chiedo cosa possa fare un "imprenditore" in questo caso.**

Incuriosito, chiedi all'uomo cosa ci fa qui. "Niente, affatto. Cerco reliquie che nessuno vuole, ma che hanno un valore per le persone giuste..." risponde, con tutto il fascino possibile, ma Tharmagar scatta bruscamente: "Un tombarolo, vorrai dire". E, sicuramente, questo è sufficiente per fargli capire che è disapprovato. "Uh... Credo che abbiamo iniziato con il piede sbagliato... Forse potrei fare qualcosa per evitare che ci fraintendiamo a vicenda?", propone, improvvisamente spaventato.

Il Leader del gruppo annota lo stato di **"Approccio sospetto"** sul proprio Diario di Campagna. Finché ce l'ha (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Accampamento*), tutti i

Forzieri sono considerati sicuri e gli Eroi non devono tirare il dado Trappola quando li cercano.

A quel punto, devi compiere una scelta: Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo ha il potere di scegliere quale scelta verrà presa.

#77 - Indicagli la strada da cui sei arrivato

#78 - Costringilo a consegnare le reliquie che ha trovato.

----

- **#76: Suggestiscigli di accompagnarti**

*Ladro di tombe o meno, quest'uomo sembra sapere come comportarsi in questo posto. E poiché a caval donato non si guarda in bocca, gli chiedi di aiutarti a trovare una via d'uscita. "Splendido! Il mio nome è Simon Klibisch! La nostra via d'uscita inizia da quella porta. Vieni, ti faccio vedere..."*

Prendi la carta Compagno **Simon Klibisch** dal mazzo Avventura e posiziona una pedina PNG adiacente a te per rappresentarlo (puoi trovare i dettagli sui Compagni a pagina 15 del **Regolamento**). Simon è legato a un Eroe a scelta del Leader del gruppo.

----

- **#77: Indicagli la strada da cui sei arrivato**

*Insospettito, suggerisci all'uomo di seguire il tunnel da cui siete venuti, perché una persona intelligente come lui dovrebbe sapere come cavarsela lì. "Beh, non voglio avere problemi. Se preferisci così, così sia... Divertitevi, amici, e ricordate: attenti agli esseri striscianti!"*

Il Leader del gruppo guadagna FOCUS 2.

----

- **#78: Costringilo a consegnare le reliquie che ha trovato.**

*Credendo di punire il ladro di tombe, gli chiedi di consegnarti tutti i tesori che ha trovato qui in cambio di un passaggio sicuro nel tunnel da cui sei venuto...*

Il Leader del gruppo effettua una sfida di abilità di Saggiezza (blu) a difficoltà 17. Ogni cubo di Saggiezza che possiedi ti dà un bonus di +2 al tiro. Se un Eroe ha come risultato **"Seminare Venti"** sul suo Diario di Campagna, questa Sfida si considera riuscita senza bisogno di tirare.

**FALLIMENTO:** *Messo all'angolo come una bestia, il ladro "mostra gli artigli" e si getta su di te con un pugnale in mano. Entrambi vi rotolate, lottando sul pavimento. Tharmagar, terrorizzato, assiste alla lotta mortale, mentre l'Oscurità fuoriesce dalle crepe delle pareti, del soffitto e del pavimento, attratto dal macabro spettacolo che voi due presentate...*

Riporta nel sacchetto tutte le rune che si trovano sul Percorso Iniziativa.

Poi, il Leader del gruppo rivela dieci Rune dal sacchetto (considera le Rune arancioni come se fossero gialle). Per

ogni Runa rivelata in questo modo, il Leader del gruppo deve spendere un'AC che corrisponda al colore di quella Runa per restituirla al sacchetto o prendere un Cubo Maledizione per restituire una Runa che non ha un'AC corrispondente (come nel caso delle Rune grigie, ad esempio).

Se il Leader del gruppo riesce a restituire tutte le Rune senza essere sconfitto dal numero di Cubi Maledizione in suo possesso, leggere l'Interazione #79. Altrimenti, se venisse sconfitto prendendo il prossimo Cubo della Maledizione, non lo prenderà e leggerai la risoluzione di seguito:

*... e mentre lo spettacolo sta per finire, in modo negativo per te, il saggio interviene all'ultimo momento, salvandoti dalla morte e spingendo l'uomo nella pozza nera che si sta formando intorno a te. Ansimando, guardi l'Oscurità che inghiotte il tuo nemico indifeso, mentre lui ulula disperato.*

Il Leader del gruppo guadagna FOCUS 2. Quindi, sostituisci la carta C9-B con la carta C2-F. Poi, gira la carta Compagno **Tharmagar** e usa il suo lato RANCOROSO. Inoltre, pesca 30 Rune ma non posizionare le rispettive Tessere dell'Oscurità sulla scheda.

**SUCCESSO:** *Il tombarolo non è molto disposto a obbedire alla tua richiesta. Ma quando lo ribadisci con un tono così forte da far riverberare la tua voce, cambia idea. Con le mani alzate in segno di tregua, depone tutto ciò che di prezioso ha trovato e se ne va attraverso il passaggio da cui sei venuto.*

Il Leader del gruppo prende la carta **Dwarven King's Sword** dal mazzo Avventura e pesca due carte Forziere. Li distribuiscono immediatamente tra i membri del gruppo come meglio credono. Ogni Eroe può utilizzare uno qualsiasi dei suoi Oggetti consumabili per liberare spazio per ricevere questi nuovi oggetti, se necessario.

----

- **#79: La lotta è stata dura, ma tu hai prevalso**

*Gridando e stringendo i denti, prendi a pugni il ladro e lo colpisci, finché alla fine riesci a sopraffarlo e a togliergli il pugnale dalle mani. L'intento nei tuoi occhi è chiarissimo, ma Tharmagar si interpone: "No! Non in questo modo! Noi non facciamo così! Noi non siamo così!" dice mentre ti tiene la mano, con le braccia che tremano...*

Pesca 30 Rune ma non posiziona le rispettive tessere Oscurità sulla scheda. A quel punto, devi compiere una scelta: Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo ha il potere di scegliere quale scelta verrà presa.

- **#80 - Sferra un colpo mortale**

- **#81- Lascia scappare l'uomo**

----

- **#80: Sferra un colpo mortale**

*Ignorando le suppliche di Tharmagar, sferra l'ultimo colpo. Per quanto possa sembrare strano anche a te, provi una certa gioia in questa azione ed è per questo motivo che Tharmagar*

si allontana da te, stupito. "Perché l'hai fatto...?" si chiede, temendo la risposta che cerca nel tuo sguardo soddisfatto, ma che non vuole.

Capovolgi la carta Compagno **Tharmagar** e usa il suo lato **RANCOROSO**.

Inoltre, il Leader del gruppo annota il Risultato **"Un atto orrendo"** (se non lo possiede già) e l'Aura **"Murderous Intent"** sul suo Diario di Campagna. Finché ce l'ha (le Aure vengono rimosse quando si riceve un Cubo Trauma o un'altra Aura), ogni volta che uccide una creatura con un attacco (**Incantesimo o Arma**), guadagna: **AUTO, FOCUS 1**.

----

- **#81: Lascia che l'uomo si allontani**

Cedendo alle suppliche di Tharmagar, ti rendi conto dell'atrocità che stavi per commettere. Vergognandoti, lasci cadere il pugnale e scendi dall'uomo. Senza dire una parola, il ladro si ricompone e scappa il più velocemente possibile. "Infatti, amico, so che sei esausto, perché lo sono anch'io. Ma non possiamo mai dimenticare che siamo qui per salvare le persone, non per punire i nostri nemici", ti conforta, calmando la tua bestia interiore.

Il Leader del gruppo annota l'Aura **"Clear Conscious"** sul proprio Diario di Campagna. Finché ce l'ha (le Aure vengono rimosse quando si riceve un Cubo Trauma o un'altra Aura), ogni volta che uccide una creatura con un attacco (**Incantesimo o Arma**), guadagna: **AUTO, PURIFICAZIONE 1**.

----

- **#82: Ispeziona la porta di ferro**

"Sono stato costruito dalla Casa di Lakin, e così farò, anche molto prima della morte del mio signore: Non c'è altra forza in grado di muovermi, se non la mia", dice Tharmagar traducendo a voce alta le rune incise ai lati dell'alta porta. "Blackplate. Non potremo aprire questa porta senza la chiave. L'unica scelta che abbiamo è tornare indietro da dove è venuto il ladro", conclude tristemente.

Guadagni **FOCUS 2**. Quindi, posizionare lo sportello 01 nella posizione indicata dalla figura seguente:



----

- **#83: Chiedi a quest'uomo se può darti qualcosa per aiutarti.**

Più preoccupato per la tua battaglia, chiedi all'uomo se può condividere qualcosa per aiutarti. "Stai già pensando di spolpare la mia carcassa come un avvoltoio, vero? Molto bene, questo piacere non te lo darò, perché l'unico tesoro che ho trovato è stato rubato dallo stesso uomo che mi ha lasciato morire in questo posto: Simon Klibisch", risponde con sdegno.

Se **Simon Klibisch** sta seguendo un qualsiasi Eroe, procedere all'Interazione #87. Altrimenti, leggi la risoluzione qui sotto:

... e per un attimo immagini che possa soffrire di allucinazioni febbrili.

Guadagni **FOCUS 2**.

----

- **#84: Chiedi a quell'uomo cosa diavolo ci fa qui**

Incuriosito dalla coincidenza, chiedi all'uomo cosa ci fa in un posto come questo. "Io e il mio compagno Simon Klibisch ci stavamo avventurando in nuovi ingressi del Formicaio che si aprivano qui, quando queste... cose ci hanno assalito. L'idiota è scappato e mi ha lasciato indietro! Ne sono uscito vivo per un pelo", racconta, raccogliendo il fiato che sembra mancargli.

Se **Simon Klibisch** sta seguendo un qualsiasi Eroe, procedere all'Interazione #87. Altrimenti, leggi la risoluzione qui sotto:

"Chi l'avrebbe mai detto... Un altro tombarolo", borbotta Tharmagar. "Se ti può consolare, 'avventuriero', sappi che non avrai più problemi con Simon".

Guadagni **FOCUS 2**.

----

- **#85: Esamina le ferite dell'uomo**

Determinato a evitare che l'uomo muoia, esami le sue ferite. Con tuo grande stupore, trovi escoriazioni in abbondanza, gravi lacerazioni e persino una frattura ossea. Come può quest'uomo essere ancora vivo? Ti chiedi, senza sapere da dove cominciare per aiutarlo...

Se hai un'abilità disponibile, un'abilità di classe o un oggetto consumabile che ti permette di spostare o rimuovere un cubo trauma, puoi usarlo come se questa pedina Interazione avesse la ferita (se la tua abilità ti dice di spostare il cubo trauma verso di te, per esempio, devi spostarlo). Se lo desideri, leggi l'Interazione #89. Altrimenti, se non hai modo di manipolare un Cubo del Trauma che puoi utilizzare in questo momento, o se non vuoi farlo, leggi la risoluzione qui sotto:

...Sfortunatamente, scopri che i suoi disturbi sono al di là delle tue capacità di guarigione e tutto ciò che puoi fare è rivolgere uno sguardo di sconforto a Tharmagar, segnando il destino dell'uomo.

Guadagni **FOCUS 2**.

- **#86: Di all'uomo di alzarsi e difendersi**

*Sapendo che questa sarà la fine se non combatte, lo esorti a difendersi. Tuttavia, non appena alza la guardia, un dolore lancinante lo assale, facendolo cadere in ginocchio. Urlando in agonia, l'avventuriero si afferra il ventre ferito mentre un sangue denso e scuro fuoriesce da sotto i suoi abiti. Potrebbe essere lo scontro di una nuova Creatura dell'Oscurità?*

**Devi compiere una scelta: Scegli un'opzione e procedi alla sua risoluzione.**

- **#90 - Colpo di grazia**
- **#91 - Cerca di guarire l'uomo**

----

- **#87: Si dà il caso che Simon sia qui**

*...All'udire questo nome, Tharmagar e tu vi girate prontamente verso Simon in tempo per vedere il terrore che si scatena sul volto dell'uomo. "Aspettate un attimo, ragazzi! Ho visto Johan essere trascinato in una pozza di questo strano catrame! Pensavo che non sarebbe sopravvissuto!" spiega il ladro, ma tu e il saggio siete troppo prudenti.*

**Devi compiere una scelta: Scegli un'opzione e procedi alla sua risoluzione.**

- **#92 - Caccia Simon dalla tua festa**
- **#88 - Disinnesca la situazione, hai troppi problemi**

----

- **#88: Disinnesca la situazione, hai troppi problemi**

*...Sapendo che non è il momento giusto per litigare, preferisci disinnescare la situazione. Li rimproveri, invitandoli a concentrarsi per uscire vivi da qui. Tuttavia, l'uomo è accecato dalla sua rabbia e non desidera altro che vendicarsi. "Simon, feccia! La pagherai!", tuona, ma tu noti soprattutto la sua ferita: il sangue denso e scuro ne fuoriesce senza sosta. Fa solo un passo prima che, in uno spettacolo sanguinolento, le sue interiora e le sue ossa volino in aria e l'Oscurità esca da quella ferita, reclamando il corpo dell'uomo per sé.*

**Guadagni FOCUS 2. Poi, sostituisci questa pedina Interazione con un **Comandante** con CP 1+giocatori. Il bersaglio principale è Simon (questo non si applica alle sue carte Attacco, ma solo alla sua normale attivazione) finché non viene sconfitto.**

----

- **#89: Hai un'ultima cosa da provare**

*...Spinto dal semplice desiderio di salvare l'uomo, metti a disposizione ogni mezzo a tua disposizione per portare a termine il compito. Il trattamento è aggressivo e il paziente si dimena violentemente, sudando un nero rancido dalle tempie. "Grazie, straniero..." balbetta in preda a un'allucinazione febbrile. "Non hai potuto salvare la mia vita, ma hai salvato la mia anima".*

*Con il suo ultimo respiro, ti porge una medaglia che portava accanto al suo cuore, in un gesto di gratitudine.*

**Si guadagna FOCUS 2 e si prende la carta **Gold Medal** dal mazzo Avventura. Quindi, rimuovi la pedina di interazione.**

----

- **#90: Colpo di grazia**

*Dispiaciuto per il tragico destino dell'uomo, ma non disposto a rischiare te stesso, prendi la difficile decisione prima che una Creatura dell'Oscurità fuoriesca da lui. E così, senza alcun orgoglio o gioia per l'atto, sferrate un colpo di grazia che pone fine alla miseria di quell'uomo.*

**Guadagnate FOCUS 2 e rimuovete questa pedina Interazione. Poi, se un eroe ha l'Aura "**Murderous Intent**" sul suo Diario di Campagna, quell'eroe la cancella e voi scrivete l'Aura "**Bloodlust**" sul vostro Diario di Campagna. Finché l'avrai (le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura), ogni volta che ammazzi un mostro durante il tuo turno. Dopo aver risolto l'Azione in corso, è possibile effettuare un'altra Azione del Cubo. Questa abilità si attiva solo una volta per turno.**

----

- **#91: Cerca di guarire l'uomo**

*Tirando fuori il meglio delle vostre capacità di guarigione, recitate le preghiere il più velocemente possibile. Tuttavia, le sue ferite sono troppe perché i tuoi sforzi siano fruttuosi e, attraverso uno spettacolo cruento che getta in aria sangue, interiora e ossa, dei viticci neri si staccano dal suo corpo, reclamandolo per l'Oscurità sotto forma di una nuova creatura.*

**Guadagni FOCUS 2. Sostituisci questa pedina Interazione con un **GM Carne marcia - Veterani**:**

----

- **#92: Caccia Simon dalla tua festa**

*Sapendo che non puoi più fidarti di Simon dopo aver scoperto che ha abbandonato un amico alla sua sorte, gli ordini di seguire la sua strada. Con sospetto, guarda attentamente Tharmagar e te mentre soppesa le sue opzioni. "Beh, non voglio creare scompiglio. Se preferisci così, così sia. Addio, amici miei", conclude, obbedendo alla sua richiesta.*

**Ottieni FOCUS 2 e annota lo stato "**In modo onesto**" sul tuo Diario di Campagna. Finché lo si possiede (gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo), si ottiene un Colpo Critico ogni volta che si tira 4 o 16 sul d20.**

----

- **#93: Chiedigli aiuto contro la prossima ondata di mostri.**

Sentendoti affaticato dal susseguirsi delle battaglie, gli chiedi aiuto per affrontare la prossima ondata di nemici. Acconsentendo con un cenno della sua testa spettrale, il Re dei Nani si posiziona sul ponte di macerie e urla il ruggito più potente che tu abbia mai sentito, facendo miracolosamente tornare in carne e ossa la sua sagoma spettrale. "Ora andate avanti, miei compagni! Vai avanti e ricordati di questa, la mia ultima resistenza!".

**Il Leader del gruppo guadagna FOCUS 2. Rimuovi il Ponte BR2-B, le Mappe C2-F, C5-B, B2-F e il Vassoio della segreta 02 che ora è vuoto dal bordo, insieme a tutti i Mostri che vi si trovano sopra. Considera quei mostri sconfitti.**

----

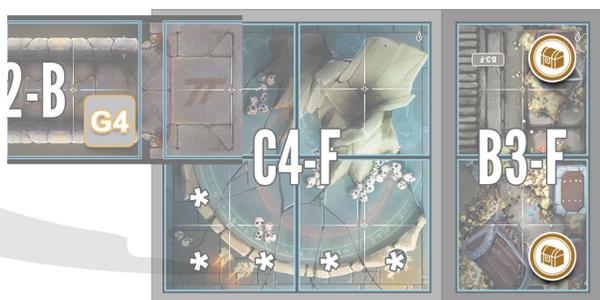
- **#94: Chiedi di passare attraverso la porta con il suo nome di famiglia**

Chiedi al Re dei Nani di lasciarti passare attraverso la pesante porta di ferro che porta il nome della sua famiglia. "Le Sale Dimenticate di Xereth non sono un percorso, amici miei, ma un destino. Una cosa che è meglio evitare. Inoltre, anche se volessi, non posso aprire la porta in questo momento..." dice, rivolgendo la sua attenzione completamente a te...

**Se un Eroe possiede l'Oggetto di Avventura Spada del Re dei Nani (conservato nella borsa o equipaggiato), leggi l'Interazione #97. Altrimenti, leggi la risoluzione qui sotto:**

"Il mio tesoro più caro e prezioso, la spada che è il simbolo del mio diritto di nascita reale, mi è stata rubata poco prima del tuo arrivo. Ecco perché mi sono svegliato dal mio sonno. È l'unica chiave che può aprire il buco della serratura", spiega, e tu e Tharmagar collegate immediatamente i puntini nella vostra testa: il tombarolo! "Tuttavia, non ti deluderò. Se non posso aiutarti con questa porta, almeno qualcosa dal mio tesoro reale dovrebbe essere utile..."

**Posiziona 2 pedine Forziere sulla Mappa B3-F come indicato nella seguente illustrazione. Questi Forzieri sono sicuri e gli Eroi non devono tirare il dado Trappola per aprirli.**



DUNGEON TRAY - 2

----

- **#95: Chiedigli del tesoro più prezioso di cui ha parlato**

Incuriosito dal misterioso "tesoro più prezioso", chiedi al Re dei Nani cosa fosse. "Cosa potrebbe essere, se non la spada dei miei antenati, tramandata di padre in figlio fin dalla prima dinastia?", spiega, rivolgendo la sua attenzione completamente a te...

**Se un Eroe possiede l'Oggetto di Avventura Spada del Re dei Nani (conservato nella borsa o equipaggiato), leggi l'Interazione #97. Altrimenti, leggi la risoluzione qui sotto:**

"E proprio mentre mi veniva rubato, mi svegliai dal mio sonno. So che è ancora lì, ma dopo tutto quello di cui abbiamo parlato, temo che non sarò più in grado di recuperarlo", conclude Lakin mentre estrae da dietro il suo trono un oggetto scintillante con le sue mani spettrali. "Questo, tra l'altro, è il suo fodero. Un vero e proprio pezzo d'arte del mio popolo e un manufatto a sé stante".

**L'Eroe scelto dal Leader del Gruppo prende la carta Undermountain Scabbard dal mazzo Avventura.**

----

- **#96: Chiedi qualsiasi attrezzatura che possa condividere**

Non volendo perdere tempo o abusare della generosa ospitalità del Re dei Nani, gli chiedi tutto ciò che può darti e che potrebbe esserti utile nel viaggio che ti aspetta. "Tutto ciò che è in mio potere, amici miei. Presto, prendete ciò che vi serve e tenetevi forte: la lotta sarà dura!".

**Il Leader del gruppo guadagna FOCUS 2 e poi cerca nel mazzo dei Forzieri una carta a sua scelta e la dà a un Eroe del gruppo.**

----

- **#97: Un Eroe ha la Spada del Re dei Nani**

...ma il fantasma ha occhi solo per la bellissima spada in tuo possesso. "Aspetta... Ma questa è la mia spada, ne sono certa! Cosa ci fai? Non dirmi che tu...", pensa, ma tu glielo spieghi prontamente, sciogliendo l'equivoco: Non hai rubato la spada, o meglio: non a lui.

**Devi compiere una scelta: Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo ha il potere di scegliere quale scelta verrà presa.**

- **#98 - Offri di restituirgli la spada**
- **#99 - Fai finta di non capire e mantieni la spada**

----

- **#98: Offrigli di restituire la spada**

*Avendo trovato il suo vero proprietario, ti offri di restituire la spada al Re dei Nani. "Mi onori, amico, e ti ringrazio vivamente. Tuttavia, se la prendessi ora, il mio spirito cadrebbe di nuovo nel sonno e ho ancora un'ultima battaglia da combattere. Quindi tienila con te. Sarò felice di sapere che è in buone mani!"*

Il Leader del gruppo ottiene FOCUS 2 e annota lo stato **"Gesto onorevole"** sul suo Diario della campagna. Finché ce l'ha (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo*), ogni volta che effettua un'Azione di Richiamo, guadagnano anche FOCUS 1.

----

- **#99: Fai finta di non capire e mantieni la spada**

*"Tuttavia, la spada non ha più importanza per me, amico mio. Ne avevo bisogno per tornare a riposare, ma ho ancora un'ultima battaglia da combattere. Quindi tienila con te. Sarò felice di sapere che è in buone mani!"*

Il Leader del gruppo guadagna FOCUS 2 e annota lo stato **"Gioca a fare il muto"** sul suo Diario di Campagna. Finché ce l'ha (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo*), può scegliere di non guadagnare alcun cubo Maledizione quando effettuano un'Azione di Richiamo.

-----

- **#100: Minaccia l'uomo, chiedendogli di presentarsi.**

*Sentendoti insultato, minacci l'uomo, pretendendo il rispetto che si deve a un avventuriero esperto di battaglie come te. Senza nemmeno ascoltare la tua richiesta fino in fondo, l'arciere ti spara, colpendoti in pieno il petto. Poi, liberando i misteriosi poteri corrotti che ha dentro di sé, il suo corpo si infiamma in una fiamma di smeraldo che brucia senza provocare alcun dolore...*

Il Leader del gruppo guadagna FOCUS 2 e subisce 4 danni (*evitabili*). Inoltre, se segue il **Sentiero della Forza**, guadagna anche SCUDO 4 O recupera tutta la Salute, a sua scelta..

Poi, evoca il Mostro Scenario **Jim Volin** come Comandante con CP 3+giocatori (*pesca il numero appropriato di carte Attacco Comandante come di consueto*). Sostituisci la pedina Interazione con una miniatura di **Arciere Scheletro** per rappresentarlo. Quando il Guardiano Corrotto è stato sconfitto, leggi **"Fine dell'avventura - Il braccialetto maledetto"** a pagina 39.

- **#101: Presentatevi come volontari della Dottrina**

*Gli mostri il tuo distintivo di volontario, spiegandogli il tuo legame con Tharmagar e la tua missione di scorta. "Mi sembra però che tu sia un po' lontano dalla strada per Valarai, non è vero?", domanda l'arciere, esaminando i dettagli del pezzo. "Tuttavia, il mio lavoro qui è impedire l'ingresso di persone curiose e impedire ai mostri di andarsene, non il contrario. Quindi, hai la mia benedizione per procedere in pace", continua, sussurrando una preghiera sul marchio.*

Il Leader del gruppo annota l'Aura **"Blessing of the Guardian"** sul proprio Diario di Campagna. Finché ce l'ha (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che un Eroe spende un'AC per un effetto diverso dalla FATICA (*ad esempio per ottenere un'Azione di Movimento aggiuntiva in un turno*), guadagna anche SCUDO 2. Quindi, leggi **"Fine dell'avventura - Non è ancora finita"** a pagina 39.

----

- **#102: Presentatevi come sotto la protezione del Re dei Nani.**

*Vi presentate come avventurieri perduti che, dopo un lungo viaggio e molte battaglie, hanno incontrato il Re dei Nani, James Lakin, e sono stati indirizzati proprio da lui. "Il patriarca? Lo conosci?" L'uomo abbassa l'arco, cambiando il tono del suo discorso. Giuri di aver visto anche un piccolo sorriso. "Ti prego, aiutami a trovarlo! È l'unico che può aiutarmi!"*

Se un Eroe possiede l'Oggetto di Avventura **Spada del Re dei Nani** (*conservato nella sua borsa o equipaggiato*), leggi l'Interazione #103. Altrimenti, leggi la risoluzione qui sotto:

*Con rammarico, spieghi all'arciere che il patriarca è ormai irraggiungibile perché i sentieri da cui siete venuti sono stati interrati. L'informazione rende il volto dell'uomo nuovamente imbronciato. "Temo che non ci sia più salvezza per me, quindi...", si lamenta l'uomo, sconfortato. "In ogni caso, per te non ha importanza ora. L'importante è che il mio compito qui sia quello di impedire l'ingresso di persone curiose e di impedire ai mostri di uscire, e non il contrario. Quindi, avete la mia benedizione per procedere in pace", continua, facendosi da parte per liberare la strada.*

Il Leader del gruppo annota l'Aura **"True-hearted Blessing"** sul proprio Diario di Campagna. Finché ce l'ha (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che un Eroe spende una CA per un qualsiasi effetto diverso dalla FATICA (*ad esempio per ottenere un'Azione di Movimento aggiuntiva in un turno*) guadagna anche FOCUS 1. Quindi, leggi **"Fine dell'avventura - Non è ancora finita"** a pagina 39.

----

- **#103: A quanto pare il simbolo del potere del Re dei Nani è con te...**

*Spiega all'arciere che il patriarca è ormai fuori portata ma, per sua fortuna, la maestà del Re sotto la Montagna è nelle tue mani. "Davvero? Se hai in mano la spada del Re, hai il potere di togliere la maledizione che ha rovinato la mia vita!" spiega con l'allegria di una rinnovata speranza. "Tuttavia, devo avvertirti:*

la mia libertà non sarà gratuita. La maledizione che mi hai tolto ricadrà su di te. Lentamente, con il passare delle stagioni, il tuo corpo rifiuterà la luce e non ci vorrà molto prima che tu inizi a cercare rifugio sottoterra, scappando da essa, come ho fatto io", conclude con il dolore del suo destino impresso nella voce.

Devi compiere una scelta: Il giocatore in possesso dell'oggetto d'avventura **Spada del Re dei Nani** deve scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione.

- **#104- Accetta le conseguenze e spezza la maledizione**
- **#105- Lamentati dell'arciere, ma non spezzare la maledizione**

----

- **#104: Accetta le conseguenze e spezza la maledizione**

Con gli occhi pieni di lacrime, l'arciere si presenta come Jim Volin e cade in ginocchio a terra in segno di gratitudine. Recitando le parole che ti ha insegnato, allunghi la spada verso di lui e osservi con sorpresa il suo corpo che esplose in una fiamma smeraldina come un'effigie incendiata. Con suo grande stupore, è un fuoco che brucia senza ferirlo...

Il giocatore che detiene la **Spada del Re dei Nani** deve annotare il Risultato **"Spezza Maledizioni"** sul proprio Diario di Campagna (i Risultati rimangono in vigore per l'intera Campagna, a meno che qualche altro effetto non li modifichi). Poi, leggi **"Fine dell'avventura - Il braccialetto maledetto"** a pagina 39.

----

- **#105: Piangi per l'arciere, ma non spezzi la maledizione**

Ringraziando l'uomo per la sua onestà, ti lamenti della sua sorte ma gli spieghi che non puoi aiutarlo perché anche tu hai un ruolo da svolgere. "Capisco... Purtroppo il prezzo della mia libertà è troppo alto per essere pagato da chiunque", ammette l'arciere. "Tuttavia, anche se mi dispiace sapere che il mio destino durerà ancora per un po', vi do la mia benedizione per procedere in pace", dice, facendosi da parte per liberare la strada.

Il Leader del gruppo annota l'Aura **"Blessing of Good Fortune"** sul suo Diario di Campagna. Finché ce l'ha (le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura), ogni volta che un Eroe spende una CA per un qualsiasi effetto diverso dalla FATICA (ad esempio per ottenere un'Azione di Movimento aggiuntiva in un turno), richiama anche 1 CA. Quindi, leggi **"Fine dell'avventura - Non è ancora finita"** a pagina 39.

----

- **#106: Chiedigli di aiutare a salvare gli abitanti del villaggio**

Essendo già impegnato a occuparsi delle creature, indichi il punto in cui pensi di aver visto un abitante del villaggio in difficoltà e chiedi all'uomo di aiutarlo...

Se c'è un abitante del villaggio (una pedina PNG) sulla scheda, procedi con l'Interazione #110. Altrimenti, se non c'è nessun abitante sulla scheda, leggi la risoluzione qui sotto:

Tuttavia, tra le fiamme, i fumi e la disperazione, i tuoi sensi sono stati traditi: sei stato ingannato. Non c'è nessuno nella direzione che hai indicato. Sembra che questa sarà una lunga notte per te...

**Guadagni FOCUS 2.** Questa interazione non riduce la pedina interazione.

----

- **#107: Chiedi aiuto per combattere i mostri**

Sentendoti in svantaggio in questa battaglia, fai appello al coraggio dell'eroe popolare e gli chiedi di aiutarti a combattere le creature. "Certo! Puoi contare su di me! Dewey, Guss, vieni!" esorta i suoi fedeli compagni, che rispondono abbaiando, pronti all'assalto. "Come possiamo aiutarti?"

Rimuovi un Mostro a tua scelta dalla scheda e consideralo sconfitto. Se questo Mostro è un Comandante, annota lo Stato **"Il migliore amico dell'uomo"** sul tuo Diario di Campagna (gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campagna). Altrimenti, non succede nulla di speciale.

----

- **#108: Chiedi se può darti qualcosa per aiutarti**

La battaglia è dura ed essendo stanco a causa del viaggio sotterraneo, sai che dovrai sfruttare ogni risorsa che riesci a trovare. Quindi, chiedi all'uomo tutto ciò che può darti. "Dewey, prendi!", ordina, e uno dei suoi cani torna dondolando la coda, con una piccola borsa di pelle in bocca. "Lo tenevo da parte per un momento di difficoltà, ma sembra che tu ne abbia più bisogno di me. Prendilo".

Pesca carte dal mazzo del Forziere fino a quando non peschi due carte con il sottotipo **Pozione**. Puoi utilizzare immediatamente tutti gli Oggetti consumabili che possiedi (compresi quelli che hai appena pescato). Tieni queste carte e rimescola nel mazzo tutte le altre carte che sono state pescate in questo modo.

----

- **#109: Digli di scappare e di salvarsi, tu sai gestire la situazione**

Preoccupato per quello che potrebbe accadere a questo coraggioso abitante del villaggio, gli dici che sei venuto qui per aiutarlo e che può concentrarsi sulla ricerca di un luogo sicuro. "Hezechia è la mia città. Non la abbandonerò!" ribatte l'uomo, preparandosi a un altro round di battaglia. "Se hai difficoltà, amico, puoi anche cercare un posto sicuro..." continua con un sorriso. Una che condividete.

**Guadagni FOCUS 2.** In seguito, puoi scegliere di annotare lo Stato **"Ispirato"** sul tuo Registro di Campagna. Finché lo possiedi (gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Accampamento), una volta per turno puoi rilanciare un d20 appena lanciato. Se scegli di non farlo, questa interazione non riduce la pedina interazione.

----

- **#110: E l'uomo può aiutarti!**

*"Dewey, Guss, quello lì, fate la guardia!", ordina l'eroe popolare ai suoi coraggiosi cani, che partono come fulmini per sorvegliare l'abitante del villaggio. "Sono bravi ragazzi. Riusciranno a tenerli occupati fino al mio arrivo. Potete lasciar fare a me", conclude, seguendoli a ruota.*

**Guadagni FOCUS 2.** Poi, rimuovi un abitante del villaggio (*una pedina PNG*) a tua scelta dalla scheda e consideralo salvato.

----

- **#111: Controlla l'armeria**

*Notando alcuni vecchi pezzi di armatura conservati tra i sacchi di grano e altre provviste, setacci la bancarella a sinistra alla ricerca di qualcosa che possa essere utile. Tra loro, una corazza di acciaio e cuoio attira la tua attenzione e la prendi.*

**Prendi la carta Xerethian Breastplate** dal mazzo Avventura.

----

- **#112: Cerca tra gli scaffali**

*Incuriosito dalle bottiglie, dalle pergamene e dagli idoli sacri che si trovano sul banco a destra, lo perlustri alla ricerca di qualcosa che possa essere utile...*

**Effettui una sfida di abilità di Saggezza (blu) a difficoltà 13.** Ogni cubo di Saggezza che possiedi ti dà un bonus di +2 al tiro. Se segui il **Sentiero dell'Astuzia**, questa sfida si considera riuscita senza bisogno di tirare.

**FALLIMENTO:** *Rovesci ogni cosa qua e là, ma ti affretti e preoccupato per la battaglia, non riesci a trovare nulla di valore che non fosse già in vista.*

**Pesca carte dal mazzo del Forziere** finché non ne peschi una con il sottotipo **Pozione**. Tieni questa carta e rimescola tutte le altre carte pescate in questo modo nel mazzo.

**SUCCESSO:** *Nonostante la fretta e la preoccupazione per la battaglia, noti un finto scomparto in uno dei ripiani dello scaffale. Sollevando un'asse di legno, trovi, avvolta in un panno per coprirne la lucentezza, una bellissima pietra preziosa che sembra avere una notte stellata al suo interno.*

**Prendi la carta Cosmic Gemstone #004** dal mazzo Avventura e poi peschi carte dal mazzo Forziere finché non peschi una carta con il sottotipo **Pozione**. Tieni questa carta e rimescola tutte le altre carte pescate in questo modo nel mazzo.

----

- **#113: Contempla l'arazzo**

*Colpito da questa bellissima opera d'arte, contempi la scena che vi è rappresentata. Una figura oscura combatte contro un guerriero e, per un attimo, guardandola direttamente negli occhi, si ha l'impressione di vederla muoversi...*

**Se un Eroe ha come risultato "Seminare venti" nel suo Diario di Campagna, procedi all'Interazione #115. Se per caso un Eroe ha come risultato "Ostinato", procedi invece con l'Interazione #116.**

----

- **#114: Guarda dietro l'arazzo**

*Incuriosito dall'alcova nascosta dietro l'arazzo, la trascini di lato e sveli il mistero: un forziere giace a terra, in attesa che qualcuno recuperi i suoi tesori.*

**Guadagni FOCUS 2 e peschi una carta Forziere.** Puoi utilizzare immediatamente qualsiasi Oggetto consumabile che possiedi (**compreso quello appena pescato**) invece di scartarlo per mancanza di spazio.

----

- **#115: Gli occhi ti guardano?**

*...E non è stata solo una tua impressione. Fruscando come se fosse colpito dal vento, l'arazzo ondeggia qua e là, ma gli occhi della figura in ombra sono fissi su di te: L'Oscurità ti attira come se avesse catturato il tuo odore, strisciando vigorosamente come un verme che cerca di raggiungerti, e a te non sembra importare se ti prende...*

**Annota l'Aura "Cold Hearted"** sul tuo Diario di Campagna. Finché la possiedi (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), l'Oscurità ti considera sempre come l'Eroe più forte (*a meno che tu non sia già in cima all'Oscurità*) e mentre sei in cima all'Oscurità, ogni volta che colpisci un Mostro con un Attacco con Arma o Incantesimo per la prima volta durante il tuo turno, quell'attacco infligge +2 danni.

----

- **#116: Gli occhi ti guardano?**

*...E non è stata solo una tua impressione. Fruscando come se fosse colpito dal vento, l'arazzo ondeggia qua e là, ma gli occhi della figura in ombra sono fissi sui tuoi: L'Oscurità si avvicina a te come se avesse catturato il tuo odore, strisciando vigorosamente come un verme, ma tu non ti lasci ingannare! Abbattendo l'arazzo con la tua arma, osservi, sconcertato, come l'oggetto emetta urla di dolore e disperazione mentre misteriosamente prende fuoco...*

Annota l'Aura "**Brave Hearted**" sul tuo Diario di Campagna. Finché ce l'hai (*le Aure vengono rimosse quando riceveti un Cubo Trauma o un'altra Aura*), l'Oscurità ti tratta sempre come l'Eroe più forte (*a meno che non siate già in cima all'Oscurità*) e non subisci danni dall'Oscurità.

----

- **#117: Chiedile che posto è questo**

*Incuriosito dall'improvviso cambiamento di ambiente, chiedi alla madre in quale luogo ti trovi. "Non vedi? Siamo nella catena Narang, che unisce i Monti Ragnar ai Monti Solekk", risponde lei, ma la tua confusione aumenta. Non dovrebbe essere dove si trova il deserto di Hellscar? "La domanda che conta di più, vagabondo, non è 'dove sei?', ma 'dove vuoi andare?'".*

Devi compiere una scelta: Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo può decidere quale delle scelte verrà presa.

- **#119 - Voglio andare dove posso trovare il consigliere Klee.**
- **#120 - Voglio tornare a Valarai**

----

- **#118: Chiedi chi è**

*Curioso di sapere cosa possa fare una donna con i suoi figli in un posto come questo, le chiedi chi sia. "Mi chiamo Tania, figlia di Aestrid, l'Aelfar. Sono una delle Axemaiden, vassalle di Volar'Calix, l'Everwinter", risponde orgogliosa, anche se non riesci a capire la maggior parte dei nomi che cita. "Sembri perso. Cosa ci fai qui?", risponde lei con una domanda.*

Devi compiere una scelta: Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo può decidere quale delle scelte verrà presa.

- **#121 - Sono venuto a cercare una persona, aiutami a trovarla**
- **#122 - Sono in Hel? Chi è questo Everwinter o quello che è?**

----

- **#119: Voglio andare dove posso trovare il consigliere Klee**

*"Non conosco questa persona, ma se sai dove vuoi andare, devi solo andare avanti e lo troverai. Quando? Questo non è certo. Cosa troverai sulla tua strada? Dipende da te. In ogni caso, arriverai dove devi arrivare. Qui siamo sempre in viaggio. Io, per esempio, sto andando ad Aelfar, per portare i miei figli lontano dalla guerra", spiega, e solo ora ti rendi conto, purtroppo, che questa è l'anima di qualcuno morto da tempo.*

Il Leader del gruppo annota lo stato "**Trattenuto**" sul proprio Diario di campagna. Finché ce l'ha (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo*), tutti gli Eroi possono

utilizzare i loro cubetti verdi come se fossero cubetti blu o gialli. Ogni volta che un Eroe usa un cubo verde per attivare un'Abilità in mischia che NON è un Attacco con Arma in questo modo, quell'Abilità guadagna una Gittata illimitata.

----

- **#120: Voglio tornare a Valarai**

*"La verità, vagabondo, è che non possiamo mai tornare indietro. La corrente del fiume del tempo scorre solo in avanti e qui, quando e dove sono la stessa cosa", risponde. "Quando sarà di nuovo il momento di raggiungere lo stesso luogo da cui sei venuto, arriverai. Ma lo farai anche andando avanti... Non dimenticarlo mai e fai attenzione. Le strade sono lunghe e piene di curve", conclude, e solo ora ti rendi conto, purtroppo, che questa è l'anima di una persona morta da tempo.*

Il Leader del gruppo annota lo stato "**Cauto**" sul proprio Diario di campagna. Finché ce l'ha (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo*), ogni volta che un Eroe senza lo Status "**Avvertito**" verrebbe messo al tappeto, quell'Eroe può: AUTO, INCANTESIMO 1. Se lo fa, deve annotare lo stato di "**Avvertito**" sul loro Diario di Campagna e scendere invece a 1 Salute.

----

- **#121: Sono venuto a cercare qualcuno, aiutami a trovarlo**

*"Se sai chi devi trovare, alla fine lo troverai. Il percorso può essere tortuoso e vedrai tutto ciò che il tuo cuore desidera, ma che non conosci ancora con la mente. Il miglior consiglio che posso darti è di continuare a camminare, perché le stesse nebbie che ti portano dove vuoi andare possono anche portarti in posti dove non vorresti essere", spiega, e solo ora ti rendi conto, purtroppo, che questa è l'anima di una persona morta da tempo.*

Il Leader del gruppo annota lo Stato "**Veritiero**" sul proprio Diario di Campagna. Finché ce l'ha (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo*), ogni Eroe può tenere due Cubi Maledizione aggiuntivi sulla propria scheda.

----

- **#122: Sono a Hel? Chi è questo Everwinter o quello che è?**

*Perplesso di fronte a tanti nomi e titoli, devi deviare la domanda che ti viene posta e chiedere le risposte di cui hai bisogno per capire dove ti trovi. "Non conosco quel posto. Ma se si trova nei pressi dei Monti Solekk, è il territorio di Volar'Calix, l'Alto Guardiano dei Draghi del Nord", risponde lei, lasciandoti dei grandi dubbi, perché non hai mai sentito parlare di draghi che vivono in questa regione prima d'ora...*

Se un Eroe del gruppo segue il **Sentiero dei Mistici** o il **Sentiero della Natura**, leggi l'Interazione #123. Altrimenti, se nessuno lo fa, leggi la risoluzione qui sotto:

*... "Se Hel è il luogo in cui devi andare, non preoccuparti. Su questa strada, troviamo sempre chi cerchiamo. Ricordati sempre di andare avanti, senza mai rimanere indietro", conclude, salutandolo.*

Il Leader del gruppo deve scrivere lo stato **"Camminatore della foschia"** sul diario di Campagna. Finché ce l'ha (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo*), ogni volta che un Eroe compie un'Azione di Movimento, può fare: AUTO, INCANTESIMO 1. Se lo fanno, rimuovono il loro Eroe dalla scheda e lo piazzano su una casella rivelata a loro scelta invece di muoversi. Questo viene considerato come un'azione di movimento ai fini dell'attivazione delle abilità.

----

- **#123: Infatti, sai perché**

*Poi, in un momento di illuminazione, capisci cosa sta succedendo: Si tratta dell'anima di una donna morta da tempo, vissuta secoli fa, e tutto ciò che la circonda risale a quell'epoca, il mondo come lei lo conosceva. Ogni nuovo incontro che questo luogo offre, si presume, assumerà un'altra forma, dalla realtà ciclica che avvolge ogni persona, non così diversa da un sogno... O da una prigionia.*

Il Leader del gruppo deve annotare lo stato di **"Comprensione profonda"** sul proprio Diario di campagna. Finché ce l'ha (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo*), ogni volta che un Eroe sceglie un'Interazione, può fare: AUTO, INCANTESIMO 1. Se lo fa, può annullare l'Interazione appena letta e scegliere di nuovo un'altra Interazione della stessa scena. Può utilizzare questa abilità solo una volta per ogni Interazione e l'Interazione che è stata ritrattata in questo modo diventa di nuovo disponibile.

----

- **#124: Chiedi cosa sono quelle cose che ti hanno attaccato**

*Impressionato, chiedi al guerriero cosa sono quelle cose che hai combattuto. "Sono gli spiriti di coloro che non hanno trovato la pace, consumati da questioni irrisolte che si sono lasciati alle spalle. Per questo motivo, seminano tormenti che affliggono se stessi e tutti coloro che incontrano. In effetti, questa agonia è l'unica cosa che conoscono ora", risponde, invitandoti a fare un'altra domanda.*

Devi compiere una scelta: Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo può decidere quale delle scelte verrà presa.

- **#120 - Voglio tornare a Valarai**
- **#121 - Sono venuto a cercare una persona, aiutami a trovarla**

----

- **#125: Ringraziala per il suo aiuto**

*Sollevato dopo la vittoria su questo nemico sconosciuto, ringrazia la guerriera per il suo aiuto. "Non c'è nulla per cui ringraziarmi. Eri sulla mia strada e avevi bisogno del mio aiuto. Ho fatto solo quello che mi è stato insegnato", dice, indicando la direzione da cui proviene. "Passa da quella parte, il sentiero è sicuro.*

*Devo riprendere il mio viaggio, ma credo di poterti dare un'ultima gioia. Prendi questo, ti servirà più di me", aggiunge, congedandosi dopo averti dato un sacco con alcune provviste che potrebbero servirti.*

Il Leader del gruppo guadagna FOCUS 2 e fino a due Eroi a sua scelta possono pescare due carte Forziere ciascuno. Ogni Eroe che pesca una carta in questo modo può utilizzare uno qualsiasi dei suoi Oggetti consumabili (*compresi quelli appena pescati*) per liberare spazio, se necessario.

----

- **#126: Chiedi cosa ci fa qui**

*Cercando di capire meglio il significato di tutti questi incontri casuali in questo luogo, chiedi all'uomo cosa ci fa qui. "Esiste e basta", risponde senza battere ciglio. "Ma non compatirmi, non è così noioso come sembra. Posso rivivere ricordi piacevoli, e anche viverne di nuovi, come questo con te. Ogni volta come se fosse la prima volta. Immagina quante persone non darebbero tutto quello che hanno, solo per essere in grado di fare una cosa del genere, no?" aggiunge, facendoti riflettere.*

Annota lo Stato **"Per la prima volta"** sul tuo Diario di Campagna. Finché lo si possiede (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campagna*), dopo aver speso la prima CA durante il proprio turno, si può scegliere di richiamarlo immediatamente (*conta ancora come una delle proprie Azioni Cubo*). Questo effetto ha luogo prima di effettuare un'azione di Richiamo involontario.

----

- **#127: Chiedi se stava parlando di Tharmagar**

*Rendendoti conto che le sue vesti sono simili a quelle che indossa Tharmagar, gli chiedi se per caso ti ha scambiato per il saggio. "Lo conosci anche tu? Oh, sì, questo spiega tutto!" dice l'uomo con gioia. "L'ho conosciuto, sì. Ma non è il mio padrone. Sono stato consacrato dal suo migliore amico, Yithzak Zamir: un altro robusto mentore e ricercatore del Monastero", spiega, facendoti immaginare che sta parlando della sua personalità e non del suo fisico.*

Annota lo stato di **"Maestro della Morte"** sul tuo Diario di Campagna. Finché lo possiedi (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo*), ogni volta che effettui un'Azione di Richiamo, dopo averla risolta, puoi fare: AUTO, INCANTESIMO 1. Se lo fai, attiva una piccola Apparizione a tua scelta. Il giocatore controlla il suo turno durante quell'attivazione (*può ignorare le sue priorità di bersaglio e costringerlo invece ad attaccare un altro Mostro*).

----

- **#128: Chiedigli tutto ciò che può aiutarti**

*Sentendo che è difficile andare avanti in questo posto, chiedi all'uomo se ha qualcosa di cui può disporre per darti un aiuto. "Certo! Attraversare questo luogo è pericoloso per i vagabondi. Le apparizioni sono sempre in agguato, ma invidio i loro*

privilegi", dice come se fosse da solo, facendo una lezione a se stesso. "Non essere timido, sbircia tra i miei astucci e le mie borse e prendi quello che ti serve!".

Cerca nel mazzo del Forziere una carta a tua scelta e prendila. Puoi immediatamente riordinare la borsa, utilizzando qualsiasi oggetto consumabile (compreso quello appena scelto) per liberare spazio, se necessario.

----

- **#129: Chiedi chi è**

Colpito dalla figura di quest'uomo, gli chiedi chi sia. "Sono Pasquale, al tuo servizio", risponde sinceramente. "Nato a Umbral, non appena sono diventato un uomo adulto, mi sono rivolto al Monastero di Valarai dove sono stato nominato Sacerdote della Dottrina. Tuttavia, la mia più grande passione sono sempre stati i libri e mi sono dedicato più allo studio che al lavoro. Una scelta che, pur portandomi a una morte prematura nell'anno 1399 del nostro Reckoning, non ho mai rimpianto", spiega, accennando alla propria morte, avvenuta vent'anni fa.

Annota lo stato di **"Topo di biblioteca"** sul tuo Diario di campagna. Finché lo possiedi (gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo), ogni volta che effettui un'Azione di Richiamo durante il tuo turno, puoi recuperare una carta Pergamena dal mazzo degli scarti del Forziere e utilizzarla immediatamente. Questa non conta come Azione Minore "Usa un oggetto consumabile". In questo caso, dopo aver risolto la carta, rimescolala nel mazzo del Forziere invece di metterla di nuovo nel mazzo degli scarti.

----

- **#130: Chiedigli perché la tua presenza ha il tocco di qualcuno.**

Perplesso, gli chiedi come abbia potuto scambiarti per un'altra persona. "Qui percepiamo le maniere di una persona proprio come facciamo con gli altri cinque sensi. Alla fine, tutti noi non siamo altro che la somma delle nostre esperienze e delle persone con cui abbiamo vissuto di più. È da qui che nasce la mia confusione", spiega, regalandoti un po' della sua saggezza.

Annota lo stato di **"Dolcetto o scherzetto"** sul tuo Registro di campagna. Finché lo possiedi (gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo), ogni volta che effettui un'Azione di Richiamo, scegli una: infliggi BRUCIARE 2 a un bersaglio entro la Gittata 1; oppure, a un Eroe bersaglio entro la Gittata 1, GUARISCI 2.

----

- **#131: Chiedigli perché non ti ha aiutato**

Respirando pesantemente, come se la stanchezza che stai provando fosse reale, ti arrabbi per la negligenza dimostrata dal consigliere nei confronti della tua battaglia e gli chiedi di dirti perché non ti ha aiutato. "E perché dovrei?", risponde lui di getto. "Sei tu che cerchi me, non il contrario. Inoltre, avevo

bisogno di vedere 'di che pasta sei fatto' per valutare se eri degno del mio tempo", afferma, prendendosi gioco di te. Ora capisci che questo è davvero l'uomo per cui sei venuto qui; e anche perché non aveva amici quando era in vita.

Il Leader del gruppo deve annotare lo stato **"Aiutati"** sul suo Diario di campagna. Finché ce l'ha (gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Accampamento), come Azione Minore possono farlo: AUTO, INCANTESIMO 1 per riportare nel sacchetto un intero mucchio di rune rivelato (che si trova sulla scheda, non sul Percorso Iniziativa) e guadagnare FOCUS 1.

L'avventura termina qui. Puoi leggere **"Dopo l'avventura - Il Re della Morte"** a pagina 47.

----

- **#132: Conferma l'identità del consigliere**

Sapendo che la prudenza non fa mai male, anche se tutti i segnali indicano che quest'uomo è quello per cui sei venuto qui, sei sicuro di aver fatto bene. "Sì, sì. Sono il consigliere Klee. La domanda non è chi sono o perché sono qui, ma cosa diavolo sta succedendo di così estremo da richiedere che gli uomini mandino qualcuno a disturbarci anche nell'aldilà".

Il Leader del gruppo deve annotare lo stato di **"doppio controllo"** sul proprio diario di campagna. Finché ce l'ha (gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Accampamento), come Azione Minore possono farlo: AUTO, INCANTESIMO 1 per rimuovere una tessera Oscurità su cui si trova e guadagnare FOCUS 1.

L'avventura termina qui. Puoi leggere **"Dopo l'avventura - Il Re della Morte"** a pagina 47.

----

- **#133: Attacca il consigliere**

Stimolato dalla foga della battaglia, prendi il Consigliere come un nemico e ti scagli verso di lui. Tuttavia, proprio quando fai il primo passo, data la rabbia nei tuoi occhi, ti prega di trattenerci: "Aspetta! Sono io, il consigliere Klee! L'uomo per cui sei venuto qui, vero? Metti giù le armi, il combattimento è finito!". Poi, rendendoti conto di aver portato a termine il compito, ti calmi e abbandoni la tua posizione offensiva. Fortunatamente per questa curiosa figura...

Il Leader del gruppo deve annotare lo stato di **"Approccio aggressivo"** sul proprio Diario di campagna. Finché ce l'ha (gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Accampamento), come Azione Minore possono farlo: AUTO, INCANTESIMO 1 per ritirare un **Re Non Morto infestante**.

L'avventura termina qui. Puoi leggere **"Dopo l'avventura - Il Re della Morte"** a pagina 47.

----

- **#134: Chiedigli di mostrarti una lama**

*Preferendo il combattimento in mischia con un'arma semplice, affidabile e letale, chiedi a Morlokin, il fabbro, di mostrarti una lama. Con un sorriso stampato in faccia, ti regala un pezzo molto diverso da tutti quelli che hai mai visto...*

Prendi la carta **Exquisite Dreamblade** dal mazzo Avventura.

----

- **#135: Chiedigli di mostrarti un'armatura**

*Incuriositi dai diversi tipi di materiali che Morlokin può forgiare in questo luogo, gli chiedi di mostrarti alcune armature. Con un sorriso stampato in faccia, ti regala un pezzo molto diverso da tutti quelli che hai mai visto...*

Prendi la carta **Dreamweave Plate** dal mazzo Avventura.

----

- **#136: Chiedigli di mostrarti un brocciero**

*Pensando a qualcosa che possa essere versatile, chiedi a Morlokin di mostrarti un brocciero, che può essere utile sia per proteggersi che per attaccare; oppure può essere adornato con un simbolo arcano. Con un sorriso stampato in faccia, ti regala un pezzo molto diverso da tutti quelli che hai mai visto...*

Prendi la carta **Dreamcrafted Buckler** dal mazzo Avventura.

----

- **#137: Chiedi al fabbro di parlare di sé**

*Convinto dalla pubblicità che il fabbro fa di se stesso, gli chiedi la sua storia. "Nato nelle Steppe Dorate, sono cresciuto tra crogioli, forni e spiedi; sono stato accolto da Aral'Hezec come suo discepolo, e in cambio dovevo donare le mie belle opere. Nel corso di un decennio di apprendimento, sono diventato il primo umano a fare da pioniere dal canto della runa, forgiando pezzi così incredibili da essere conservati nelle riserve del mio maestro...". Morlokin risponde con la luce negli occhi di chi ricorda con affetto il passato.*

Guadagni FOCUS 2 e il Leader del gruppo annota lo stato di **"Curiosità"** sul suo Diario di Campagna.

----

- **#138: Chiedi aiuto per trovare la tua amata**

*Deciso a raggiungere la tua amata, chiedi al fabbro se può aiutarti a trovare una strada per raggiungerlo. "Ti sei perso?" Morlokin è sinceramente sorpreso. "È passato un po' di tempo dall'ultima volta che ho incontrato qualcuno che si era perso da queste parti, ma non preoccuparti. Se lo vuoi davvero, ti si aprirà un passaggio", spiega, sempre con il sorriso sulle labbra.*

Guadagni FOCUS 2 e il Leader del gruppo annota lo Stato **"Certezza"** sul suo Diario di Campagna.

----

- **#139: Chiedigli di aiutarti a combattere le apparizioni**

*Credendo di essere in svantaggio, gli chiedi di aiutarti a sconfiggere le apparizioni. "Aiutarti!?" risponde arrabbiato il ranger. "Non vedi che mi reggo a malapena in piedi? Sono io che ho bisogno di aiuto!" sbraita, contorcendosi per il dolore e urla per lo straordinario sforzo di combattere la sua nemesi...*

Guadagni FOCUS 2 e se un Eroe ha lo Stato **"Apatico"** sul suo Diario di Campagna, leggi l'Interazione #145. Altrimenti, se nessun Eroe ce l'ha, annoti lo stato **"Apatico"** sul tuo Diario di Campagna.

----

- **#140: Cerchi di esorcizzare l'apparizione che lo assale**

*Colpito dalla schermaglia, ti schieri dalla parte del ranger e decidi di aiutarlo in questa sfida...*

Effettui una sfida di abilità di Saggazza (blu) a difficoltà 15. Ogni cubo di Saggazza che possiedi ti dà un bonus di +2 al tiro. Se segui il **Sentiero della Devozione** o se un Eroe ha lo stato **"Misericordioso"** sul suo Diario di Campagna, questa Sfida ha successo senza bisogno di tirare.

**FALLIMENTO:** *Recitando frettolosamente un sermone difficile da dire, ti impigli nella dizione delle parole e il tuo incantesimo non è abbastanza convincente da sciogliere il nodo che lega lo spirito alla sua vittima. "Non puoi battermi, Keinz! Appartieni a me e lo sai!" urla l'anima infuriata mentre invade il corpo dell'uomo, trasformandolo in qualcosa che non è più né l'uno né l'altro, ma una combinazione amorfa di entrambi...*

Sostituisci questa pedina Interazione con una miniatura di **Vampiro Ombra**. Ora è un'apparizione assassina con due dettagli aggiuntivi: Guadagna 5 Salute extra e pesca una carta **Attacco Comandante** per ogni Eroe. Queste carte sono allegate a questa Apparizione e la trattano come un Comandante a tutti gli effetti.

**SUCCESSO:** *Anche se l'esorcismo è un sermone difficile da recitare, lo ripeti con agilità e fermezza, lanciando un potente incantesimo. Tra urla di agonia, lo spirito maligno si contrae in se stesso ed evapora in fumo nero, liberando la vittima dalla sua presa. "Non posso crederci... Sono libero!" ruggisce di gioia il ranger. "Non ho parole per esprimerti la mia gratitudine, vagabondo, ma ora che hai salvato la mia anima, il mio arco è a tua disposizione!"*

Prendi la carta Compagno **Ronald Keinz** dal mazzo Avventura e sostituisci questa pedina Interazione con una pedina PNG che lo rappresenti.

----

- **#141: Dagli il colpo di grazia**

*Rendendoti conto che il ranger sta soffrendo nella disputa e avendo già visto cosa succede ai corpi di coloro che vengono rapiti dagli spiriti maligni, agisci con fermezza e misericordia, ponendo fine all'agonia dell'uomo. "No! Che cosa hai fatto! Me lo hai portato via! Era mio, mio!", ruggisce indignata l'apparizione, mentre la sua forma evapora in una nuvola di fumo nero. Alla fine, tutto ciò che rimane è l'arco che il ranger portava con sé, il bottino della tua difficile decisione.*

Prendi la carta **Dreampiercer Bow** dal mazzo Avventura. Quindi, rimuovi la pedina di interazione. Se questa è stata la prima Interazione con questa pedina, guadagni anche FOCUS 2.

- **#142: Chiedi cosa diavolo sta succedendo qui**

*Confuso, chiedi al ranger cosa sta succedendo. "Cosa sembra che stia SUCCEDENDO?", ti risponde irritato. "Nella vita ho fatto qualcosa che non avrei dovuto fare, per sopravvivere... Ora, le forze che mi hanno aiutato all'epoca sono arrivate a fare il loro dovere. Ti prego, aiutami a salvare la mia anima! Potrei aver commesso qualche errore, ma non ho mai preso l'anima di nessuno!*

Ottieni FOCUS 2 e annota lo stato "**Misericordioso**" sul tuo Diario di Campagna (gli stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campagna). Poi, il Leader del gruppo annota lo stato di "**Curiosità**" sul suo Diario di Campagna.

- **#143: Chiedi tutto quello che può darti**

*Notando il bellissimo arco che porta con sé, gli chiedi se ha qualcosa da darti per aiutarti. "Vedi la mia disperazione eppure sei venuto a chiedermi dei gingilli? È incredibile!" respirando affannosamente, l'uomo si sforza di risponderti.*

Guadagni FOCUS 2 e se un Eroe ha lo stato "**Apatico**" nel suo Diario di Campagna, leggi l'Interazione #145. Altrimenti, se nessun Eroe ce l'ha, annoti lo stato "**Apatico**" sul tuo Diario di Campagna.

- **#144: Chiedi aiuto per trovare la tua amata**

*Pensando che il ranger potrebbe perdere la testa da un momento all'altro, gli fai la domanda che ti sta più a cuore. "Davvero? Ti interessa solo questo? Vedi un uomo in difficoltà e pensi solo a come lui può aiutarti, invece di pensare a come tu potresti aiutare lui?" risponde l'uomo, frustrato.*

Se il Leader del gruppo ha fino a uno stato di "**Certezza**" sul suo Diario di campagna, annota lo stato di "**Certezza**" sul suo Diario di campagna. Se ne hanno due, non lo scrivono per la terza volta.

Poi, ottieni FOCUS 2 e se un Eroe ha lo stato "**Apatico**" sul suo Diario di Campagna, leggi l'Interazione #145. Altrimenti, se nessun Eroe ce l'ha, annoti lo stato "**Apatico**" sul tuo Diario di Campagna.

- **#145: L'apparizione supera la forza di volontà dell'uomo**

*Rafforzata dall'infuriare del suo ospite, e grazie alle tue molestie, l'apparizione prende il sopravvento nella lotta. "Non puoi battermi, Keinz! Appartieni a me, e lo sai!" urla l'anima infuriata mentre invade il corpo dell'uomo, trasformandolo in qualcosa che non è più né l'uno né l'altro, ma una combinazione amorfa di entrambi...*

Sostituisci questa pedina Interazione con una miniatura di **Vampiro Ombra**. Ora è un'apparizione assassina.

- **#146: Richiedi al sacerdote una benedizione per te stesso**

*Rendendoti conto che queste persone erano immerse nei loro compiti, ti impegni nel gioco di ruolo e chiedi al sacerdote di benedirti. "Possa la nostra Principessa Narang'Erel, il 'Sole che tramonta', rafforzare la tua determinazione ad affrontare i Varatash, 'Coloro che non possono essere'". Accetta la tua richiesta, evocando alcuni nomi sconosciuti, com'è abitudine delle anime da queste parti...*

Guadagni PURIFICAZIONE 3. Se rimuovi solo 2 o meno Cubi Maledizione in questo modo, ottieni anche GUARIGIONE 3. Se in questo modo guarisci solo 2 o meno Salute, guadagni anche FOCUS 2.

A quel punto, questa Interazione non sarà più disponibile per te, come di consueto, ma gli altri Eroi potranno sceglierla di nuovo se ci sono ancora cariche sulla pedina Interazione.

- **#147: Chiedi se uno di loro due può darti qualcosa**

*Sia il sacerdote che il paladino sono molto ben equipaggiati, tanto da farti chiedere se possono permettersi di prestarti qualcosa. "Sembri afflitto e bisognoso, amico mio", risponde il sacerdote, togliendo il medaglione che usa per incanalare le sue preghiere dopo aver ascoltato la tua richiesta. "Spero che questo sia utile a te come lo è stato a noi". Poi, gli consegna i gioielli. Per questi uomini, l'oro non ha valore di fronte al bisogno di qualcuno.*

Prendi la carta **Badge of the West Wind** dal mazzo Avventura.

- **#148: Chiedi cosa sta succedendo qui**

*Colpito, chiedi cosa sta succedendo qui. "Il Monastero dell'Ombra, uno dei santuari di Gil Garoth, ospita i malati che hanno combattuto contro i Varatash. Noi, l'Ordine del Vento dell'Ovest, ci prendiamo cura di questi guerrieri, in modo che*

possano tornare in battaglia il prima possibile", ti risponde il sacerdote, senza deviare dai suoi compiti. La dedizione di queste persone è fonte di ispirazione.

**Guadagni FOCUS 2 e il Leader del gruppo annota lo Stato "Curiosità" sul suo Diario di Campagna (gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campagna).**

• **#149: Chiedi loro di aiutarti ad affrontare le apparizioni**

Ispirato dall'aspetto coraggioso del sacerdote e del paladino, chiedi loro di aiutarti nella lotta contro le apparizioni. "Stiamo già combattendo la nostra battaglia, amico mio", risponde il sacerdote. "Ogni vita che salviamo una vita, indeboliamo il Varatash. Il nostro campo di battaglia è sotto questo tetto a volta. Tuttavia, abbiamo un sacco di pozioni qui intorno che possono tornarci utili", spiega, porgendoti due fiale dalla sua borsa.

Pesca carte dal mazzo del Forziere fino a quando non peschi due carte con il sottotipo **Pozione**. Tieni queste carte e rimescola nel mazzo tutte le altre carte che sono state pescate in questo modo. Inoltre, puoi utilizzare immediatamente gli **Oggetti consumabili** che possiedi, invece di scartarli per fare spazio.

• **#150: Chiedi aiuto per trovare la tua amata**

Credendo che queste persone, esperte nelle vie della Dottrina, possano conoscere meglio il Regno Spirituale, chiedi loro di aiutarti a trovare la tua amata. "Nella terra delle nebbie, nessuno che vaga è perduto, amico mio. Vai avanti, perché ciò che cerchi ti sarà rivelato, quando sarà il momento giusto..." risponde il sacerdote, criptico come tutti quelli che incontri qui.

**Guadagni FOCUS 2 e il Leader del gruppo annota lo Stato "Certezza" sul suo Diario di Campagna (gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campagna).**

• **#151: Aiutate l'uomo a cercare ciò che ha perso**

Commosso dalla disperazione dell'uomo, perso nella sua stessa confusione, ti offri di aiutarlo. "Cerco Mothka, la mia compagna cicala. Le piace nascondersi tra le mie cose, sempre quando ho più bisogno di lei!", spiega quello che ha perso, lasciandoti ancora più confuso.

Effettui una sfida di abilità di **Saggezza (blu)** a difficoltà **13**. Ogni cubo di **Saggezza** che possiedi ti dà un bonus di **+2** al tiro. Se si segue la **Via dell'Astuzia**, questa sfida ha successo senza bisogno di tirare.

**FALLIMENTO:** Frughi tra le carte, i tessuti e gli strumenti più disparati. Ma il disordine è tale che non si riesce a trovare una minima traccia della cicala; sempre se è davvero un insetto quello che stai cercando. "Va tutto bene! Prima o poi apparirà. È

sempre così, devo solo cercare per un po'", ringrazia il veggente per l'aiuto, concentrandosi sul suo compito.

**Guadagni FOCUS 2.**

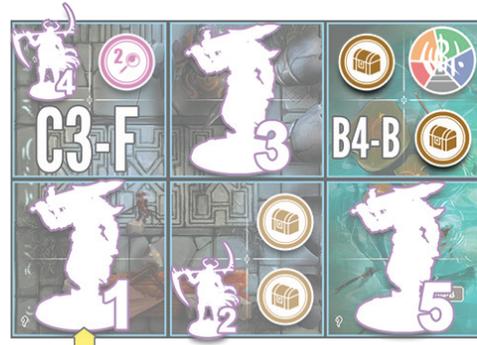
**SUCCESSO:** Frughi tra le carte, i tessuti e gli strumenti più disparati; e nonostante l'enorme confusione, riesci a trovare l'insetto perduto. "Sì, è lei! Grazie mille!", il veggente festeggia la riunione. Ha dimenticato di dire che la "lei" non è un animale vivente: è un giocattolo, con un guscio d'oro, articolazioni a orologeria e ali in filigrana. Un vero capolavoro, che si muove come se avesse vita propria.

**Guadagni FOCUS 2 e annoti lo stato "Canto della cicala" sul tuo Diario di Campagna (gli stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campagna).**

• **#152: Chiedigli tutto quello che può darti**

Con così tanta roba sparsa dappertutto, sicuramente l'uomo ha qualcosa da regalarti. Quindi, chiedi direttamente. "Certo, certo, sono troppo occupato per cercare qualcosa in questo momento, ma puoi sentirti libero di prendere tutto quello che vuoi qui intorno...".

**Posiziona 2 pedine Forziere sulla Mappa B4-B come indicato nella seguente illustrazione. Tutti i Forzieri su questa tessera della Mappa diventano sicuri e gli Eroi non devono tirare il dado Trappola per aprirli.**



• **#153: Interrogalo su ciò che sta accadendo**

Incuriosito dalla situazione, chiedi all'uomo cosa sta facendo. "Sto cercando la mia cicala che mi permette di vedere il futuro. Sono Claude, il veggente di Xereth, e non posso stare senza di lei per troppo tempo. Vivere nel presente è molto difficile..." risponde, anche se non spiega molto.

**Guadagni FOCUS 2 e il Leader del gruppo annota lo Stato "Curiosità" sul suo Diario di Campagna (gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campagna).**

• **#154: Interrogalo su cos'altro ha visto nel tuo futuro**

Incuriosito da ciò che l'uomo ti ha detto quando sei entrato nella sua stanza, lo inciti a dire di più sul tuo futuro.

Se un Eroe ha lo stato **"Canto della Cicala"** nel suo Diario di Campagna, leggi l'Interazione #158. Altrimenti, se nessun Eroe ce l'ha, leggi la risoluzione qui sotto:

*"Te lo direi, se potessi. Non sono un veggente, sono solo un ricettacolo del Cosmo. Non vedo le scene delle mie previsioni, ma le sussurro al mio partner mentre ho gli occhi bendati. Lei, però, è una creatura fantastica: non dimentica mai nessuna parola che sente", spiega l'uomo, facendo sempre meno chiarezza.*

Se è la prima volta che un Eroe legge questa risoluzione, guadagna FOCUS 2. Altrimenti, non succede nulla di speciale.

Questa risoluzione non riduce la pedina di interazione e non diventa indisponibile.

----

- **#155: Chiedi aiuto per trovare la tua amata**

*Preoccupato per la tua ricerca, gli chiedi aiuto per trovare la tua amata. "È interessante come le cose stiano svanendo in questi giorni, vero?", ti risponde retoricamente, senza nemmeno guardarti. "Non preoccuparti: 'cercate e troverete', dice il proverbio", conclude, pronunciando lo stesso discorso che sembra essere l'unico conosciuto dalle anime di questo luogo.*

Guadagni FOCUS 2 e il Leader del gruppo annota lo Stato **"Certezza"** sul suo Diario di Campagna (*gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campagna*).

----

- **#156: Il tuo futuro è virtuoso**

*"Tu hai scelto la virtù e la virtù ha scelto te. Non ascoltare le bugie che ti vengono sussurate; e non esitare quando arriva l'ultima volta: il tuo cuore è puro. Trafiggi il filatterio e metti fine all'aberrazione. Sei la persona giusta per farlo!" risponde l'uomo, portando grande conforto al tuo cuore.*

Il Leader del gruppo annota l'Aura **"Grandeur"** sul proprio Diario di Campagna. Finché ce l'ha (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che un Eroe ottiene un Colpo Critico, guadagnerà: AUTO, PURIFICAZIONE 2.

----

- **#157: Il tuo futuro è pericoloso**

*"Il tuo futuro è nuvoloso, ma non è con nuvole di pioggia, piene di vita e di gioia che lo oscurano. Sento l'odore del catrame, vedo il fumo, l'oscurità. Il tuo cuore si è spezzato, anche se non lo senti. Non afferrare il filatterio o sarà lui ad afferrare te. Il tuo scopo sarà nobile, ma le tue azioni non lo saranno..." risponde l'uomo, lasciandoti ancora più confuso e infuriato.*

Il Leader del gruppo annota l'Aura **"Hellbent"** sul proprio Diario di Campagna. Finché ce l'ha (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che

un Eroe mette a segno un Colpo Critico, l'attacco guadagna +1 DAN (*non raddoppia a causa del critico*) per ogni Cubo Maledizione che l'Eroe sta tenendo.

----

- **#158: Il canto della cicala**

*...di nuovo riunito con il suo prezioso giocattolo, l'uomo non esita a esaudire il tuo desiderio. Con attenzione, come se tenesse una vita all'interno del guscio fatto con le sue mani, il veggente appoggia l'orecchio all'aperturati, raccontando le previsioni che la cicala gli ricorda.*

Se un Eroe ha come risultato **"Ostinato"** nel suo Diario di Campagna, leggi l'Interazione #156. Altrimenti, se ha come risultato **"Semina venti"**, leggi l'Interazione #157. Se nessun Eroe ha uno di questi risultati nel suo Diario di Campagna, leggi la risoluzione qui sotto:

*"Qualcosa è cambiato poco fa, lo vedo nelle nebbie..." dice l'uomo. "Il tuo futuro è aperto, quindi tutto può accadere. Tuttavia, sei destinato alla grandezza. Concentrati sul tuo viaggio e farai quello che nessun altro farebbe; se prendi un'altra strada, potresti rovinare tutto. Non dimenticare che chi cammina sulla barricata non deve mai inclinarsi da una delle due parti..."*

Il Leader del gruppo annota l'Aura **"Over the Edge"** sul proprio Diario di Campagna. Finché ce l'ha (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che un Eroe ottiene un Colpo Critico, guadagnerà: AUTO, FOCUS 1.

----

- **#159: Cerca nella casella**

*Curioso di sapere cosa potrebbe esserci in quella cassa, la apri. Sollevando una nuvola di polvere, trovi alcune monete inutili tra alcuni barattoli e carte che potrebbero servire a qualcosa. Sei stato fortunato?*

Guadagni FOCUS 2 e peschi una carta dal mazzo del Forziere.

----

- **#160: Raccogli la pergamena**

*Incurioso da quel pezzo di carta così formalmente sistemato, lo prendi e lo apri, leggendone il contenuto...*

Effettui una sfida di abilità di Saggiezza (blu) a difficoltà 13. Ogni cubo di Saggiezza che possiedi ti dà un bonus di +2 al tiro. Se si segue il **Sentiero dei Mistici**, questa sfida ha successo senza bisogno di tirare.

**FALLIMENTO:** ... con tua grande sorpresa, quello che c'è scritto è un poema ben noto nella lingua della Dottrina. Racconta la storia del principe elfo Lorelandriss ed è tanto bella quanto tragica: Tradito dal suo grande amore, si trovò combattuto tra il dovere e il perdono, due virtù molto apprezzate dagli Elfi

dell'antichità. Avendo scelto la prima, ebbe un regno lungo e prospero, ma non fu mai più felice.

#### Guadagni FOCUS 2.

**SUCCESSO:** ... un bellissimo poema che narra la storia del principe elfico Lorelandriss è proprio scritto lì. Tuttavia, si tratta solo di un inganno. Leggendo tra le righe, decifri gli anagrammi che nascondono il vero segreto: si tratta di una pergamena magica ed estremamente potente! Gli Elfi del passato erano davvero astuti.

Prendi la carta **Scroll of Unmaking** dal mazzo Avventura.

----

- **#161: Raccogli la spada**

Sapendo che poche cose possono essere migliori o più affidabili di una buona lama, estrai la bella spada da quel mucchio di ossa. Nonostante sia impolverato, ti renderai subito conto di avere in mano un pezzo speciale...

Prendi la carta **Sword of the Prince** dal mazzo Avventura

----

- **#162: Cerchi nel mucchio di ossa**

Curioso di sapere cosa potrebbe nascondersi tra tante ossa e tanta polvere, scavi nel mucchio di rifiuti. Raggiungendo un vecchio panno di velluto a brandelli che attira la tua attenzione, lo tiri fuori dalla polvere, portando con te anche la mano scheletrica e il resto del corpo che lo accompagnano. Entusiasta di trovare una gemma straordinaria che sembra contenere una tempesta nel suo nucleo, ti accorgi a malapena che quel cumulo di roba si sposta e trema, come se qualcosa non andasse bene...

Prendi una carta **Gemma Cosmica** dal mazzo Avventura. Quindi, se un Eroe ha lo stato "**Decapitato**" scritto sul suo Diario di Campagna, non succede nulla di speciale. Altrimenti, se nessun Eroe ce l'ha, leggi la risoluzione qui sotto:

...e il tuo istinto si rivela corretto: Risorgendo insieme al tesoro che hai preso, uno scheletrico arciere si trova ora davanti a te.

Sostituisci questa pedina di interazione con un **WM: Arciere scheletrico - Campione**.

----

- **#163: Controlla i teschi**

Colpito dal numero di teschi presenti in quel mucchio di ossa, prendi quello più vicino e lo contempi per un momento. Considerando il pensiero che questo volto un tempo apparteneva a qualcuno di vivo, noti a malapena un braccio magro che si contorce tra le ossa, come se stesse morendo per la seconda volta. Imbarazzato, senza nemmeno sapere perché, rimetti il teschio al suo posto, come se questo potesse risolvere qualcosa...

Guadagni FOCUS 2 e annoti lo stato "**Decapitato**" sul tuo Diario di Campagna (gli stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campagna). Poi, tu o un altro Eroe a tua scelta guadagnate un FOCUS 2 aggiuntivo.

----

- **#164: Fruga nella muratura pericolante**

Notando che molte delle pietre che compongono la muratura del muro sono pericolanti, decidi di rimuovere qualche altra lastra alla ricerca di scomparti segreti. Nel farlo, sposti accidentalmente un interruttore nascosto e un forte rumore di scatto riverbera dietro il muro. Che cosa hai fatto?

Ottieni FOCUS 2 e annoti lo stato "**Un clic misterioso**" sul tuo Diario di Campagna (gli stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campagna).

----

- **#165: Invitala ad aiutare nella lotta**

Sapendo che i nemici sono molti, esorti la donna a brandire il suo bastone e combattere al tuo fianco. Questa battaglia non sarà facile, ma non sarai solo. "Bambini, presto, venite qui", dice lo studioso, facendo cenno ai bambini di entrare nella grande sala per allontanarli dal pericolo. Tharmagar si occuperà di proteggere i bambini, liberando lo spazio per la lotta degli adulti...

Rimuovi i componenti di Tharmagar dalla scheda e consideri risolta la sua Meccanica Speciale. Non è stato sconfitto, ma da questo momento in poi non seguirà più nessun Eroe. Poi, prendi la carta Compagno **Janina** dal mazzo Avventura e posiziona una pedina PNG adiacente a te per rappresentarla. Se Janina viene sconfitta, l'Avventura termina immediatamente con un fallimento.

----

- **#166: Chiedile di aiutarti con la sua magia**

Chiedi alla madre di coprirti con un incantesimo mentre affronti la battaglia per conto suo e dei suoi figli. Sollevando il bastone, l'incantatrice farfuglia parole che danno vita a una marea infernale, che si scaglia come un'onda contro pietre e creature, lasciando una scia di fuoco e distruzione. Un trucco impressionante che ha conservato per il gran finale... "Porta i bambini dentro, ci pensiamo noi!". Tharmagar esorta la donna, prima di unirsi alla mischia insieme a te.

Sostituisci la Mappa E2-B con la Mappa E6-B. Ogni Mostro che si trova sopra di essa subisce immediatamente 2 danni non evitabili, BRUCIARE 2 (a causa del Terreno lavico) e RALLENTAMENTO.

----

- **#167: Chiedi la sua spilla**

Anche se potrebbe essere visto come un gesto insensibile, chiedi alla donna la bellissima spilla che ti è rimasta impressa negli occhi, quasi come se non avessi ascoltato la sua richiesta. "La spilla? Per le stelle, naturalmente, naturalmente, prendila...". Rimuove il gioiello e te lo dà in tutta fretta. Tharmagar aggrotta le sopracciglia perplesso, ma non dice una parola. Si preoccupa troppo di mettere i bambini al sicuro...

Prendi la carta **Ruby Brooch** dal mazzo Avventura. Poi, rimuovi i componenti di Tharmagar dalla scheda e consideri risolta la sua Meccanica Speciale. Non è stato sconfitto, ma da questo momento in poi non seguirà più nessun Eroe.

Successivamente, prendi la carta Compagno **Janina** dal mazzo Avventura e posiziona una pedina PNG adiacente a te per rappresentarla.

Se Janina viene sconfitta, l'Avventura termina immediatamente con un fallimento. Poi, procedi con l'Interazione #170.

----

- **#168: Interrogala su cosa sta facendo qui**

Incuriosito, le chiedi cosa ci fa qui. "Sono in fuga! Nera è assediata, ma sono riuscita a fuggire con i bambini. Non potevo però immaginare che anche il passo di Omekka fosse pieno di queste cose!" risponde disperata, condividendo le terribili notizie provenienti dall'est...

Guadagni FOCUS 2. Poi, se un Eroe ha come risultato "**Cantastorie**" sul suo Diario di Campagna, scrivi l'Aura "**Bonding**" sul tuo Diario di Campagna. Finché la possiedi (le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura), ogni volta che un Compagno finisce il suo turno adiacente a te, guadagna SCUDO 4. Altrimenti, se nessun Eroe ce l'ha, non succede nulla di speciale. In seguito, leggi la risoluzione qui sotto:

"Per le stelle, ci sarà tempo per questo più tardi! Svelti, datemi i bambini, li terrò al sicuro all'interno", Tharmagar interrompe le chiacchiere e porta i bambini terrorizzati nella grande sala.

Rimuovi i componenti di Tharmagar dalla scheda e consideri risolta la sua Meccanica Speciale. Non è stato sconfitto, ma da questo momento in poi non seguirà più nessun Eroe. Poi, prendi la carta Compagno **Janina** dal mazzo Avventura e posiziona una pedina PNG adiacente a te per rappresentarla.

Se Janina viene sconfitta, l'Avventura termina immediatamente con un fallimento. Infine, procedi con l'Interazione #170.

----

- **#169: Chiedi del suo staff**

Anche se potrebbe essere visto come un gesto insensibile, chiedi alla donna il bellissimo bastone che ti si para davanti agli occhi, quasi come se non avessi ascoltato il suo appello. "Il mio bastone? Per le stelle, naturalmente, naturalmente, prendila...". Prende l'arma e te la consegna in tutta fretta. Tharmagar aggrotta le sopracciglia perplesso, ma non dice una parola. Si preoccupa troppo di mettere i bambini al sicuro...

Prendi la carta **Staff of the Wildfire** dal mazzo Avventura. Poi, rimuovi i componenti di Tharmagar dalla scheda e consideri risolta la sua Meccanica Speciale. Non è stato sconfitto, ma da questo momento in poi non seguirà più nessun Eroe.

Poi, prendi la carta Compagno **Janina** dal mazzo Avventura e posiziona una pedina PNG adiacente a voi per rappresentarla.

Se Janina viene sconfitta, l'Avventura termina immediatamente con un fallimento. Infine, gira la sua carta e procedi con l'Interazione #170.

----

- **#170: I tuoi nemici sono arrivati prima**

...Tuttavia, la tua esitazione è costata cara e i mostri si sono abbattuti su di te! Sebbene sorpreso dall'assalto mortale degli inseguitori, afferra uno dei bambini e ti precipiti di lato, allontanandolo eroicamente dal pericolo... solo per rimetterlo in un altro pericolo.

Leggi attentamente le istruzioni che seguono, perché in questo momento accadono molte cose:

Per prima cosa, posiziona il tuo Eroe sul Punto di nascita dell'Oscurità sulla Mappa E2-B. Poi, prendi la carta Compagno **Oliver Twist** dal mazzo Avventura e posiziona un'altra pedina PNG adiacente a te per rappresentarlo. Anche se non è in grado di muoversi da solo, quando un Eroe è adiacente a lui, come Azione Cubo, può spendere 1 CA per effettuare un'Azione di Movimento e trasportare il bambino in un'altra casella a sua scelta adiacente al punto in cui termina il suo movimento. Se lo fai, guadagni anche il FOCUS 1.

Se il bambino o Janina vengono sconfitti, l'avventura termina immediatamente con un fallimento. Infine, in questo turno puoi effettuare un'ulteriore Azione Cubo.

----

- **#171: Chiedi se può darti qualcosa**

"Non posso crederci! Non siete dei mostri!" esclama l'uomo, sollevato dal fatto che le Stelle gli abbiano mandato un aiuto. Notando che ha un marsupio in vita, gli chiedi se è qualcosa che potrebbe essere utile contro i mostri. "Certo, amici miei! È una pozione che ho conservato per il mio viaggio lontano da qui. Prendilo, presto!" dice generosamente.

Pesca carte dal mazzo del Forziere finché non ne peschi una con il sottotipo **Pozione**. Tieni questa carta e rimescola tutte le altre carte pescate in questo modo nel mazzo. Poi, leggi la seguente risoluzione:

Tuttavia, mentre l'uomo si sforza di prendere la fiaschetta e di porgerla a te, i viticci neri, come se percepissero questo momento di negligenza, si accaniscono su di lui. "Presto, amici miei, allontanatevi da me!", implora, preoccupato per la vostra sicurezza.

Vai all'Interazione #177.

----

- **#172: Proteggilo dal predatore**

Pensando che l'uomo sia abbastanza forte da reggere la griglia di sbarre, decidi di proteggerlo dalle Creature dell'Oscurità, usando il tuo corpo come scudo.

Se la **Regola Speciale - Mostro Predatore** è già stata risolta in qualche modo, procedi con l'Interazione #178. Altrimenti, se la **REGOLA SPECIALE** è ancora attiva, leggi la risoluzione qui sotto:

Mentre affronti il mostro e sollevi l'arma, assumendo la posizione di combattimento, vedi i suoi occhi su di te brillare di odio, come un avvoltoio maligno che bracca la sua preda.

Guadagni **FOCUS 2** e la **Regola Speciale - Predatore di Mostri** si risolve. Il Mostro Predatore ora ti considererà il suo bersaglio primario fino a quando non sarà sconfitto.

----

- **#173: Prendi il suo posto nel custodire le sbarre**

Pensando che l'uomo non sia abbastanza forte da reggere la griglia di sbarre, decidi di reggerla tu, usando il tuo corpo come barricata. Mettendo i piedi tra le lastre, ti prepari a tenere chiuso questo tunnel, come se la vita di tutti dipendesse da questo...

Effettua una sfida di abilità di Forza (gialla) a difficoltà 17. Ogni cubo da mischia che possiedi ti dà un bonus di +2 al tuo tiro.

Se segui il **Sentiero della Forza**, questa sfida ha successo senza bisogno di tirare.

**FALLIMENTO:** Tuttavia, la tua forza si dimostra inferiore al compito necessario. Quasi come se percepissero questo momento di abbandono, i viticci neri premono con forza su di te.

Rimuovi questa pedina di interazione. Se questa è stata la prima volta che questa pedina è stata interagita, rimuovi un Mostro a tua scelta dalla scheda. Altrimenti, se questa è la seconda volta, guadagni **FOCUS 2**.

**SUCCESSO:** Quando gli dici di allontanarsi dalle sbarre, lui tira un sospiro di sollievo, estremamente grato per il tuo gesto. "Oh, amico mio, mi hai salvato la vita! Di certo, puoi contare sul mio aiuto in cambio!".

Vai all'Interazione #177.

----

- **#174: Proteggilo dai viticci**

Pensando che l'uomo avrebbe bisogno di un po' di protezione, decidi di usare le tue abilità per difenderlo dai viticci scuri che sporgono dalle sbarre. Con tutti gli strumenti e gli incantesimi che conosci, sicuramente qualcosa funzionerà.

Se hai a disposizione un'abilità **EVITABILE**, puoi spendere **1 CA** per utilizzarla (questa non conta come una delle tue azioni del cubo in questo turno). In caso contrario, procedi con l'Interazione #176. In tal caso, leggi la risoluzione qui sotto:

"Oh, amici miei! Non so davvero cosa ne sarebbe di me, se non fosse stato per il tuo aiuto!" dice, pieno di gratitudine, mentre prende un amuleto che porta al collo. "Ora tocca a me proteggervi con un trucco!" sorride, prima di intonare un incantesimo delicatamente protettivo che emana dalla collana, avvolgendo tutti voi in un caldo bagliore.

Il Leader del gruppo annota lo stato "**Sangue di cavallo**" sul suo Diario di Campagna. Finché ce l'ha (**gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo**), tutti gli Eroi sono immuni a tutte le Condizioni imposte da nemici o terreni dannosi.

----

- **#175: Aiutalo a fissare la griglia**

Pensando che l'uomo potrebbe essere liberato ostruendo la grata, decidi subito di bloccare le sbarre con delle macerie. Cercando in fretta e furia pietre grandi e simili, cerchi di trovare il maggior numero di cose possibili per portare a termine il compito, come se la tua vita dipendesse da questo...

Effettua una sfida di abilità di Agilità (verde) a difficoltà 15. Ogni cubo Agilità che possiedi ti dà un bonus di +2 al tuo tiro. Se segui il Sentiero dell'Astuzia o il Sentiero della Natura, questa sfida ha successo senza bisogno di tirare.

**FALLIMENTO:** Purtroppo non riesci a trovare abbastanza detriti per bloccare completamente il tunnel. Quasi come se percepissero questo momento di abbandono, i viticci neri premono con forza su di te.

Rimuovi questa pedina di interazione. Se questa è stata la prima volta che questa pedina è stata interagita, rimuovi un Mostro a tua scelta dalla scheda. Altrimenti, se questa è la seconda volta, guadagni **FOCUS 2**.

**SUCCESSO:** Grazie alle tue utili abilità, riesci a bloccare completamente il tunnel, facendo tirare un sospiro di sollievo all'uomo. "Oh, amico mio, mi hai salvato la vita! Di certo, puoi contare sul mio aiuto in cambio!".

Vai all'Interazione #177.

----

- **#176: Non potevi aiutarlo**

*Con tua grande delusione, nessuna delle tue abilità o dei tuoi strumenti è in grado di proteggere l'uomo dai viticci oscuri. "Non essere triste, amico mio! Ciò che conta è la tua intenzione di aiutare. Siamo insieme in questo!" dice l'uomo gentile.*

**Guadagni FOCUS 2.** Se questa è stata la prima volta che si è interagito con questa pedina, un altro Eroe può scegliere l'Interazione #174 quando interagisce con essa.

----

- **#177: Le creature sopraffanno l'uomo afflitto**

*All'improvviso, in un caos di rumore fragoroso, la grata esplode, scaraventando pietre, sporcizia e oscurità ovunque. Sconvolto dalla confusione e ferito dall'esplosione, non riesci a trovare alcuna traccia dell'uomo gentile.*

**Aggiungi la seguente configurazione:**

 1 - Abomino (Alterna - **Escordientee**)



----

- **#178: L'uomo non è più in pericolo**

*...Tuttavia, con tuo grande sollievo, l'uomo non è più in pericolo. D'altra parte, non si può dire lo stesso di te... Quindi concentrati sulla tua battaglia!*

**Guadagni FOCUS 2.**

----

- **#179: Chiedi perché è imprigionato qui**

*Non riesci a capire perché qualcuno dovrebbe essere imprigionato mentre la città è sotto assedio, quindi chiedi all'uomo cosa ha fatto per finire qui. "Niente, a parte un incredibile atto di coraggio!", risponde arrabbiato. "Un potente Comandante dell'Oscurezza mi ha inghiottito, ma io sono riuscito ad uscirne a fette! E peggio ancora: I miei uomini non mi hanno nemmeno aiutato a pulire la melma nera che mi ricopriva dalla testa ai piedi. Invece mi hanno messo sotto 'osservazione'..."*

**Guadagni FOCUS 2.** Poi, se un Eroe ha come risultato **"Cantastorie"** nel suo Diario di Campagna, procedi all'Interazione #184. Altrimenti, se nessun Eroe ce l'ha, non succede nulla di speciale.

----

- **#180: Cerca di liberarlo**

*Compassionevole per le sue condizioni, decidi di provare a liberare il prigioniero. Il lucchetto della vecchia cella di ferro, però, non è disposto a collaborare...*

**Effettua una sfida di Destrezza (rossa) a difficoltà 15.** Ogni cubo a distanza che possiedi ti dà un bonus di +2 al tuo tiro. Se si segue la **Via dell'Astuzia**, questa sfida ha successo senza bisogno di tirare.

**FALLIMENTO:** *Frughi qua e là con i tuoi strumenti da ladro. Ma se la tua mente è concentrata su problemi più grandi, non puoi fare altro che metterti in imbarazzo. "Oh no! Che ingiustizia!" si lamenta l'uomo, con tutte le ragioni per sentirsi frustrato e infuriato, come già era.*

**Guadagni FOCUS 2.**

**SUCCESSO:** *Spulci qua e là con i tuoi attrezzi da ladro e, anche con tutte le preoccupazioni che ti assillano, riesci a sentire il clic soddisfacente che corona il tuo successo. "Grazie! Mille volte, grazie!" esclama l'uomo, con tutte le ragioni per sentirsi felice, proprio come lo è ora. "Ok, ok, dove andiamo adesso?" continua, unendosi al tuo gruppo.*

Prendi la carta Compagno **Conner** dal mazzo Avventura e sostituisci questa pedina Interazione con una pedina PNG che lo rappresenti (puoi trovare i dettagli sui Compagni a pagina 15 del **Regolamento**). All'inizio, **Conner** è armato. Poi, se un Eroe ha lo stato **"Innocuo"** sul suo Diario di Campagna, gira questa carta. Infine, se questa è la prima interazione effettuata con questa pedina, si guadagna anche FOCUS 2.

----

- **#181: Colpo di grazia**

*Pensando a cosa possa aver spinto qualcuno a imprigionare quest'uomo qui, nel bel mezzo di una battaglia contro le Creature dell'Oscurezza, concludi che deve essere già stato infettato dal nemico, ormai incurabile. Credendo di agire per misericordia, poni fine alla sua sofferenza.*

Se un Eroe ha come risultato **"Un atto orrendo"** sul suo Diario di Campagna, annota lo stato **"Sete di sangue"** sul tuo Diario di Campagna. Finché lo possiedi (gli Status vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo), ogni volta che uccidi un Mostro durante il tuo turno, dopo aver risolto l'Azione corrente, puoi effettuare un'Azione Cubo aggiuntiva. Questo effetto può attivarsi solo una volta per turno. Altrimenti, se nessun Eroe lo possiede, guadagni FOCUS 2. In seguito, leggi la risoluzione qui sotto:

"Quest'uomo era davvero al di là della salvezza, amico mio?". Ti chiede Tharmagar con un'espressione truce sul volto. Non ha approvato il tuo gesto, ma non lo ha nemmeno fermato; in fondo, condivide i tuoi sospetti. "Stiamo percorrendo un sentiero molto pericoloso, amico mio, molto pericoloso..." conclude, facendoti riflettere sulle tue scelte.

Se un Eroe ha lo stato **"Dillo a me"** nel suo Diario di Campagna, deve sostituirlo con lo stato **"Ispirato"**. Finché ce l'ha (gli Status vengono rimossi durante la successiva Fase di Accampamento), una volta per turno possono rilanciare un D20 quando sbagliano. Altrimenti, se nessun Eroe ce l'ha, gira la carta Personaggio di Tharmagar e usa il lato RISERVATO.

----

- **#182: Ispeziona le sue ferite**

Insospettito dalla sua situazione, noti le ferite del prigioniero. Si possono notare alcuni graffi qua e là, ma c'è qualcos'altro dietro?

Effettui una sfida di abilità di Saggio (blu) a difficoltà 15. Ogni cubo di Saggio che possiedi ti dà un bonus di +2 al tiro. Se un Eroe segue il **Sentiero della Natura**, questa Sfida ha successo senza bisogno di tirare.

**FALLIMENTO:** Guardando con più attenzione sotto i vestiti e le piastre dell'armatura, noti alcune escoriazioni, sanguinamento e bende. È sicuramente ferito, ma si tratta di lesioni minori. Ancora più leggero del tuo...

Guadagni FOCUS 2.

**SUCCESSO:** Guardando con più attenzione sotto i vestiti e le piastre dell'armatura, noti alcune escoriazioni, sanguinamento e bende. È sicuramente ferito, ma si tratta di lesioni minori. Tuttavia, il diavolo risiede nei dettagli: tutte le sue unghie, senza eccezione, sono annerite come se il sangue sotto di esse formasse dei coaguli. Una simile imperfezione non è rara per le dita di un soldato, ma non è nemmeno comune a tutti...

Si guadagna FOCUS 2 e si annota lo stato **"Dillo alle mie dita"** sul proprio Diario di Campagna (gli stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campagna).

----

- **#183: Chiedi se può darti qualcosa per aiutarti**

Un pensiero improvviso ti attraversa la mente: Se quest'uomo è dietro le sbarre, non avrà bisogno di nessuno dei suoi beni. Sapendo che seguirà una dura battaglia, chiedi al prigioniero se può darti qualcosa, dicendo che proteggere Amira è la tua unica preoccupazione. "Certo! Prendi la mia arma...". Passa la sua ascia-lama attraverso le sbarre, insicuro dei suoi gesti e delle sue parole. "Posso essere sicuro che, dopo, cercherai di farmi uscire da qui?".

Annota lo stato **"Innocuo"** sul tuo Diario di Campagna (gli stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campagna) e prendi la carta **Amiran Halberd** dal mazzo Avventura.

----

- **#184: Lasciarlo parlare a vanvera porta i suoi frutti**

Essendo diventato abile nel notare le sfumature umoristiche dietro le parole, ti rendi conto che la sua situazione è più drastica di quanto sembri: la richiesta del soldato ha senso per lui, visto che non sembra immacolato. Non è nemmeno ferito. Tuttavia, è proprio questo fatto che ti preoccupa. Nessuno, principiante o veterano, esce completamente indenne da una battaglia contro un Comandante...

Annota lo stato **"Ispirato"** sul tuo registro di campagna. Finché lo possiedi (gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Accampamento), una volta per turno puoi ripetere un D20 quando sbagli.

----

- **#185: Chiedi della tomba della Regina Madre**

In risposta all'unica richiesta del consigliere Klee, chiedi al guardiano di portarti alla tomba della Regina Madre. Anche se profani la sua tomba per mettere un medaglione al posto del suo cuore, Nowacki non ti fa domande, immaginando che faccia parte del tuo compito. Assicurandosi che la bara di pietra sia di nuovo chiusa correttamente, il guardiano si dirige verso la superficie, lasciandoti concentrare sul tuo compito...

L'Eroe che possiede l'oggetto d'avventura **Promessa d'amore** deve scartarlo. A quel punto, l'eroe che ha annotato il risultato **"Una richiesta d'amore"** sul suo Diario di Campagna deve cancellarlo e scrivere al suo posto il risultato i **"Piccioncini riuniti"**. Infine, posiziona la porta 04 come mostrato nella seguente illustrazione:



----

- **#186: Chiedigli se può disfarsi di qualcosa per te**

Sapendo che ti aspettano ancora molti pericoli, chiedi a Nowacki se non ha qualcosa a disposizione per aiutarti in questo compito difficile. "Intendi armi, attrezzature, qualsiasi cosa?". - ti risponde con sorpresa. "Certo, certo! Prendi questo distintivo. Aiuta noi guardiani della cripta a proteggerci da infestazioni e cose del genere... Una cosa molto utile in questo lavoro".

Il Leader del gruppo prende la carta **Badge of the Wardens** dal mazzo Avventura. Quindi, posiziona la porta 04 come mostrato nella seguente illustrazione:



- **#187: Ringrazialo e insisti affinché se ne vada il più velocemente possibile.**

Senza ulteriori indugi, ringrazia il guardiano e chiedigli di andarsene il prima possibile: ogni momento è importante. In seguito alla sua richiesta, Nowacki parte in fretta e furia, correndo come se la sua vita dipendesse da questo.

Il Leader del gruppo ottiene FOCUS 2 e annota il risultato **"Congedo gentile"** sul proprio Diario di campagna. Quindi, posiziona la porta 04 come mostrato nella seguente illustrazione:



- **#188: Tutti gli eroi mantengono la parola data...**

*Anche se condannato, il consigliere Klee era un servitore della Corona di Amira e il Mago-Re Ulthar non lo avrebbe privato di una sepoltura onorevole. Rimuovendo il pesante coperchio di pietra, porti il cadavere essiccato e fasciato alla timida luce delle torce che brillano in questo luogo. Come ha detto il fantasma, mentre riposa con le braccia conserte, c'è un gioiello troppo degno per appartenere a un consigliere. Troppo degno anche per una regina... Potrebbe essere un regalo di un'amante reale? Senza pensarci troppo, rimuovi la preziosa collana da quella tomba e la sigilli di nuovo, continuando il tuo viaggio.*

L'Eroe che ha saccheggiato questo Forziere guadagna FOCUS 2 e prende la carta **Lover's Promise** dal mazzo Avventura.

- **#189: Rompi il filatterio**

*Sicuro di ciò che devi fare, non esiti e non ti pieghi ai desideri oscuri che spuntano dal cuore del tuo essere. Stringendo il gioiello tra le mani, questo scricchiola come se fosse fatto di zucchero, facendoti sentire potente come non mai.*

*Un attimo dopo, un assordante urlo di rifiuto riecheggia nella stanza mentre una nuvola di fumo nero esplose dai frammenti del filatterio, ricoprendo completamente la stanza. È arrivato il momento della battaglia finale e tu sei più che pronto...*

Il Leader del gruppo ottiene FOCUS 2 e annota il risultato **"Spezza Reliquie"** sul suo Diario di Campagna. Inoltre, se un Eroe ha come risultato **"Ostinato"** annotato sul suo Diario di Campagna, il Leader del gruppo annota l'Aura **"Inspiring Leadership"** sul suo Diario di Campagna. Finché ce l'ha (*le Auro vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), tutti gli Eroi del gruppo ottengono un Colpo Critico invece di un Fallimento Critico ogni volta che tirano 1 sul d20.

L'avventura termina qui. Leggi **"Dopo l'avventura - Rompere l'accordo"** a pagina 72.

- **#190: Cercare di trattenere il filatterio**

*Sedotto da questa nuova possibilità, decidi di provarci. E il gioiello lo sente. All'improvviso, nella tua mente si combatte una dura battaglia che fa sudare le tempie. Da un lato, cerchi di controllare l'energia pulsante contenuta nel filatterio come se fosse il tuo stesso petto a tremare. Dall'altro lato, cerca di fermarti accelerando il vostro cuore a un ritmo letale, facendoti girare la testa e interrompendo la tua concentrazione. Chi vincerà in questo scontro?*

Il Leader del gruppo effettua una sfida di abilità di Saggiezza (blu) a difficoltà 21. Ogni cubo di Saggiezza che possiede dà un bonus di +2 al suo tiro. Se un Eroe ha come risultato **"Ostinato"** annotato sul suo Diario di Campagna, questa Sfida ha successo senza bisogno di tirare. Tuttavia, se un Eroe ha come risultato **"Seminare Venti"** annotato sul suo Diario di Campagna, questa Sfida fallisce senza bisogno di tirare.

**FALLIMENTO:** ...Tuttavia, il lungo viaggio per arrivare qui ha indebolito la tua determinazione di fronte alle prove che hai

subito. Anche se pensi di fare del bene, di fare la cosa giusta, il tuo cuore ti tradisce. Soddisfacendo il tuo desiderio di legarti al Filatterio, lo stringi al tuo cuore e inizi una nuova vita come Creatura dell'Oscurità...

L'avventura termina qui. Leggi "**Dopo l'avventura - Nasce un campione caduto**" a pagina 73.

**SUCCESSO:** ...E alla fine, il gioiello perse! Superando il potente miasma che emana dal filatterio, senti il ritmo del cuore metaforico dell'artefatto, forte come un tamburo, lento come una foglia che cade. Stringendolo con il pugno della mente, poni fine alla disputa uscendone vittorioso. La cosa successiva che senti è l'urlo di diniego che riecheggia in tutta la stanza, mentre appare una piccola crepa nel gioiello, facendo uscire un'enorme colonna di fumo nero...

Il Leader del gruppo prende la carta **The Phylactery** dal mazzo Avventura. L'avventura termina qui. Leggi "**Dopo l'avventura - Rompere l'accordo**" a pagina 72.

----

- **#191: Lotta con l'Eroe di Daren per ottenere il Filatterio**

Arrabbiato con te stesso, ti scagli contro l'Eroe corrotto. Con la tua sfortuna, sono forti, molto più forti di quanto tu abbia previsto. Con una mossa all-in, riesci a farli cadere e i due rotolano sul pavimento della cripta in una lotta brutale. Il gioiello è alla tua portata, ma prima devi trovare un punto debole nella mostruosa creatura. Un compito più facile a dirsi che a farsi...

Il Leader del gruppo effettua un'Azione di Richiamo gratuita. Poi, riporta 3 Rune di ogni colore dal Percorso Iniziativa al sacchetto. Per ogni Runa che rimane sul Percorso Iniziativa, il Leader del gruppo può spendere un'AC che corrisponde al colore di quella Runa per riportarla nel sacchetto (tratta le Rune arancioni come se fossero gialle) o prendere un Cubo Maledizione per riportare una Runa che non ha un'AC corrispondente (come nel caso delle Rune grigie, per esempio).

Se il Leader del gruppo riesce a restituire tutte le Rune senza essere sconfitto dal numero di Cubi Maledizione in suo possesso, leggere l'Interazione #193. Altrimenti, se verrebbe sconfitto prendendo il prossimo Cubo della Maledizione, non lo prenderà e leggerai invece l'Interazione #194.

----

- **#192: Combatti contro l'Eroe di Daren senza rischiare troppo**

Prima di vedere con i tuoi occhi cosa sta succedendo nella Cripta, non avevi idea di quanto fosse importante il compito che l'Eroe di Daren e Tharmagar si era prefissato di portare a termine. Anche se non conosci tutti i dettagli, sai che l'esito di questa guerra dipende da questo, e il destino di Drunagor non è qualcosa che sei disposto a rischiare. Nemmeno per un ex Eroe. A malincuore, lo studioso accetta la tua decisione. In fondo hai ragione...

Il Leader del gruppo annota lo stato "**Focalizzato**" sul proprio Diario di campagna. Finché ce l'ha (**gli Stati vengono rimossi durante la successiva Fase di Campo**), ogni volta che un Eroe ottiene un Crit, guadagna FOCUS 1. Riprendi l'avventura. Quando l'Eroe caduto è stato sconfitto, leggi "**Fine dell'avventura - Una triste partenza**" a pagina 78.

----

- **#193: Riesci a trattenere l'Eroe Corrotto**

Compiendo una delle tue imprese più impressionanti, hai sconfitto, anche se solo per un breve momento, un potente Signore dell'Oscurità in un combattimento corpo a corpo! Senza esitare, prendi il filatterio come bottino e lo schiacci tra le mani, esultando per questo glorioso risultato. Con grande sorpresa, il gioiello è fragile come un vetro sottile. Dalle fessure del gioiello e dal corpo dell'Eroe, una nube scura si diffonde rapidamente nella sala, indicando che l'azione è stata compiuta...

Il Leader del gruppo annota il risultato del "**Duo dinamico**" sul proprio Diario di campagna. Poi, l'avventura finisce. Leggi "**Fine dell'avventura - Problemi doppi**" a pagina 78.

----

- **#194: Non eri abbastanza forte**

Per un momento, molto breve, hai pensato di avere in pugno la creatura, ma non stanno combattendo usando solo due arti. Circondato dall'Oscurità, sei in una posizione di incredibile svantaggio e te lo ricordano subito i viticci neri che ti bloccano e ti colpiscono duramente. La tua vita ti scorre davanti agli occhi mentre vieni sbattuto a terra, in attesa della fine. All'improvviso, Tharmagar si lancia contro la creatura, deviando il colpo di grazia all'ultimo momento! Sei vivo, ma non stai molto bene...

Il Leader del gruppo effettua un'Azione di Richiamo gratuita e poi prende un Cubo Trauma. Trattali come KO fino al loro prossimo turno. Se questa risoluzione non fa fallire l'avventura, riprendi a giocare con il turno del personaggio corrente (**quello su cui si trova il segnalino Iniziativa**). Quando l'Eroe caduto è stato sconfitto, leggi "**Fine dell'avventura - Una triste partenza**" a pagina 78.

----

## BATTAGLIA AL PORTO

**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 di Rune indicato (*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 la sola squadra sopravvissuta. Affinché un Eroe o una squadra siano considerati eliminati, segui le linee guida standard presentate nel Regolamento.

**ORGANIZZAZIONE DELLE SQUADRE - LIBERA O BATTAGLIA 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.

**MECCANICA SPECIALE - INCURSIONE DEI MOSTRI**

Durante questa Avventura, ci sono creature ovunque e potrebbero attaccare in qualsiasi momento. Prendi le miniature del Vampiro Ombra, la carta Mostro Scenario **Shadow Vampire Spawn** (*non usare il Vampiro Ombra come Mostro casuale*) e posiziona la carta Scenario **Monster Raid** sopra la fine del Percorso Iniziativa con la faccia "A" rivolta verso l'alto. Quando il Segnalino Iniziativa lo raggiunge, devi risolvere i suoi effetti e poi girare la carta (*vedi pagina 119 per maggiori dettagli*).

**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.

**PERSONALIZZARE IL TUO CAMPO DI BATTAGLIA:**

Se lo si desidera, è possibile utilizzare o rimuovere una qualsiasi delle seguenti regole speciali o meccaniche:

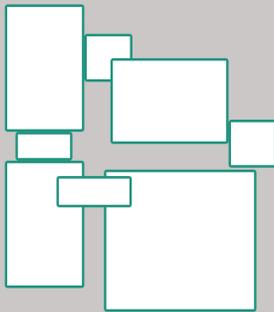
- Regole di creazione dell'oscurità e comportamento dell'oscurità;
- Meccanismo speciale - IncurSIONE dei mostri;

Inoltre, puoi migliorare il livello di partenza di ogni Eroe dandogli:

- Due **Abilità dell'Eroe** o del **Ruolo della segreta** di Livello 1 (*e le rispettive CA*);
- Un' **Abilità dell'Eroe** o un' **Abilità del Ruolo della segreta** di Livello 2 (*e la sua rispettiva CA*);
- Due carte **Equipaggiamento** dal mazzo campo Livello 1 (*pescarle tra gli Eroi*);
- Da due a quattro **Abilità di classe**;

*Rimuovendo l'Oscurità, alcuni personaggi avranno le loro abilità di Classe sotto-potenziato e l'Eroe più forte potrà trarne vantaggio in tutto il Campo di Battaglia. Eliminando l'incursione dei mostri, il Campo di battaglia tende ad essere piatto e veloce, ma con meno variazioni. Infine, migliorando i tuoi Eroi, il gioco tende a essere più emozionante, ma il tempo di preparazione aumenta notevolmente.*

Spazio sul tavolo: 84cm X 56cm



-  2 Token del forziere
-  1 Rune Blu Token
-  1 Rune Arancia Token
-  1 Rune Verde Token
-  1 Rune Grigio Token
-  1 Rune Rosa Token



## FAQ: INCURSIONE DEI MOSTRI NEL CAMPO DI BATTAGLIA

L'IncurSIONe dei mostri è una meccanica speciale progettata per mantenere il gioco in uno stato dinamico tra combattimento ed esplorazione durante alcune Avventure, incoraggiando i giocatori a evitare i tempi morti. Gli eroi devono gestire in modo efficiente il loro tempo, il loro avanzamento e le loro risorse per avere la meglio. IncurSIONe dei mostri funziona come segue:

- La carta ha due facce: una che evoca sicuramente i mostri e l'altra che evoca i mostri solo se non ce ne sono sulla scheda. La carta IncurSIONe dei mostri viene girata dopo aver risolto i suoi effetti nello stesso modo in cui viene girata la carta Runa, alternando i suoi effetti.
- Ogni volta che evochi un Mostro tramite l'effetto della carta IncurSIONe dei mostri, questo si riprodurrà in una casella adiacente al suo Punto di Creazione (o il più vicino possibile) a scelta dell'Eroe più debole. Se manifesti una Runa che è già stata rimossa dalla scheda, questo turno è privo di generazioni e non viene evocato alcun Mostro.
- Non possono essere generati più di quattro mostri contemporaneamente. Se vuoi generare un quinto Mostro, salta questa generazione e tutti gli Eroi subiscono 3 danni ciascuno (ogni istanza di questo danno deve essere evitata individualmente se questa regola si attiva due o più volte in una singola attivazione).

# SI SCONTRANO NELLE NEBBIE VORTICOSE

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

In questa avventura, l'Oscurità emergerà dai punti di generazione 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 di Rune indicato (*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.

## COMPORTAMENTO DELL'OSCURITÀ - FOSCHIA STANDARD:

L'Oscurità insegue l'Eroe più forte che non si trova già sopra una tessera Oscurità. Se tutti gli Eroi sono sopra a una tessera Oscurità, salta la creazione e tutti gli Eroi subiscono uno stordimento. 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.

## MECCANICA SPECIALE - INCURSIONE DEI MOSTRI

Durante questa Avventura, ci sono creature ovunque e potrebbero attaccare in qualsiasi momento. Prendi la carta Mostro Scenario **Mournful Apparition** e posiziona la carta Scenario **Incursione dei mostri** sopra la fine del Percorso Iniziativa con la faccia "A" rivolta verso l'alto. Quando il Segnalino Iniziativa lo raggiunge, devi risolvere i suoi effetti e poi girare la carta (*vedi pagina 121 per maggiori dettagli*). La pedina Evento al centro della scheda è il punto di nascita di questi mostri (*puoi saltare la parte MANIFESTA*).

## 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.

## PERSONALIZZARE IL TUO CAMPO DI BATTAGLIA:

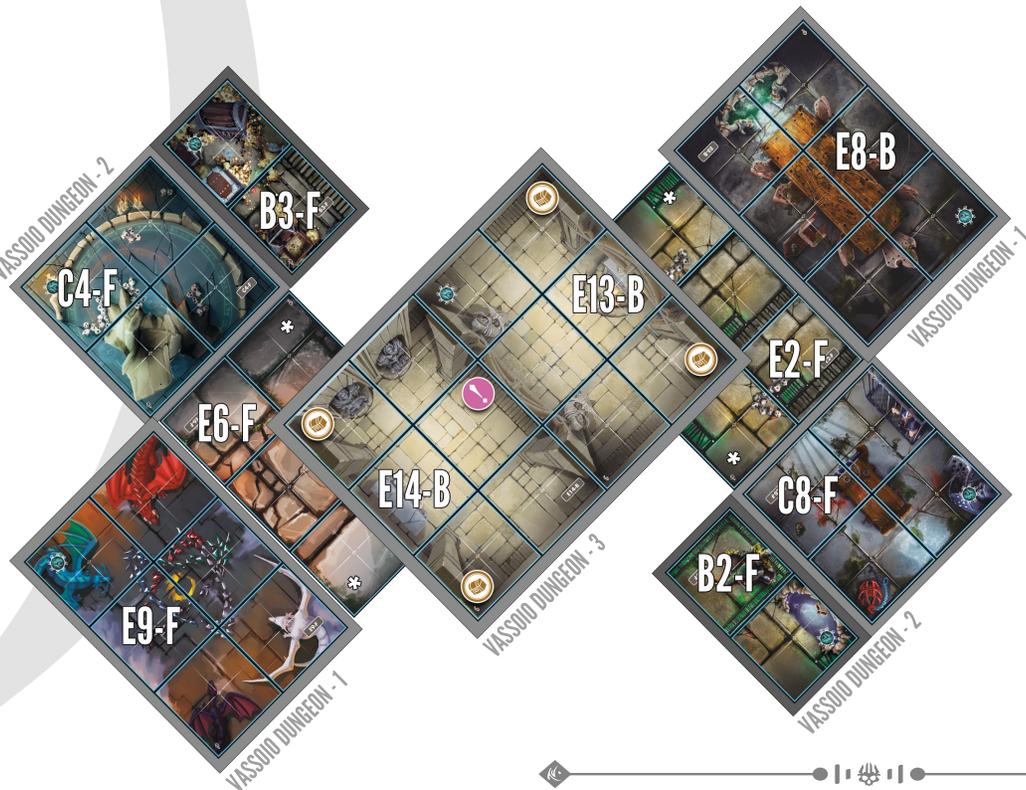
Se lo si desidera, è possibile utilizzare o rimuovere una qualsiasi delle seguenti regole speciali o meccaniche:

- Regole di creazione dell'oscurità e comportamento dell'oscurità;
- Meccanismo speciale - Incursione dei mostri;

Inoltre, puoi migliorare il livello di partenza di ogni Eroe dandogli:

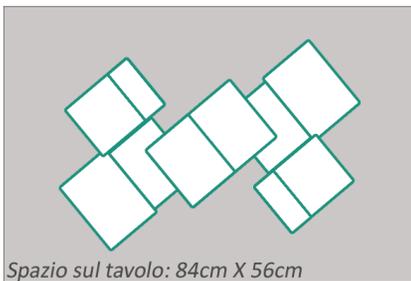
- Due **Abilità dell'Eroe** o del **Ruolo della segreta** di Livello 1 (*e le rispettive CA*);
- Un' **Abilità dell'Eroe** o un' **Abilità del Ruolo della segreta** di Livello 2 (*e la sua rispettiva CA*);
- Due carte **Equipaggiamento** dal mazzo campo Livello 1 (*pescarle tra gli Eroi*);
- Da due a quattro **Abilità di classe**;

*Rimuovendo l'Oscurità, alcuni personaggi avranno le loro abilità di Classe sotto-potenziato e l'Eroe più forte potrà trarne vantaggio in tutto il Campo di Battaglia. Eliminando l'incursione dei mostri, il Campo di battaglia tende ad essere piatto e veloce, ma con meno variazioni. Infine, migliorando i tuoi Eroi, il gioco tende a essere più emozionante, ma il tempo di preparazione aumenta notevolmente.*



! 1 Token Evento

📦 4 Token del forziere



Spazio sul tavolo: 84cm X 56cm

### FAQ: INCURSIONE DEI MOSTRI NEL CAMPO DI BATTAGLIA

L'IncurSIONE dei mostri è una meccanica speciale progettata per mantenere il gioco in uno stato dinamico tra combattimento ed esplorazione durante alcune Avventure, incoraggiando i giocatori a evitare i tempi morti. Gli eroi devono gestire in modo efficiente il loro tempo, il loro avanzamento e le loro risorse per avere la meglio. IncurSIONE dei mostri funziona come segue:

- La carta ha due facce: una che evoca sicuramente i mostri e l'altra che evoca i mostri solo se non ce ne sono sulla scheda. La carta IncurSIONE dei mostri viene girata dopo aver risolto i suoi effetti nello stesso modo in cui viene girata la carta Runa, alternando i suoi effetti.
- Ogni volta che evochi un Mostro tramite l'effetto della carta IncurSIONE dei mostri, questo si riprodurrà in una casella adiacente al suo Punto di Creazione (o il più vicino possibile) a scelta dell'Eroe più debole. Se manifesti una Runa che è già stata rimossa dalla scheda, questo turno è privo di generazioni e non viene evocato alcun Mostro.
- Non possono essere generati più di quattro mostri contemporaneamente. Se vuoi generare un quinto Mostro, salta questa generazione e tutti gli Eroi subiscono 3 danni ciascuno (ogni istanza di questo danno deve essere evitata individualmente se questa regola si attiva due o più volte in una singola attivazione).

# SCARAMUCCIA NEL VILLAGGIO IN FIAMME

## 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 di Rune indicato (*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.

## MECCANICA SPECIALE - INCURSIONE DEI MOSTRI

Durante questa Avventura, ci sono creature ovunque e potrebbero attaccare in qualsiasi momento. Prendi le miniature del Vampiro Ombra, la carta Mostro Scenario **Shadow Vampire Spawn** (*non usare il Vampiro Ombra come Mostro casuale*) e posiziona la carta Scenario **Monster Raid** sopra la fine del Percorso Iniziativa con la faccia "A" rivolta verso l'alto. Quando il Segnalino Iniziativa lo raggiunge, devi risolvere i suoi effetti e poi girare la carta (*vedi pagina 123 per maggiori dettagli*).

## 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.

## PERSONALIZZARE IL TUO CAMPO DI BATTAGLIA:

Se lo si desidera, è possibile utilizzare o rimuovere una qualsiasi delle seguenti regole speciali o meccaniche:

- Regole di creazione dell'oscurità e comportamento dell'oscurità;
- Meccanismo speciale - IncurSIONE dei mostri;

Inoltre, puoi migliorare il livello di partenza di ogni Eroe dandogli:

- Due **Abilità dell'Eroe** o del **Ruolo della segreta** di Livello 1 (*e le rispettive CA*);
- Un' **Abilità dell'Eroe** o un' **Abilità del Ruolo della segreta** di Livello 2 (*e la sua rispettiva CA*);
- Due carte **Equipaggiamento** dal mazzo campo Livello 1 (*pescarle tra gli Eroi*);
- Da due a quattro **Abilità di classe**;

*Rimuovendo l'Oscurità, alcuni personaggi avranno le loro abilità di Classe sotto-potenziato e l'Eroe più forte potrà trarne vantaggio in tutto il Campo di Battaglia. Eliminando l'IncurSIONE dei mostri, il Campo di battaglia tende ad essere piatto e veloce, ma con meno variazioni. Infine, migliorando i tuoi Eroi, il gioco tende a essere più emozionante, ma il tempo di preparazione aumenta notevolmente.*

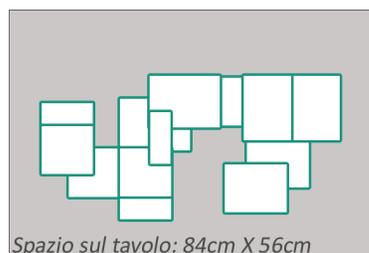


## FAQ: INCURSIONE DEI MOSTRI NEL CAMPO DI BATTAGLIA

L'IncurSIONe dei mostri è una meccanica speciale progettata per mantenere il gioco in uno stato dinamico tra combattimento ed esplorazione durante alcune Avventure, incoraggiando i giocatori a evitare i tempi morti. Gli eroi devono gestire in modo efficiente il loro tempo, il loro avanzamento e le loro risorse per avere la meglio. IncurSIONe dei mostri funziona come segue:

- La carta ha due facce: una che evoca sicuramente i mostri e l'altra che evoca i mostri solo se non ce ne sono sulla scheda. La carta IncurSIONe dei mostri viene girata dopo aver risolto i suoi effetti nello stesso modo in cui viene girata la carta Runa, alternando i suoi effetti.
- Ogni volta che evochi un Mostro tramite l'effetto della carta IncurSIONe dei mostri, questo si riprodurrà in una casella adiacente al suo Punto di Creazione (o il più vicino possibile) a scelta dell'Eroe più debole. Se manifesti una Runa che è già stata rimossa dalla scheda, questo turno è privo di generazioni e non viene evocato alcun Mostro.
- Non possono essere generati più di quattro mostri contemporaneamente. Se vuoi generare un quinto Mostro, salta questa generazione e tutti gli Eroi subiscono 3 danni ciascuno (ogni istanza di questo danno deve essere evitata individualmente se questa regola si attiva due o più volte in una singola attivazione).

- 2 Ioken del torziere
- 1 Rune Blu Token
- 1 Rune Arancia Token
- 1 Rune Verde Token
- 1 Rune Grigio Token
- 1 Rune Rosa Token



# UNA PROVA DI COMBATTIMENTO

## REGOLA DI GENERAZIONE DELL'OSCURITÀ - NIENTE OSCURITÀ:

Non c'è nessuna carta Runa in questa Avventura. Le carte Attacco del **Re Non Morto** ti indicheranno quando le tessere Oscurità si formeranno. In questo caso, le tessere Oscurità seguiranno il comportamento standard descritto di seguito.

## 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".

## PREPARAZIONE SPECIALE - INCONTRO FINALE:

Posiziona le carte Attacco del **Re Morto Vivente**, con il lato dell'Incontro finale rivolto verso l'alto, sul Percorso Iniziativa nelle posizioni indicate (*in corrispondenza delle loro Rune*).

## MECCANICA SPECIALE - SEGNI DI OSCURITÀ

Prima di iniziare questa Avventura, devi prendere 6 Rune di ogni colore dal sacchetto (*per un totale di 30 Rune*). Metti due di ogni colore sul Percorso Iniziativa e lascia le altre 20 a lato, vicino alla scheda. Durante l'Avventura, ogni volta che formerai un "mazzo di rune", devi prendere 1 runa di ogni colore da quelle che sono state preparate per crearlo.

## MECCANICA SPECIALE - CONTROLLO DELL'AREA

Combattendo per il controllo dei percorsi cruciali, gli Eroi possono recuperare le cripte e guadagnare tempo. Per farlo, devono essere adiacenti a un mazzo di Rune e spendere 1 CA. Se lo fa, prende un numero di Rune a loro scelta dal mazzo pari a 6 meno il numero di Eroi, poi rimette nel sacchetto e guadagnano FOCUS 1. Un Eroe può utilizzare questa Azione più di una volta per turno. Questa azione conta come Azione Cubo e non può essere eseguita se c'è almeno un Mostro adiacente a quel mazzo di Rune.

## 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.

## PERSONALIZZARE IL TUO CAMPO DI BATTAGLIA:

Se lo desideri, puoi migliorare il livello di partenza di ogni Eroe dandogli un'indennità:

- Due **Abilità dell'Eroe** o del **Ruolo della segreta** di Livello 1 (*e le rispettive CA*);
- Un' **Abilità dell'Eroe** o un' **Abilità del Ruolo della segreta** di Livello 2 (*e la sua rispettiva CA*);
- Due carte **Equipaggiamento** dal mazzo campo Livello 1 (*pescarle tra gli Eroi*);
- Da due a quattro **Abilità di classe**;

*Rimuovendo l'Oscurità, alcuni personaggi avranno le loro abilità di Classe sotto-potenziato e l'Eroe più forte potrà trarne vantaggio in tutto il Campo di Battaglia. Migliorando i tuoi Eroi, il gioco tende ad essere più emozionante, ma il tempo di preparazione aumenta notevolmente.*

## DUNGEON TRAY - 2



## VASSOIO DUNGEON - 3



1 Re Non Morto



Y Minion Scheletro Arciere (uno per giocatore)



4 Token evento



Spazio sul tavolo: 84cm X 56cm





**CHRONICLES**



**OF DRUNAGOR**