

LA CAPANNA NELLA FORESTA

Superate i nemici, avanzando tra i cespugli.

Davanti a noi, una piccola radura funge da giardino per una capanna. Attraverso le finestre rotte si intravedono le sagome di due persone, evocate dalla luce tremolante delle candele.

"Stai lontano! Non ho paura di voi!", si sente un'anziana signora ringhiare ai visitatori indesiderati. Tuttavia, sembra che il vostro arrivo abbia distolto la loro attenzione dalla donna.

Dopo tutto, nei vostri occhi brilla la determinazione e non siete una nonna indifesa...

VASSOIO DUNGEON - 2



- 1 WM - **Esordiente**
- 1 WM: *Seguace dell'ombra*- **Esordiente**
- 1 Token del forziere
-
- 2+: GM - **Esordiente**
- 3+: WM - **Esordiente**
- 4+: GM - **Esordiente**
- 5+: WM - **Esordiente**

REGOLA SPECIALE - CULTISTA EVOCATORE

All'inizio del WM: *seguace dell'Ombra - Esordiente* attivazione (subito dopo aver subito gli effetti di una qualsiasi delle sue Condizioni), devi pescare una Runa: Posizionare la tessera Tenebre indicata su di essa seguendo il Comportamento standard. Se il *Seguace dell'Ombra* è su Tenebra, deve essere posizionato accanto a Tenebra collegata al seguace dell'Ombra.

INNESCO DELL'EVENTO - VECCHIO E DOLCE

Quando l'ultimo nemico è stato sconfitto, leggere "**Evento speciale - Una dolce vecchietta**" a pagina 10.

LA VECCHIA ARMERIA

Attraversando la porta, si raggiunge una camera sotterranea lontana dalla luce, che in passato serviva alla fortezza come armeria.

All'interno, in agguato tra le ombre, giacevano altri scheletri dissotterrati e anche... persone? Con un aspetto e un comportamento a dir poco erranti, ci si chiede se si possa ancora considerarli tali.

Cosa stava succedendo qui? Potrebbe esserci qualcuno dietro a tutto questo, come quando avete affrontato una situazione simile solo poche settimane fa?

VASSOIO DUNGEON - 1



-  1 WM - **Esordiente**
-  1 WM: Scheletro Arciere - **Esordiente**
-  1 Token di interazione 2: **Pagina 7**
-  1 Token del forziere

PORTA INCASTRATA! - TONFO

Quando questa Porta viene aperta, subito dopo aver completato il suo Assetto, se un Eroe ha l'abilità "Barriera infranta" "**Barriera infranta**": **Tuono**" Lo stato del Registro di campagna deve essere cancellato e non succede nulla.

Altrimenti, se nessun Eroe ne è in possesso, scatta una trappola e ogni Eroe deve effettuare una Prova di Agilità (verde) a difficoltà 11. Ogni cubo Agilità che possiede dà un bonus di +2 al tiro. Gli eroi che falliscono il controllo subiscono 2 danni non evitabili e STORDIRE

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

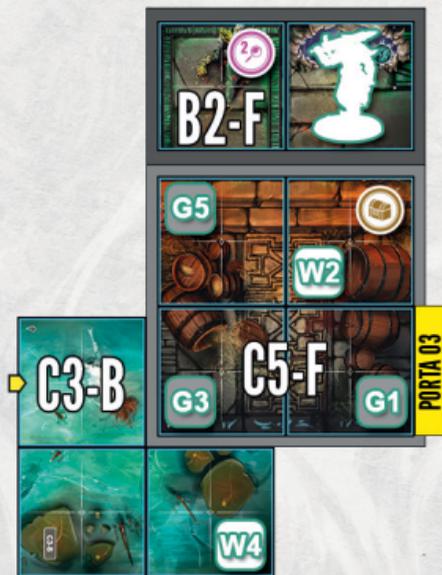
IL MAGAZZINO

Attraversando la porta successiva, ci si imbatte in quello che doveva essere un magazzino o un seminterrato.

Una strana oscurità aleggia davanti a noi, mentre una creatura mostruosa coperta da un'armatura a piastre esce minacciosa dall'ombra.

Lì vicino, un'altra figura giace immobile: un sacerdote con le vesti della Chiesa del Sole che Tramonta, in uno stato così fragile che non si può dire se sia vivo o morto, che riposa in un angolo del muro.

VASSOIO DUNGEON - 2



- 1 BM: Cavaliere d'ombra - **Esordiente**
- 1 WM - **Esordiente**
- 1 Token di interazione 2: **Pagina 8**
- 1 Token del forziere

EVENTO SPECIALE - BARRIERA

Quando questa Porta viene aperta, subito dopo aver completato il suo Assetto, se un Eroe ha l'abilità "Barriera infranta" "**Barriera infranta**": **Inferno**" Lo stato di "Inferno" sul loro Diario di Campagna deve essere cancellato e non succede nulla di speciale.

Altrimenti, se nessun Eroe ne è in possesso, scatta una trappola e ogni Eroe deve effettuare una Prova di Agilità (verde) a difficoltà 11. Ogni cubo Agilità che possiedi ti dà un bonus di +2 al tuo tiro. Gli eroi che falliscono il controllo subiscono 2 danni non evitabili e BRUCIANO 2.

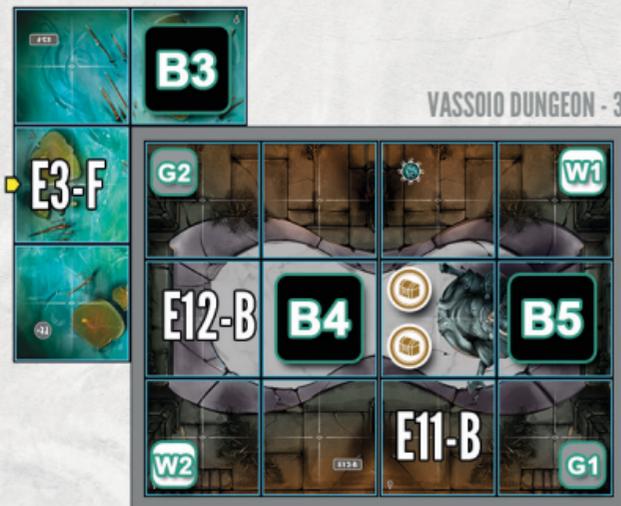
- 2+: GM - **Esordiente**
- 3+: WM - **Esordiente**
- 4+: GM - **Esordiente**
- 5+: WM - **Esordiente**

LA CAMERA RITUALE

Facendo un altro passo avanti, ci si trova in una camera in rovina dove spesse colonne si innalzano fino al soffitto, fiancheggiando la statua di una donna in piedi su un piedistallo.

Intorno a lei, alcuni altri di quei tormentati canticchiano la loro nenia in una lingua che non si conosce, immersi in una sorta di rituale.

Vestiti a brandelli, stivali perduti e attrezzi sono sparsi ovunque, portandovi rapidamente alla conclusione che avete sempre combattuto contro i dispersi di Blackriver!



VASSOIO DUNGEON - 3

-  1 BM: Cavaliere d'ombra - **Esordiente**
-  1 WM - **Esordiente**
-  2 Token del forziere
-  2+: WM - **Esordiente**
-  2+: GM - **Esordiente**
-  3+: BM - **Esordiente**
-  4+: BM - **Esordiente**
-  5+: BM - **Esordiente**

EVENTO SCATENANTE - DISFACIMENTO

Quando l'ultimo nemico viene sconfitto, il turno in corso viene messo in pausa e si deve leggere "Evento speciale Un'udienza con Sua Maestà" a pagina 14.

IL RIFUGIO DEL VAGABONDO

Lo scontro per l'Umbralian Wharf è spietato. I nemici arrivavano da ogni dove: case in fiamme, vicoli poco illuminati, persino dalle maree.

Nessun luogo sembra sicuro, ma trovate una taverna dove alcuni cittadini si sono rifugiati e i soldati si fermano per riprendere fiato. Un vero e proprio "paradiso".

Tra gli occupanti, ne vedete uno che, sorridendo più del dovuto, attira la vostra attenzione. "Ehi, tu... Tipo avventuriero, con la faccia da scemo... Vieni qui! L'amico del quartiere, mastro Alesio, ha un'offerta per voi!".



-  1 Token di interazione 1: **Pagina 9**
-  1 Token del forziere

REGOLA SPECIALE - NASCONDINO

Spendendo 1 CA mentre è adiacente a questa Porta (come mostrato nel Primo Assetto) un Eroe può richiuderla. Questa è considerata un'azione del cubo. Se lo fanno, rimettete questa Porta nella sua cornice. Finché rimane chiusa, tutti i Mostri che si trovano all'esterno della Mappa C10-F trattano tutti gli Eroi al suo interno come se non fossero stati rivelati (non possono vederli e quindi non li sceglieranno come bersaglio). Se un Eroe all'interno della Mappa C10-F prende di mira un Mostro al di fuori di essa con qualsiasi Attacco, Abilità o Effetto mentre questa Porta è chiusa (e solo mentre è chiusa), la rimuove dalla mappa e non potrà più essere chiusa.

IL MAGAZZINO STREGATO

Alla fine, si combatte attraverso le orde e si arriva al magazzino.

Lì, in un angolo in fondo, c'è un'arca nera riccamente adornata, da cui emergono le luci smeraldine che brillano per tutta la notte. E tutta questa energia richiede la sua decima: la struttura in legno è fragile, come se fossero passati secoli in poche ore.

L'aria è densa e un'inspiegabile inquietudine si attacca a te, solo perché sei lì. Non sai cosa fare, ma in qualche modo intuisce che la risposta è sotto il coperchio dell'arca...



C1 1 Comandante CP 2+P

C1 1 Token del forziere

G3 3+:WM - **Esordiente**

W5 5+:WM - **Combattente**

EVENTO SCATENANTE - ATTENZIONE AL PASSO

Quando questa Porta viene aperta, subito dopo aver completato la sua configurazione, vai all'Interazione #041 L'Eroe che ha aperto questa Porta è responsabile dell'interazione.

EVENTO SCATENANTE - CASSA DA MORTO

Quando il Comandante è stato sconfitto, leggere "Evento speciale - Una maledizione sotto mentite spoglie" a pagina 18 (anche se ci sono altri mostri sulla mappa).

ATTRAVERSARE IL DISTRETTO

Avanzate oltre le lastre rocciose, tra le abitazioni dei draconiani, e ancora una volta trovate pochi corpi, anche se ci sono molti segni di lotta.

Bastano pochi passi lungo la strada per attirare l'attenzione delle creature delle tenebre su di sé, tutte tranne una: Quella creatura senza cervello non può essere disturbata, perché ha già un'altra preda in vista: un guerriero umano ferito che non teme ciò che lo aspetta.

VASSOIO DUNGEON - 1



-  1 BM - **Esordiente**
-  1 Predatore di Mostri (*Carne Marcita - Novellino*)
-  1 Token di interazione 2: **Pagina 12**
-  Mazza di rune (una pila di una per ogni colore)
-  1 Token del forziere

-  2+:WM - **Combattente**
-  3+:GM: Giustiziere - **Combattente**
-  4+:WM - **Combattente**
-  5+:GM: Giustiziere - **Combattente**

REGOLA SPECIALE - MOSTRO PREDATORE

Durante la sua prima attivazione, *Carne Marcita - Novellino* (solo quello evocato da questo Assetto) cercherà di "attaccare" la pedina Interazione (se è ancora sulla mappa). Se la pedina subisce almeno 1 danno, dovete rimuoverla dal tabellone e considerarla sconfitta. Altrimenti, se il Mostro non può attaccarlo o non infligge abbastanza danni a causa di effetti di PREVENZIONE, per esempio, la pedina Interazione "sopravvive". A partire dalla sua seconda attivazione, il Predatore agisce normalmente e può considerare risolta questa Regola Speciale.

REGOLA SPECIALE - PORTA CHIUSA A CHIAVE

La porta 02 è bloccata finché il Token Interazione non viene rimosso dal tabellone.

LA PIAZZA DEL SANCTUM

Avanzando, i vostri passi vi portano alla piazza del Sanctum, che è stata completamente invasa, con viticci salmastri che si diffondono sugli edifici in rovina.

L'adrenalina scorre nelle vene mentre si osserva l'aberrazione che ha reclamato il luogo per sé: una mostruosità amorfa e contorta che sembra costringere la nebbia scura a danzare intorno a lei.

Quando si volta verso di voi, lancia l'urlo più stridente e macabro che abbiate mai sentito, facendovi sentire un brivido spaventoso nella spina dorsale, mentre vi sfida a combattere...

VASSOIO DUNGEON - 1



- C1** 1 Comandante CP 2+P
- Token** 2 Token del forziere
- Mazzo di rune** (una pila di una per ogni colore)
-
- W3** 3+: WM - **Combattente**
- B5** 5+ : BM - **Esordiente**

REGOLA SPECIALE - STRIDORE ELDRI-TCH

Quando questa Porta viene aperta, subito dopo aver completato il suo Setup, se un Eroe ha la dicitura "Cerato" Sul proprio Diario di Campagna, dovrà cancellarlo e non accadrà nulla di speciale. Altrimenti, se nessun Eroe ne è in possesso, scatta una trappola e ogni Eroe deve effettuare una prova di Forza (gialla) a difficoltà 15. Ogni cubo da mischia che possiedi ti dà un bonus di +2 al tuo tiro. Gli eroi che falliscono il controllo subiscono la differenza tra la difficoltà e il loro punteggio finale come danno (questo danno può essere evitato normalmente).

REGOLA SPECIALE - PORTA CHIUSA A CHIAVE

La porta 03 è bloccata finché il comandante non viene sconfitto.

L'INGRESSO DEL SANCTUM

Dopo una dura battaglia, si avanza attraverso il nero manto delle tenebre, trovandosi infine di fronte all'ingresso del Santuario degli Antichi.

È un edificio imponente, con massicci cancelli di ferro che, in quel momento, erano aperti come una bocca spalancata, che espelleva dall'interno un turpe alito color smeraldo.

Prendendo come premessa quanto accaduto a Umbral, si sospetta che tutto sia iniziato qui. "Oh no! E se fosse troppo tardi?". Tharmagar borbotta vedendo una compagnia indesiderata emergere dalle nebbie...



VASSOIO DUNGEON - 2

EVENTO SPECIALE - IL GUARDIANO

Quando l'ultimo nemico è stato sconfitto, leggere "Evento speciale - La governante" a pagina 22.

- G1** 1GM - *Combattente*
- W1** 1WM - *Combattente*
- 📦** 1 Token del forziere
- 🎲** Mazza di rune (una pila di una per ogni colore)
- W2** 2+:WM - *Combattente*
- G3** 3+:GM - *Combattente*
- W4** 4+:WM - *Combattente*
- G5** 5+:GM - *Combattente*

LA GRANDE SALA

La vostra incursione nel Santuario degli Antichi si è rivelata laboriosa, a causa delle nebbie smeraldine che confondono la vostra avanzata.

Ma questo non basta a farvi desistere. "Cosa provochi questa nebbia non lo so; e dalla sua domanda, immagino che nella fortezza di James Eerst non ci fosse nulla di tutto ciò, vero?". Tharmagar le risponde, ascoltando ancora una volta i suoi pensieri ad alta voce.

In effetti, in quel luogo maledetto, vi siete imbattuti in una sola sala nebbiosa; e ora, pensandoci, desiderate sinceramente che ciò che avete incontrato lì non sia quello che vi aspetta più avanti...

VASSOIO DUNGEON - 3



B1 1BM - *Combattente*

W1 1WM - *Combattente*

G2 2 Token del forziere

? 1 Token di interazione 2: **Pagina 14**

? Mazza di rune (una pila di una per ogni colore)

G2 2+: GM - *Combattente*

B3 3+: BM - *Combattente*

W4 4+: WM - *Combattente*

G5 5+: GM - *Combattente*

LA CAMERA DELLA PAURA

Andando avanti, vi siete imbattuti in qualcosa che le parole non riescono a descrivere appieno, ma sapevate già di cosa si tratta perché anche voi ne avete uno: Un cubo metallico, con incisioni runiche, che fluttua all'altezza degli occhi.

Da essa, un fioco e opaco bagliore di colore smeraldo bagna la sala.

Dal suo nucleo fuoriesce una sostanza plasmatica che si diffonde ovunque, baciando il pavimento con un suono scoppiettante, come se fosse fatta di un acido che non si corrode, ma che emette ugualmente fumi...

VASSOIO DUNGEON - 1



-  1 Comandante CP 1+P
-  1 Token evento
-  Mazzo di rune (una pila di una per ogni colore)
-  1 Token del forziere
-  G3 3+: WM - **Combattente**
-  B5 5+: BM - **Combattente**

REGOLA SPECIALE - SOPRAFFAZIONE

Fino alla fine dell'Avventura, i danni inflitti quando un Eroe viene catturato dall'Oscurità aumentano a 4. Questo danno non è ancora prevenibile e trafigge qualsiasi tipo di immunità (come la resistenza all'oscurità dei chierici), tranne la robustezza.

REGOLA SPECIALE - È VENUTO

Quando l'ultimo nemico viene sconfitto, il turno in corso termina. Leggi "Evento speciale - Strane rimembranze" a pagina 26.

UNA STANZA PROMETTENTE

Trasformandosi in cenere davanti ai vostri occhi, il muro di energia cristallizzata che proteggeva questa sala svanisce, liberando le mostruosità che vi erano confinate.

Sospirando, ci si prepara a un altro duro round di combattimenti... Ma, aspetta, cosa potrebbe essere?!

Collocare i seguenti oggetti nelle posizioni descritte di seguito sul Setup già presente sulla lavagna.



G1 1GM - Combattente

W1 1WM - Combattente

 1 Token del forziere

G2 2+: GM - Combattente

W3 3+: WM - Combattente

G4 4+: GM - Combattente

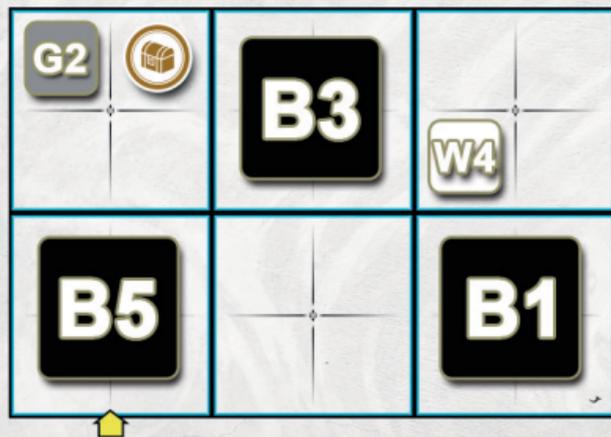
W5 5+: WM - Combattente

UNA STANZA PROMETTENTE

Trasformandosi in cenere davanti ai vostri occhi, il muro di energia cristallizzata che protegge questa sala svanisce, liberando le mostruosità che vi sono confinate.

Sospirando, ci si prepara a un altro duro round di combattimenti... Ma, aspetta, cosa potrebbe essere?!

Collocare i seguenti oggetti nelle posizioni descritte di seguito sul Setup già presente sulla lavagna.



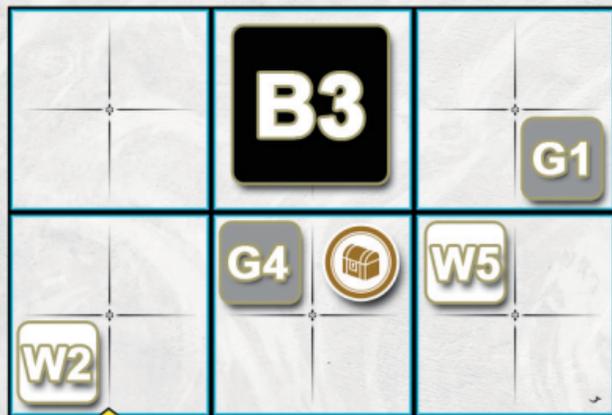
-  1BM - *Combattente*
-  1 Token del forziere
-
-  2+: GM - *Combattente*
-  3+: BM - *Combattente*
-  4+: WM - *Combattente*
-  5+: BM - *Combattente*

UNA STANZA PROMETTENTE

Trasformandosi in cenere davanti ai vostri occhi, il muro di energia cristallizzata che protegge questa sala svanisce, liberando le mostruosità che vi sono confinate.

Sospirando, ci si prepara a un altro duro round di combattimenti... Ma, aspetta, cosa potrebbe essere?!

Collocare i seguenti oggetti nelle posizioni descritte di seguito sul Setup già presente sulla lavagna.



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

UNA STANZA PROMETTENTE

Trasformandosi in cenere davanti ai vostri occhi, il muro di energia cristallizzata che protegge questa sala svanisce, liberando le mostruosità che vi sono confinate.

Sospirando, ci si prepara a un altro duro round di combattimenti... Ma, aspetta, cosa potrebbe essere?!

Collocare i seguenti oggetti nelle posizioni descritte di seguito sul Setup già presente sulla lavagna.



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

INTRECCIATO

Senza un'alternativa migliore, riaprite il passaggio che il tombarolo ha cercato di bloccare.

E la sua motivazione diventa presto chiara: le creature si insinuano ovunque, spuntando dagli angoli in rovina.

Come potevano essere qui, così lontano sotto la terra? "In realtà, il motivo è che dovremmo essere vicini alla superficie, amico mio", risponde Tharmagar alla domanda che hai mormorato tra te e te.

VASSOIO DUNGEON - 3



- C1** 1 Comandante CP 2+P
-  Mazza di rune (una pila di una per ogni colore)
- T** 2 Token del forziere
- W3** 3+: WM - **Veterano**
- G5** 5+: GM - **Combattente**

MECCANICA SPECIALE - INCURSIONE DI MOSTRI

Fino alla fine di questa Avventura, ci sono creature ovunque e possono attaccare in qualsiasi momento. Prendete il **Vampiro d'ombra** le miniature, il **Nascita del Vampiro Ombra** (non usare il Vampiro dell'Ombra come mostro casuale) e posizionare la carta **Raid di Mostri** Alla 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 34 per maggiori dettagli). Il **Meccanica Speciale - Controllo dell'Area** non è ancora attiva, quindi non è possibile rimuovere alcuna runa in questo momento.

REGOLA SPECIALE PORTA CHIUSA

La porta 02 è bloccata quando ci sono almeno due nemici sulla mappa.

SUPERAMENTO DELLE ANTICAMERE

Attraversando la porta successiva, vi troverete di fronte a un'ampia sala in rovina, in cui l'Oscurità ha già trovato la sua strada prima di voi, bloccando il passaggio da cui proviene con lastre rovinate, frane e viticci neri.

Ma non è tutto: Messo all'angolo, ferito da lotte che non si contano, un uomo resta in piedi e combatte contro un'ondata dopo l'altra di creature, lasciandosi sfuggire un sorriso di piacere quando vede un volto amichevole entrare dalle porte da cui si aspettava solo la sua rovina...

VASSOIO DUNGEON - 1



- 1GM - **Combattente**
- 1BM - **Combattente**
- 1 Token di interazione 2: **Pagina 15**
- Mazza di rune (una pila di una per ogni colore)
-
- 2+: WM - **Veterano**
- 3+: BM - **Combattente**
- 4+: WM - **Veterano**
- 5+: GM - **Combattente**

MECCANICO SPECIALE - CONTROLLO DELL'AREA

Combattendo per il controllo di percorsi cruciali, un Eroe può guadagnare più tempo. Per farlo, devono essere adiacenti a un mucchio di rune e spendere 1 AC. Se lo fanno, prendono un numero di Rune a loro scelta da quella pila pari a 6 meno il numero di Eroi e le rimettono nel sacchetto. Inoltre, l'Eroe guadagna 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.

REGOLA SPECIALE - PORTA CHIUSA A CHIAVE

La porta 03 è bloccata quando ci sono almeno due nemici o un Token interazione sulla mappa.

UN TRONO VUOTO

Si combatte per farsi strada, addentrandosi nella montagna, sperando che ci faccia risalire in superficie.

A differenza delle altre porte che avete superato, questa è aperta, con i cardini rovinati.

Corrotto dall'Oscurità, si presume.

Davanti a voi si apre un'ampia sala ad arcate con ornamenti e arazzi chiaramente realizzati dai Nani.

Un trono, scolpito nella pietra e posto davanti a un cumulo di tesori, domina il luogo.

Come può una camera come questa essere così intatta? Non hai la minima idea...

VASSOIO DUNGEON - 2



Mazzo di rune (una pila di una per ogni colore)



2 Token del forziere

REGOLA SPECIALE - CHI VUOLE OSARE?

Dopo aver saccheggiato il primo forziere in questa stanza, leggere "Evento speciale - Siamo tutti rapinatori" a pagina 34.

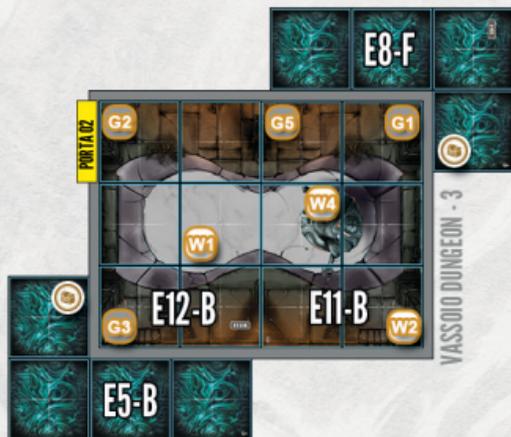
IL PASSAGGIO NASCOSTO

Con un percorso chiaro davanti a voi, avanzate verso la porta e presto vi troverete in un'altra sala di architettura nanica, completamente invasa dalle tenebre.

Le pareti intorno a voi sono in rovina e tra le lastre di pietra spuntano viticci neri come radici di un albero.

La struttura trema di tanto in tanto, come se fosse mossa da braccia forti e giganti, facendo sì che il soffitto si crepi e si sgretoli con continui flussi di piccoli sassolini.

Il sentiero potrebbe... crollare?



- 1WM - **Veterano**
- 1GM - **Veterano**
- 2 Token del forziere

- 2+: WM - **Veterano**
- 2+: GM - **Veterano**
- 3+: GM - **Veterano**
- 4+: GM - **Veterano**
- 5+: GM - **Veterano**

REGOLA SPECIALE - SENTIERO DI SGRETOLAMENTO

Quando questa Porta viene aperta, mettetevi 2 gettoni Tempo sulla carta Iniziativa dell'Eroe che l'ha aperta. Ogni volta che il segnalino Iniziativa raggiunge di nuovo quella carta, rimuovete uno di questi gettoni. Una volta rimosso l'ultimo, è necessario rimuovere anche tutti i Vassoi e le Mappe del Primo Assetto, insieme a tutti i personaggi e gli oggetti che vi si trovano. Qualsiasi carattere rimosso in questo modo è

REGOLA SPECIALE - PORTE CHIUSE A CHIAVE

Finché c'è un Token Tempo in gioco, la Porta 02 è bloccata.

IL SANTUARIO ABBANDONATO

Una nuvola polverosa si alza mentre la sala del trono crolla nell'oscurità dell'abisso. Potrebbe essere la fine del Re dei Nani?

Ci si rammarica, ma non c'è tempo per il dolore, perché le scosse stanno diventando sempre più intense e non passerà molto tempo prima che queste gallerie condividano lo stesso destino.

Il sentiero prosegue attraverso un alto passaggio, in parte ostruito da una rete di viticci e macerie, con le Creature delle Tenebre tutt'intorno, apparentemente disorientate.

E allora capisci: la tua ultima avventura in questo luogo sarà una corsa contro il tempo...



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

REGOLA SPECIALE - SENTIERO DI SGRETTOLAMENTO

Quando questa Porta viene aperta, mettete 2 gettoni Tempo sulla carta Iniziativa dell'Eroe che l'ha aperta. Ogni volta che il segnalino Iniziativa raggiunge di nuovo quella carta, rimuovete uno di questi gettoni. Una volta rimosso l'ultimo, è necessario rimuovere anche il Ponte BR1-B e tutti i Vassoi e le Mappe della Porta 01, insieme a tutti i personaggi e gli oggetti che vi si trovano. Qualsiasi personaggio eliminato in questo modo è considerato sconfitto.

REGOLA SPECIALE - NUVOLE DI POLVERE

Fino alla fine di questa Avventura, considera la portata di tutte le Abilità di Agilità, Saggezza, Abilità Focalizzate che non sono Attacchi con Armi e Oggetti Consumabili ridotta a 1 area di distanza massima (1 quadrato blu). Lo stesso vale per le Abilità multicolore attivate con i Cubetti Agilità o i Cubetti Saggezza.

REGOLA SPECIALE - PORTE CHIUSE A CHIAVE

Finché c'è un TokenTempo in gioco, la Porta 03 è bloccata.

IL PONTE CHE CADE

Un'altra frana, un altro processo, ma siete ancora in piedi. Il sentiero è di nuovo libero per un momento e si vede un ponte di pietra che si estende sull'abisso e sulle nuvole polverose, raggiungendo un'altra sezione di queste gallerie.

Potresti finalmente essere vicino alla superficie? Questi corridoi infiniti potrebbero finalmente avere una fine?

Siete già esausti per le battaglie che avete combattuto e nella vostra testa riecheggiano rime cacofoniche sconclusionate, e siete profondamente preoccupati che Tharmagar possa farcela.

Ma, comunque, la strada da percorrere sembra sempre continuare...



BR2-B

VASSOIO DUNGEON - 2



C1 1 Comandante CP 2+P

WS 1 Token del forziere

G3 3+: GM - **Veterano**

WS 5+: WM - **Veterano**

REGOLA SPECIALE - SENTIERO DI SGRETO-LAMENTO

Quando questa Porta viene aperta, mettete 2 gettoni Tempo sulla carta Iniziativa dell'Eroe che l'ha aperta. Ogni volta che il segnalino Iniziativa raggiunge di nuovo quella carta, rimuovete uno di questi gettoni. Una volta rimosso l'ultimo, è necessario rimuovere anche il Ponte BR2-B e tutti i Vassoi e le Mappe della Porta 02, insieme a tutti i personaggi e gli oggetti che vi si trovano. Qualsiasi personaggio eliminato in questo modo è considerato sconfitto.

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 TELEKINESIS colloca un Mostro in uno di questi spazi vuoti, quel Mostro viene gettato nell'abisso e viene sconfitto.

EVENTO SCATENANTE - IL GUARDIANO

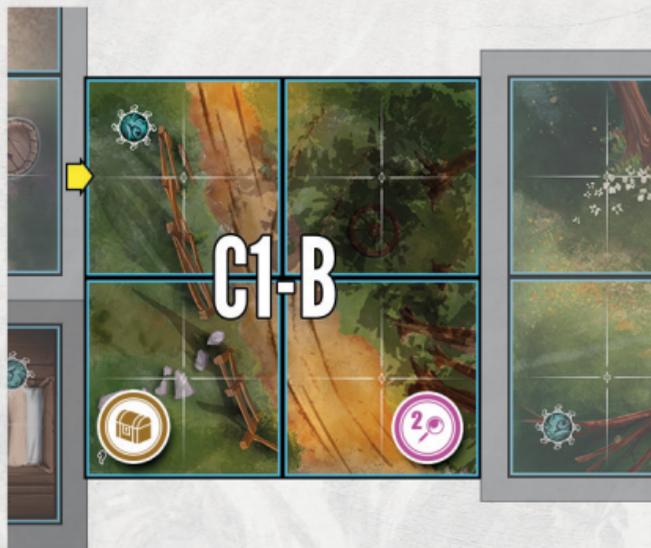
Quando l'ultimo mostro è stato sconfitto, leggere "Evento speciale Il guardiano male-detto" a pagina 38.

IL CORTILE

Abbattendo una vecchia porta di legno, si giunge in un cortile condiviso da diverse casette del villaggio.

Macerie e cadaveri di ogni tipo sono sparsi sul terreno mentre un uomo coraggioso e i suoi due cani combattono in perfetta sincronia, facendosi strada attraverso un'ondata di Creature delle Tenebre e facendo sperare che queste persone non si arrenderanno così facilmente.

La battaglia è tutt'altro che conclusa, ma vedendo la determinazione della gente di questo luogo, sapete che il nemico non avrà scampo...



-  1Token di interazione 2: **Pagina 22**
-  1 Token del forziere

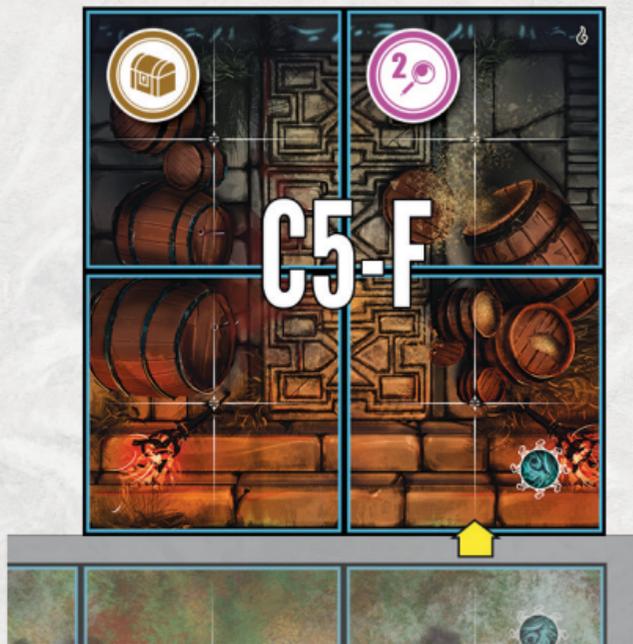
IL SEMINTERRATO

Attraversando la porta diroccata di un seminterrato, si arriva in quello che sembra essere il magazzino di qualche deposito il cui ingresso è stato distrutto nella confusione.

Utensili di varie forme e materiali, sacchi pieni di cereali e provviste, e persino armi e armature sono tutti intorno o ammassati in armadi e scaffali.

Tuttavia, nulla in questa sala attira l'attenzione più del curioso arazzo sul fondo.

Si potrebbe giurare che le sue figure si stiano muovendo...



-  1Token di interazione 2: **Pagina 23**
-  1 Token del forziere

IL VENTO DI MESICK?

Come per magia, un nuovo sentiero si forma oltre gli specchi d'acqua, aprendo un passaggio tra le nebbie. Riesci a malapena a credere a ciò che vedono i tuoi occhi: il vento di Mesick, turbato da una nebbia bianca, proprio quando pensavi che una nave sarebbe stata utile per navigare qui.

Un pensiero insistente, tra l'altro, di cui ci si rende conto dopo aver osservato le vele morte per l'assenza di vento.

Ma il vostro percorso non sarà noioso, visto che altre apparizioni stanno già strisciando sui ponti, correndo verso di voi...

VASSOIO DUNGEON - 2



VASSOIO DUNGEON - 2

-  1 *Apparizione Vagante* (Esecutore)
-  1 *Apparizione assassina* (Vampiro dell'Ombra)
-  2 Token del forziere

REGOLA SPECIALE: VELENI SSOFFOCANTI

Fino alla fine di questa Avventura, considera la portata di tutte le Abilità di Agilità, Saggezza, Abilità Focalizzate che non sono Attacchi con Armi e Oggetti Consumabili ridotta a 1 area di distanza massima (1 quadrato blu). Lo stesso vale per le Abilità multicolore attivate con i Cubetti Agilità o i Cubetti Saggezza.

REGOLA SPECIALE: PORTE BLOCCATE

La porta 02 è bloccata quando ci sono almeno tre nemici sulla mappa.

-  2+: *Apparizione Vagante* (Esecutore)
-  2+: *Apparizione assassina* (Vampiro dell'Ombra)
-  3+: *Manifestazione dell'Ira* (Cavaliere dell'Ombra)
-  4+: *Apparizione Vagante* (Esecutore)
-  4+: *Apparizione assassina* (Vampiro dell'Ombra)
-  5+: *Manifestazione dell'Ira* (Cavaliere dell'Ombra)

CRIPTI PERSI

Attraversando un altro passaggio che si è appena formato, si arriva a una sala criptica, dove il soffitto è basso e ad arco. Forse le fondamenta o i sotterranei di una fortezza.

L'illuminazione è scarsa e le nuvole bianche riempiono la stanza come una nebbia mattutina.

"Maestro, siete voi?", chiede la sagoma di un uomo vestito con abiti da studioso. "Non posso crederci! Dopo tutto questo tempo..." continua, fermandosi quando finalmente ti vede.

"Oh, perdonami, vagabondo. La tua presenza ha il tocco del mio maestro, e questo mi ha ingannato...".

VASSOIO DUNGEON - 1



2 1 Token di interazione 2: **Pagina 25**

1 Token del forziere

REGOLA SPECIALE: PORTE BLOCCATE

La porta 03 è bloccata finché c'è un Token Interazione sul tabellone.

LA CAMERA DEL CONSIGLIERE

Qui le nebbie rivelano un'ampia sala, dove si trova un enorme tavolo fiancheggiato da bracieri che sembrano non emettere né luce né calore.

"È quello che cerca i morti?", riflette una figura dietro il tavolo, china su una confusione di carte, cere e boccette d'inchiostro, con la calma di chi ha tutta l'eternità a disposizione.

Sulla sua mano, si può vedere il sigillo della Corona di Amiran brillare da un dito. E subito sapete chi è, perché il vostro arrivo era atteso, anche se lui non si cura di respingere l'apparizione che vi ostacola...

VASSOIO DUNGEON - 3



-  1 **Tormento dell'Invidia** (Abominio)
-  2 Token del forziere
-
-  3+: **Apparizione Vagante** (Esecutore)
-  5+: **Apparizione assassina** (Vampiro dell'Ombra)

PREPARAZIONE - TORMENTO DELL'INVIDIA

Evocare il mostro dello scenario **Tormento dell'Invidia** come Comandante con CP 2+giocatori e utilizzare un **Abominio** per rappresentarlo (pescare il numero appropriato di carte Attacco Comandante come di consueto).

INNESCO FINE GIOCO

Quando l'ultimo mostro è stato sconfitto, leggere "**Fine dell'avventura - Tempo di diplomazia**" a pagina 47.

LA SECONDA INFESTAZIONE

Cosa sta succedendo?

"L'hai evocata tu, vagabondo..." spiega il consigliere, come se riuscisse a sentire i tuoi pensieri. Non è disposto a partecipare alle vostre lotte, ma non vuole nemmeno starne lontano. Ma non lo si può vedere.

"... le nebbie hanno sentito il battito inquieto del tuo cuore. Se pensate troppo a qualcosa, lo attirerete a voi. Quindi questo è il volto di un lich? Questo è il volto di colui che compie l'estremo sacrificio in nome del potere?", aggiunge, e poi il Re dei Non Morti appare di nuovo.

VASSOIO DUNGEON - 1



1 Re Non Morto



1: **Apparizione Vagante** (Esecutore)



2 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)

MECCANICA SPECIALE - LA SECONDA INFESTAZIONE

Evoca il **Re non morto** nella posizione indicata con 12 Salute.

REGOLA SPECIALE - PORTE CHIUSE A CHIAVE

La porta 02 è bloccata finché l'ultimo nemico non viene sconfitto.

LA TERZA INFESTAZIONE

Avanzate e ancora una volta la scena cambia completamente intorno a voi. A questo punto, ci si è quasi abituati o, forse, si è troppo stanchi per preoccuparsene. "Bahabal. Questo è il suo nome!". L'avvocato Klee le urla.

Divenne la creatura scheletrica e, alla fine, impazzì per il suo potere e marciò sulla capitale con un esercito di non morti, causando la caduta della sua stessa stirpe e di tutta la Vecchia Amira..."



1 Re Non Morto



1 **Manifestazione dell'ira** (Cavaliere d'ombra)



2 Mazzo di Rune (un mazzo di una per ogni colore)



2 Token del forziere



2+: **Apparizione assassina** (Vampiro dell'Ombra)



3+: **Manifestazione dell'ira** (Cavaliere dell'Ombra)



4+: **Apparizione Vagante** (Esecutore)



5+: **Manifestazione dell'ira** (Cavaliere dell'Ombra)

MECCANICA SPECIALE - LA TERZA INFESTAZIONE

Evoca il **Re non morti** nella posizione indicata con 12 Salute.

REGOLA SPECIALE - PORTE CHIUSE A CHIAVE

La porta 03 è bloccata finché l'ultimo nemico non viene sconfitto.

L'ULTIMA OSSESSIONE

Non potete crederci: siete di nuovo nelle cripte della fortezza di James Eerst, dove avete incontrato il Re dei Non Morti per la prima volta.

"Gilgamesh, l'eroe che sarebbe diventato il primo Re Mago salvando il vecchio regno da quel cattivo, ereditò una terra desolata e dovette lasciarla con tutto ciò che era rimasto della sua gente.

Navigando sempre verso ovest, "seguendo il sole che tramonta", i sopravvissuti arrivarono sulla costa di Daren. Questa è stata l'umile nascita dell'Impero, mille anni fa...".

Ora, gli ultimi pezzi mancanti vanno al loro posto.



1 Re Non Morto



2 Token del forziere



2+: **Apparizione assassina** (Vampiro dell'Ombra)



3+: **Apparizione Vagante** (Esecutore)



4+: **Apparizione assassina** (Vampiro dell'Ombra)



5+: **Apparizione Vagante** (Esecutore)

MECCANICA SPECIALE - L'ULTIMA INFESTAZIONE

Evoca il **Re non morto** nella posizione indicata con 30 Salute per giocatore. Questa volta, non può essere disummatto da nessuna azione speciale: L'unico modo per distruggerlo è ridurre a 0 la sua Salute.

INNESCO FINE GIOCO

Quando l'Infestazione del Re dei Non Morti è stata sconfitta, leggere **"Fine dell'avventura - Il tuo nome"** a pagina 50.

IL LABORATORIO DI MORLOKIN

Seguendo un passaggio obbligato attraverso le nebbie, si entra in un fantastico laboratorio e nell'armadio che lo accompagna.

Pezzi di ogni tipo brillano alla luce delle candele, e la lucentezza dell'acciaio lucido non è più incredibile dei dettagli intagliati.

"Benvenuti nel laboratorio dell'unico e solo Morlokin! Il miglior artigiano di metalli o tessuti, dalle Montagne di Ragnar alla Costa d'Aria! Venite, venite, ho un regalo per voi!" vi saluta la sagoma spettrale di un uomo dal petto aperto e dalle braccia forti, sorridendo da dietro un bancone.



-  1: **Apparizione Vagante** (Esecutore)
-  1 Token di interazione 2: **Pagina 27**
-  1 Mazza di Rune (un mazzo di una per ogni colore)
-  1 Token del forziere

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

REGOLA SPECIALE - NODI LEGATI

I Nodi Nebbiosi sono ancora più forti in questa avventura. Ogni volta che aprite una nuova Porta, dovete anche prendere una Runa dal sacchetto per ogni Porta aperta in quest'avventura e aggiungerla al Nodo Nebbioso che si sta formando con il Setup. Ad esempio: Se questa è la prima Porta da aprire, dovete prendere una Runa e aggiungerla al Nodo. Se è la terza, tre Rune; e così via. Ogni Runa presa dal sacchetto in questo modo non genera la rispettiva tessera dell'Oscurità, ma se si prende l'ultima Runa dal sacchetto, l'avventura termina immediatamente con un fallimento.

REGOLA SPECIALE - DERIVA

Ogni volta che un Eroe usa l'azione per sciogliere un Nodo, inoltre, può scegliere di essere rimosso dalla mappa e quindi sostituito su una qualsiasi casella adiacente al Gettone Evento al centro della mappa.

LA LOTTA

Improvvisamente, come ogni altra volta, si attraversa la nebbia per ritrovarsi in un'altra scena: il tormento di qualcun altro.

Davanti a noi, un uomo vestito da ranger, gravemente ferito, lotta con tutta la sua determinazione contro un'apparizione che cerca di possederlo.

Non si sa se sta soffrendo, se soffre o se sta vincendo.

Nonostante gli scoppi di furia, lui e l'ombra sembrano coinvolti in una danza confusa, e questa è di gran lunga una delle interazioni più curiose tra le anime di questo luogo che abbiate mai visto...



-  1 **Apparizione assassina** (Vampiro dell'Ombra)
-  1 Token di interazione 2: **Pagina 28**
-  1 Mazzo di Rune (un mazzo di una per ogni colore)
-  1 Token del forziere

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

REGOLA SPECIALE - NODI LEGATI

I Nodi Nebbiosi sono ancora più forti in questa avventura. Ogni volta che aprite una nuova Porta, dovete anche prendere una Runa dal sacchetto per ogni Porta aperta in quest'avventura e aggiungerla al Nodo Nebbioso che si sta formando con il Setup. Ad esempio: Se questa è la prima Porta da aprire, dovete prendere una Runa e aggiungerla al Nodo. Se è la terza, tre Rune; e così via. Ogni Runa presa dal sacchetto in questo modo non genera la rispettiva tessera dell'Oscurità, ma se si prende l'ultima Runa dal sacchetto, l'avventura termina immediatamente con un fallimento.

REGOLA SPECIALE - DERIVA

Ogni volta che un Eroe usa l'azione per sciogliere un Nodo, inoltre, può scegliere di essere rimosso dalla mappa e quindi sostituito su una qualsiasi casella adiacente al Gettone Evento al centro della mappa.

DEGENZA IN OSPEDALE

Ancora una volta, seguendo i percorsi possibili, si arriva alla grande sala a volta di un ospedale: un tempio trasformato in alloggio per i fedeli della Dottrina, ma che ora pullula di malati e malate.

Un giovane paladino sorveglia il posto; ma né lui né le suore e nemmeno il sacerdote che recita le preghiere di letto in letto si preoccupano delle apparizioni che riempiono la sala.

Dopo tutto, sapevano che i malati erano al sicuro, perché i mostri cercano solo te...



-  1 **Manifestazione dell'ira** (Cavaliere d'ombra)
-  1 Token di interazione 2: **Pagina 29**
-  1 Mazza di Rune (un mazzo di una per ogni colore)
-  1 Token del forziere

-  2+: **Apparizione Vagante** (Esecutore)
-  2+: **Apparizione assassina** (Vampiro dell'Ombra)
-  3+: **Apparizione Vagante** (Esecutore)
-  4+: **Apparizione assassina** (Vampiro dell'Ombra)
-  5+: **Manifestazione dell'ira** (Cavaliere dell'Ombra)

REGOLA SPECIALE - NODI LEGATI

I Nodi Nebbiosi sono ancora più forti in questa avventura. Ogni volta che aprite una nuova Porta, dovete anche prendere una Runa dal sacchetto per ogni Porta aperta in quest'avventura e aggiungerla al Nodo Nebbioso che si sta formando con il Setup. Ad esempio: Se questa è la prima Porta da aprire, dovete prendere una Runa e aggiungerla al Nodo. Se è la terza, tre Rune; e così via. Ogni Runa presa dal sacchetto in questo modo non genera la rispettiva tessera dell'Oscurezza, ma se si prende l'ultima Runa dal sacchetto, l'avventura termina immediatamente con un fallimento.

REGOLA SPECIALE - DERIVA

Ogni volta che un Eroe usa l'azione per sciogliere un Nodo, inoltre, può scegliere di essere rimosso dalla mappa e quindi sostituito su una qualsiasi casella adiacente al Gettone Evento al centro della mappa.

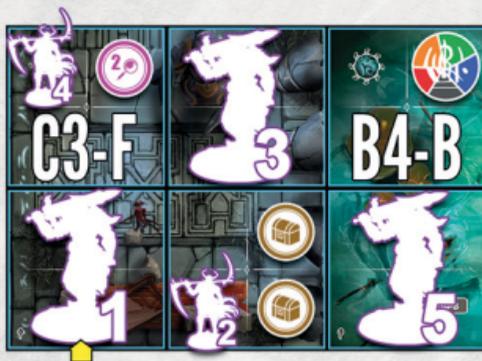
IL VEGGENTE PERDUTO

Attraversando le nebbie, si giunge a quello che sembra un rifugio per studiosi, molto simile alle stanze della torre di Tharmagar, anche se sembra più ordinato.

"Oh sì, tu, l'Eroe di Daren!"

- un uomo dai capelli grigi vi saluta con uno sguardo laterale. La sua attenzione è quasi interamente concentrata sulla ricerca di qualcosa.

"Finalmente sei arrivato per aiutarci a trovare ciò che entrambi abbiamo perso nelle nebbie. Esattamente come ho visto nel nostro futuro..." - completa con la naturalezza di chi non è sorpreso o infastidito dalle apparizioni.



-  1 **Manifestazione dell'ira** (Cavaliere d'ombra)
-  1 Token di interazione 2: **Pagina 30**
-  1 Mazza di Rune (un mazzo di una per ogni colore)
-  2 Token del forziere

-  2+: **Apparizione Vagante** (Esecutore)
-  3+: **Manifestazione dell'ira** (Cavaliere dell'Ombra)
-  4+: **Apparizione Vagante** (Esecutore)
-  5+: **Manifestazione dell'ira** (Cavaliere dell'Ombra)

REGOLA SPECIALE - NODI LEGATI

I Nodi Nebbiosi sono ancora più forti in questa avventura. Ogni volta che aprite una nuova Porta, dovete anche prendere una Runa dal sacchetto per ogni Porta aperta in quest'avventura e aggiungerla al Nodo Nebbioso che si sta formando con il Setup. Ad esempio: Se questa è la prima Porta da aprire, dovete prendere una Runa e aggiungerla al Nodo. Se è la terza, tre Rune; e così via. Ogni Runa presa dal sacchetto in questo modo non genera la rispettiva tessera dell'Oscurità, ma se si prende l'ultima Runa dal sacchetto, l'avventura termina immediatamente con un fallimento.

REGOLA SPECIALE - DERIVA

Ogni volta che un Eroe usa l'azione per sciogliere un Nodo, inoltre, può scegliere di essere rimosso dalla mappa e quindi sostituito su una qualsiasi casella adiacente al Gettone Evento al centro della mappa.

CIME TEMPESTOSE

Improvvisamente, la sala si apre sulla cima di una montagna, dove il vento ulula e il freddo vi fa compagnia.

"Voi mortali siete in debito! Pochissime preghiere sono state rivolte a noi, e tutte mal pronunciate!" fa eco un'altra voce sibilante, che ulula come un soffio invernale e agghiacciante. "Non rispettate più l'Everwinter? Non rispetti più Volar'Calix? Il nostro sacrificio vi ha ammorbidito e per questo i tempi duri stanno tornando, non è vero?" continua nel bel mezzo di un flyby, mettendosi in mostra.

È bianco perlaceo, quasi traslucido come le nuove apparizioni che sono sorte per fermarvi...

VASSOIO DUNGEON - 1



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

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

REGOLA SPECIALE - PROVA DEL DRAGO [VOLAR'CALIX]

Ogni volta che viene estratta una Runa grigia, se un Eroe ha l'opzione "**Seminare Venti**" Sul proprio Diario di Campagna, il Capo Partita subisce il SILENZIO. D'altra parte, se un Eroe ha la caratteristica di "**Adamante**" Il Leader del gruppo può richiamare fino a 4 AC. Altrimenti, se nessun Eroe ha uno di questi risultati, ignora questa Regola Speciale.

LA TANA DEL RIVELATORE

Attraversando un ponte che conduce alle distese cavernose di un sotterraneo vulcanico, si va avanti.

Ormai siete talmente abituati al Regno Spirituale che il cambiamento dell'ambiente non vi disturba più. "Non badare tanto a nostro fratello...", riecheggia una terza voce sibilante, finemente intonata come una melodia.

Uno che fa battere il cuore. "Narang'Erel ha fatto quello che ha fatto per il suo amore per te, perché tu possa goderti la vita, non per servirci. Quindi, ogni volta che vivete la vostra vita con passione, onorate lei e anche me, REX'EIHAN, il Calore della Vita".

VASSOIO DUNGEON - 1



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

REGOLA SPECIALE - PROVA DEL DRAGO [REX'EIHAN]

Ogni volta che viene estratta una Runa rossa, se un Eroe ha l'abilità "Seminare Venti" Sul proprio Diario di Campagna, il Leader del gruppo subisce BRUCIATURA 2. D'altra parte, se un Eroe ha la caratteristica di "Adamante", il Leader del gruppo rimuove tutta la BRUCIATURA che lo riguarda e si autoguarisce in misura pari alla quantità di BRUCIATURA che è stata rimossa in questo modo. Altrimenti, se nessun Eroe ha uno di questi risultati, ignora questa Regola Speciale.

IL SANTUARIO DI NARANG'EREL

Avanzando, si raggiunge un'enorme sala, la più grande che si sia mai vista, con un tetto a perdita d'occhio. Una meraviglia architettonica, degna della maestà degli Alti Draghi, progettata per innalzare la statua di una dama elfica che si trova al centro di tutto. Una statua che già conoscete...

"Non temere, mortale, non siamo nemici, ma i primi alleati che tu abbia mai avuto", echeggia un'altra voce sibilante, che riverbera come un tuono.

Il suo padrone vola sopra di voi come una grande nuvola blu, apparentemente non vuole scendere, nemmeno quando un'apparizione grottesca e deforme si forma, strillando, dall'ombra stessa che il drago proietta.

Un'ultima prova, si suppone...

VASSOIO DUNGEON - 3



-  1 **Tormento dell'Invidia** (Abominio)
-  2 Token del forziere
-  3+: **Apparizione assassina** (Vampiro dell'Ombra)
-  5+: **Apparizione Vagante** (Esecutore)

REGOLA SPECIALE - PROVA DEL DRAGO [ZULAN'THALLAS]

Ogni volta che viene estratta una Runa blue, se un Eroe ha l'abilità "**Seminare Venti**" Sul proprio Diario di Campagna, il Leader del gruppo subisce DISARMO. D'altra parte, se un Eroe ha la caratteristica di "**Adamante**" il Leader del gruppo guadagna invece SCUDO 2. Altrimenti, se nessun Eroe ha uno di questi risultati, ignora questa Regola Speciale.

PREPARAZIONE - TORMENTO DELL'INVIDIA

Evocare il mostro dello scenario **Tormento dell'Invidia** come Comandante con CP 2+giocatori e utilizzare un **Abominio** per rappresentarlo (pescare il numero appropriato di carte Attacco Comandante come di consueto).

INNESCO FINE GIOCO

Quando l'ultimo nemico è stato sconfitto, leggere "**Fine dell'avventura - Il vento azzurro del cambiamento**" a pagina 58.

L'INGRESSO

Con cautela, si spinge attraverso la porta di legno che protegge l'ingresso dell'avamposto. Essendo stato pesantemente martoriato dai viticci all'interno, basta un piccolo sforzo per farlo crollare.

I primi raggi di luce penetrano nelle sale cavernose, provocando un tumulto sia tra le creature che attendono oziosamente nell'ombra, sia tra le Tenebre che hanno sbarrato la porta, sperando di catturare la prossima vittima incauta che vi si parerà davanti, come avete appena fatto voi...



-  **G1** 1 GM - **Veterano**
-  **B1** 1 BM - **Veterano**
-  **W1** WM - **Campione**
-  1 Token di interazione 2: **Pagina 31**
-  2 Token del forziere

-  **B2** 2+: BM - **Veterano**
-  **WS** 3+: WM - **Campione**
-  **G4** 4+: GM - **Veterano**
-  **WS** 5+: WM - **Campione**

REGOLA SPECIALE - PREDATORE DELLE TENEBRE

Finché questa Avventura non termina, l'Oscurità considera l'Eroe che ha aperto questa Porta come il suo unico bersaglio, senza inseguire nessun altro. Se deve essere piazzata una tessera dell'Oscurità e quell'Eroe si trova già sopra l'Oscurità, subisce il danno da Schiacciamento (*solo lui*) e poi quell'Eroe genera quella tessera che si estende lontano da lui in qualsiasi modo scelga. Se la tessera non può essere inserita in un punto qualsiasi, nascendo dall'Eroe inseguito, si spezzerà in tre tessere più piccole, posizionate in un modo qualsiasi scelto dall'Eroe (*sempre estendendosi da esso*).

REGOLA SPECIALE - PRESA STRETTA

Fino al termine di questa Avventura, i danni inflitti dall'Oscurità trafiggono qualsiasi tipo di immunità (come la Resistenza all'Oscurità dei Chierici), tranne la Robustezza.

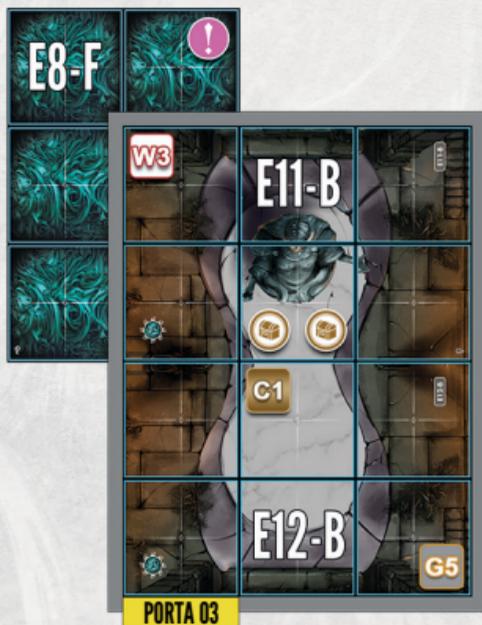
LA GRANDE SALA

Avanzando nella sala grande, la scena di distruzione continua.

Le ossa sono sparse intorno a quello che un tempo era un luogo di comunione e di gioia, ma che ora è in rovina, silenzioso e pieno di trappole.

Dall'altra parte, la porta che conduce al proseguimento del sentiero è ferma, sbarrata da questo lato.

Sembra che l'ultima disperata resistenza dei Nani in questo luogo sia alla fine fallita, ma ha raggiunto l'obiettivo di tenere questa stanza e il suo aberrante conquistatore isolati dal resto dell'avamposto. Almeno finché non si riapre il percorso...



- C1** 1 Comandante CP 3+P
- !** 1 Token evento (attivato da un'interazione)
- 🪙** 2 Token del forziere
- W3** 3+: WM - **Campione**
- G5** 5+: GM - **Veterano**

REGOLA SPECIALE - SORPASSO

Se un Eroe ha il "Un clic misterioso" Sul proprio Diario di Campagna, rimuovere il Token Evento Speciale e considerare risolta questa Regola Speciale. Altrimenti, se nessun Eroe ce l'ha, fino alla fine di questa Avventura, ogni volta che si attiva il lato B di **Caccia alle Tenebre** Runa, dovete evocare anche un **Vampiro Ombra - Esordiente** adiacente al Token Evento Speciale. Evoca un ulteriore Vampiro Ombra adiacente al primo se ci sono tre o quattro Eroi e un terzo se ci sono cinque Eroi. Non utilizzate i Vampiri Ombra come Mostri casuali per il resto dell'Avventura. Se dovesse nascere un quinto Vampiro d'Ombra, saltate la deposizione e ogni Eroe subisce invece 4 danni (*evitabili*). Questo danno viene applicato ogni volta che un Mostro dovrebbe essere posizionato ma non lo è e si può prevenire ogni set individualmente.

L'INGRESSO POSTERIORE

Gettando via la spessa barra, aprite la pesante porta di legno che conduce fuori da questo luogo condannato.

Non avreste mai immaginato che, proprio dietro di essa, avreste incontrato una matriarca disperata. "Per le stelle! Non posso crederci!", si emoziona mentre contempla la sua salvezza. "Vi prego, vi supplico, fateci entrare! Stanno arrivando..."

Ed è allora che vedete, strisciando lungo il sentiero che speravate di seguire, altre Creature delle Tenebre, sorvegliate da una sagoma crepuscolare.



-  1 **Boia Tremendo** (Esecutore)
-  1 BM - **Veterano**
-
-  2+: **Boia Tremendo** (Esecutore)
-  2+: GM - **Veterano**
-  3+: **Boia Tremendo** (Esecutore)
-  4+: WM - **Campione**
-  5+: **Boia Tremendo** (Esecutore)

EVENTO SCATENANTE - I RIFUGIATI

Quando si apre questa Porta, subito dopo aver completato la sua configurazione, aprire il [Libro delle interazioni](#) a pagina 32. L'Eroe che l'ha aperta perde tutti i punti movimento rimanenti (o la sua Azione di Movimento gratuita se non l'ha ancora intrapresa in questo turno) e deve risolvere immediatamente l'Interazione.

MOSTRI ASSASSINI

Prendete il [Dire Executioner](#) E posizionatela sul tracciato dell'Iniziativa. Usate le miniature del Boia per rappresentarle sul tabellone. Fino alla fine dell'Avventura, non usa più il Boia come Mostro Casuale.

INNESCO FINE GIOCO

Quando l'ultimo nemico è stato sconfitto, leggere "[Fine dell'avventura - Un cammino dimenticato](#)" a pagina 64.

FUORI DALLA GRATICOLA, NELL'OSCURITÀ

Trovando una breccia nelle difese della capitale, scendete nelle fogne. È molto disgustoso: vecchie pietre muschiate che gocciolano liquidi sospetti sulle vostre teste. Dopo qualche istante di cammino in silenzio, sentendo solo i passi bagnati, si trova una grande cisterna, come una sala, dove confluiscono canali minori. "Per le stelle! Ancora più mostri? Bene! Guarderò la Luce del Sole Benedetta ancora una volta nell'aldilà!" grida un uomo, che lotta per tenere una griglia di sbarre che impedisce a molte Creature di riversarsi nella sala. Purtroppo c'è dell'altro intorno a lui, che emerge dall'ombra...



VASSOIO DUNGEON - 3

-  1 Predatore di Mostri (Carne Marcita) **Esordiente**
-  1 BM - **Veterano**
-  1 **Boia Tremendo** (Esecutore)
-  1 Token di interazione 2: **Pagina XX**
-  1 Mazzo di Rune (un mazzo di una per ogni colore)
-  1 Token del forziere
-
-  2+: WM - **Campione**
-  3+: **Boia Tremendo** (Esecutore)
-  4+: WM - **Campione**
-  5+: **Boia Tremendo** (Esecutore)

REGOLA SPECIALE - MOSTRO PREDATORE

Durante la sua prima attivazione, **Carne Marcita - Novellino** (solo quello evocato da questo Assetto) cercherà di "attaccare" la pedina Interazione (se è ancora sulla mappa). Se la pedina subisce almeno 1 danno, dovete rimuoverla dal tabellone e considerarla sconfitta. Altrimenti, se il Mostro non può attaccarlo o non infligge abbastanza danni a causa di effetti di PREVENZIONE, per esempio, la pedina Interazione "sopravvive". A partire dalla sua seconda attivazione, il Mostro agirà normalmente e si potrà considerare risolta questa Regola Speciale.

REGOLA SPECIALE - PORTE CHIUSE A CHIAVE

La porta 02 è bloccata finché c'è un Token Interazione sul tabellone.

CAMERE DEL DOLORE

Attraversando i tunnel di destra, guidati da Janina, si iniziano a sentire urla soffocate che riecheggiano nel canale, forse provenienti da più avanti.

Dopo una cauta camminata, si arriva in una spaventosa stanza sotterranea, dove nessuno vorrebbe essere.

"Non ricordo di essere passata di qui", dice Janina, preoccupata per la sicurezza della festa in un posto come questo.

Tuttavia, non potete parlare molto, perché il prigioniero riprende a urlare, non appena sente le vostre voci.

-  1 BM - **Campione**
-  1 **Boia Tremendo** (Esecutore)
-  1 Token di interazione 2: **Pagina XX**
-  1 Mazzo di Rune (un mazzo di una per ogni colore)
-  1 Token del forziere

-  2+: WM - **Campione**
-  3+: **Boia Tremendo** (Esecutore)
-  4+: WM - **Campione**
-  5+: **Boia Tremendo** (Esecutore)



PREPARAZIONE - CHIUSURA DEI TRIMESTRI

Quando questa Porta viene aperta, rimuovete tutte le Rune rimaste nel mucchio di Rune posto dall'installazione della Porta 01 e mettetele sul tracciato dell'Iniziativa. Solo il mazzo di rune aggiunto da questo Assetto deve rimanere sul tabellone.

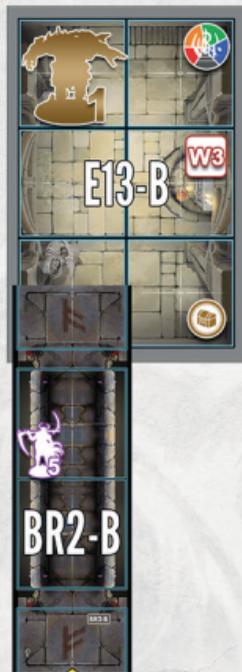
FOGNATURA

Seguendo una paratoia, si trova un'altra sala, ancora più grande, dove si riuniscono corsi d'acqua provenienti da ogni direzione. Le fogne neraniane sono antiche e alcuni sostengono che non le abbiano mai tracciate tutte.

Ma la battaglia è arrivata anche qui.

Accovacciato sui cadaveri di molti coraggiosi soldati che hanno fallito nella loro ultima battaglia, un Comandante delle Tenebre rovista tra le spoglie.

Una scena orribile, che solo per fortuna non è peggiore: la breccia che conduce attraverso il retro delle mura della città è stata rivelata a un bruto senza cervello che non è stato fatto per pensare. Solo per distruggere...



VASSOIO DUNGEON - 1



1 Comandante Bruto CP 3+giocatori



1 Mazzo di Rune (un mazzo di una per ogni colore)



1 Token del forziere



3+: WM - **Campione**



5+: **Boia Tremendo** (Esecutore)

PREPARAZIONE - CHIUSURA DEI TRIMESTRI

Quando questa Porta viene aperta, rimuovete tutte le Rune rimaste nel mucchio di Rune posto dall'Installazione della Porta 02 e mettetele sul tracciato dell'Iniziativa. Solo il mazzo di rune aggiunto da questo Assetto deve rimanere sul tabellone.

PREPARAZIONE - COMANDANTE BRUTO

Evoca il Comandante dello Scenario **Bruto** con la faccia "A" rivolta verso l'alto e utilizzare un **Abominio** per rappresentarlo (pescare normalmente il numero appropriato di carte Attacco del Comandante). Questa carta non si capovolge se non è specificato.

EVENTO SCATENANTE - VECCHIO RANCORE

Quando l'ultimo nemico viene sconfitto, il turno in corso termina. Spostare in avanti il segnalino Iniziativa, ma non iniziare il turno successivo. Mettere in pausa il gioco e, se Conner sta ancora seguendo un Eroe, leggere **"Evento speciale - La resa dei conti"** a pagina 68. Altrimenti, se è stato sconfitto durante l'Avventura o non ha mai seguito un Eroe, leggere **"Fine dell'avventura - La cosa giusta"** a pagina 68.

IL RETROBOTTEGA

Basta attraversare la prima porta perché le vostre preoccupazioni si rivelino sbagliate: il nemico è qui.

Sangue, fetore e viticci anneriti si diffondono ovunque, testimoniando la lotta che ne consegue. I poveri uomini inviati a sorvegliare questo passaggio sono anche qui, ma non sono più gli stessi.

Presi dall'Oscurità, i loro corpi hanno subito trasformazioni abominevoli che non sono peggiori delle punizioni ricevute dalle loro anime.

Compiangendo la terribile sorte dei soldati, vi spingete in avanti, certi che la presenza delle creature qui non sia vana.

VASSOIO DUNGEON - 2



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

MECCANICO SPECIALE - ENGULF

Se una tessera Tenebre viene completamente coperta (o solo la sua parte rivelata, se si trova sotto un vassoio), è necessario rimuoverla dal tabellone 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 - PORTE CHIUSE A CHIAVE

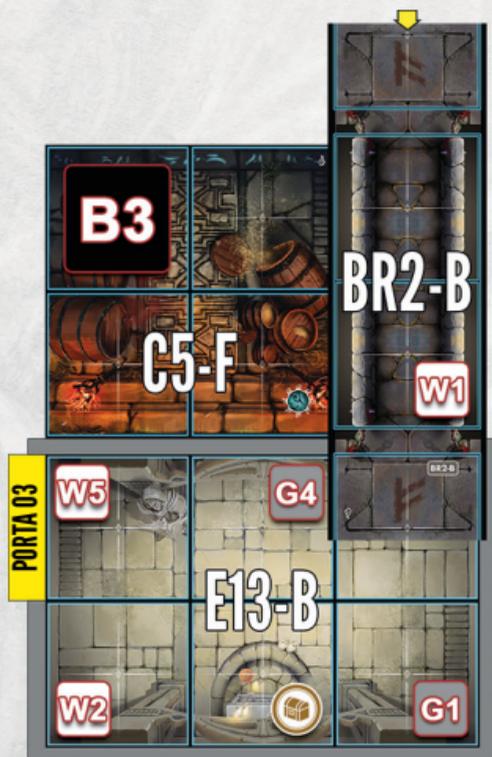
La Porta 02 è bloccata finché non viene sconfitto l'ultimo nemico.

LE CRIPTE NASCOSTE

Seguendo il sotterraneo attraverso percorsi progettati per essere uscite, si arriva ai primi sarcofagi, dove sono sepolte, quasi nascoste, persone che, per quanto abbiano servito il Mago-Re in vita, non hanno seguito la via della virtù.

L'effigie del consigliere Klee è qui, a guardia della tomba dell'uomo che avete conosciuto da morto. Un volto che ricordate, così come l'ultima richiesta che vi ha fatto in cambio del suo servizio nel Regno Spirituale.

Qualcosa che potrete decidere di fare una volta che vi sarete liberati dei compagni indesiderati che affliggono questo posto, venuti da chissà dove...



VASSOIO DUNGEON - 1

REGOLA SPECIALE - PORTE CHIUSE A CHIAVE

La porta 03 è bloccata finché non viene rimosso il forziere presentato da questo Setup.

EVENTO SCATENANTE - UNA PROMESSA

Quando un Eroe cerca il Forziere presentato da questo Assetto, deve leggere la Risoluzione d'Interazione #188.

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

LA TOMBA SENZA CORPO

Arrivate alle camere di sepoltura riservate al Mago-Re Ulthar.

Nonostante l'ampio e alto soffitto con una cupola dalle decorazioni impressionanti, questa tomba giaceva vuota, poiché il suo proprietario camminava ancora tra i vivi.

Un fatto che alle Tenebre non sembra dispiacere affatto, visto che qui fiorisce in abbondanza come se fosse un'erbaccia.

Eppure, da nessun luogo sporge più che dalla porta che conduce ai sarcofagi degli stimati servitori, strappandola come una vegetazione troppo cresciuta.

In mezzo a questa scena terribile, un uomo messo alle strette lotta per la sua vita, quasi piangendo di gioia quando i suoi occhi si posano su di voi...



VASSOIO DUNGEON - 3

-  1 Massacro di mostri (carne putrefatta) **Novellino**
-  1 WM - **Campione**
-  1 GM - **Campione**
-  PNG blu Token
-  2 Token del forziere
-  G2 2+: GM - **Campione**
-  B3 2+: BM - **Campione**
-  W4 4+: WM - **Campione**
-  G5 5+: GM - **Campione**

REGOLA SPECIALE - MACELLAZIONE

Durante la sua prima attivazione, il **Carne Marcita - Esordiente** cercherà di "attaccare" il Gettone PNG. Se la pedina subisce almeno 1 danno, dovete rimuoverla dal tabellone e considerarla sconfitta. Altrimenti, se il Mostro non può attaccarlo o non infligge abbastanza danni a causa di effetti di PREVENZIONE, per esempio, la pedina Interazione "sopravvive". A partire dalla sua seconda attivazione, il Mostro agirà normalmente e si potrà considerare risolta questa Regola Speciale.

INNESCO DEL FALLIMENTO - L'ULTIMA GUIDA

Se il Predatore sconfigge il Token PNG, l'avventura termina immediatamente con un fallimento.

EVENTO SCATENANTE - IL CUSTODE DELLA TOMBA

Quando l'ultimo nemico è stato sconfitto, leggete "Evento speciale - Il custode della tomba" a pagina 72.

LA SCATOLA DEI FILATTERI

Strappando i viticci oscuri, si avanza attraverso la porta distrutta che conduce alla sala successiva. Con grande sorpresa, l'intero muro crolla non appena si distruggono le braccia nerastre che lo tenevano insieme.

L'oscurità si è completamente impadronita di queste stanze, scorrendo tra le pareti come se l'intero luogo si trovasse nel ventre di una specie di animale. Della muratura non si vede quasi nulla, se non le forme di bare, coperchi e statue in pietra fessurate.

Una di esse, da cui si alzano tentacoli neri verso l'aria e da cui esala un fetore immondo, però, è rimasta intera: sapevate che doveva essere di Kefera. La scatola che contiene il futuro di tutti i Drunagor.

Inutile dire che è sorvegliata da una delle più minacciose Creature delle Tenebre che abbiate mai visto...

VASSOIO DUNGEON - 2



 1 Comandante - Il Guardiano CP 4+P

PREPARAZIONE - IL GUARDIANO

Il mostro dello scenario **Il Guardiano** è un Comandante con CP 4+giocatori (pesca il numero appropriato di carte Attacco del Comandante come di consueto) anche se ha l'abilità MAELSTROM.

INNESCO FINE GIOCO

Quando l'ultimo nemico è stato sconfitto, leggere **"Fine dell'avventura - Ora o mai più"** a pagina 72.

LE SALE DELLA MEMORIA

Anticipando il vostro assalto, un'altra ondata di Creature delle Tenebre si fa strada verso la superficie, scivolando attraverso bellissime sale piene di armature, bandiere, statue e molti altri tipi di ricordi.

"Non restare indietro, amico mio! So che è difficile stare al passo con me. Finora, solo alcuni che sono sopravvissuti a uno scontro con il Re dei Non Morti sono riusciti a farlo..."

Tharmagar scherza ancora una volta. Ma questa volta sapete che non fa sul serio.

Chi avrebbe potuto affrontare quel grande cattivo e sopravvivere per raccontare la storia?



PREPARAZIONE - CHIUSURA DEI TRIMESTRI

Quando questa Porta viene aperta, rimuovete le Rune rimaste nel mucchio di Rune posizionato dal Primo Assetto e mettetele sul tracciato dell'Iniziativa. Solo il mazzo di rune aggiunto da questo Assetto deve rimanere sul tabellone.

- B1** 1 BM - **Campione**
-  1 Mazzo di Rune (un mazzo di una per ogni colore)
-  1 Token del forziere

- G2** 2+: GM - **Campione**
- B3** 3+: BM - **Campione**
- W4** 4+: WM - **Campione**
- G5** 5+: GM - **Campione**

LE CRIPTE REALI

Man mano che si procede, si aprono altri passaggi, corridoi e gallerie, ma Tharmagar indica subito uno di essi, il più nuovo e il più grande, appartenente alla dinastia del Re Mago Ulthar.

Gli altri sentieri, immaginate, devono portare alle tombe del passato, di altre famiglie e di altri tempi.

L'Oscurità si sta già diffondendo qui, reclamando il luogo. Con tante ossa e tanti cadaveri delle guardie che non sono riuscite a proteggerla prima di voi, pensate che il nemico potrebbe quasi lanciare un attacco contro la città da qui, se volesse...



-  1 Comandante CP 4+P
-  1 Mazzo di Rune (un mazzo di una per ogni colore)
-  1 Token del forziere
-
-  3+: BM - **Campione**
-  5+: WM - **Campione**

PREPARAZIONE - CHIUSURA DEI TRIMESTRI

Quando questa Porta viene aperta, rimuovete tutte le Rune rimaste nel mucchio di Rune posto dall'installazione della Porta 01 e mettetele sul tracciato dell'Iniziativa. Solo il mazzo di rune aggiunto da questo Assetto deve rimanere sul tabellone.

EVENTO SCATENANTE - IRRUZIONE

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). Mettete in pausa il gioco e leggete "Evento speciale - Il Trionfo delle Tenebre" a pagina 76.