

IMBUCARSI ALLA FESTA

Timorosa di ciò che potrebbe trovare nella vecchia casa, spinge la porta di legno con il piede per aprirla. Lì, al centro della casa, trova un terribile rituale oscuro.

I contadini, intorno a un mucchio di cadaveri di orchi e animali, evocano delle creature, unendo pezzi morti e macellati di diversi esseri. Tra le parole della lingua che parlano, riconosce "Ara!hezec". Stanno cercando di corrompere o uccidere l'antico drago? Solo l'immagine orribile di ciò è sufficiente a congelare il suo cuore.

Quando si accorgono della sua presenza, i contadini la attaccano, seguiti dai terrificanti cadaveri appena risorti.

VASSOIO DUNGEON - 2

B6-B

UDC1-F

UDB1-F

PORTA 02

- 1 BM: Abominazione - **Campione**
- 1 WM: Contadino corrotto - **Campione**
- 2+: GM: Carne marcia - **Campione**
- 3+: WM: Contadino corrotto - **Campione**
- 4+: GM: Carne marcia - **Campione**
- 5+: GM: Carne marcia - **Campione**

IL SEMITERRATO

Per controllare l'intera casa, sa che c'è un luogo che deve ancora esplorare. Apre la porta che conduce al seminterrato, sotto terra, e scende con cautela i suoi scalini.

Mentre cammina, alcuni flash di ricordi delle storie di campeggio invadono i suoi pensieri per un breve momento: "Non è mai una buona idea andare da soli in una cantina".

Come se lo avesse evocato solo con il pensiero, viene attaccato da un Seguace dell'Ombra, che apparentemente si nascondeva in un sottilissimo strato d'ombra nel suo punto cieco.



-  1 WM: Seguace d'ombra - **Campione**
-  1 Pedina del forziere

-  2+: WM: Seguace d'ombra - **Campione**
-  3+: WM: Seguace d'ombra - **Campione**
-  4+: WM: Seguace d'ombra - **Campione**
-  5+: GM - **Campione**

REGOLA SPECIALE- IMBOSCAMENTO:

L'Eroe che ha aperto questa Porta deve effettuare una Prova di Agilità (verde) a difficoltà 15. Ogni cubo Agilità che possiede dà un bonus di +2 al tiro.

SUCCESSO: Schiva l'attacco del cultista e carica contro di lui, facendolo indietreggiare.

Tutti i **Seguace dell'Ombra - Campione** subisce **STORDIMENTO**.

FALLIMENTO: Viene sorpreso dall'attacco del cultista e non riesce a schivare in tempo; sente il veleno che brucia nelle arterie mentre la lama taglia la pelle.

Subisci 3 danni non evitabili e **POISON 2**.

INNESCO FINE GIOCO

Quando l'ultimo nemico è stato sconfitto, leggi "**Fine dell'avventura - Pulire il fienile**" a pagina 06.

L'INGRESSO ALLA CITADEL

Arriva a un enorme cancello di pietra, con diverse iscrizioni che sembrano essere in lingua nanica e orchesca. L'iscrizione sopra la porta recita "CITADEL OF EMBERS" o "CITADEL OF ASHES" - è difficile dire quale sia esattamente.

Il cancello di pietra, tuttavia, è rotto e vede che qualcosa di molto forte deve aver fatto quel buco, perché la roccia è più spessa di tutto il suo corpo. Passa attraverso il buco nel cancello ed entra nella cittadella, poiché sembra essere la strada per il tempio che sta cercando.

All'interno, in cima a un'alta scala di pietra, si vede l'enorme statua di un guardiano solitario.

VASSOIO DUNGEON - 2



REGOLA SPECIALE - PORTE CHIUSE A CHIAVE

La porta 02 è bloccata finché il comandante non viene sconfitto.

-  1 WM: Contadino corrotto - **Campione**
-  1 Pedina di interazione 1: Pagina 14
-  2 Pedina del forziere

-  2+: WM: Contadino corrotto - **Campione**
-  3+: WM: Contadino corrotto - **Campione**
-  4+: WM: Contadino corrotto - **Campione**
-  5+: BM - **Campione**

IL CORTILE INTERNO

Spinge una pesante porta di pietra, che dà accesso alla parte più interna della cittadella. Il calore che la colpisce in faccia è incredibile.

Sotto un grande e antico ponte di pietra, vede un fiume di lava che scorre lentamente. Sulle sue rive, nota scheletri grandi e larghi, quasi completamente carbonizzati, che indossano ancora parti di armature che non riconosce. Inoltre, ci sono alcuni grandi forzieri di pietra che sono caduti nella lava.

Più avanti, vede le Creature dell'Oscurità corrotte. La cittadella è davvero occupata, ma la sua unica strada la conduce attraverso le creature per raggiungere la tana di Aral'hezec.



- 2 WM: Contadino corrotto - **Campione**
- 4 Pedina del forziere
- 2+: 2 GM - **Campione**
- 3+: 2 GM - **Campione**
- 4+: 2 WM: Contadino corrotto - **Campione**
- 5+: 2 BM - **Campione**

REGOLA SPECIALE - BUSSARE, BUSSARE:

Quando termina l'allestimento di questa Porta, in base alla sua interazione con il Guardiano nella stanza precedente, può avere uno degli Stati descritti di seguito. Segua le istruzioni relative allo Status che possiede (se esiste):

Se un Eroe ha lo Stato "Maledizione" scritto sul suo Diario di campagna, lo cancella e legge "Evento speciale - Maledizione!" a pagina 10.

Se un Eroe ha lo Stato "Maledizione" scritto sul suo Diario di campagna, lo cancella e legge "Evento speciale - Maledizione!" a pagina 10.

L'ANTICA CAMERA DEL TRONO

Si apre un'altra porta di pietra che conduce a una scala. In cima ad essa, si trova la sala del trono del sovrano della cittadella. Lo scheletro enorme e robusto è ancora seduto sul trono, indossa un'armatura di qualità singolare e una corona semplice, con un rubino dal bagliore vivace incastonato nella fronte.

Nel pavimento della grande sala, c'è una pozza di lava, dove apparentemente uno dei fiumi è stato arginato. Altre creature corrotte sono in attesa, a guardia del passaggio che un tempo era sorvegliato con uno scopo diverso dal guerriero che siede nel suo trono.

VASSOIO DUNGEON - 3



INNESCO FINE GIOCO

Quando l'ultimo nemico è stato sconfitto, leggi "Fine dell'avventura - Dietro il trono" a pagina 10.

- 1 BM: Abominazione - **Campione**
- 2+: BM: Abominazione - **Campione**
- 2+: WM: Arciere scheletrico - **Campione**
- 3+: BM: Cavaliere d'ombra - **Campione**
- 3+: WM: Contadino corrotto - **Campione**
- 4+: WM: Contadino corrotto - **Campione**
- 4+: BM: Cavaliere d'ombra - **Campione**
- 5+: 2 GM - **Campione**

IL TEMPIO DELLE FIAMME

Finalmente apre le porte del tempio, dopo aver salito le scale. Non appena entra nel luogo, viene colpito in pieno dal calore che proviene dalla parte interna.

Sotto di lei, un fiume di lava scorre giù per la montagna, attraversando il tempio sotto un pesante passaggio di pietra, inondando il luogo di una luce calda.

Tutt'intorno, ci sono Creature delle Tenebre che si lanciano contro di lei, comandate da un seguace.



VASSOIO DUNGEON - 2

- 1 BM: Abominazione - **Campione**
- 1 GM: Carne marcia - **Campione**

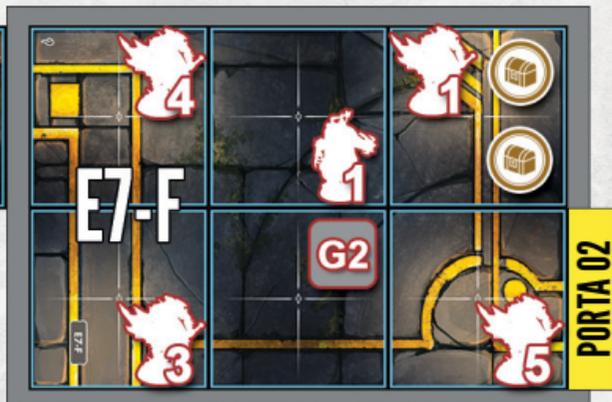
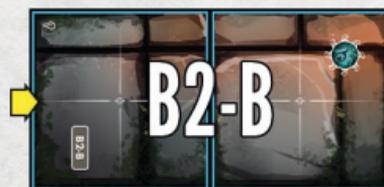
- 2+: WM: Seguace d'ombra - **Campione**
- 2+: WM: Arciere scheletrico - **Campione**
- 3+: WM: Contadino corrotto - **Campione**
- 3+: BM - **Campione**
- 4+: WM: Contadino corrotto - **Campione**
- 4+: BM - **Campione**
- 5+: WM: Contadino corrotto - **Campione**
- 5+: BM - **Campione**

I SENTIERI ASCENDENTI

Attraversa una porta di pietra, questa volta più piccola, e trova una scala che sale ripidamente e che sembra portarla nel cratere del vulcano.

Davanti a lei appare un'altra stanza, decorata con diversi motivi geometrici sul pavimento. Nella vasta sala, vuota di qualsiasi altra cosa, si possono vedere alcuni grandi forzieri in pietra.

I seguace sono spaventati dalla sua presenza. Chiudono la porta dall'altra parte della stanza e si lanciano verso di lei, proteggendo l'uscita.



VASSOIO DUNGEON - 1

-  1 WM: Contadino corrotto - **Campione**
-  1 GM: Carne marcia - **Campione**
-  2 Pedina del forziere

-  2+: GM - **Campione**
-  3+: WM: Contadino corrotto - **Campione**
-  4+: WM: Contadino corrotto - **Campione**
-  5+: WM: Contadino corrotto - **Campione**

LA STANZA DEI RICORDI

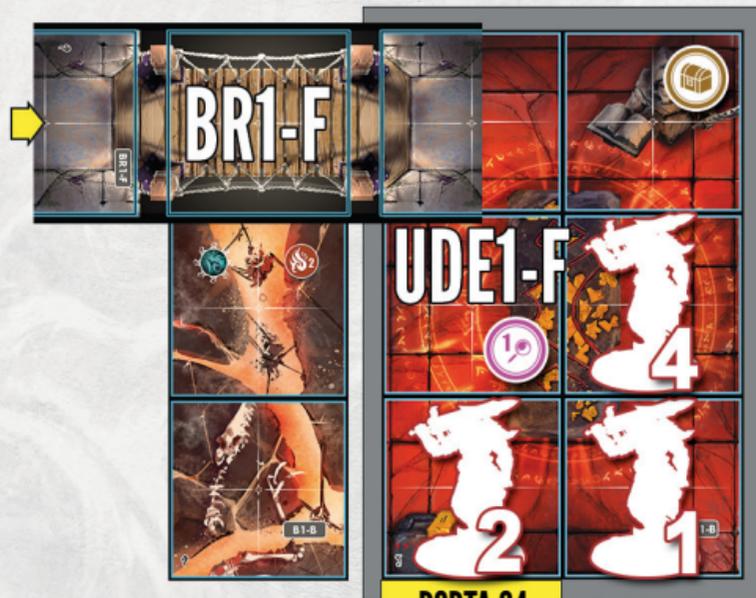
Seguendo la strada attraverso un'altra porta, due statue, un forziere e un tavolo di pietra ricoperto di oggetti geometrici sono gli unici mobili presenti in questa nuova stanza.

La stanza è anche piena di arazzi, i cui motivi si muovono e cambiano, scorrendo come immagini riflesse su uno specchio d'acqua ondulato.

Sul pavimento sono incise diverse rune, con un testo infinito che si riscrive di volta in volta, emettendo luci di diverse tonalità.

Perplesso per la quantità di informazioni presenti nella stanza, rimane sorpreso quando vede una delle statue muoversi verso di lei e attaccarla.

VASSOIO DUNGEON - 1



 1 BM: Cavaliere dell'ombra - **Campione**

 1 Pedina di interazione 1: **Pagina 18**

 1 Pedina del forziere

 2+: BM: Cavaliere dell'ombra - **Campione**

 4+: BM: Cavaliere dell'ombra - **Campione**



◆ ○ | ○ | ○ | ○ | ○ ◆

INNESCA L'EVENTO

Una volta aperta questa Porta, proceda direttamente al "Capitolo 03.1: L'INCONTRO FINALE".

Si prepari, la battaglia finale per Daren sta per iniziare!

◆ ○ | ○ | ○ | ○ | ○ ◆