

AWAKENINGS



ADVENTURE BOOK

CREDITI – AWAKENINGS

Sviluppo e creazione del gioco: Mauro Carvalho

Direzione artistica principale: Filipe Castro

Team del design grafico: Filipe Castro, Mauro Carvalho, Victor Almeida Ferreira e Wallace Lucas.

Design del prodotto: Filipe Castro, Victor Almeida Ferreira e Wallace Lucas

Direzione dello sviluppo del gameplay: Mauro Carvalho

Team di sviluppo del gameplay: Augusto Barbosa, Claudinei Mendonça, Diogo Alvim, Eurico Cunha, Fernando Toledo, Filipe Castro, Gustavo Silveira, Luigi Gomes e Mauro Carvalho

Direzione del design narrativo: Augusto Barbosa e Mauro Carvalho

Team del design narrativo: Augusto Barbosa, Fernando Toledo e Mauro Carvalho

Stesura della storia: Augusto Barbosa

Illustrazioni: Artur Parisi, Carlos Eduardo Justino, Eduardo Cavalcante, Isaias Ferreira, Pablo Murinelly, Paulo Scabeni, Rod Mendez, Samuel Vinícius Marcelino e Studio Bonnie & Clyde

Regolamento: Mauro Carvalho

Revisione e traduzione (inglese): Barbara Andrade, Diogo Alvim, Luigi Gomes e Paula Soares

Correzione di bozze: William Niebling

Sculture 3D: Nando Seraph, Thiago Estevão, Vinícius Dominiquini

www.wearecgs.com

© 2023 CGS – Creative Games Studio, tutti i diritti riservati. È vietata la riproduzione o la copia di qualsiasi parte di questo prodotto senza autorizzazione.



CREATIVE
Games Studio

Contenuti

Componenti del gioco	4	Interludio 02 – L'anno scorso	78
Cosa c'è di nuovo?	6	Capitolo 05 – L'Isola delle Tempeste	80
Cosa userò della Scatola Base?	6	Interazione – La cacciatrice e la	
Elementi del tabellone	7	sua preda	82-83
Infliggere danni ai Personaggi	8	Interazione – In trappola	84-85
Gestire i Bonus e i Moltiplicatori	9	Interazione – Il fantasma di	
Incursione Terribile	10	Mark Brown	86-87
Equipaggiamento	12	Interludio 03 – La tempesta in arrivo	90
Nuovi Oggetti del Forziere	12	Capitolo 06 – Il tempio sommerso	92
Nuova proprietà dell'Equip.		Interazione – Lorelai	96-97
(Versatile)	13	Interazione – Spirito dell'acqua	98-99
Equipaggiamento del Bottino		Interludio 04 – Vivere senza rimpianti?	100
(Oggetti dell'Accampamento)	14	Capitolo 07 – L'assedio di Everedge	102
Seguaci e Sodali	16	Interazione – Il re di Everedge	106-107
Mobilio	18	Interazione – Il chierico Amirano	108-109
Il turno dell'Eroe	21	Interazione – Il protettore	110-111
Interazioni	22	Capitolo 08 – Nessun rimpianto	112
Interruzioni	23	Interazione – L'amara verità	120-121
Mostri	24	Interludio 05 – Rivelazioni	122
Cambiare bersagli	24	Capitolo 09 – L'ammissione	124
Nuovo terreno impervio	25	Interazione – Il re risvegliato	130-131
Parole chiave ed effetti aggiornati	26	Libro delle Risoluzioni	134
Stregoni e Warlock	27	Nuovo Glossario dei Termini, Condizioni e	
Struttura della campagna	28	Parole Chiave	172
Il Registro della Storia	28	Simboli e gettoni di gioco	186
Aggiungere o rimuovere giocatori	29		
Non stressarsi	30		
Prologo	31		
Capitolo 01 – Vacanze al momento sbagliato	32		
Interazione – L'elfo subdolo	36-37		
Interazione – Il nano ubriaco	38-39		
Capitolo 02 – Lo sciame	42		
Interazione – Il quartiermastro			
solenne	46-47		
Interazione – La ragazza che vale			
per un battaglione	48-49		
Capitolo 03 – Scappa!	52		
Interazione – Il conestabile	56-57		
Interazione – Il ciambellano in			
difficoltà	58-59		
Interludio 01 – I bei vecchi tempi	62		
Capitolo 04 – Battaglia in alto mare	64		
Interazione – Oh capitano,			
mio capitano!	72-73		
Interazione – La principessa			
di Lorelan	74-75		

NON HAI TROVATO CIÒ CHE CERCAVI? IL NOSTRO TEAM È QUI PER AIUTARTI. USA QUESTO CODICE QR PER CONTATTARE IL NOSTRO SERVIZIO CLIENTI.



Componenti del gioco



4 Miniature
Incantatore Gorgone



4 Miniature Orda
di Gremlin



1 Miniatura Mietitore
di Anime



4 Miniature Strega
Gorgone



4 Miniature Medico
Lugubre



4 Miniature Asteris
Mortale



4 Miniature Cacciatore
Nagiano



4 Sagome



4 Miniature Bruto
Infernale



4 Miniature Predatore
Notturmo



1 Libro delle Avventure
di Awakenings



4 Miniature Eroe



10 Carte Attacco
del Comandante



40 Carte
Mostro



17 Carte
Personaggio Speciale



31 Carte Meccanica
Speciale ed Evento



60 Carte Equipaggiamento
"Bottino dell'Eroe"



20 Carte Oggetto
dell'Avventura



15 Carte Ruolo nel
Dungeon



5 Carte Runa



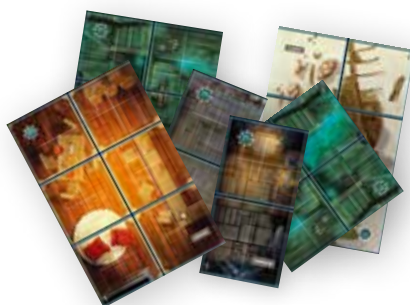
10 Carte Attacco
del Boss



1 Carta Oggetto Epico



15 Porte Pieghevoli



24 Tessere Mappa



1 Registro della Storia



4 Tabelloni Eroe deluxe



4 Tabelloni Eroe



5 Ruoli nel Dungeon deluxe



79 Gettoni piccoli



8 Gettoni grandi

Cosa c'è di nuovo?



Poiché il sistema di gioco è in costante evoluzione, alcune funzionalità presentate nella Campagna e nel Regolamento di *Age of Darkness* sono state aggiornate per rendere questa nuova Campagna più intuitiva, interattiva e divertente.

Quindi, se vuoi iniziare una nuova Campagna avendo già completato le 18 Avventure presentate nella Scatola Base, puoi applicare questi aggiornamenti fin da ora. Non influiranno sulla tua esperienza precedente.

Altrimenti, se non hai ancora giocato alla Campagna *Age of Darkness*, puoi leggere questa sezione e applicarvi queste funzionalità di aggiornamento sin dall'inizio.

Ora, senza ulteriori indugi, vediamo cosa utilizzerai del gioco base *Age of Darkness* e quali sono le novità nelle regole delle Campagne *Apocalypse* e *Awakenings*!

COSA USERÒ DELLA SCATOLA BASE?

Prima di tutto, la *Scatola Base di Age of Darkness* fornisce le componenti base del sistema di *CoD*, quindi ne avrai bisogno per giocare questa nuova Campagna.

Nonostante questo, non utilizzerai tutti i componenti della Scatola Base in questa Espansione; ecco, quindi, un elenco di ciò che puoi riporre prima della tua Campagna.

Indipendentemente dal Capitolo della Campagna *Awakenings* a cui stai giocando, non avrai mai bisogno dei seguenti componenti:

- Libro delle Avventure di *Age of Darkness*;
- Libro delle Interazioni di *Age of Darkness*;
- Guida "Inizia qui" di *Age of Darkness*;
- Porte pieghevoli di *Age of Darkness*;
- Carte Avventura di *Age of Darkness* (*tutti gli Oggetti dell'Avventura, i Mostri dello Scenario e le carte Evento Speciale della Scatola Base vengono utilizzati solo nella Campagna Age of Darkness. Questa Campagna fornisce le proprie Carte Avventura*);
- Oggetti dell'Accampamento dal livello 1 al livello 3;
- Carte Attacco del Re Non Morto;
- Gettoni PNG.

Ora, per chiarire ciò che dovrai invece tenere a portata di mano, ecco un elenco dei componenti forniti nella Scatola Base che utilizzerai nella nuova Campagna:

- Regolamento di *Age of Darkness*;
- Registro della Campagna;
- Cubi di plastica;
- Miniature degli Eroi e dei Mostri;
- Tabelloni Eroe e Tabelloni dello Stato dei Mostri;
- Tessere Mappa e Ponti;
- Moduli del Dungeon in plastica;
- Il d20 e il Dado Trappola;
- Percorso Iniziativa e Segnalino Iniziativa;
- Tutti gli altri gettoni, ad eccezione della riserva e di quelli che ti è stato indicato di conservare nella sezione precedente;
- Tessere Oscurità sagomate;
- Gettoni Runa e sacchetto delle Rune;
- Carte Abilità Eroe, Iniziativa Eroe, Classe e Famiglio;
- Carte Ruolo nel Dungeon;
- Carte Forziere (*all'inizio della Campagna, ti verrà detto quali non verranno utilizzate*);
- Carte Mostro e Comandante;
- Carte Attacco del Comandante.
- Equipaggiamento Iniziale di *Age of Darkness*;

ELEMENTI DEL TABELLONE (Chiarimento delle regole)

Le nuove funzionalità introdotte da questa Campagna rendono l'interazione tra giocatori ed elementi del tabellone più intensa che mai, rendendo necessari alcuni chiarimenti sulla loro natura.

Quindi, inizieremo chiarendo che gli elementi del tabellone sono suddivisi in categorie, in base al tipo di componente:

- **Moduli:** I Moduli sono i supporti in plastica su cui vengono posizionate le Mappe, le Porte e i Ponti per creare la struttura fisica dello scenario di un'Avventura.
- **Tessere Mappa e Ponti:** Le tessere Mappa e i Ponti sono i componenti che definiscono e illustrano gli spazi in cui si muovono gli oggetti e si svolge il gioco.
- **Porte:** Le porte sono i componenti che aggiungono nuove unità al tabellone, segnando la transizione tra momenti narrativi, momenti di azione e la configurazione degli scenari di un'Avventura.
- **Oggetti:** Tutti gli altri componenti utilizzati nell'Area di Gioco (lo spazio di 56x84 cm) sono considerati Oggetti, che sono divisi in sottocategorie in base alla loro rappresentazione fisica, alle loro meccaniche (ovvero, se sono legati al terreno o rappresentano ostacoli) e se possono o non possono essere mossi.

Infine, va sottolineato che questa classificazione non è considerabile nuova, Poiché è presente fin dalla prima generazione. Solo che, prima, era implicita nel sistema.

GLI OGGETTI NEL DETTAGLIO

Essendoci più elementi da gestire da parte dei giocatori, il gruppo degli Oggetti è quello che richiede la maggiore attenzione.

Anzitutto, è necessario capire che tutti gli Oggetti sono classificati in due sottocategorie, Solidi e Terreni, in base allo spazio fisico occupato sul tabellone.

La seconda caratteristica importante di tutti gli Oggetti è data dalla possibilità di muoverli utilizzando gli effetti SPINTA o TELECINESI, descritta dagli aggettivi Mobili o Immobili. Ogni Oggetto può avere le sue peculiarità descritte nel proprio insieme di regole, ma quasi tutti gli Oggetti sono considerati Mobili.

Le eccezioni a questa regola, ovvero gli Oggetti Immobili, sono solitamente:

- Mostri grandi (Oggetto Solido)
- Gettoni Interazione (Oggetto Solido)
- Tessere Oscurità sagomate (Oggetto Terreno)
- Gettoni Evento Speciale, Meccanica Speciale e Generazione (Oggetto Terreno)
- Pile di Rune (Oggetto Solido)
- Qualsiasi oggetto descritto come "Oggetto Immobile"

D'ora in avanti, tutti gli Oggetti Speciali introdotti durante un'Avventura saranno sempre descritti come "Oggetto Terreno o Solido, Mobile o Immobile" in modo che i giocatori sappiano sempre come interagirvi.



OGGETTI TERRENI

Questi Oggetti sono parte del suolo e non occupano spazio. Ciò significa che i Personaggi possono passarci sopra o sostarci sopra come se fossero, semplicemente, una qualsiasi tessera Mappa.

Pertanto, gli Oggetti Terreni non rappresentano un ostacolo sul tabellone, e gli Oggetti Solidi (come i Personaggi) si troveranno sempre sopra di essi quando occupano la medesima casella. Gli Oggetti Terreni includono:

- Tessere Oscurità (Sagomate o Piccole)
- Idoli e Trappole
- Gettoni Evento Speciale, Meccanica Speciale e Generazione
- Qualsiasi oggetto descritto come "Oggetto Terreno"

NOTA: Due Oggetti Terreni non possono occupare lo stesso spazio a meno che uno di essi non sia una tessera Oscurità. Quest'ultima, a sua volta, resta sempre al di sotto di qualsiasi altro Oggetto Terreno che condivida la stessa casella. I Ponti sono considerati tessere Mappa e restano sempre al di sotto degli Oggetti Terreni.

OGGETTI SOLIDI

Gli Oggetti Solidi, invece, sono ostacoli con un corpo fisico, che occupano un posto nello spazio e che, solitamente, non possono essere attraversati dai Personaggi (a meno che non stiano saltando, calpestando qualcosa, o che l'Oggetto Solido in questione non sia un alleato del Personaggio).

Gli Oggetti Solidi includono:

- Personaggi (Eroi, Mostri, Famigli, Compagni e gettoni PNG)
- Mobilio (anche i Forzieri e gli Stendardi sono considerati Mobilio)
- Pile di Rune (anche quando sono composte da una sola Runa)
- Gettoni Interazione (di qualsiasi tipo)
- Qualsiasi oggetto descritto come "Oggetto Solido"

NOTA: Due Oggetti Solidi non possono occupare la stessa casella sul tabellone, in nessun caso.

INFLIGGERE DANNI AI PERSONAGGI (Chiarimento e aggiornamento delle regole)

Grazie al suo sistema ricco di interazioni, reazioni e cooperazione tra i giocatori, è normale che un attacco venga mitigato da una o più fonti di protezione in AoD. Pertanto, abbiamo preparato un breve chiarimento sulle fasi in cui vengono inflitti danni a un Personaggio, al fine di aiutarti a comprendere la logica alla base del sistema.

Inoltre, cogliamo l'occasione per presentare il nuovo effetto **Interrompi** (☹), su cui è possibile leggere maggiori informazioni a pagina 23.

Essenzialmente, il processo per cui vengono inflitti dei danni si svolge attraverso le seguenti fasi:

1. **Viene annunciato l'effetto o l'attacco.** A questo punto, il Personaggio diventa un Bersaglio. Fino a questo punto, nessun danno o effetto viene prevenuto, ma si presenta l'opportunità per gli Eroi di utilizzare delle Interruzioni (☹), se vogliono.



Esempio: Uno Scheletro Arciere – Combattente attacca Lorelai per 4 punti danno con VELENO 1. In questo momento, gli eroi che hanno delle Interruzioni possono scegliere di intervenire nell'attacco.

NOTA: Si tratta del momento in cui un Mostro "attacca".

NOTA: È anche il momento in cui Lorelai "riceve" il danno.

NOTA: Ogni attacco genera una sola opportunità di essere interrotto. Pertanto, tutti i Personaggi possono usare Interrompi su un attacco, ma, a differenza delle Reazioni, non è possibile interrompere lo stesso attacco con due Abilità, anche se l'intenzione è quella di usarle su alleati diversi.

2. **Quindi, viene generata una MINACCIA.** Una volta che l'attacco è stato annunciato e la fase di Interruzione è terminata, tutti i gettoni SCUDO vengono spesi e viene generata la "MINACCIA". Tutti i gettoni SCUDO in tuo possesso vengono spesi completamente, se necessario, per mitigare il danno ricevuto. Non puoi scegliere la quantità che vuoi spendere: devi sempre usarne il più possibile. Pertanto, scarti 1 gettone SCUDO per ogni 1 punto danno ricevuto. Una volta spesi i gettoni, anche se riducono completamente il danno, si dice che viene generata una **MINACCIA**.



Esempio: Se Lorelai ha 2 gettoni SCUDO, vengono spesi immediatamente, riducendo così di 2 punti il danno subito. Anche se avesse 4 gettoni SCUDO e mitigasse tutto il danno, verrebbe comunque generata una MINACCIA.

3. **Infine, gli Eroi possono usare le Reazioni.** Qui, tutti gli Eroi che hanno scelto di non intervenire nella prima fase (ovvero, che non hanno usato un **Interrompi**), hanno diritto a effettuare una **Reazione** (↗) per rispondere a ciascuna MINACCIA. Tutti gli Eroi (non solo l'Eroe Minacciato) possono usare una Reazione per ciascuna MINACCIA generata.



Esempio: Vorn decide di usare la sua Reazione **Deviazione** per aiutare Lorelai, prevenendo 3 punti danno dalla sua MINACCIA. Essendo rimasti solo 2 punti danno dall'attacco dello Scheletro Arciere, questo viene completamente prevenuto e, pertanto, il danno collaterale VELENO 1 non viene inflitto a Lorelai.

NOTA: Se il danno non fosse stato completamente prevenuto, Lorelai avrebbe perso Salute e questo sarebbe stato il momento in cui avrebbe "subito" il danno.

NOTA: Ogni volta che un personaggio subisce almeno 1 punto danno da un attacco, gli viene applicato anche tutto il danno collaterale dell'attacco.

NOTA: Se Lorelai avesse avuto 4 gettoni SCUDO e fosse riuscita a mitigare completamente il danno, diremmo che ha "ricevuto" 4 danni, ma ne ha "subiti" 0. In ogni caso, l'attacco dello Scheletro Arciere l'avrebbe comunque minacciata, e gli Eroi avrebbero potuto usare le proprie Reazioni (se applicabile).

NOTA: Puoi usare le Reazioni con la Parola Chiave "SÉ" solo per rispondere alle tue stesse MINACCIE. Le Reazioni SÉ non possono essere utilizzate per aiutare altri Eroi (alcune Abilità consentono di infrangere questa regola).

NOTA: Un singolo attacco può generare più di una MINACCIA nello stesso momento se ha, ad esempio, FENDENTE, MULTICOLPO o ASSALTO. Ogni Eroe può effettuare una **Reazione** contro ciascuna di queste MINACCIE individualmente.

CONCLUSIONE...

Come visto in questo esempio, Lorelai ha ricevuto 4 danni, ma ne ha subiti 0. Gli effetti legati al danno subito dai Personaggi possono attivarsi in una di queste due fasi: quando il Personaggio RICEVE il danno o quando lo SUBISCE. In base al testo di ciascun effetto, sarà possibile capire quando debba essere applicato e, di conseguenza, quando risolverne gli effetti.

Esempio: Un effetto che recita "Ogni volta che SUBISCI un danno...", non si sarebbe attivato per Lorelai nell'ultimo esempio. Tuttavia, se lo stesso effetto avesse recitato "Ogni volta che RICEVI un danno...", si sarebbe verificato.

NOTA: Alcuni effetti di Age of Darkness specificano "Quando subisci danni dopo aver usato effetti PREVENI". Questi casi devono essere sempre interpretati come SUBISCI, anche con questo aggiornamento delle regole.

NOTA: Come accennato in precedenza, ogni volta che un Personaggio subisce almeno 1 punto danno da un attacco, viene applicato tutto il danno collaterale derivante da tale attacco.

NOTA: Se ti allontani dalla Portata di un Attacco dopo che è stato dichiarato, l'Attacco non verrà annullato. Solo gli effetti ANNULLA (vedi pagina 174) possono annullare un attacco dopo che è stato dichiarato contro i rispettivi Bersagli.

GESTIRE I BONUS E I MOLTIPLICATORI (Chiarimento delle regole)

Con la progressione dei personaggi e un buon lavoro di squadra, gli Eroi saranno in grado di combinare le proprie abilità, ottenendo così dei risultati devastanti al momento dell'attacco.

Ciò potrebbe causare alcuni dubbi sul metodo di calcolo (e sull'ordine dei passaggi) da applicare a questa equazione, al fine di raggiungere il risultato previsto e mantenere intatto l'equilibrio del gioco.

In virtù di questo, abbiamo preparato una guida rapida in modo da chiarire la cumulabilità di effetti moltiplicatori come +X DAN, DANNI DOPPI, COLPI CRITICI, CUBI JOLLY e altri:

1. **Valore dell'effetto:** Anzitutto, Il valore descritto nell'effetto è la base del danno ed è sempre la prima cosa da considerare.

Quindi, ogni volta che lanci un effetto con "X" (es: "+X AL TIRO PER COLPIRE"), un'abilità con "TUTTO" (es: "PREVIENI TUTTO TRANNE 1 DANNO") o spendi un Cubo Jolly (che raddoppia gli effetti numerici), devi prima stabilire il valore dell'effetto e procedere come se questo fosse scritto in forma numerica su tale effetto.



Esempio: Strangolamento di Lordwrath indica "+X AL TIRO PER COLPIRE, +X DAN; TELEKINESIS 3". Considerando che al momento sta tenendo 4 Cubi Maledizione, questa Abilità dovrebbe essere letta come "+4 AL TIRO PER COLPIRE, +4 DAN; TELEKINESIS 3".

2. **Bonus associato:** Il secondo passaggio è dato da qualsiasi bonus associato a questo valore.

Una volta stabilito il primo passaggio (il valore dell'effetto), bisogna aggiungere qualsiasi elemento con "+" o "-" associato alla Parola Chiave: +X DAN (inclusi quelli ricevuti da POTENZA, FURIA, INTIMIDAZIONE, MARCHIO, ecc.). Così ottieni il "Valore Totale".

Esempio: Considerando che Lordwrath è equipaggiato con un'Ascia a Lama Seghettata che infligge 3 danni, se decidesse di colpire infliggerebbe un totale di 7 punti danno (3 danni base dell'Arma +4 danni extra dell'Abilità).

3. **Raddoppio:** Il terzo passaggio è dato dagli effetti di raddoppio.

Effetti come "DANNI DOPPI" vengono applicati ora, dopo aver stabilito il Valore Totale. È importante sottolineare che gli effetti di DANNI DOPPI non sono cumulabili. Pertanto, anche se un personaggio ha FURTIVITÀ e, da una posizione nascosta al suo bersaglio, lo colpisce con un attacco che infligge DANNI DOPPI, il suo attacco infliggerà comunque solo il doppio del danno, e non quattro volte il danno.

Esempio: Lordwrath, tuttavia, era nascosto al suo bersaglio grazie a un effetto di FURTIVITÀ che aveva ricevuto (da una fonte casuale, solo ai fini di questo esempio). Pertanto, il suo Attacco riceve DANNI DOPPI, infliggendo un totale di 14 punti con un solo colpo!

4. **Colpi Critici:** Infine, dovrai tenere conto dei Colpi Critici.

Quando un Attacco con Arma (o un Attacco con Incantesimo che ha ricevuto la Parola Chiave "ACUTO" o "Crit 16+") si traduce in un Colpo Critico, infliggendo quindi il doppio dei danni che infliggerebbe normalmente, può amplificare un attacco che ha già ricevuto DANNI DOPPI (infliggendo 4 volte il Valore Totale!).

Esempio: Ma non è tutto, gente: il nostro fortunato Eroe ha tirato un 20 naturale nella prova di precisione, quindi ha segnato un Colpo Critico! Come risultato di tutti gli effetti combinati, con il suo attacco Lordwrath riesce a infliggere ben 28 punti danno! Beh, riuscire ad "allineare tutte le stelle" in questo modo non è facile, ma vale la pena provarci!



INCURSIONE TERRIBILE (Aggiornamento della Meccanica Speciale "Incurzione di Mostri")

In termini di svolgimento del gioco, la Meccanica Speciale "Incurzione Terribile" è progettata per mantenere un flusso costante di nemici sul tabellone interagendo in modo sinergico con il controllo del tempo dello scenario.

Tuttavia, proprio perché è una meccanica che ha a che fare con così tante parti mobili, non è raro che i giocatori abbiano domande su alcune delle sue interazioni. Affinché non sia necessario controllare il Libro delle Avventure di *Age of Darkness* ogni volta che ciò accade, l'abbiamo riportata qui e ne abbiamo descritto i dettagli.

Se osservati attentamente, ci sono diversi punti da tenere in considerazione; sono però facili da gestire, e possono essere raggruppati in tre semplici fasi:

1. Controllare la faccia della carta Incurzione Terribile;
2. MANIFESTARE una Runa e controllare le Pile di Rune sul tabellone;
3. Evocare un Gruppo di Incurzione di Servitori.

Partiamo dalla prima fase: quando il Segnalino Iniziativa raggiunge la carta della Meccanica Speciale "Incurzione Terribile" nella parte superiore del Percorso Iniziativa, è il momento in cui bisogna controllare se i Servitori verranno evocati o meno. Questi sono i processi da eseguire quando si controlla la carta della Meccanica Speciale "Incurzione Terribile":

- La carta ha due facce che tenderanno di evocare i Servitori in base allo stato attuale del tabellone.
- La prima faccia, "A", tenderà di evocare i Servitori solo se il tabellone non presenta minacce (se è, quindi, privo di Mostri).
- La seconda faccia, "B", tenderà di evocare i Servitori in ogni caso.
- Ogni volta che la carta della Meccanica Speciale "Incurzione Terribile" viene Attivata, anche se non viene evocato nessun Servitore, è necessario girarla. Nessuna faccia rimane mai la stessa per due round di fila.

Passando alla fase successiva, se lo stato del tabellone indicato dalla faccia della carta "Incurzione Terribile" porta all'evocazione dei Servitori, è necessario controllare dove appariranno i nuovi Nemici (o se possano davvero apparire).

Allo stesso modo, bisogna controllare i seguenti processi:

- Per MANIFESTARE una Runa, un giocatore deve prendere una Runa dal sacchetto, mostrarla agli altri giocatori e, quindi, restituirla. Questo processo non genera alcuna tessera Oscurità.

NOTA: L'unica caratteristica importante in un'azione MANIFESTAZIONE è identificare il colore della Runa pescata.



- Dopodiché, i giocatori dovranno cercare sul tabellone una Runa che corrisponda al colore di quella che è stata manifestata. Queste Rune possono trovarsi nelle Pile di Rune che vengono introdotte durante la Configurazione. Ricorda: anche se sono impilate una sopra l'altra, tutte le Rune in una Pila di Rune si trovano, ovviamente, sul tabellone.

NOTA: Se ci sono due o più Rune corrispondenti sul tabellone, il Leader del Gruppo dovrà scegliere quale verrà utilizzata come riferimento per la Generazione di Servitori in quel round.

NOTA: Al contrario, se non ci sono Rune che corrispondano, i Mostri non avranno un posto in cui essere evocati e questo round diventerà una "pausa" per gli Eroi, priva di generazioni. Anche se non vengono generati Servitori, è comunque necessario girare la carta.



NOTA: In questa fase, è possibile applicare uno stratagemma: se tutte le Pile di Rune sono già state rimosse dal tabellone, i Servitori non avranno, naturalmente, alcun Punto di Generazione a cui far riferimento; indipendentemente dalla faccia della Meccanica Speciale "Incurzione Terribile" scoperta, non sarà possibile evocare Servitori.

Il modo migliore in cui gli Eroi possono assicurarsi che non venga evocato alcun Servitore, quindi, è facendo sì che vengano rimosse tutte le Pile di Rune dal tabellone non appena formate in seguito alle Configurazioni.

Volendo considerare, invece, che ci sia una Runa sul tabellone che corrisponda al colore di quella Manifestata, passiamo quindi alla terza e ultima fase: l'evocazione dei Servitori stessi.

Questi sono i processi che dovrebbero essere eseguiti nell'ultima fase:

- La quantità di Servitori (il Gruppo di Incursione) che verrà evocata dipende dal numero di Eroi nel tuo gruppo. Più Eroi ci sono, più Servitori verranno evocati.
 - Se ci sono 1 o 2 Eroi, viene evocato solo 1 Servitore.
 - Se ci sono 3 o 4 Eroi, vengono evocati 2 Servitori.
 - Se ci sono 5 Eroi, vengono evocati 3 Servitori.
- Ogni Servitore evocato riceverà una base colorata agganciabile e verrà posizionato su una casella adiacente alla Runa che fungerà da Punto di Generazione. Il Leader del Gruppo sceglie quale casella sarà occupata da ciascun Servitore.

NOTA: Se c'è un qualsiasi Oggetto Solido Mobile che occupa una casella in cui dovrebbe essere generato un Servitore, devi spostare l'oggetto di una casella. Ancora una volta, il Leader del Gruppo sceglie dove posizionare l'Oggetto in questione.

NOTA: Se tutte e 4 le figure dei Servitori sono già sul tabellone, o tutti e 12 gli Indicatori Salute sul tabellone dello Stato dei Mostri sono state riempiti, non è possibile posizionare nuovi Mostri sul tabellone; a questo punto, se un Servitore non può essere evocato per questo motivo, si dice che il Servitore è "Impossibile da Evocare".

- Per ogni Servitore "Impossibile da Evocare", devi Attivare il Mostro Non Boss che occupa la posizione gerarchica più alta sul tabellone. Se ci sono due o più Mostri dello stesso Rango, attiva quello che occupa lo slot più alto sul tabellone dello Stato dei Mostri.

NOTA: Se devi evocare tre Servitori, ma c'è spazio solo per uno di loro sul tabellone, devi evocarne uno e considerare gli altri due come "Impossibili da Evocare".

NOTA: La posizione gerarchica dei ranghi, dal più alto al più basso, è: Supremo, Comandante, Nero, Grigio, Bianco, Scenario e poi Servitore.

NOTA: L'ordine dei colori sul tabellone dello Stato dei Mostri, dal più alto al più basso, è: Da Giallo a Nero sul primo tabellone, da Arancione a Marrone sul secondo tabellone; il primo tabellone ha priorità sul secondo.

Con questo concludiamo l'analisi dettagliata delle procedure legate alla Meccanica Speciale "Incursione Terribile".

Nel corso della Campagna, potresti incontrare diverse altre meccaniche simili. A volte determineranno che un gettone Generazione dovrà fungere da Punto di Generazione al posto di una Runa sul tabellone, mentre altre volte potrebbero specificare situazioni dove viene evocato più di un Gruppo di Incursione di Servitori, e via dicendo.

In ogni caso, tali meccaniche condivideranno le caratteristiche principali dell'Incursione Terribile e, una volta compreso il pensiero progettuale alla base dei suoi processi, sarà facile capire tutte le altre meccaniche che ne derivano.

Se persistono dei dubbi, la decisione finale spetterà al Leader del Gruppo.



EQUIPAGGIAMENTO

(Aggiornamento delle Meccaniche di gioco)

AoD è ricca di Equipaggiamenti che mirano a soddisfare le più disparate combinazioni di abilità, per adattarsi al meglio al tuo Eroe e al tuo stile di gioco. In questa sezione, analizzeremo questo nuovo arsenale evidenziando le novità e discutendo le somiglianze o le differenze nella gestione dell'Equipaggiamento rispetto alla Campagna Age of Darkness. Ogni volta che il tuo gruppo avrà una domanda relativa all'Equipaggiamento o agli Oggetti Consumabili, molto probabilmente troverà qui la risposta.

COSA DOVRÒ TENERE DALLA SCATOLA BASE?

Poiché questa Campagna è un'Espansione di *Age of Darkness*, utilizzerai ancora alcuni dei componenti della Scatola Base, trattandosi delle fondamenta del *Sistema di gioco di AoD*. Nonostante questo, per diversificare l'esperienza di gioco di questa campagna, molti componenti sono stati sviluppati ad hoc, in modo da evitare ripetizioni.

Facciamo un ripasso dei componenti della Scatola Base che utilizzerai (o meno) nella Campagna *Awakenings*:

- **Oggetti dell'Avventura:** In *Awakenings*, troverai nuovi Oggetti dell'Avventura (bandiera viola), pensati per mantenere l'equilibrio dell'espansione. Per questo motivo, puoi riporre quelli della Scatola Base, perché non li userai in questa Campagna.
- **Oggetti dell'Accampamento di livello 1, 2 e 3:** La progressione dell'Equipaggiamento subirà una modifica, pertanto gli oggetti dell'accampamento di livello 1, 2 e 3 sono ormai obsoleti. Riponili insieme al resto dell'Equipaggiamento che non userai.
- **Oggetti del Forziere:** Due nuovi Oggetti Consumabili sostituiranno le carte Rare Epiche di questo mazzo. La stragrande maggioranza, le restanti 18 carte, tuttavia, vengono conservate per formare il tuo mazzo dei Forzieri.

NUOVI OGGETTI DEL FORZIERE

Questa scatola include dei nuovi Oggetti del Forziere che puoi utilizzare per adattare il mazzo dei Forzieri con gli effetti che preferisci o per aggiungere maggiore variabilità attraverso un semplice sistema di costruzione del mazzo. Il procedimento è piuttosto semplice: puoi sostituire una Pozione o una Pergamena solo con un altro Oggetto dello stesso tipo e rarità (mentre gli altri due Oggetti Rari Epici non possono essere sostituiti).

PREPARAZIONE DEL MAZZO DEI FORZIERI

Ad eccezione dei 2 Tesori Consumabili (gli Oggetti Rari Epici), il mazzo dei Forzieri è composto da altre 18 carte. Metà di esse sono Pozioni, e l'altra metà sono Pergamene.

Alcuni effetti saranno associati a un tipo o all'altro, quindi è essenziale che la composizione del mazzo dei Forzieri rimanga invariata e che le sue 20 carte siano organizzate come segue:

- 2 tesori specifici (Oggetti Consumabili Rari Epici) della Campagna a cui stai giocando;
- 9 Pozioni;
- 9 Pergamene;

Per quanto riguarda le Pozioni e le Pergamene, 4 di ciascun tipo saranno Comuni, 3 Pregiate e 2 Rare.

Questo ordine è ciò che definiamo la "griglia" dei Consumabili. Non è possibile modificarlo, ad esempio, per avere 8 pozioni Comuni e 0 pergamene Comuni, oppure 7 pozioni Pregiate e 0 pozioni Comuni.

La preparazione del mazzo dei Forzieri può essere effettuata durante qualsiasi Fase dell'Accampamento. Tuttavia, ogni volta che modifichi la composizione di questo mazzo, il tuo gruppo deve prima restituire tutte le Pozioni e le Pergamene in proprio possesso, perdendo così tutti i Consumabili che non sono di tipo Raro Epico e che avrebbero potuto portare con sé nell'Avventura successiva.

Quando prepari il mazzo dei Forzieri, puoi sostituire una o più carte con altre carte dello stesso tipo e rarità. Ciò vuol dire, ad esempio, che la **Pergamena di Incenerimento** della Campagna della Scatola Base potrebbe essere sostituita dalla **Pergamena di Protezione**, e così via.



Tuttavia, non devi necessariamente sostituire ogni copia di una carta, se non è ciò che vuoi. Se è nell'interesse del tuo gruppo, puoi anche tenere 2 carte **Pergamena di Incenerimento** e 2 carte **Pergamena dell'Inganno** nel mazzo dei Forzieri, poiché ciò rispetterebbe comunque il limite delle 4 pergamene Comuni.

SOSTITUZIONE OBBLIGATORIA

Come accennato in precedenza, la progressione dell'Equipaggiamento è cambiata, quindi due importanti Oggetti Consumabili della Campagna *Age of Darkness* hanno ormai perso il proprio scopo: La **Gemma Cosmica** e il **Tesoro Dimenticato**. Tuttavia, questi oggetti formidabili sono stati degnamente sostituiti dagli **Strumenti dell'Artigiano** e dal **Tesoro Nascosto**!

Quindi, prima di iniziare la Campagna *Awakenings*, rimuovi le carte della **Gemma Cosmica** e del **Tesoro Dimenticato** e sostituiscile con una copia degli **Strumenti dell'Artigiano** e del **Tesoro Nascosto**. Questa modifica al mazzo dei Forzieri è necessaria affinché i Forzieri non vadano a premiare gli Eroi con dell'Equipaggiamento inutile.

Si tratta di una modifica permanente, quindi puoi riporre le carte sostituite.



Gli **Strumenti dell'Artigiano**, a differenza di qualsiasi altro Oggetto Consumabile, possono essere scartati quando si migliora un Equipaggiamento del Bottino.

NUOVA PROPRIETÀ DELL'EQUIPAGGIAMENTO (VERSATILE)

Alcuni degli Equipaggiamenti che il tuo Eroe riceverà durante questa Campagna hanno delle proprietà speciali, tra cui una delle più interessanti: **VERSATILE**.



L'Equipaggiamento **Versatile** ha due facce e può essere utilizzato in due modi diversi dal giocatore che lo possiede. Quando ricevi per la prima volta una carta del genere, puoi scegliere quale lato utilizzare.

Da quel momento in poi, puoi usare un'Azione Minore per girare la carta (se nessuno dei suoi slot è occupato da un Cubo Azione). Puoi anche girare una carta **Versatile** che si trova nella tua borsa.

NOTA: Se giri l'Equipaggiamento **Versatile** su un lato che ha un tipo di Equipaggiamento per cui non sei competente, devi immediatamente Rimuovere l'equipaggiamento (non richiede alcuna azione) riponendo la carta nella tua borsa. Se necessario, devi scartare eventuali Consumabili per fare spazio.

Importante: Sebbene tutti gli Equipaggiamenti **Versatili** possano essere girati liberamente, ciò non è applicabile a tutti gli Equipaggiamenti a due facce. Fai attenzione a non confondere le proprietà.

Solo l'Equipaggiamento con la proprietà **VERSATILE** può essere girato usando un'Azione Minore. Le altre carte Equipaggiamento a due facce specificano come possono essere girate, quando farlo o anche se possano essere effettivamente girate.



Questo Oggetto dell'Avventura, il **Brocciero del Difensore** presente nella Campagna *Awakenings*, è un esempio di Oggetto a due facce che non è **Versatile**.

EQUIPAGGIAMENTO DEL BOTTINO

(PRIMA: OGGETTI DELL'ACCAMPAMENTO)

La struttura di progressione dell'Equipaggiamento è stata rivista per questa generazione di Campagne. D'ora in avanti, gli eroi non riceveranno più Oggetti dell'Accampamento classificati per livello; Saranno invece ricompensati con un'unica categoria di Equipaggiamento: Il Bottino del Veterano (o dell'Eroe, se stai giocando a *Awakenings*).

La forza di questo Equipaggiamento è definita dalla sua qualità, ovvero se è "Standard", "Superiore" o "Finale". Gli eroi ricevono sempre questo Equipaggiamento nella versione "Standard", quella più elementare.



Questa è una carta Bottino dell'Eroe nella sua versione Standard. È possibile identificare la qualità di queste carte Equipaggiamento dal simbolo stampato sulla bandiera laterale, nonché dalla descrizione nel sottotipo di Equipaggiamento.



Questa è la carta Bottino dell'Eroe nella sua versione Superiore.



E infine, questa è la carta Bottino dell'Eroe nella sua versione Finale.

Nel corso delle loro Avventure, a seconda delle ricompense trovate attraverso Forzieri, Interazioni e Interludi, gli Eroi potranno migliorare il proprio Equipaggiamento.

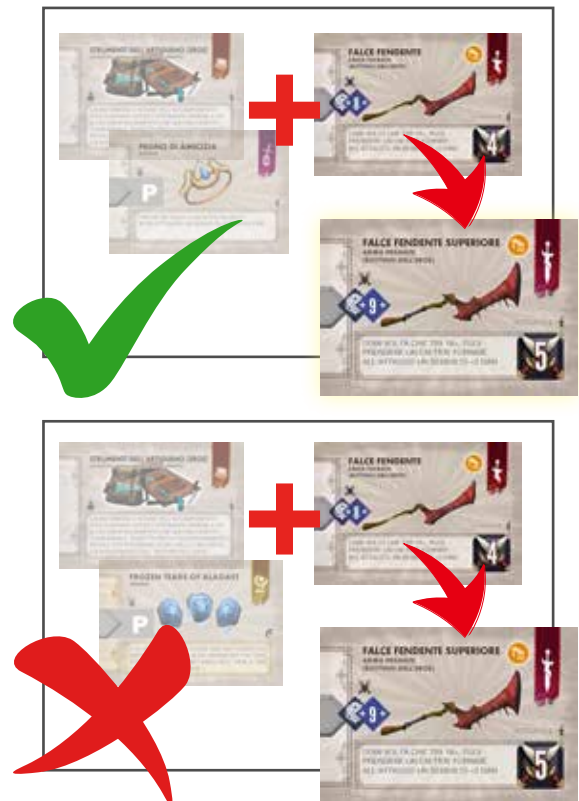
Sia chiaro, però, che migliorare il proprio Equipaggiamento non è esattamente un compito facile. Il tuo Eroe potrebbe terminare la Campagna senza essere riuscito a migliorare tutti gli Oggetti del Bottino che ha trovato.

MIGLIORARE L'EQUIPAGGIAMENTO DEL BOTTINO

L'Equipaggiamento del Bottino (del Veterano o dell'Eroe) può essere migliorato quando l'Eroe visita l'Accampamento o usando un'Azione Minore durante un'Avventura.

In entrambi i casi, può essere fatto solo smaltendo una carta Strumenti dell'Artigiano (gli Strumenti dell'Artigiano sono Oggetti Consumabili che si trovano nei Forzieri), più un'altra carta Equipaggiamento a scelta dell'Eroe che non sia un Oggetto Consumabile, un Oggetto Epico o un Equipaggiamento Iniziale.

Quando un Equipaggiamento viene potenziato, sostituisce la carta con la sua versione avanzata.



In questo esempio, possiamo vedere che le **Lacrime ghiacciate di Alagast** non possono essere usate per potenziare l'Equipaggiamento del Bottino poiché sono un Oggetto EPICO. È possibile, però, usare la **Bambola di pezza**, trattandosi di un Oggetto dell'Avventura.

Entrambe le carte smaltite in questo modo devono provenire dalla borsa dell'Eroe in questione. Inoltre, non è possibile utilizzare la carta Equipaggiamento che si intende migliorare come carta Equipaggiamento da smaltire; sarà necessario utilizzare una carta Equipaggiamento diversa.

La gerarchia dell'Equipaggiamento del Bottino va da "Standard" a "Superiore" e poi a "Finale". Non puoi potenziare l'Equipaggiamento passando dalla qualità "Standard" direttamente alla qualità "Finale". Ogni Equipaggiamento deve essere potenziato seguendo la gerarchia.



L'Equipaggiamento del Bottino non potrà mai essere potenziato dalla sua versione Standard a quella Finale in un solo passaggio. È necessario seguire l'ordine di progressione: Standard, Superiore, e poi Finale.

Per migliorare l'Equipaggiamento fino alla qualità Finale sono necessarie molte risorse, ma si tratta di un processo indispensabile, se si vuole raggiungere l'apice della progressione dell'Equipaggiamento nelle Campagne Apocalypse e Awakenings.

EQUIPAGGIAMENTO SMALTITO

Ora che hai appreso nel dettaglio come funziona il processo di miglioramento dell'Equipaggiamento del Bottino, è tempo che tu sappia cosa succede con il prodotto di queste progressioni, ovvero con le carte che sono state smaltite per aggiornare l'Equipaggiamento.

Come puoi immaginare, qualsiasi Oggetto Consumabile "Strumenti dell'Artigiano" da te utilizzato deve tornare nel mazzo dei Forzieri quando questo viene riformato; ciò non vale, però, per l'altro Equipaggiamento: Devi riporre sia l'Equipaggiamento che hai scelto di scartare, sia la vecchia carta Equipaggiamento che hai scelto di migliorare.

Nessun eroe potrà usarli nuovamente fino alla fine della Campagna.



Ricorda: il tuo Equipaggiamento può essere migliorato con l'uso di una carta "Strumenti dell'Artigiano" e di un altro Equipaggiamento della riserva che non sia un Oggetto Epico.

NOTA: Il mazzo dei Forzieri viene riformato all'inizio di ogni Avventura.



SEGUACI E SODALI (Nuove Meccaniche di Gioco)

I Seguaci e i Sodali sono nuovi tipi di PNG alleati che il tuo gruppo può incontrare durante le Avventure.

Meccanicamente, sono simili ai Compagni, ma con una differenza: questi Personaggi occupano uno slot sul Percorso Iniziativa e agiscono indipendentemente dal turno di un giocatore.

RECLUTARE SEGUACI E SODALI

Come parte di molte Risoluzioni che troverai durante le Avventure, ti verrà indicato di reclutare uno di questi PNG nel tuo gruppo.

In tal caso, devi prenderne la rispettiva carta, posizionarla nello slot corrispondente sul Percorso Iniziativa e posizionarne la figura in una casella adiacente al Personaggio che li ha reclutati. Se il reclutamento è una conseguenza di un dilemma del gruppo, vengono reclutati nella casella adiacente al Leader del Gruppo.

Infine, se il PNG è un Seguace (non un Sodale), scrivine il nome sul Registro della Storia.



REGISTRO DELLA STORIA

SEGUACI RECLUTATI
Vorn, il Guerriero

In questo esempio, gli Eroi hanno reclutato nel proprio gruppo il Seguace Vorn, il Guerriero.

Un gruppo può avere tutti i Seguaci e i Sodali che riesce a trovare. Se uno di loro viene sconfitto, rimuovine la figura dal tabellone; se era l'ultimo del proprio tipo, rimuovine anche la carta dal Percorso Iniziativa. Se il Personaggio in questione è un Seguace, cancellalo dal Registro della Storia.

L'unica differenza di gioco tra Seguaci e Sodali sta nel fatto che questi ultimi vengono sempre congedati al termine dell'Avventura corrente (*salvo diversa indicazione*), mentre i primi rimangono con il tuo gruppo fino a quando non vengono sconfitti o congedati da qualche altro effetto di Risoluzione.

Quindi, ogni volta che gli Eroi passano all'Avventura successiva e si riorganizzano nelle posizioni iniziali, evoca tutti i Seguaci reclutati dal tuo gruppo in un qualsiasi spazio adiacente a un Eroe.

TURNI DI SEGUACI E SODALI

Ogni volta che il segnalino Iniziativa raggiunge una carta Seguace o Sodale, è il loro turno di agire. Quando vengono attivati, il Leader del Gruppo controlla il loro turno, che consiste in un'Azione di Movimento e poi in un Attacco (se possibile).

Come per i Mostri, le Abilità Innescate in loro possesso vengono risolte all'inizio del turno, durante la Fase delle Condizioni, subito dopo aver subito gli effetti di eventuali Condizioni che possiedono.

Per attivare gli effetti descritti come Danno collaterale (testo nero), invece, è necessario che infliggano danni a un Personaggio.

Una carta Seguace o Sodale riporta le stesse informazioni di una carta Compagno (*Robustezza, Movimento, Attacco, Effetto Collaterale o Innescato, ecc.*) e, allo stesso modo, possono avere gettoni Risorsa ed essere presi di mira dagli effetti; alcuni di essi, addirittura, li aiuteranno (*SCUDO, PURIFICA, PREVENI...*)

NOTA: i gettoni SCUDO posseduti da questi PNG vengono spesi nel momento in cui questi Personaggi riceverebbero danni prevenibili, prima ancora che colpiscano la loro Robustezza.



Vorn possiede 3 gettoni SCUDO. La prossima volta che subisce danni prevenibili, questi gettoni verranno spesi per mitigare il danno. Verranno spesi, però, anche se il suo valore di Robustezza è sufficiente a proteggerla.

SCONFIGGERE SEGUACI E SODALI

I Seguaci e i Sodali, proprio come i Compagni, vengono sconfitti quando subiscono danni superiori alla loro Robustezza in un singolo colpo. I danni da Condizione vengono conteggiati tutti insieme, come un'unica fonte.

Esempio: Se un Seguace subisce 4 danni da SANGUINAMENTO più 2 danni da VELENO 2, subisce 6 danni in totale. Se la sua Robustezza è pari o inferiore a 5, viene sconfitto.

NOTA: Sodali, Compagni e Seguaci ottengono Condizioni solo se il danno che subiscono da un attacco è superiore alla loro Robustezza (il che ne provocherebbe comunque la sconfitta). Pertanto, questi PNG sono "quasi immuni" alle Condizioni. Il maggior pericolo, per loro, è dato dal terreno impervio.

NOTA: Alcuni Sodali condividono una sola carta sul Percorso Iniziativa. In tal caso, le Condizioni ne influenzano solo uno. Cioè, se la carta della Danzatrice delle Dune ha STORDIMENTO, ma hai 3 reclute nel tuo gruppo, quando si attivano, solo una di loro non potrà attaccare in quel turno (*cioè la prima ad Attivarsi*). Lo stesso discorso vale per le Condizioni: devono essere inflitte a un solo Sodale.

PRIORITÀ DEI MOSTRI

I Mostri considerano sempre Seguaci e Sodali come Bersagli di priorità più bassa, proprio come se fossero Famigli o Compagni.

Sceglieranno quindi di attaccare questi Personaggi solo se non possono attaccare un Eroe durante il proprio turno, oppure se possono attaccare anche questi Personaggi senza cambiare il proprio Bersaglio Primario (*come nel caso di un Mostro con FENDENTE, MULTICOLPO o ASSALTO*).

NOTA: Alcuni Mostri dello Scenario hanno STERMINATORE e infrangono questa regola impostando Seguaci e Sodali come propri Bersagli Primari.

COMPRENDERE UNA CARTA SEGUACE O SODALE

Per rinfrescare la tua comprensione di una carta Seguace o Sodale, diamo un'altra occhiata ai suoi attributi:



- 1. Tipo di carta:** Indica quale set di regole segue questa carta (sarà Seguace o Sodale).
- 2. Nome:** Indica il nome e la professione.
- 3. Robustezza:** Indica il valore di Robustezza (per ulteriori chiarimenti, controlla questa Parola Chiave).
- 4. Tipo di Attacco:** Indica se questo Personaggio attacca in Mischia, a Distanza o con Portata Magica (illimitata).
- 5. Illustrazione:** La grafica del Personaggio.
- 6. Posizione sul Percorso Iniziativa:** Indica il punto in cui posizionare la carta sul Percorso Iniziativa. Sarà sempre uno slot opposto a un Ruolo nel Dungeon.
- 7. Movimento:** Indica quanti punti movimento ottiene questo Personaggio quando esegue un'Azione di Movimento.
- 8. Danni dell'Attacco:** Indica quanti danni infligge questo Personaggio quando attacca un altro Personaggio.
- 9. Abilità Speciali:** Indica tutte le Abilità Speciali possedute dal Personaggio, scritte nello stesso modo di una carta Mostro (*Danno collaterale in nero, Abilità Innescate in rosa e via dicendo*).



MOBILIO

(Nuove Meccaniche di Gioco)

Le nuove Avventure degli Eroi di Daren non portano con sé solo nuovi nemici e sfide, ma anche una nuova modalità di interazione dei giocatori con l'ambiente: Il Mobilio.

Si noti che questa meccanica ha una natura "macchinosa", per certi versi. Ha lo scopo di offrire agli Eroi nuove possibilità di interazione durante la battaglia. Se vuoi, puoi ignorare le regole di interazione con il Mobilio nella Campagna e usarlo solo come decorazione.

D'ora in avanti, potresti vedere questa nuova categoria di Oggetti nelle Configurazioni. Il Mobilio rappresenta degli elementi scenici che gli Eroi possono utilizzare per ottenere dei vantaggi. Ci sono due modi principali in cui i Personaggi possono Interagirvi:

- **I Mostri Grandi distruggono il Mobilio:** Come con i Forzieri in *Age of Darkness*, se un Mostro Grande termina il suo movimento in un'area con un elemento di Mobilio, questo viene distrutto.
NOTA: Se un Forziere viene distrutto in questo modo (essendo i Forzieri ora considerati Mobilio), tira il Dado Trappola e applica il risultato al Mostro che l'ha calpestato.
- **Gli Eroi possono Interagire con il Mobilio:** Come Azione Minore, un Eroe può interagire con un Mobilio che si trova in una casella adiacente. A seconda del tipo di Mobilio, un Eroe può scegliere di utilizzarne l'effetto speciale o, semplicemente, di lanciarlo contro un avversario.

Osserviamo i due modi in cui un Eroe può interagire con il Mobilio.

UTILIZZARE GLI EFFETTI DEL MOBILIO

La prima opzione è semplice: Ogni elemento di Mobilio (come vedrai in seguito) ha un suo effetto speciale, di cui un Eroe può approfittare quando ci interagisce. Basta seguire i passaggi indicati nella descrizione di ogni Mobilio.

LANCIARE UN ELEMENTO DI MOBILIO

Un avventuriero esperto si affida alle proprie Armi e alle proprie abilità per superare le sfide, ma un vero maestro sa di poter anche sfruttare l'ambiente per cambiare il corso di una battaglia.

Questa Azione utilizza regole leggermente più strutturate, poiché gli elementi di Mobilio possono essere lanciati tramite un'Azione Minore Interagisci con il Mobilio o tramite un effetto TELECINESI.

Per fare la prima cosa, ovvero per lanciare il Mobilio con un'Azione Minore, l'eroe deve trovarsi in una casella adiacente.

- Il Bersaglio del lancio deve trovarsi a Portata 1 dall'Eroe.

Quando si usa TELECINESI, l'elemento di Mobilio che si vuole lanciare deve trovarsi entro la Portata dell'Abilità che è stata attivata per creare l'effetto TELECINESI.

- Una volta scelto l'elemento di Mobilio da lanciare, è possibile spostarlo del numero di caselle necessario a raggiungere il valore dell'effetto TELECINESI.

Esempio: Lorelai lancia un effetto TELECINESI 3 su un Forziere che si trova nella Portata della sua Abilità. Può lanciarlo contro un Boia che si trova fino a 3 caselle di distanza dalla posizione del Forziere.

Si noti, però, che quando un elemento di Mobilio viene lanciato, l'Azione ne comporta sempre la rottura: rimuovi, pertanto, l'elemento di Mobilio dal tabellone dopo averne risolto il lancio.

Importante: È possibile usare un'Azione Minore Lancia un elemento di Mobilio anche se l'Eroe è ingaggiato in combattimento. This is an exception to the general rule.

Tenendo a mente tutti questi concetti, è ora di controllare le specifiche per ogni tipo di Mobilio.

GRUPPO DI BARILI

I Barili vengono generalmente utilizzati per conservare liquidi e si possono trovare in diversi luoghi, ma soprattutto in cantine e porti. Alcuni li usano per invecchiare il vino o conservare il pesce, ma sono anche degli ottimi nascondigli, e sono perfetti per essere lanciati contro le gambe degli avversari o anche come mezzo di trasporto per acrobati esperti (o folli).



Esempio di miniatura e gettone di un Gruppo di Barili (le miniature sono vendute separatamente e si trovano nell'Espansione: "Companions and Furnitures").

INTERAGISCI: I Nani e gli Halfling (*solo loro*) possono entrare nei Barili e usarli come nascondigli. Per uscire dal nascondiglio, l'Eroe dovrà usare un'altra Azione Minore.

- Quando un Eroe entra in un Barile, rimuovine la figura dal tabellone. Mentre si trova nel nascondiglio, non potrà prendere di mira, né essere preso di mira da altri Personaggi con alcun Attacco o Effetto.
- I mostri sanno che gli Eroi si trovano lì. Prima di attaccarli, però, devono distruggere il barile. Pertanto, quando un Mostro attacca un Personaggio all'interno di un Barile, PREVIENI tutto il danno che questo attacco causerebbe e rimuovi il Barile dal tabellone. Riposiziona la figura dell'Eroe (che era nascosto) nella casella in cui si trovava il Barile.
- Se un Mostro Grande calpesta un Barile con dentro un Eroe nascosto, il Barile viene rotto e l'Eroe viene Spintonato. L'Eroe in questione subisce 2 danni non prevenibili.

LANCIO: Se lanciato contro un Personaggio, il Barile infligge 2 DAN e provoca ATTERRAMENTO al suo Bersaglio (se si tratta di un Personaggio Piccolo). I corpi dei Mostri Grandi sono così potenti che i Barili non fanno loro un bel niente.

- Nonostante questo, se all'interno del Barile vi era nascosto un eroe, il lancio provocherà +2 DAN e potrà colpire persino i Mostri Grandi, infliggendo loro ATTERRAMENTO (e superandone l'immunità grazie al peso extra).
- Riposiziona l'Eroe che era nel Barile in una casella a sua scelta, purché adiacente al Bersaglio contro cui è stato lanciato il Barile (*Ricorda che gli elementi di Mobilio lanciati vengono rotti e rimossi dal tabellone*).

LIBRERIA

Non solo le biblioteche sono piene di librerie. Ogni ufficio, laboratorio o soggiorno che si rispetti, solitamente, ne ha una. Che serva per conservare tomi importanti o anche solo per decorare l'ambiente, ci sono buone probabilità di trovare una libreria in un dungeon.



Esempio di miniatura e gettone di una Libreria (le miniature sono vendute separatamente e si trovano nell'Espansione: "Companions and Furnitures").

INTERAGISCI: Quando un Eroe interagisce con una Libreria, può cercare una carta Pergamena nel mazzo dei Forzieri e conservarla, oppure usarla immediatamente come Azione Gratuita, come se l'avesse appena pescata dal mazzo dei Forzieri. Dopodiché, rimuovi la Libreria dal tabellone.

LANCIO: Le Librerie sono troppo pesanti per essere lanciate contro un Personaggio con un'Azione Minore. Quindi, vengono semplicemente rovesciate, influenzando così un Personaggio adiacente (scelto dall'Eroe che ha usato l'Azione Minore Lancia un elemento di Mobilio). La TELECINESI, d'altra parte, permette di lanciare una Libreria normalmente.

- Indipendentemente dal modo in cui è stata lanciata, una Libreria infligge 2 DAN e STORDIMENTO al suo Bersaglio (ricorda: Gli elementi di Mobilio lanciati vengono sempre rotti e rimossi dal tabellone).

FORZIERE

I cari, vecchi Forzieri sono tra gli elementi preferiti dagli avventurieri. Con l'introduzione della meccanica del Mobilio in *Apocalypse*, anche i Forzieri presentati nella Scatola Base diventano Mobilio e acquisiscono nuovi effetti (quando vengono lanciati).



Esempio di miniatura e gettone di un Forziere (le miniature dei Forzieri sono vendute separatamente e si trovano nell'Espansione: "Spoils of War").

INTERAGISCI: Come al solito, quando un Eroe interagisce con un Forziere, esegue in realtà un'Azione Minore Esamina un Forziere:

- Pesca quindi una carta dalla cima del mazzo dei Forzieri. L'Eroe può scegliere di consumare immediatamente l'Oggetto pescato come Azione Gratuita, o di riporlo nella borsa (se c'è spazio).
- Infine, quando esamina un Forziere, l'Eroe deve tirare il Dado Trappola e subirne l'effetto.

LANCIO: Quando lanci un Forziere contro un Personaggio, infliggi 2 DAN e devi tirare il Dado Trappola: aggiungi il risultato al danno come effetto collaterale (Ricorda che gli elementi di Mobilio lanciati vengono rotti e rimossi dal tabellone).

MUCCHIO DI CASSE

Le Casse si possono trovare praticamente ovunque, in qualsiasi momento. Vengono usate per conservare qualsiasi tipo di oggetto, ma principalmente merce. Nonostante siano usate per il magazzinaggio, le casse vuote possono essere molto pericolose; quando si rompono sui Personaggi, le loro schegge affilate possono diventare letali.



Esempio di miniatura e gettone di un Mucchio di Casse (le miniature sono vendute separatamente e si trovano nell'Espansione: "Companions and Furnitures").

INTERAGISCI: I Mucchi di Casse non servono a niente in particolare. Valgono come ostacoli finché non vengono distrutti o lanciati.

LANCIO: Quando viene lanciato, un Mucchio di Casse infligge FRAGILITÀ al Bersaglio (se è un Personaggio Piccolo).

- I corpi dei Mostri Grandi sono così potenti che i Mucchi di Casse non fanno loro un bel niente (Ricorda che gli elementi di Mobilio lanciati vengono rotti e rimossi dal tabellone).

FONTANA DI PIETRA

Elemento indispensabile per templi, laboratori o giardini, le fontane servono a contenere liquidi. Che si tratti solo di acqua, oppure di una zuppa, un tonico rinvigorente o un liquido velenoso, imbattersi in una Fontana è sempre una sorpresa. Sopravvivrai alla curiosità?



Esempio di miniatura e gettone (fronte) di una Fontana di pietra (le miniature sono vendute separatamente e si trovano nell'Espansione: "Companions and Furnitures").

OSTACOLI: Le Fontane di pietra sono ostacoli insormontabili per i Mostri Piccoli, ma non per quelli Grandi. Questi ultimi possono attraversare un'area con una Fontana di pietra e persino terminare il proprio movimento su di essa.

- Ogni volta che terminano il proprio movimento in un'area con una Fontana di pietra, tuttavia, finiscono col Schiacciarla sotto i propri piedi: capovolgono quindi il gettone Liquido a faccia in su e ne applicano gli effetti, come se avessero bevuto dalla Fontana.
- Inoltre, a differenza del resto del Mobilio, le Fontane di pietra sono Oggetti Solidi Immobili.

CONFIGURAZIONE: Quando una Configurazione indica di preparare una Fontana, devi mescolare i gettoni Liquido, pescarne uno e posizionarlo a faccia in giù (*nascosto agli Eroi*) vicino alla Fontana.



Ecco alcuni esempi dei tre diversi Liquidi che una Fontana di pietra può avere.

INTERAGISCI: Quando un Eroe interagisce con una Fontana, capovolge il gettone Liquido, ne applica gli effetti e lo scarta. Ci sono tre possibili effetti:



Acqua fresca: Non c'è niente di meglio per calmare le emozioni dirompenti! Il Personaggio che beve recupera 2 Salute e ottiene PURIFICA 2.



Pozione potenziante: Chi cerca, trova! Il Personaggio che beve ottiene ISPIRA e POTENZA, e può anche svolgere un'Azione Cubo aggiuntiva in questo turno. Se è un Mostro Grande, ottiene invece +4 DAN durante questo turno.



Inoculazione tossica: Il sapore è persino peggiore dell'effetto... Il Personaggio che beve subisce VELENO 4.

LANCIO: Le Fontane di pietra sono fissate al suolo, quindi non possono essere lanciate in alcun modo contro altri Personaggi (*ma possono comunque essere distrutte da Mostri Grandi che terminano il loro movimento calpestandole*).

COLONNE DI PIETRA

Le Colonne di pietra sono davvero un elemento iconico nell'architettura fantastica. Fungendo da supporto per sale molto ampie, decorano di tutto, dai palazzi più belli alle camere di tortura nei dungeon più profondi. L'unica cosa certa è che sono dure, e che possono causare molto dolore a chi viene lanciato contro di esse.



Esempio di miniatura e gettone di una Colonna di pietra (le miniature sono vendute separatamente e si trovano nell'Espansione: "Companions and Furnitures").

OSTACOLI: Le colonne sono ostacoli insormontabili, anche per un Mostro Grande. Pertanto, questi Mostri possono attraversare un'area con una colonna di pietra, ma non possono mai terminare il proprio movimento su di esse.

- Inoltre, a differenza del resto del Mobilio, le Colonne di pietra sono Oggetti Solidi Immobili.

INTERAGISCI: Le Colonne di pietra non servono a niente in particolare. Rappresentano solo un ostacolo rigido.

LANCIO: Le Colonne di pietra sono fissate al pavimento e al soffitto, pertanto non possono essere lanciate contro altri Personaggi in alcun modo. Nonostante ciò, è proprio la loro solidità a rendere possibile il contrario:

- Quando un personaggio viene lanciato contro una Colonna di pietra (*da effetti come TELECINESI o SPINTA*), subisce 4 danni non prevenibili e viene riposizionato in una casella scelta dal Personaggio che lo ha lanciato, purché adiacente alla Colonna. La Colonna non viene rimossa dal tabellone.

IL TURNO DELL'EROE (Aggiornamento delle regole)

Grazie alle potenti sinergie che si possono trovare nelle Campagne di seconda generazione, il tuo Eroe avrà una gamma più ampia di potenziali interazioni con le proprie Abilità, il proprio Equipaggiamento e i propri Alleati. Per semplificare e bilanciare questo aspetto, è necessario aggiornare quattro regole di base:

- Ogni Eroe può eseguire solo un'Azione Minore durante il suo turno, invece di una per tipo.
- Quando Esaminare un Forziere, un Eroe può usare immediatamente l'oggetto trovato come Azione Gratuita, invece di doverlo riporre nella propria borsa. Questa modifica agevola l'Eroe, combinando le azioni Esamina un Forziere e Usa un Oggetto Consumabile in un'unica Azione Minore.
- Scambiare un Oggetto con un altro Eroe diventa un'Azione Gratuita senza limite di Portata. Ciò significa che gli Eroi non dovranno più essere adiacenti l'uno all'altro per scambiare oggetti, e che non sprecheranno la propria Azione Minore per effettuare lo scambio. Ringrazia Tharmagar per averti fatto dono delle borse magiche!
- Come Azione Cubo nel proprio turno, un Eroe può Consumare 1 CA per svolgere un'Azione Minore aggiuntiva (proprio come farebbe per ottenere Azioni Movimento aggiuntive), da utilizzare a proprio piacimento.

Questo aggiornamento potrebbe ridurre la potenzialità degli Eroi di "entrare in azione"; in cambio, però, aumenta il valore di altre giocate che rischiavano di diventare obsolete. Contribuisce inoltre all'emergere di nuove combinazioni di abilità senza compromettere l'equilibrio del sistema e, in definitiva, aiuta a ridurre l'attesa tra i turni dei giocatori.

Inoltre, consente nuovi modi di giocare un turno (ad esempio, permette di scegliere di utilizzarlo interamente per svolgere Interazioni o aprire Forzieri).

D'ora in avanti, quindi, un Eroe potrà sfruttare il proprio turno per svolgere le seguenti azioni nell'ordine che desidera:

- Spendere fino a 2 cubi per usare le proprie Abilità o svolgere compiti speciali.
NOTA: Come Azione Cubo, un Eroe può Consumare 1 CA per svolgere un'Azione di Movimento aggiuntiva o un'Azione Minore aggiuntiva in questo turno (Può usare entrambe le proprie Azioni Cubo in questo modo, se vuole).
- Svolgere un'Azione di Movimento Gratuita.
- Svolgere un'Azione Minore tra le seguenti:
 1. Interagisci con un gettone Interazione
 2. Apri una Porta
 3. Esamina un Forziere o Raccogli Bottino da terra
 4. Interagisci con il Mobilio
 5. Equipaggia e/o Rimuovi Oggetti di Equipaggiamento
 6. Lancia un'Abilità di Focus che non sia una Reazione*
 7. Usa un Oggetto Consumabile*
 8. Lancia un elemento di Mobilio*
 9. Svolgi qualsiasi Azione descritta come "Azione Minore" nel suo effetto

* Questa Azione Minore può essere svolta anche se il tuo Eroe è ingaggiato in combattimento.

NOTA: Quando Esamina un Forziere o Raccoglie Bottino, un Eroe può usare immediatamente l'Oggetto che trova come Azione Gratuita. Se non lo fa, l'Oggetto viene riposto nella sua borsa.

NOTA: Alcuni effetti possono far sì che un Mostro rilasci del Bottino quando viene sconfitto, considerato come Oggetti Terreni Mobili. L'azione Raccogliere Bottino funziona come Esaminare un Forziere, tranne per il fatto che è sicura (non bisogna tirare il Dado Trappola).

- Svolgi un'Azione di Richiamo Volontario (se possibile).

NOTA: Svolgere un'Azione di Richiamo Volontario, tuttavia, comporterà la fine del turno dell'Eroe.

La condivisione dell'Equipaggiamento tra i giocatori è diventata un'Azione Gratuita senza restrizioni di Portata. Quindi, i giocatori possono scambiarsi gli oggetti che si trovano nelle proprie borse (non quelli equipaggiati) quando vogliono, purché sia durante il proprio turno e non durante quello di un Mostro o di una carta Runa.

NOTA: Un Eroe che riceve un Oggetto Consumabile da un alleato non potrà utilizzarlo immediatamente come se lo avesse trovato Esaminando un Forziere o Raccogliendo Bottino. Potrà consumare l'oggetto in questione solo durante il proprio turno, usando un'Azione Minore.

NOTA: Per il resto, le dinamiche del turno dell'Eroe rimangono le stesse: subisce gli effetti delle Condizioni in corso all'inizio del proprio turno. Dopodiché, vengono attivate le Abilità Innescate.



INTERAZIONI

(Chiarimento delle Meccaniche di gioco)

Grazie all'introduzione di un nuovo tipo di Interazione, ovvero le Interazioni Ricorrenti, abbiamo dovuto aggiornare questa funzionalità. A partire dalle espansioni *Awakenings* e *Apocalypse*, queste saranno le istruzioni per gestire le Interazioni:

"Le Interazioni sono situazioni che si verificano durante un'Avventura in cui l'Eroe può (o dovrebbe) intervenire. Alcune Interazioni verranno presentate al tuo gruppo attraverso effetti di gioco, ma la maggior parte di esse si troverà sul tabellone sotto forma di gettoni Interazione".

Saranno disponibili due forme di gettone: la maggior parte avrà delle cariche, a indicare scene che si concludono dopo un numero specifico di Interazioni, oppure saranno ciclici, a indicare scene che funzionano più o meno come un puzzle.



Indipendentemente dal tipo di gettone Interazione presente sul tabellone, tutti condividono le seguenti regole:

- Per interagirci, un Eroe deve essere adiacente al gettone e utilizzare un'Azione Minore Interagisci.
- Quando un Eroe interagisce con un gettone Interazione, deve aprire il Libro delle Interazioni (*o il rispettivo libro per quella Campagna*) alla pagina indicata dalla Configurazione che ha dato istruzione di posizionare il gettone in questione. Quindi, deve leggere la scena e il relativo testo di supporto.
- Una volta che l'Eroe ha compreso la scena, può scegliere una delle opzioni numerate **disponibili** (*questo concetto può variare tra Interazioni con Carica e Ricorrenti*) e quindi procedere a quella Risoluzione.
- Ogni volta che una Risoluzione ti indirizza a un'altra Risoluzione, devi proseguire e considerarla come parte della stessa Azione Minore Interagisci.
- Una volta che l'Eroe ha letto tutti gli effetti della Risoluzione scelta (*e i suoi Sviluppi, se presenti*), la sua Azione Minore Interagisci termina.
- Un Eroe può Interagire con la stessa scena più di una volta durante lo stesso turno, a condizione che usi un'Azione Minore Interagisci ogni volta che lo fa (*questa è una modifica alle Regole della Campagna di Age of Darkness*).
- Ai fini delle regole, i gettoni Interazione sono Oggetti Solidi Immobili.

Nonostante tutte queste similitudini, le Interazioni con Carica e le Interazioni Ricorrenti differiscono in due modi importanti che influenzano profondamente le loro meccaniche: la capacità di ripetere le scelte e il modo in cui vengono rimosse dal tabellone.

- Ogni volta che viene scelta una Risoluzione da un'Interazione con Carica, questa diventa immediatamente indisponibile. Vale a dire, non può più essere scelta per il resto di questa Avventura.
- Quando viene scelta una Risoluzione da un'Interazione Ricorrente, invece, questa continua a essere disponibile.

NOTA: La scelta di una Risoluzione non è l'unico modo per renderla indisponibile. Gli effetti di una Risoluzione possono stabilire che essa, o anche altre Risoluzioni, diventi indisponibile.

- Quando un Eroe termina la sua Azione Minore Interagisci, se era per un'Interazione con Carica, deve consumare 1 delle sue cariche. Se è l'ultima carica, rimuovila dal tabellone.

NOTA: Alcune Risoluzioni possono stabilire di non ridurre il gettone Interazione.

- Le Interazioni Ricorrenti, invece, vengono rimosse dal tabellone solo quando un effetto (di solito parte di una Risoluzione) indica di rimuoverne o sostituirla il gettone.

Pertanto, mettendo ogni informazione al suo posto, puoi finalmente dare un'occhiata alle linee guida per questi due tipi di Interazioni:

INTERAZIONI CON CARICA



- Ogni volta che viene scelta una Risoluzione da un'Interazione con Carica, questa diventa immediatamente indisponibile. Vale a dire, non può più essere scelta per il resto di questa Avventura.
- Quando un Eroe ha letto tutti gli effetti della Risoluzione scelta (*e i suoi Sviluppi, se indicato*), la sua Azione Minore Interagisci termina e viene consumata 1 carica; oppure, se si tratta dell'ultima carica, rimuove il gettone Interazione dal tabellone (*a meno che la Risoluzione non stabilisca diversamente*).

NOTA: La Campagna *Awakenings* non include le Interazioni Ricorrenti. Pertanto, verranno menzionati solo i dettagli relativi alle Interazioni con Carica.

INTERRUZIONI

(Nuove Meccaniche di Gioco)

Gli effetti di Interruzione aggiungono un nuovo e interessante livello alla modalità di gioco. Si svolgono in una nuova finestra temporale, situata nel momento in cui un Personaggio viene PRESO DI MIRA da un Attacco che infligge danni prevenibili (*e questo è l'unico modo in cui si può attivare un'Interruzione*), prima che vengano spesi i gettoni SCUDO e venga generata una Minaccia.

Ogni volta che un nemico annuncia un Attacco, prima che questo colpisca i suoi Bersagli, i Personaggi con Abilità INTERROMPI hanno l'opportunità di farne uso. In questo caso, risolveranno gli effetti delle loro Abilità prima che vengano inflitti i danni dell'Attacco, potendo persino reindirizzarli dai loro bersagli originali (*a seconda dell'effetto*).

Quando decide di usare INTERROMPI, però, un personaggio non potrà più usare la sua REAZIONE contro le Minacce ulteriormente generate dallo stesso Attacco che ha interrotto, poiché è come se avesse già "reagito" a quell'Attacco.

Molte Abilità INTERROMPI, quindi, avranno anche effetti come PREVIENI o COPRI, in modo che possano diventare più efficaci nel mitigare i danni; questo perché compromettono, tra le cose, la capacità dell'Eroe di Reagire all'effetto che hanno interrotto.



Questo è un esempio di Abilità INTERROMPI con COPRI, utilizzata per reindirizzare un attacco sferrato contro il Bersaglio al Personaggio che l'ha lanciato.

NOTA: nonostante tutto, le INTERRUZIONI non possono avere come bersaglio dei danni non prevenibili. Non sono considerate REAZIONI atte all'innesco di abilità come "Triboli" dell'Assassino.

NOTA: Come accade con le Reazioni, ogni volta che usi delle Interruzioni con effetto PREVIENI, non viene mitigato il danno che sarebbe inflitto a ciascuno dei Bersagli di quell'Attacco. Solo il Personaggio a cui hai applicato PREVIENI ne riceve i benefici.

Esempio: Un Abominio – Campione colpisce sia Lorelai che Maya con il suo attacco da 8 punti danno grazie all'abilità ASSALTO 1. Vorn decide quindi di usare la **Copertura con Scudo** prevista dallo Scudo Potente Standard per aiutare Lorelai nella finestra di Interrompi, diventando così il nuovo Bersaglio dell'Attacco e prevenendo, inoltre, 4 punti danno. Pertanto, Maya riceve comunque tutti gli 8 punti danno dell'attacco, mentre Vorn dovrà occuparsi solo dei 4 punti danno rimanenti.

DIFFERENZE TRA INTERRUZIONE E REAZIONE

Ora che hai scoperto le particolarità di questo nuovo tipo di Abilità, facciamo un rapido confronto con le Reazioni che già conosci, in modo che tu possa comprendere meglio come dovrebbero funzionare le Interruzioni:

Quando si dovrebbero usare queste Abilità?

- Le Interruzioni devono essere effettuate nel momento in cui viene annunciato l'Attacco di un Mostro (o la carta Attacco) sui suoi Bersagli, prima che vengano inflitti danni e che i gettoni SCUDO vengano scartati. Pertanto, possiamo dire che le Interruzioni vengono effettuate persino prima che si generi una MINACCIA.
- Le Reazioni, a loro volta, vengono utilizzate dopo che il danno è stato ricevuto e i gettoni SCUDO sono stati scartati. Pertanto, possiamo dire che le Reazioni vengono effettuate dopo la generazione di una MINACCIA.

Quante di queste Abilità posso usare sullo stesso innesco?

- Quando si tratta di Interruzioni, ogni Eroe può effettuare solo un'Interruzione per Attacco, indipendentemente dal fatto che tale Attacco abbia più Bersagli. Ovviamente, alcune Abilità possono finire per influenzare più di un Personaggio, ma questo non cambia il fatto che l'Eroe ha usato solo un'Interruzione.

NOTA: Quando un Eroe effettua un'Interruzione, non può reagire ad alcuna MINACCIA generata dallo stesso Attacco che ha interrotto.

NOTA: Gli altri Eroi possono reagire a una MINACCIA generata da un Attacco che è stato interrotto da un altro Eroe come di consueto. Solo gli Eroi che hanno effettuato Interruzioni non possono reagire alle MINACCE generate dagli Attacchi che hanno interrotto.

- Quando si tratta di Reazioni, invece, tutti gli Eroi possono usare una Reazione per ogni MINACCIA che è stata generata. Pertanto, è possibile che lo stesso Eroe usi due Abilità (su Bersagli diversi) nella stessa finestra di Reazione.

Cosa succede ai gettoni SCUDO in ciascuna di queste finestre?

- Quando un effetto a "velocità" di Interruzione crea gettoni SCUDO, questi vengono ricevuti PRIMA che l'Attacco provochi il danno. Pertanto, possono essere utilizzati per mitigare il danno di un Attacco in arrivo.
- Quando un effetto a "velocità" di Reazione crea gettoni SCUDO, questi vengono ricevuti DOPO che l'Attacco ha provocato il danno. Pertanto, non possono essere utilizzati per mitigare il danno di un Attacco in arrivo.

In sintesi, le Interruzioni sono state sviluppate in modo che effetti come COPRI e ANNULLA possano essere implementati nel sistema di CoD, creando nuove opzioni di interazione tra giocatori e strategie in combattimento.

MOSTRI (Meccaniche di Gioco aggiornate)

PAROLE CHIAVE COLORATE

Al fine di aiutare a illustrare le diverse abilità che i Mostri hanno e quando dovrebbero essere prese in considerazione, utilizziamo Parole Chiave divise in tre colori (nero, ciano e rosa).

Questa identità cromatica serve ad aiutare i giocatori a interpretare visivamente quando tali abilità devono essere prese in considerazione: se si tratta di Abilità Passive, Innescate, o del Danno collaterale all'Attacco di un Mostro.

Adesso abbiamo migliorato questo schema aggiungendo due nuovi colori: verde e viola.

VERDE

Il primo di questi nuovi colori, il verde, viene utilizzato per indicare una funzionalità che è già stata utilizzata per i Mostri sin da Age of Darkness, ma che potrebbe beneficiare di un colore proprio piuttosto che dividerne uno con il Danno collaterale.

Ogni volta che una Parola Chiave è contrassegnata con questo colore, significa che rappresenta l'abilità del Mostro di mirare a più di un bersaglio con il suo Attacco o di eseguire più di un Attacco per attivazione (come in Doppio Attacco).

Naturalmente, le Abilità dei Mostri della prima generazione non saranno contrassegnate con questo colore, ma puoi considerare che il Boia (Standard), ad esempio, avrebbe la sua Abilità "FENDENTE 2" colorata di verde.



VIOLA

Il secondo colore, il viola, viene utilizzato per dimostrare un effetto globale e passivo posseduto da un Mostro. Tali effetti saranno sempre in azione finché almeno una copia di quel Mostro è viva, come se fosse una Regola Speciale costantemente applicata dalla sua presenza.

Pertanto, prendendo come esempio la Parola Chiave **SOVRAPRESSIONE**, gli Eroi non potranno intraprendere Azioni Minori ad eccezione di Usa un Oggetto Consumabile quando, sul tabellone, è presente un Mostro con questa Abilità.

Puoi trovare i dettagli su questa e su tutte le altre Parole Chiave nell'apposita sezione di questo manuale.



CAMBIARE BERSAGLI (Chiarimento delle regole)

Nel capitolo "Preparazione, Movimento e Attacco" del Regolamento di Age of Darkness, nella sezione "Turni dei Mostri" a pagina 39, era implicita un'importante regola.

Pertanto, nell'interesse di rendere queste informazioni più evidenti, offriamo questo breve chiarimento in modo che non ci siano dubbi sul comportamento dei Mostri.

La regola implicita è: Quando un Mostro non è in grado di raggiungere il suo Bersaglio Primario ma è in grado di raggiungere un altro Bersaglio, sposterà la sua priorità su quel Bersaglio invece di sprecare il suo turno solo per muoversi. È solo quando un Mostro non è in grado di raggiungere alcun Bersaglio che si muove verso il suo Bersaglio Primario.

In breve, i Mostri cercheranno sempre di raggiungere il Bersaglio che possono, seguendo il loro orientamento al Bersaglio Primario.



Esempio: Questa Carne marcia — Novizio prende di mira l'Eroe Più Forte come Bersaglio Primario. Considerando che Vorn ha attualmente 12 Salute e Lorelai solo 8, il suo Bersaglio sarebbe Vorn. Tuttavia, il Mostro ha solo Movimento 3. Quindi, invece di sprecare l'intero turno muovendosi di 3 caselle verso Vorn e non raggiungendolo, passerà a Lorelai, poiché può raggiungerla in questa attivazione.



Conclusione: La Carne Marcia passa all'Eroe Più forte Successivo nella sua portata, attaccando Lorelai poiché non è stato in grado di raggiungere Vorn con questa attivazione.

NUOVE CARTE ATTACCO DEL COMANDANTE

Awakenings presenta anche un nuovo set di carte Attacco del Comandante, pensate per aumentare la varietà di opzioni a tua disposizione ogni volta che affronti uno di questi potenti nemici.

Questo set mantiene la coerenza con quello presente in Age of Darkness (10 carte, 1 per ogni posizione della Runa), ma non devi unire tutte le carte Attacco del Comandante in un unico mazzo. In modo simile alle carte Forziere, costruisci un solo mazzo con le 10 carte che preferisci fra tutte quelle disponibili, lasciando fuori le carte che non intendi usare nel corso delle tue sessioni di gioco.

Come per gli Oggetti Consumabili, il processo di costruzione del mazzo non è completamente libero. Devi assicurarti, infatti, che il mazzo abbia esattamente 10 carte e che nessuna posizione della Runa (colore della Runa e orientamento) sia occupata da due carte.



Celerità occupa la posizione inferiore della Runa arancione, allo stesso modo di **Calore vitale**. Quindi, non puoi averle entrambe nel mazzo contemporaneamente; puoi però scegliere di alternarle tra le sessioni di gioco quando vuoi.



Potresti scegliere di combinare **Celerità** con **Colpo infiammato** (sostituendo **Inferno**) per occupare i due spazi appartenenti alle carte Runa arancioni, ad esempio.

Per quanto questo processo possa sembrare più burocratico di quanto dovrebbe essere, è importante seguirlo alla lettera per evitare che un Comandante abbia due attivazioni consecutive nella stessa posizione della Runa. Si tratta di una circostanza spiacevole da affrontare, a maggior ragione se c'è un Mostro nella medesima posizione, sia in termini di spazi occupati che di equilibrio del gioco.

NUOVO TERRENO IMPERVIO

Awakenings introduce un nuovo tipo di terreno impervio (e una nuova versione di un terreno già presente in precedenza); in questa sezione troverai i dettagli dei loro effetti e il significato dei loro simboli.

SPAZI SEGNAPOSTO

Un "segnaposto" identifica un'area del tabellone di gioco che esiste tra le tessere Mappa, equivalente a uno spazio aperto (come un baratro). Le tessere Mappa con Segnaposto vengono utilizzate per contrassegnare quest'area del tabellone di gioco, in modo da aiutarti a disporre la Configurazione.

Le tessere Mappa con Segnaposto non costituiscono necessariamente un terreno impervio. Infatti, non sono minimamente assimilabili alle classiche tessere Mappa, anche se svolgono un ruolo molto importante nell'aiutarti a visualizzare alcune Avventure.



Ogni volta che una tessera Mappa con Segnaposto viene mostrata in una Configurazione, si applicano le seguenti regole:

- Gli spazi di una tessera Mappa con Segnaposto sono considerati "fuori dal tabellone", quindi nessun oggetto può trovarsi su di essi. I Moduli non sono Oggetti ai fini delle regole, come indicato nella precisazione sugli Elementi del Tabellone.
- Sebbene considerati "fuori dal tabellone", gli spazi nelle tessere Mappa con Segnaposto sono comunque validi ai fini del calcolo di SALTO, TELECINESI, SPINTA e PORTATA.
 - Nei primi tre casi, l'effetto deve essere abbastanza forte da consentire al Bersaglio di attraversare tutti gli spazi del terreno Segnaposto senza toccarlo.
 - Quindi, un SALTO 3, ad esempio, deve iniziare e terminare negli spazi di una tessera Mappa convenzionale. Se un effetto non è abbastanza forte da consentire di rispettare questa regola, non può essere utilizzato per attraversare una tessera Mappa con Segnaposto.
 - L'ultimo caso è ancora più semplice: Se un effetto ha una PORTATA pari o superiore a 2, è possibile contare le aree (caselle blu) all'interno di una tessera Mappa con Segnaposto proprio come si farebbe con le tessere Mappa convenzionali.
- Un Personaggio non può essere trascinato, gettato o spinto su una Mappa con Segnaposto nella speranza

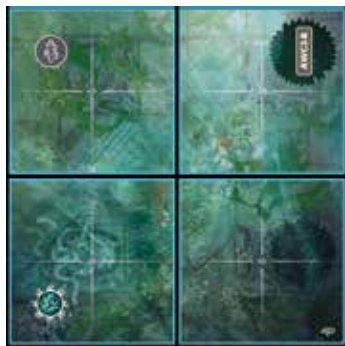
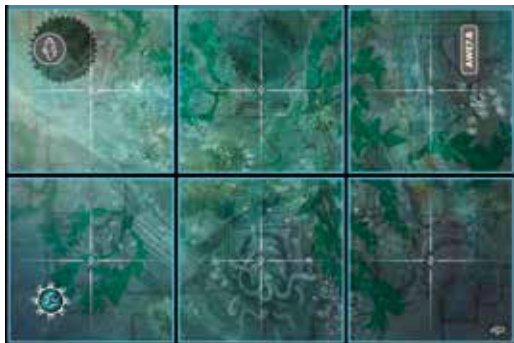
che venga sconfitto, a meno che un'Avventura non specifichi che è possibile farlo (normalmente, l'Avventura include uno spazio con un gettone Meccanica Speciale che indica il punto in cui devono ATTIVARSI gli effetti di SPINTA o TELECINESI affinché un Personaggio venga sconfitto in questo modo).

In sintesi, possiamo affermare che le tessere Mappa con Segnaposto vengono utilizzate per contrassegnare una distanza che altrimenti sarebbe virtuale. Pertanto, ti aiuteranno a visualizzare alcune strategie. Inoltre, possono anche servire a conservare lo spazio per altre tessere che le sostituiranno durante un'Avventura (quando applicabile).

NOTA: Proprio come gli Eroi, i Mostri che SALTANO possono anche saltare attraverso gli spazi con Segnaposto per raggiungere i propri Bersagli, seguendo le stesse regole.

RELITTO SOMMERSO

Questo Terreno Impervio non è da considerarsi completamente nuovo; si tratta, piuttosto, di una nuova versione del classico terreno Acqua. In virtù di ciò, possiamo considerare i Relitti Sommersi un terreno difficoltoso. Ciò significa che, ogni volta che un Personaggio ne viene influenzato, perde immediatamente 1 punto movimento dal proprio effetto di movimento attuale.



NOTA: Se un Personaggio ha 1 solo punto movimento rimanente, può comunque usarlo per entrare in un terreno difficoltoso. La penalità sul movimento verrà comunque applicata, ma non essendoci punti movimento restanti, non avrà alcun effetto. Non verrà applicata, inoltre, la prossima volta che lo stesso Personaggio riceverà un altro effetto di movimento nel corso del turno in questione.

NOTA: La precisazione precedente si applica anche al terreno Acqua della Scatola Base *Age of Darkness*, così come a qualsiasi Terreno Impervio recante il seguente simbolo:



PAROLE CHIAVE ED EFFETTI AGGIORNATI (Chiarimento e aggiornamento degli effetti)

+X AL TIRO PER COLPIRE (AL TPC) E +X PER COLPIRE, DISAMBIGUAZIONE

L'aspetto più importante di queste Parole Chiave è sottolineare che la prima, +X AL TIRO PER COLPIRE, costituisce un effetto che ordina al Personaggio che lo riceve di eseguire un ✕.

Invece la seconda, +X PER COLPIRE, è la Parola Chiave utilizzata per designare un valore bonus che l'Eroe riceve nelle prove di Precisione ogni volta che esegue un ✕. Pertanto, in questa nuova generazione, abbiamo scelto di chiarire queste informazioni e di aggiornare entrambe le Parole Chiave.

Quindi, il nuovo testo relativo a queste Parole Chiave sarà il seguente:

+ o -X AL TIRO PER COLPIRE: Quando trovi questa istruzione scritta negli effetti di un'Abilità con l'icona ✕, significa che il tuo Eroe può effettuare un Attacco con Arma aggiungendo (o sottraendo) il valore di X al tiro di dado durante la risoluzione dell'Abilità in questione. Tieni presente che questo bonus influisce solo sul risultato della Precisione di un'Arma e non migliora le possibilità di un Colpo Critico: Se hai +6 AL TIRO PER COLPIRE e tiri un 14 sul d20, non significa che è un 20 naturale, ma un 20 di Precisione e un 14 naturale. Inoltre, fai attenzione a non confondere questa istruzione con eventuali bonus passivi dell'✕, descritti come "+X PER COLPIRE".

+X PER COLPIRE: Tutti gli Attacchi con Armi che effettui ottengono un bonus di +X alla prova di Precisione per colpire i tuoi Bersagli. Tieni presente che questo bonus influisce solo sul risultato della Precisione di un'Arma, non sul fatto che tu ottenga un Colpo Critico: Se hai +6 PER COLPIRE e tiri un 14 sul d20, non significa che è un 20 naturale, ma un 20 di Precisione e un 14 naturale.

PURIFICA

Invece del tradizionale effetto di rimozione dei Cubi Maledizione e VELENO, PURIFICA verrà ora utilizzato per rimuovere i Cubi Maledizione o rimuovere una Condizione a scelta del Personaggio (che si tratti di VELENO o di un'altra Condizione). Se il Personaggio sceglie di rimuovere una Condizione Accumulabile, non rimuoverà 1 solo gettone dalla Condizione scelta, ma tutti.

Pertanto, quando un Personaggio riceve PURIFICA 1, sceglie se rimuovere un Cubo Maledizione o un cumulo di Condizioni a sua scelta. Naturalmente, se il Personaggio in questione riceve PURIFICAZIONE 2, può rimuovere 2 Cubi Maledizione, 1 Cubo Maledizione e un Cumulo di Condizioni, oppure 2 Cumuli di Condizioni. I personaggi non sono tenuti a usare tutti i punti di PURIFICA ricevuti nello stesso modo.

Riassumendo, l'effetto di PURIFICA è diventato un po' più debole, ma molto più versatile. Questo è il suo testo rivisto:

PURIFICA X: Il Bersaglio rimuove fino a X Cubi Maledizione o Cumuli di Condizioni dal proprio tabellone. Un Cumulo è dato da tutti i gettoni dello stesso tipo posseduti dal Personaggio. Per ogni punto di PURIFICA ricevuto, il Personaggio può scegliere di rimuovere un Cubo Maledizione o un Cumulo di Condizioni. Non è necessario spendere tutti i punti nello stesso modo.

CRIT 16+ DIVENTA ACUTO

In questa nuova generazione, la Parola Chiave CRIT 16+ è stata aggiornata in "ACUTO". L'effetto è lo stesso: Se tiri un 16 naturale o più sul d20, ottieni un Colpo Critico.

Con l'introduzione di nuove Abilità e gli aggiornamenti al Tratto del Warlock, più classi saranno in grado di utilizzare gli effetti del Cubo Jolly e potrebbe verificarsi la situazione in cui è possibile raddoppiare il valore numerico di "16 +".

Pensando che "CRIT 32+" sia esteticamente sgradevole e rappresenti un danno all'Abilità invece di un bonus, riteniamo che sia meglio trasformare il numero in una Parola Chiave scritta per evitare questo problema.

FRUTTO DELLA VITA

Con le meccaniche di gioco aggiornate relative alla condivisione di oggetti tra i giocatori (essendo cioè diventata un'Azione Gratuita senza restrizioni di portata) e l'implementazione di effetti sinergici utilizzando questa risorsa, si rende necessario aggiornare il FRUTTO DELLA VITA in questa seconda generazione per mantenerne l'equilibrio nel gioco.

D'ora in avanti, invece di fornire GUARIGIONE con il proprio effetto, questi frutti forniranno RIPRISTINA SALUTE, ovvero un termine sviluppato appositamente affinché gli effetti di recupero della Salute non si vadano a sommare con eventuali bonus GUARIGIONE in possesso del Personaggio.

NOTA: I Druidi hanno un'Abilità di Classe che afferma specificamente che FRUTTO DELLA VITA riceve un bonus di GUARIGIONE. Sarà necessario adattare anche questo effetto, affinché non perda la sua funzionalità: il FRUTTO DELLA VITA creato dal Druido RIPRISTINA +1 SALUTE quando consumato.

Quindi, il nuovo testo relativo a questa Parola Chiave sarà il seguente:

FRUTTO DELLA VITA: Utilizzando un'Azione Minore Usa un Oggetto Consumabile, un Personaggio che possiede un FRUTTO DELLA VITA può scartarlo per: SÉ, RIPRISTINA 2 SALUTE. Inoltre, questi frutti sono considerati Oggetti e possono essere scambiati con altri Eroi come qualsiasi altro Oggetto, ma non occupano spazio nella borsa. FRUTTO DELLA VITA è una risorsa accumulabile.

FURIA

Questa risorsa è diventata più comune in queste nuove Campagne e, per renderla più flessibile, aveva bisogno di un piccolo miglioramento.

Ora, i gettoni FURIA possono essere scartati per ogni singolo attacco effettuato da un Eroe, invece che solo una volta per turno (come stampato nella prima generazione). Gli altri effetti rimangono invariati: puoi annunciare che scarterai un gettone FURIA quando colpisci un avversario per ottenere un bonus di +1 DAN al tuo attacco (che sia un ✂ o ✳, non viene comunque considerata come un'azione).

Pertanto, il nuovo testo relativo a questa Parola Chiave sarà il seguente:

FURIA: Quando colpisci con un ✂ o ✳, puoi scartare 1 FURIA per aggiungere +1 DAN al tuo attacco (nessuna azione richiesta). Puoi scartare 1 gettone FURIA per ogni singolo attacco ✂ o ✳ che effettui, il che può avvenire più di una volta per turno. FURIA è una risorsa accumulabile.

NOTA: Ogni volta che scarti 1 Furia per potenziare un attacco che prende di mira più di un Personaggio contemporaneamente (FENDENTE e ASSALTO, ad esempio), il danno bonus viene inflitto a tutti i Bersagli. Non è necessario scartare 1 gettone Furia per ogni Personaggio preso di mira in questo modo.

STREGONI E WARLOCK (Chiarimento delle regole)

L'abilità speciale degli Stregoni consiste nell'usare i Cubi Maledizione a tuo favore invece di conservarli come svantaggio. Questo potere, tuttavia, ha un prezzo pericoloso: sarai tentato di cedere alla corruzione per potenziare le tue Abilità.

Ciò è possibile grazie a un'Abilità Passiva chiamata **Adepto dell'Oscurità** che, fin dalla prima generazione, ha sollevato qualche dubbio. Per rispondere a questi dubbi, offriamo un aggiornamento e questi chiarimenti:

- La nuova abilità **Patto ultraterreno** è il patto oscuro stretto da un Eroe in cerca di potere. Questo accordo sarà rappresentato meccanicamente dal **Tratto del Warlock**, ed è un'Abilità Passiva.
- Un Warlock riceve Cubi Maledizione come se fossero anche Cubi Azione, tenendoli nella sua riserva di Cubi Azione Disponibili, e può usarli come se fossero Cubi Jolly.
- Una volta spesi, questi Cubi Maledizione non sono più considerati Cubi Azione e possono essere rimossi solo attraverso effetti PURIFICA. Non possono essere recuperati tramite effetti RICHIAMO o Azioni di Richiamo.
- Quando sono considerati Cubi Azione Disponibili, questi Cubi Maledizione sono considerati Cubi Azione Disponibili a tutti gli effetti (ad esempio, quando si definisce il Bersaglio Primario di un Mostro con SPREZZANTE); il loro **tipo**, però, rimane comunque Maledizione, e non sono quindi considerati Cubi Mischia, Distanza, Agilità o Saggezza (ad esempio, quando si definisce il bonus per un tiro di Prova di Abilità).
- I Cubi Maledizione considerati come Cubi Azione contano comunque come danno. Pertanto, quando il tuo Eroe ne riceve il sesto, sarà comunque sconfitto. Avere a che fare con l'Oscurità può essere tanto pericoloso quanto gratificante.

Pertanto, considera gli effetti dell'Abilità Passiva **Adepto dell'Oscurità** e **Patto ultraterreno** come uguali: Finché questa Abilità non è bloccata, possiedi il **Tratto del Warlock**. Questo è un chiarimento e un aggiornamento per il materiale stampato in precedenza.

STRUTTURA DELLA CAMPAGNA

In questa sezione troverai le istruzioni relative alla struttura della Campagna.

Se devi aggiungere o rimuovere un giocatore, prepararti a giocare un'Avventura Autoconclusiva o utilizzare regole speciali per modificare la difficoltà (oltre all'uso delle porte QR), qui troverai le informazioni necessarie.

Quindi, partiamo dalle basi:

LIMITAZIONI DEGLI EROI

Awakenings introduce quattro nuovi eroi che sono i protagonisti di questa narrazione, sostituendo così quelli di *Age of Darkness*. Ciò significa che in questa Campagna non userai Elros, Jaheen, Lorelai, Maya o Vorn. Ciò non vuol dire che non li incontrerai durante il tuo viaggio, poiché potranno comunque essere reclutati dal tuo gruppo come Seguaci.

A causa del limite fisico di quattro eroi, c'è una naturale riduzione del limite di giocatori a quattro. Potrai comunque giocare con cinque eroi, se hai acquistato dei materiali aggiuntivi che forniscono eroi extra, come ad esempio *Bottini di guerra* o il *Pacchetto degli Eroi #1*.

Nonostante questo, consigliamo ai giocatori di non utilizzare gli Eroi della Scatola Base come personaggi, perché potrebbe capitare di incontrarli attraverso le Interazioni, durante le Avventure. Potrebbe quindi venir meno "l'immersione" del gioco, per non parlare del conflitto nell'uso dei vari componenti.

Nota che, a eccezione del Ranger, in questa Espansione sono comunque rappresentate tutte le Classi degli Eroi presenti della Scatola Base: Andreas (Chierico), Catharina (Mago), Nyx (Assassino) e Vacrem (Guerriero).

NOTA – CLASSI SPECIALI: Come ricompense sbloccate durante la Campagna di Crowdfunding, ogni Eroe in questa scatola presenta una versione speciale affiliata a una delle Classi non rilasciate che si trovano nell'*Hero Pack #1*. Quindi, se hai questa Espansione, puoi scegliere quale versione di questi Eroi utilizzare, perché i componenti che fanno funzionare le meccaniche di queste Classi si trovano al suo interno.

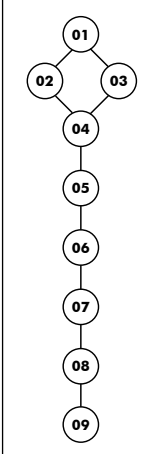
REGISTRO DELLA STORIA

Il Registro della Storia è un foglio che ha lo stesso scopo del Registro della Campagna, ma è concepito affinché ci si registrino sopra le scelte del gruppo e lo "stato del mondo" durante la Campagna, piuttosto che le informazioni di un singolo giocatore.

Nonostante ciò, il tuo Registro della storia registrerà anche informazioni più ampie, come i Capitoli gestiti dal gruppo (*completati o saltati*), mantenendo così un registro aggiornato del tuo percorso.

Di seguito elenchiamo tutti i dettagli relativi al Registro della Storia. È importante leggerli prima di iniziare la Campagna di *Awakenings*:

- Nome del gruppo:** Una Campagna epica richiede un nome epico. A tal proposito, noi siamo la Giunta per la Difesa (*abbreviata GPLD*).
- Seguaci:** Durante il viaggio, il tuo gruppo potrebbe incontrare alcuni Personaggi che, come voi, hanno le proprie ragioni per partecipare attivamente a questa lotta e che, in virtù di ciò, potrebbero volersi unire al gruppo. I Personaggi in questione sono definiti Seguaci. Quando ne incontri uno, annotane il nome, poiché seguirà il tuo gruppo finché il gioco non specifica che viene congedato o sconfitto in battaglia.
- Percorso Avventura:** In questi spazi registrerai tutti i Capitoli della Campagna *Awakenings*; Ogni volta che ne completi uno o che lo salti, riempi lo spazio predisposto. In questo modo, saprai sempre che la prossima Avventura da giocare coincide con lo spazio vuoto successivo sul percorso.
- Risultati:** Come successo alcune volte nella Campagna *Age of Darkness*, le decisioni prese dal gruppo potrebbero avere ripercussioni da un'Avventura all'altra. In tal caso, il gioco vi indicherà di annotare un Risultato, e dovreste usare questo spazio per farlo.

	NOME DEL GRUPPO	PERCORSO AVVENTURA: 
	SEGUACI	
	RISULTATI	
	STATO	

AGGIUNGERE O RIMUOVERE GIOCATORI

Le informazioni fornite in questa sezione vi aiuteranno ad aggiungere (o rimuovere) un membro del gruppo senza ripercussioni sull'equilibrio del sistema o sull'esperienza di gioco.

RIMUOVERE UN EROE

A volte, la vita è ingiusta: un membro del gruppo potrebbe trovarsi a lottare con le trappole dell'esistenza e finire con il non poter più partecipare a tutte le sessioni di gioco. Può anche darsi che tu abbia iniziato una Campagna solitaria e, nel tempo, ti sia reso conto che controllare due o tre Eroi fosse un compito troppo arduo da gestire, e per questo abbia deciso di rimuovere un Eroe. Sorge subito una domanda, però: che ne facciamo del suo bottino?

Contrariamente a quanto si possa pensare, non tutte le risorse dell'Eroe verranno ereditate dal gruppo. Gli Oggetti Consumabili possono essere depositati e ridistribuiti fra gli Eroi. Nonostante questo, l'Equipaggiamento elargito sotto forma di Bottino dell'Eroe (in sostituzione degli Oggetti dell'Accampamento) deve essere scartato.

L'Equipaggiamento del Bottino viene fornito a seconda del numero di giocatori, piuttosto che in base al numero di azioni o conseguenze che si sono verificate nel corso di un'Avventura. Quindi, ad eccezione degli Oggetti Consumabili, tutte le altre risorse del giocatore rimosso devono essere riposte nella scatola.

AGGIUNGERE UN NUOVO EROE

All'inizio della Campagna *Awakenings*, inizierai con un eroe standard. Se vuoi introdurre un nuovo Eroe (o vuoi anche solo giocare un'Avventura Autoconclusiva), qui trovi una lista rapida di componenti iniziali che i giocatori dovrebbero prendere con sé quando iniziano una Campagna di *Awakenings*.

Da quel momento in poi, se vorrai aggiungere un nuovo Eroe durante un qualsiasi Capitolo che il gruppo sta per affrontare, tutto ciò che dovrai fare sarà controllare la tabella per vedere le ricompense che spettano al personaggio prima di

iniziare. L'elenco si basa sulle Ricompense ricevute dagli Eroi completando le Avventure senza trovare alcun tesoro speciale.

RECLUTARE UN NUOVO EROE NEL GRUPPO

Un Eroe comincia la Campagna con quanto segue, come di norma:

- **Tabellone Eroe** (8 Abilità base)
- **Carta Iniziativa dell'Eroe** (5 Cubi Azione iniziali)
- **Carte Ruolo nel Dungeon I e II**
- **2 pezzi di Equipaggiamento Iniziale**

I dettagli che devi conoscere (o ricordare) su ciascuna di queste funzionalità sono disponibili nel Regolamento di *Age of Darkness*, nelle pagine da 7 a 9.

PORTARE UNA NUOVA RECLUTA AL LIVELLO DEL GRUPPO

Una volta creato il nuovo Personaggio (come se stesse per iniziare la Campagna), il passo successivo è far sì che il suo livello combaci con l'esperienza del gruppo. Per fare ciò, consulta la tabella sottostante e verifica quali sono le ricompense che dovrebbe ricevere l'Eroe per trovarsi allo stesso livello degli altri Personaggi del gruppo.

AVVENTURE AUTOCONCLUSIVE

Sebbene *Awakenings* dia maggiore risalto al gioco nell'insieme della Campagna, è comunque possibile giocare in modo più rilassato, in sessioni di Avventure singole, come spiegato a pagina 52 del Regolamento di *Age of Darkness*.

Naturalmente, prima di giocare un'Avventura avanzata, il tuo gruppo dovrà far salire di livello i propri Eroi in base alla difficoltà prevista dal Capitolo, simulando la progressione che avrebbero se stessero giocando in modalità Campagna.

Controlla la Tabella delle Ricompense qui sotto per conoscere le ricompense che ogni Eroe dovrà avere IN AGGIUNTA a tutte quelle menzionate quando si crea un Personaggio per questa Campagna.

Tabella – Portare una nuova Recluta al livello del Gruppo

Capitolo	Ricompense
Capitolo 01	Solo le ricompense ricevute per la creazione del Personaggio
Capitolo 02	1x Abilità Eroe o Ruolo di livello 1
Capitolo 03	1x Abilità Eroe o Ruolo di livello 1
Capitolo 04	1x Abilità Eroe o Ruolo di livello 1, 1x Abilità di Classe, 1x Equipaggiamento del Bottino dell'Eroe (standard)
Capitolo 05	2x Abilità Eroe o Ruolo di livello 1, 1x Abilità di Classe, 1x Equipaggiamento del Bottino dell'Eroe (standard)
Capitolo 06	2x Abilità Eroe o Ruolo di livello 1, 2x Abilità di Classe, 2x Equipaggiamento del Bottino dell'Eroe (standard)
Capitolo 07	2x Abilità Eroe o Ruolo di livello 1, 1x Abilità Eroe o Ruolo di livello 2, 2x Abilità di Classe, 2x Equipaggiamento del Bottino dell'Eroe (standard)
Capitolo 08	2x Abilità Eroe o Ruolo di livello 1, 1x Abilità Eroe o Ruolo di livello 2, 2x Abilità di Classe, 2x Equipaggiamento del Bottino dell'Eroe (standard), 1x Potenziamento dell'Equipaggiamento del Bottino dell'Eroe
Capitolo 09	3x Abilità Eroe o Ruolo di livello 1, 1x Abilità Eroe o Ruolo di livello 2, 2x Abilità di Classe, 2x Equipaggiamento del Bottino dell'Eroe (standard), 1x Potenziamento dell'Equipaggiamento del Bottino dell'Eroe

NON STRESSARSI

Se hai la sensazione che sia difficile andare avanti nel gioco, non preoccuparti. È naturale percepire una maggiore difficoltà, dato il numero di interazioni previsto dal sistema di *Chronicles of Drunagor*. Ci siamo sforzati di ridurre il numero di decisioni all'inizio della Campagna, e abbiamo cercato di semplificare i processi quanto più possibile; nonostante questo, sappiamo che la quantità di informazioni potrebbe risultare eccessiva per un gruppo più rilassato.

Ogni volta che ti senti in una situazione del genere e cerchi un'esperienza più focalizzata sugli esiti narrativi e meno sulle parti tattiche del combattimento, puoi utilizzare delle strategie per ridurre la difficoltà affrontata dal tuo gruppo. Raccomandiamo di farlo, addirittura, ogni volta che si rende necessario rigiocare un Capitolo: dopotutto, giocare la stessa Avventura per la terza volta può sembrare stancante, più che divertente.

AUMENTARE I LIMITI DEI CUBI TRAUMA

Uno dei modi più semplici ed efficaci per ridurre la difficoltà per i giocatori è una piccola modifica ai limiti dei Cubi Trauma che un Eroe può possedere prima di essere sconfitto.

Di norma, ogni Eroe può possedere un Cubo Trauma. Se ne riceve un secondo, viene sconfitto e l'Avventura fallisce. Sicuramente, alcune Abilità acquisite dai giocatori durante il gioco possono permettere loro di possedere più Cubi Trauma prima di essere sconfitti; se preferisci, però, puoi comunque aumentare il numero di Cubi Trauma di uno per ridurre la tensione nel gioco. In virtù di questo, un Eroe potrebbe possedere fino a due Cubi Trauma. Una volta ricevuto il terzo, viene sconfitto e l'Avventura fallisce. Si tratta di una soluzione semplice ed elegante.

Naturalmente, le Abilità che consentono a un Eroe di possedere più Cubi Trauma continuano a funzionare come di norma. Tieni a mente che, quando giochi in un gruppo di cinque giocatori, potresti renderti conto di aver finito i Cubi Trauma.

NOTA: Vale anche il contrario. Se vuoi vivere un'esperienza ancor più impegnativa, puoi provare a ridurre di uno il numero di cubi Trauma che ogni Eroe può possedere. Ciò vuol dire, che non appena ricevuto il primo Cubo Trauma, l'Eroe viene sconfitto e l'Avventura fallisce.

RIAPPRENDIMENTO

A volte, alcune Abilità o Abilità di Classe sembrano spettacolari e attirano l'attenzione dei giocatori. Quando le provano nella pratica, però, gli stessi giocatori si rendono conto che gli effetti non sono poi così utili, o che non si adattano al loro stile di gioco. Ciò può portare a percepire una maggiore difficoltà, poiché il giocatore potrebbe non essere in grado di ottenere il massimo dal proprio Eroe.

Ogni volta che un gruppo pensa che questo processo possa verificarsi, può ovviare al problema attraverso il Riapprendimento; Può quindi scegliere nuovamente una ricompensa per aver completato un'Avventura, o farlo persino con quelle ottenute alla creazione del Personaggio.

Tra i due suggerimenti presentati in questa sezione, il Riapprendimento è senz'altro il più semplice e, forse, il più stoico, poiché non influenza direttamente l'equilibrio del sistema stesso, ma solo le percezioni e le sensazioni personali.

Tenendo a mente tutte queste istruzioni, è ora di iniziare la tua Campagna *Awakenings*!



PROLOGO

Fino a questo punto, abbiamo dato per scontato che tu abbia familiarità con il sistema di CoD, poiché questo prodotto è un'Espansione di Age of Darkness e non materiale autonomo. Tuttavia, se così non fosse, ti consigliamo di consultare la sezione "Inizia qui" nella tua Scatola Base prima di procedere con questa Campagna.

Awakenings è una Campagna sviluppata per Eroi alle prime armi con l'aggiunta di alcuni elementi leggermente più complessi e impegnativi. Detto questo, ciò di cui hai bisogno per iniziare questa Campagna è lo stesso di cui avresti bisogno se dovessi iniziare la Campagna della Scatola Base (tramite Inizia qui o meno). Per ogni Eroe, ecco cosa devi fare:

- **Prendi il tuo Eroe:** Scegli un Eroe e prendi la sua figura, il tabellone Eroe, la carta Iniziativa, i Cubi Azione, il Cubo Rosa e l'Equipaggiamento Iniziale.
- **Scegli il tuo Ruolo nel Dungeon:** Scegli un Ruolo nel Dungeon e prendi le carte I e II (solo queste due).
- **Prendi un Registro della Campagna:** Ogni Eroe dovrebbe anche prendere un Registro della Campagna per sé. Questa scheda serve per registrare i progressi personali del tuo Personaggio durante la storia.

Importante: Se non hai ancora letto la sezione "Cosa c'è di nuovo?" di questo libro, ti consigliamo di farlo prima di iniziare la tua Campagna. Questa sezione sarà importante per aggiornarti sui cambiamenti ad alcune delle regole, oltre a darti informazioni su nuove funzionalità come il Mobilio.

Una volta fatto questo, il tuo gruppo è pronto per iniziare la Campagna. Scegli uno dei giocatori (suggeriamo il Leader del Gruppo, ma è interessante alternarsi tra le Avventure) per leggere la seguente voce e poi andare al "Capitolo 1 – Vacanze al momento sbagliato". Buon gioco!

Apri gli occhi, sorpreso di notare di esserti appisolato. Esamini la stanza, dal caminetto scoppiettante al tuo compagno seduto accanto a te. Il suo volto sembra incuriosito, poiché sembra che ti abbia chiamato per tutto questo tempo.

"Dove sei stato?" ti chiede. Sprofondi nella comoda poltrona e guardi fuori dalla finestra. Vedi la neve di fine inverno che cade. Un respiro profondo fa sollevare il tuo petto. La risposta è "in molti luoghi e in molti altri ancora".

Infatti, sei stato ovunque a Daren negli ultimi mesi. Il tuo partner lo sa bene, dato che entrambi siete appena tornati da un lavoro. Tu e il tuo gruppo avete seguito il rito abituale: sedervi, dividere il bottino, rendere omaggio ai caduti, mangiare, bere e raccontare storie.

Poi, ognuno per la sua strada. Ma sentivi ancora che qualcosa non andava.

"Stai ripensando alla spedizione della Dottrina?" chiede il tuo compagno. Ti gratti la faccia e la testa. Ti senti il collo rigido. Sì, lo sei. "Ha infastidito anche me, da quando la Dottrina si è rifiutata di dirci qualcosa. Cosa pensi sia successo?"

Non c'è bisogno di pensare a lungo.

Quando si vive da mercenario, vendendo i propri beni a chiunque sia disposto a pagare, scomparire di solito significa che non si è più tra i vivi. Scuoti la testa in dissenso.

Il tuo compagno sospira. "Non sei contento di aver rifiutato, però? Io sì."

Non puoi dirlo.

"Ahah! Sei ancora troppo acerbo per quello!" Senti qualcuno nella taverna che sta facendo la predica a un giovane. Le parole ti riportano indietro di molti anni prima, in un luogo proprio come questo, dove la tua mentore, Minerva, ti pronunciò le stesse parole.

Eri desideroso di unirti a lei: la donna che ti aveva salvato, addestrato e cresciuto. Glielo chiedesti, giurando di essere pronto, ma non lo eri. Minerva lo sapeva, come sapeva sempre tutto di te. Ti leggeva come un libro aperto.

Fu proprio come la notte in cui partì per accettare una spedizione per la Dottrina del Sole Calante. "Sei ancora troppo acerbo" disse in quell'occasione. Tu protestasti, dicendo che saresti stato una risorsa affidabile, ma Minerva era irremovibile. "Gli affari della Dottrina sono sempre cose brutte. Non ti voglio lì con noi. Resta qui con i Corvi, prenditi cura di loro per me e, quando tornerò, con le tasche piene, ci faremo un po' di meritate vacanze!" Disse, ridendo.

Quella stessa notte, la tua mentore ti salutò, picchiando due volte sulla tua fronte come faceva sempre quando se ne andava. Era il suo modo di mostrare il suo amore. Non c'era spazio per gli abbracci in quel tuo mondo duro.

Ora capisci che la aspetti ancora da allora, cercando di proteggerti dalla possibilità che non sia sopravvissuta. Minerva era la persona più forte che conoscesti, ma a volte non basta. Il destino colpisce come una forza inarrestabile.

Un ceppo nel fuoco si spezza e ti riporta nel calore della stanza. Guardando il tuo compagno, vedi i suoi occhi fissare i tuoi. Con un sorriso stanco dici che hai bisogno di staccare un po' la spina. "E dove vai? Elan? Threshold?" Scuoti la testa, voltandoti verso la finestra.

L'inverno sta finendo, ma non l'atmosfera cupa a Daren. C'è stata troppa morte ultimamente. I giorni sembrano sia più bui che più corti, come se il sole stesso fosse diventato vecchio e pigro. No, hai bisogno di calore dopo un lungo inverno. Minerva ha sempre detto che la vita era troppo breve per l'amarezza.

Te ne vai alle Isole Libere, come suggerito dalla tua mentore prima di partire per il suo ultimo incarico. Il sole e la brezza marina ti faranno bene. Il tuo compagno ti sorride di rimando.

"Allora addio, amico mio. Come la nostra mentore soleva dire: vivi senza rimpianti!"

CAPITOLO 01 – VACANZE AL MOMENTO SBAGLIATO

Bevande fredde, letti caldi, baldoria con la gente comune... La tua prima notte a Eradren ti ha dato tutto ciò che cercavi in un luogo così remoto e festoso. Chiunque ti vedesse vivace ed energico, nel modo in cui eri in quell'occasione, avrebbe potuto giurare che avevi messo i tuoi giorni da avventuriero alle spalle, ti eri stabilito e avevi abbracciato i comfort di una dimora fissa. Ma uscire da questa vita non è mai così facile, vero?

La luna si muove nel cielo mentre il frinire dei grilli conduce la sinfonia dell'alba. La tua mente viaggia ebbra lungo sentieri che solo essa conosce. Era la prima volta dopo tanto tempo che dormivi in pace. Avevi decisamente bisogno di una pausa da tutto.

Improvvisamente, un urlo e il suono di vetri in frantumi ti risvegliano dalla sonnolenza da birra e dal regno dei sogni. Le tue cicatrici fanno male. Essendo superstizioso come sei, sai che questo non è un buon segno.

Il presentimento si rivela fondato quando ti sporgi dalla finestra e noti un branco di sagome che hanno invaso le strade. Corna, grandi corpi pelosi, ombre. Maschere, fumo e urla. Un carnevale che in superficie sembra far parte dei festeggiamenti; ma gli attacchi ai senzatetto e le loro urla raccontano una storia diversa.

Afferri la tua attrezzatura in fretta mentre ti prepari a lasciare il posto. Maledici il baccano che ha rovinato le tue vacanze. Ma comunque, non ti aspetti che alcune strane figure abbiano già raggiunto la tua porta. All'inizio, pensi che quelle forme mostruose siano solo ospiti in costume che fanno scherzi...

Ma i loro corpi sono in fiamme e stanno urlando a squarciagola, come se stessero implorando aiuto. La stranezza dura poco, però: Quegli esseri non grugnavano per il dolore della carne che bruciava, ma perché non potevano più parlare. Qualunque cosa fossero un tempo, oggi, nella loro inspiegabile corruzione, non sono più se stessi e non sono sicuramente in pericolo.

Semmai, sono loro il pericolo...

REGOLA DI GENERAZIONE DELL'OSCURITÀ – INFLUENZA CRESCENTE:

Questa Campagna narra la traiettoria del risveglio dell'Oscurità a Daren, ma quel momento non è ancora avvenuto, quindi il nemico non si manifesta attraverso la sua forma plasmoide e predatoria. Tuttavia, la minaccia del nemico è ancora reale e la sua crescente influenza può essere percepita come un cattivo presagio. Pertanto, posiziona la carta Runa Influenza Crescente con il lato A rivolto verso l'alto alla fine del Percorso Iniziativa. Ogni volta che il Segnalino Iniziativa la raggiunge, devi: pescare il numero indicato di Rune (una alla volta), posizionare la/le Runa/e pescata/e sul Percorso Iniziativa e poi girare la carta Runa.

COMPORTAMENTO DELL'OSCURITÀ – NIENTE OSCURITÀ:

Come menzionato in precedenza, l'Oscurità non apparirà mai in questa Avventura; pertanto, non è necessario tracciarne il comportamento né stabilire le regole per i danni da Schiacciamento.

PENALITÀ DI MALEDIZIONE PER LE AZIONI DI RICHIAMO – SINGOLA:

Ogni volta che un Eroe esegue un'Azione di Richiamo (volontariamente o involontariamente), riceve un Cubo Maledizione come penalità.

PREPARAZIONE SPECIALE – OSCURITÀ IN AGITAZIONE:

Prima di iniziare a giocare questa Avventura, prendi 4 Rune di ogni colore dal sacchetto e posizionale sul Percorso Iniziativa (non posizionare le loro tessere Oscurità sul tabellone).

REGOLA SPECIALE - PORTE CHIUSE:

La Porta #01 rimane sigillata finché l'ultimo nemico non viene sconfitto.

ATTIVAZIONE DELL'INTERMEZZO:

La locanda è in fiamme! Con le fiamme ruggenti che minacciano la tua stanza, devi farti strada tra i Mostri il più velocemente possibile. Posiziona un gettone Evento Speciale sopra la carta Runa come promemoria. Quando il Segnalino Iniziativa raggiunge quella carta, dopo aver risolto i suoi effetti, rimuovi il gettone e leggi "Intermezzo – Cambio di scenario" a pagina 34.

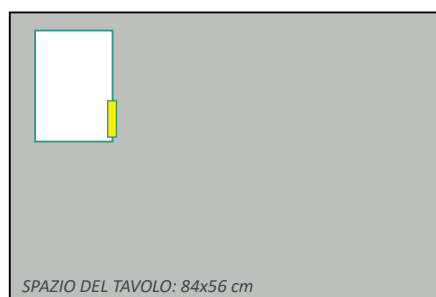
VINCERE E PERDERE L'AVVENTURA:

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

ATTIVAZIONE DI INIZIO DEL GIOCO:

Dopo aver completato la seguente Configurazione e letto tutte queste istruzioni, puoi iniziare a giocare l'Avventura.

MODULO DEL DUNGEON - 2



1 Gettone Forziere

G1 1 MG - *Novizio*

W2 2+: MB - *Novizio*

G3 3+: MG - *Novizio*

W4 4+: MB - *Novizio*

G5 5+: MG - *Novizio*

INTERMEZZO – CAMBIO DI SCENARIO

Mentre combatti quegli esseri mostruosi indesiderati, non puoi fare a meno di notare l'ironia di tutto ciò: Guai, confusione e le cose più strane ti hanno sempre trovato, anche se non le cercavi. Così, proprio così, i tuoi programmi di trascorrere un po' di tempo tranquillo si trasformano in cenere davanti ai tuoi occhi. Letteralmente. Infatti, mentre combatti gli intrusi, senti un forte ruggito e vetri che si frantumano alle tue spalle mentre le fiamme si alzano e raggiungono il soffitto di legno. Prima le fiamme lambiscono il povero angolo lettura, e non passerà molto tempo prima che tu finisca come un arrosto croccante.

Innanzitutto, gira la tessera Mappa **AWB1-B** sul lato **AWB1-F**. Ogni Personaggio intrappolato dal fuoco subisce **BRUCIATURA 2** quando calpesta il terreno Lava.

Dopodiché, posiziona un altro gettone Evento Speciale sopra la carta Runa come promemoria. Quando il Segnalino Iniziativa la raggiunge di nuovo, dopo aver risolto i suoi effetti, rimuovi il gettone e fai lo stesso con la tessera Mappa **AWC1-B** girandola su **AWC1-F**. Ancora una volta, ogni Personaggio intrappolato dal fuoco subisce immediatamente **BRUCIATURA 2**.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



INTERMEZZO – IL MESSAGGERO

"Per le Stelle, sai davvero come usare quella cosa, eh?" ansima l'uomo mentre guarda la tua arma e nota che voi due siete finalmente soli. "Beh, alcuni potrebbero dire che il nostro incontro è stata una fortunata coincidenza, ma dato come hai eliminato quelle cose, sono sicuro che fosse destino!" conclude, approvandoti ora.

"So che quello che sto per dirti sembra strano, ma credimi, ho bisogno dell'aiuto di qualcuno come te..."

Infatti, non ha mentito.

"Al piano di sotto c'è un guerriero che tiene il perimetro così posso scappare, ma ubriaco com'è, presto quelle cose lo faranno a pezzi e avrò perso la mia scorta tanto necessaria". Sputa le parole in fretta, ma non manchi di notare la sua intrigante scelta di parole.

"Porto qualcosa di fin troppo importante. Qualcosa che potrebbe aiutarci a capire la follia che sta accadendo. Devo raggiungere la nave di Vincent al porto, se vogliamo avere una possibilità contro ciò che sta per arrivare!"

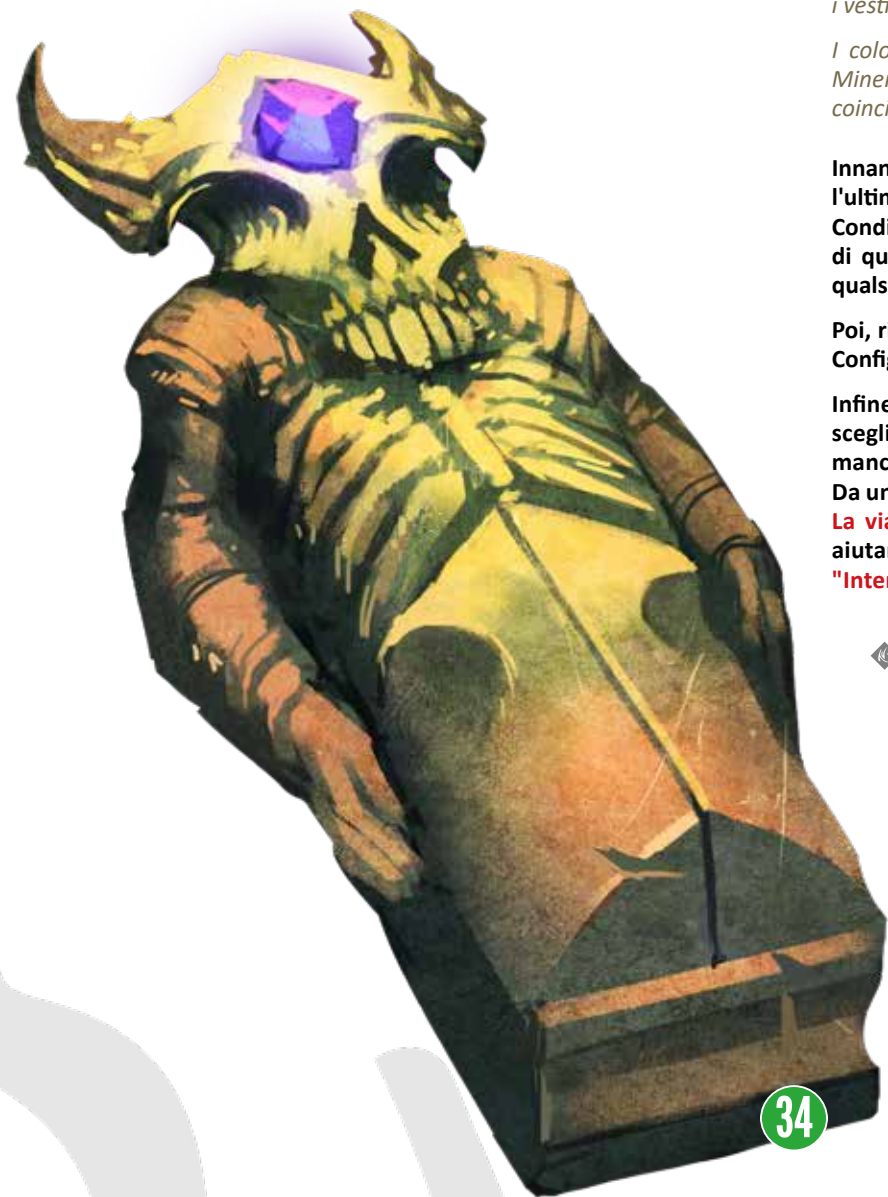
L'uomo non sembra spaventato, ma piuttosto preoccupato. Ciononostante, la sua richiesta d'aiuto è seria. Il tuo cuore batte forte mentre il pensiero di lasciare il guerriero da solo al piano di sotto ti attraversa la mente, ma se ci si può fidare di quest'uomo, allora molte più vite possono essere salvate se trovi la causa di questa assurdità. Senza contare, ovviamente, i vestiti che indossa con i colori della Chiesa del Sole Calante...

I colori della Dottrina. Gli stessi colori sotto il cui contratto Minerva è scomparsa. Potrebbe essere tutto solo una coincidenza?

Innanzitutto, se sei attualmente nel turno di un Eroe (se l'ultimo Mostro non è stato sconfitto a causa di danni da Condizione, per esempio), considera l'Azione di Movimento di quell'Eroe spesa e tutti i punti movimento rimanenti da qualsiasi Effetto di Movimento persi.

Poi, rimuovi tutti gli elementi dal tabellone e annulla tutte le Configurazioni attuali.

Infine, ora affronti un dilemma: come gruppo, dovete scegliere come desiderate procedere. Ricorda che, in caso di mancanza di consenso, sarà il Leader del Gruppo a decidere. Da un lato, se vuoi aiutare il messaggero, leggi **"Intermezzo – La via di fuga"** a pagina 35. Dall'altro, se vuoi scendere e aiutare il guerriero ubriaco a combattere le creature, leggi **"Intermezzo – La resistenza di un eroe"** a pagina 35.



INTERMEZZO – LA RESISTENZA DI UN EROE

Rifiuti l'idea di portare il peso della colpa per aver lasciato indietro un compagno guerriero. Accetti di aiutare l'uomo, ma imponi la condizione che tu salvi prima il guerriero. "Che cos'è una sola vita rispetto a centinaia, o persino migliaia di vite? Non essere ridicolo!" dice l'uomo con astio, cercando di importi il suo ragionamento. La sua richiesta ti era già sembrata un po' strana prima, ma la sua reazione ora rende chiaro che non dovresti davvero fidarti di lui.

"Vai pure allora, rischia tutte le nostre vite in cambio di un guerriero ubriaco! Troverò la mia strada con o senza il tuo aiuto!"

Una parte di te non riesce a credere che quelle parole siano state pronunciate da un sacerdote della Dottrina, ma questa non è la prima volta che vedi le atrocità di cui le persone sono capaci quando i loro cuori sono pieni di disperazione. Mentre eviti ulteriori giudizi, ti precipiti giù per le scale il più velocemente possibile. Grazie alla tua fretta fortunata, il guerriero ubriaco è ancora lì, che combatte coraggiosamente, affiancato da altre di quelle creature. Ma non è tutto. Affatto.

Il fuoco ha ormai completamente avvolto la locanda. Un essere mostruoso, che non hai parole per descrivere, è appena entrato nella stanza come un cadavere grottesco e gigante. La situazione è così terribilmente tesa che hai bisogno di un momento per riflettere sul tuo piano d'azione: da dove iniziare e come affrontare quelle creature. Con tua sorpresa, tuttavia, il tuo compagno di battaglia ha occhi solo per qualcos'altro...

Innanzitutto, prepara la seguente Configurazione:



Dopodiché, posiziona tutti gli Eroi nelle posizioni di partenza di loro scelta e i Famigli Evocati (se presenti) adiacenti ai loro padroni.

INNESCO DI INTERAZIONE

Poi, vai a pagina 38. Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere come desiderate procedere con l'Interazione "Il nano ubriaco". Ricorda che, in caso di mancanza di consenso, sarà il Leader del Gruppo a decidere.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.

INTERMEZZO – LA VIA DI FUGA

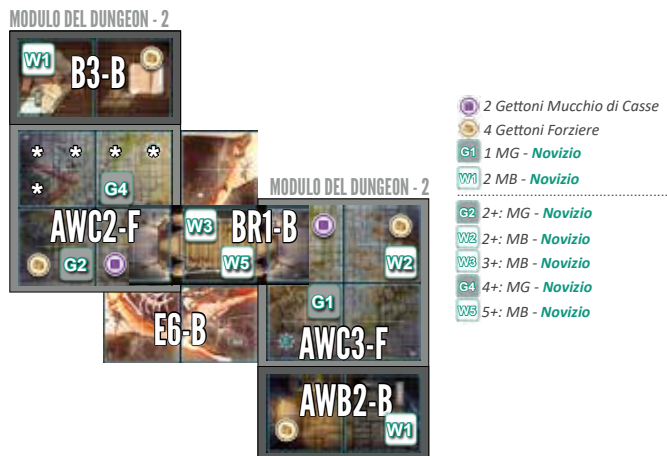
Anche se il tuo cuore è diviso, decidi di aiutare l'uomo. "Molto bene, fedele. Questa è la scelta giusta. Per ora, puoi chiamarmi Amos, ma avremo molto tempo per conoscerci", si presenta il sacerdote con un sorriso sul volto.

"Le strade principali pullulano di mostri, ma conosco una via attraverso i vicoli. Presto, seguimi!" dice l'uomo mentre si precipita verso una delle finestre del corridoio. Non ti viene dato abbastanza tempo per cambiare idea.

Per le Stelle, è piuttosto agile, per essere un uomo di chiesa! Mentre cerchi di seguire il tuo protetto, che non sai dire se sia in pericolo o pericoloso, inciampi e scivoli sul tetto della locanda, rotoli giù per un'intera tenda e finisci dritto a terra dopo una tremenda caduta. Questa notte si è rapidamente rivelata terribile per avere i postumi di una sbornia...

Tuttavia, la promessa del prete non era falsa: il sentiero davanti si estende attraverso i vicoli e si apre a un'estremità del molo, né troppo vicino né troppo lontano. Tutte le navi tranne una hanno già issato le vele e cercato rifugio nelle maree. Quella che rimane sta aspettando un carico prezioso. Ma mentre ti stai ancora riprendendo dalla tua caduta, altri di quegli esseri vengono verso di te, attratti da tutto il frastuono che hai causato.

Innanzitutto, prepara la seguente Configurazione:



Dopodiché, posiziona tutti gli Eroi nelle posizioni di partenza di loro scelta e i Famigli Evocati (se presenti) adiacenti ai loro padroni.

INNESCO DI INTERAZIONE

Quando l'ultimo nemico viene sconfitto, vai a pagina 36. Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere come desiderate procedere con l'Interazione "L'elfo subdolo". Ricorda che, in caso di mancanza di consenso, sarà il Leader del Gruppo a decidere.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



**DI' ALL'ELFO DI ANDARSENE
SENZA CHIEDERGLI NULLA,
NON VUOI PROBLEMI
NEANCHE TU**



**RICHIEDI METÀ DEL BOTTINO
PER LASCIARLO PASSARE**



**RICHIEDI TUTTO IL SUO BOTTINO
PER LASCIARLO PASSARE**



**CHIEDIGLI DI AIUTARTI AD
ARRIVARE ALLA NAVE**



**RIMPROVERA L'ELFO PER
AVER SACCHEGGIATO UNA
CITTÀ IN PERICOLO**

L'ELFO SUBDOLO

Grida di battaglia e gemiti di disperazione echeggiano per i vicoli della vecchia e buona Eradren, mentre tu e il Sacerdote Amos vi fate strada attraverso ondate di folli. All'improvviso, quando l'ultima delle minacce cade e pensi che il pericolo sia finito, una creatura vola fuori da una finestra proprio accanto a te e si schianta contro un muro. Subito dopo, un elfo esce furtivo dall'edificio accanto.

"Ehi, amici... È una bella serata per una passeggiata, non trovate?"

Portando con sé un carico di merci, vi saluta non appena i vostri sguardi si incontrano in mezzo al caos. Non può fare a meno di notare che posi lo sguardo troppo a lungo sul carico che sta trasportando. "Ok. Va sempre a finire così, mi sa... Quindi, quanto volete per un passaggio sicuro?"



006

DAGLI LA BOTTIGLIA



007

BEVI DALLA BOTTIGLIA



009

DIGLI CHE NON C'È PIÙ
NIENTE DA BERE



008

**PROMETTI DI PROCURARGLI
DA BERE SE TI AIUTA A
COMBATTERE QUELLA
CREATURA ENORME**



010

**ORDINAGLI DI SMETTERLA
CON QUESTE SCIOCCHESSE
E DI SCAPPARE**

IL NANO UBRIACO

"Ehi! Sei il barista?" il nano grida da dove si trova, con la fierezza di un colosso alto poco più di un metro... Il suo accento, nonché il suo abbigliamento e l'armatura da viaggio, sono tipici dei nani di Khai-Udun.

"Perché non mi passi quella bella bottiglia di grog, sullo scaffale più alto, eh? Fa caldo qui da quando questa bella gente ha iniziato a far festa e mi servirebbe un rinfreschino prima che vada a prendere il mio bambino smarrito, non credi?" chiede, parlando in modo insensato. O almeno così pensi.

Osservando gli scaffali che sta indicando, puoi vedere che quasi tutti sono stati distrutti, compresa ogni bottiglia di liquore presente, tranne una. Un tesoro in cima a una collina...

FINE DELL'AVVENTURA – SMARRITI TRA I VICOLI

Dopo l'incontro imprevedibile, Amos ti spinge a proseguire mentre borbotta. Preoccupato che le creature possano sentirlo, chiedi all'uomo qual è il problema. "Dobbiamo andare più veloci. Quando queste creature ci circonda, saremo condannati." dice come qualcuno che spiega la più ovvia delle cose.

Assicuri allo studioso di aver avuto combattuto abbastanza in vita tua e che nessuna creatura ti sarà fatale. "Quindi non senti ancora l'urgenza in cui mi trovo." conclude "Non preoccuparti, allora. Presto la sentirai."

Guardando il volto dell'uomo, sembra quasi che ti stia minacciando, ma a te, sembra terrorizzato. Un uomo di parole e ricerca non se la caverebbe bene con una situazione pericolosa come quella che state attraversando. Cerchi di calmare l'uomo e chiedi se è venuto a Eradren da solo.

"No." risponde, guardando brevemente il cielo notturno "Sono venuto con una squadra di mercenari assoldati dalla Dottrina, ma o sono partiti nella notte o sono morti nell'attacco." Amos spiega.

Dici all'uomo che ti dispiace, ma lui si limita a scrollare le spalle. "Mi hanno portato qui sapendo che la strada sarebbe stata pericolosa e ora ti ho trovato. La mia missione non è ancora persa e sono sicuro che potrai aiutarmi," dice l'uomo muovendosi più velocemente per le strade.

Ti affretti a stargli dietro poiché il dannato studioso non sembra sapere cosa significhi essere cauto. Speri solo di non fare la stessa fine della sua ultima squadra.

Congratulazioni, l'Avventura finisce qui!

Ora puoi procedere alla Fase dell'Accampamento. Inoltre, hai raggiunto un punto di diramazione. Invece di andare al **"Capitolo 02 – Lo sciame"**, dovresti saltarlo e procedere direttamente al **"Capitolo 03 – Scappa!"**

NOTA: I capitoli che salti non assegnano ricompense. In questo caso, riceverai solo quanto descritto di seguito, riferito al completamento di questo primo Capitolo.

RICOMPENSE:

Ogni Eroe apprende un'Abilità Eroe o un'Abilità Ruolo nel Dungeon di Livello 1. Puoi trovare chiarimenti a pagina 50 del Regolamento di Age of Darkness.

FINE DELL'AVVENTURA – MAI UN MOMENTO DI PACE

Mentre ti sbarazzi della cosa mostruosa che bloccava l'ingresso, ti ritrovi messo alle strette da un incendio che presto fagociterà l'intero luogo. Le urla indistinte continuano all'esterno. Per quanto uscire dalla porta principale di Eradren non fosse il tuo piano iniziale, ora ti ritrovi senza scelta: L'esplosione di creature informi ti aspetterà certamente lì. Ma a essere onesti, tu sei uno dei pochi che potrebbe ancora scegliere di affrontarle direttamente piuttosto che essere vittima di una loro imboscata. O quasi.

Il modo in cui tutto questo si è svolto, la crudeltà e la distruzione a cui hai assistito... I poveri cittadini non hanno mai avuto una possibilità. Non si sarebbero mai aspettati di essere attaccati nel cuore della loro città, durante le loro vacanze, e da un esercito fatto di guerrieri venuti dal nulla.

Cosa potevano fare pescatori, locandieri e mercanti contro un'orda di creature senza cervello disposte persino a farsi del male pur di mietere vittime?

Per un istante, un breve momento in cui l'incertezza ti riempie il cuore e contempi che questa potrebbe anche essere la tua fine, desideri di aver fatto le cose diversamente e di aver accompagnato quel prete per scoprire la verità.

Ma il dubbio, come la disperazione, è fugace, e presto riacquisti la consapevolezza di aver fatto la cosa giusta. Era la cosa compassionevole da fare.

Al diavolo la festa! Al diavolo l'eclissi che capita una volta ogni cento anni!

È ora di trovare una barca per lasciare questa isola maledetta!

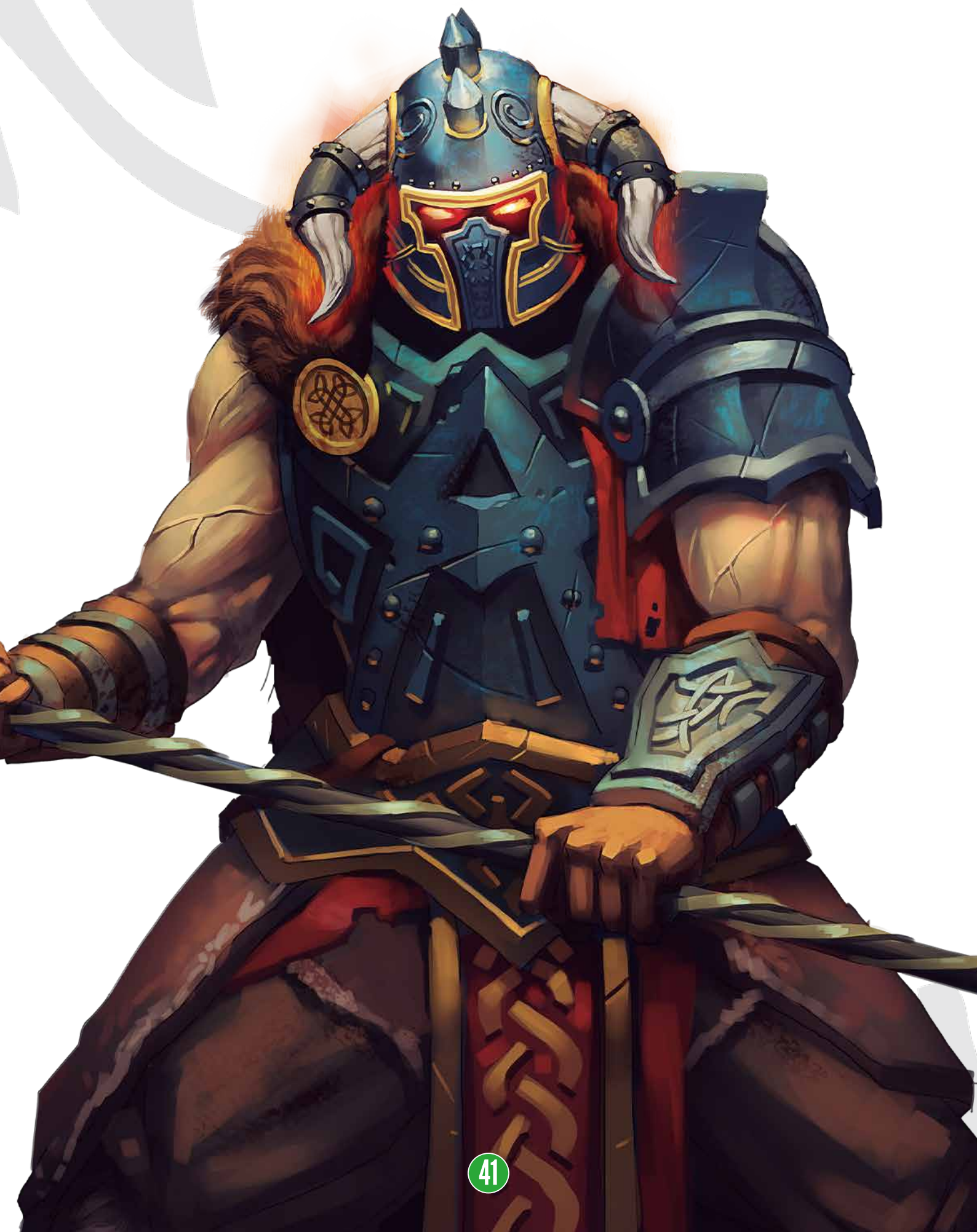
Innanzitutto, congratulazioni, l'Avventura finisce qui!

Dopodiché, se un Eroe qualsiasi ha la carta Avventura **Soffio del Drago**, può scegliere di darla a Vorn. Se lo fa, la carta e gira la carta di Vorn sul suo lato **Frizzante**. Altrimenti, se sceglie di non farlo, passa semplicemente alla prossima istruzione.

Ora puoi procedere alla Fase dell'Accampamento.

RICOMPENSE:

Ogni Eroe apprende un'Abilità Eroe o un'Abilità Ruolo nel Dungeon di Livello 1. Puoi trovare chiarimenti a pagina 50 del Regolamento di Age of Darkness.



CAPITOLO 02 – LO SCIAME

Lasciare una taverna completamente ubriaco non è qualcosa di atipico per te, ma questa è la prima volta che scappi stordito dal fumo e non dall'alcol. La piazza principale e il molo appena fuori l'Oasi di Eradren sono in fiamme, ma incolpare solo il caldo per il sudore sulla tua fronte sarebbe un'ingiustizia.

Urla ti colpiscono le orecchie da ogni parte mentre la gente fugge verso i moli, seguita da vicino da uno sciame delle orrende creature che hai combattuto alla locanda. Quegli esseri mostruosi sembrano muoversi come un'alluvione, provenendo da tutte le strade come se fossero un unico, grande banco di pesci. Muovendosi con loro, una nebbia densa e orribile riempie l'aria, spingendo le creature a una sete di sangue come se i fumi stessi fossero fatti di puro male.

Ciò che sta accadendo qui non è decisamente come qualsiasi cosa tu abbia mai affrontato finora.

Quando il tuo sguardo supera il folle tumulto, vedi la figura di un uomo forte in piedi al centro della piazza: ben armato, che urla e indica i moli come se fosse un soldato della Guardia Cittadina. Seguendo il suo dito fermo, scorgi un piccolo ma indomito vascello che si avvicina al porto da dove tutte le altre barche sembrano partire.

Quella è l'occasione che stai cercando!

"Per le Stelle, il Capitano Vincent ce l'ha fatta! Sia benedetto lui e la sua barba ben curata che ci salva sempre all'ultimo momento!" Il soldato parla tra sé, ignaro che tu abbia notato le sue labbra muoversi. "Donne e bambini: ai moli! Coloro che possono combattere: a me! Prendete le armi! Dobbiamo fermare queste cose prima che avanzino!" Sbraita, riaccendendo la fiamma della speranza che era rimasta sopita.

Avendo realizzato che non c'è altra via d'uscita da questo luogo, o forse perché in fondo commosso dalla coraggiosa posizione di quell'uomo, ti prepari ad aiutare nella battaglia e a guadagnarti il tuo posto tra l'equipaggio della nave.

A dire il vero, quando ti fu promesso che questa sarebbe stata una notte indimenticabile, non era proprio quello che avevi in mente...

REGOLA DI GENERAZIONE DELL'OSCURITÀ – INFLUENZA CRESCENTE:

Questa Campagna narra la traiettoria del risveglio dell'Oscurità a Daren, ma quel momento non è ancora avvenuto, quindi il nemico non si manifesta attraverso la sua forma plasmoida e predatoria. Tuttavia, la minaccia del nemico è ancora reale e la sua crescente influenza può essere percepita come un cattivo presagio. Pertanto, posiziona la carta Runa Influenza Crescente con il lato A rivolto verso l'alto alla fine del Percorso Iniziativa. Ogni volta che il Segnalino Iniziativa la raggiunge, devi: pescare il numero indicato di Rune (una alla volta), posizionare la/le Runa/e pescata/e sul Percorso Iniziativa e poi girare la carta Runa.

COMPORTAMENTO DELL'OSCURITÀ – NIENTE OSCURITÀ:

Come menzionato in precedenza, l'Oscurità non apparirà mai in questa Avventura; pertanto, non è necessario tracciarne il comportamento né stabilire le regole per i danni da Schiacciamento.

PENALITÀ DI MALEDIZIONE PER LE AZIONI DI RICHIAMO – SINGOLA:

Ogni volta che un Eroe esegue un'Azione di Richiamo (volontariamente o involontariamente), riceve un Cubo Maledizione come penalità.

PREPARAZIONE SPECIALE – OSCURITÀ IN AGITAZIONE:

Prima di iniziare a giocare questa Avventura, prendi 6 Rune di ogni colore dal sacchetto e posizionale sul Percorso Iniziativa (non posizionare le loro tessere Oscurità sul tabellone).

PREPARAZIONE SPECIALE – NODI DELL'OSCURITÀ:

Mentre l'Oscurità si espande per consumare una regione, si condensa in vili nodi che poi ne rafforzeranno l'influenza. Ogni volta che una Pila di Rune viene mostrata in una Configurazione (anche nella Prima Configurazione, se presente), devi costruirla prendendo 1 Runa di ogni colore dal Percorso Iniziativa. Sciogliendo questi nodi, gli Eroi possono prolungare la loro permanenza in questo luogo.

MECCANICA SPECIALE – SPAREGGIO:

Usando barricate improvvisate, gli Eroi possono bloccare i punti di ingresso dei Mostri. Per farlo, un Eroe deve essere adiacente a una Pila di Rune e Consumare 1 CA. In tal caso, prendi un numero di Rune a sua scelta dalla pila pari a 6 meno il numero di Eroi e riponile nel sacchetto. Inoltre, quell'Eroe ottiene FOCUS 1 o PURIFICA 1. Questo conta come un'Azione Cubo e non può essere eseguita se c'è un nemico adiacente a quella Pila di Rune.

MECCANICA SPECIALE – INCURSIONE DA INCUBO:

Durante questa Avventura, ci sono creature ovunque che possono attaccarti in qualsiasi momento. Prendi le miniature del **Predatore Notturmo**, la carta Mostro dello Scenario **Incubo** (*non usare il Predatore Notturmo come Mostro casuale*) e posiziona la carta Scenario **Incursione Terribile** sopra l'estremità superiore del Percorso Iniziativa con il lato A rivolto verso l'alto. Quando viene raggiunta dal Segnalino Iniziativa, risolvine gli effetti e girala (per maggiori dettagli, vedi pagina 10).

MECCANICA SPECIALE – SORPRESE DI ERADREN:

Sorprese inaspettate ti attendono ad ogni angolo di questa città raziata. Prendi il mazzo Meccanica Speciale **Sorpresa di Eradren**, mescolalo e posizionalo a faccia in giù vicino all'area di gioco. Ogni volta che un Eroe interagisce con uno di questi gettoni Meccanica Speciale (*questo costa un'Azione Minore Interagisci*), deve rimuovere quel gettone dal tabellone, pescare la prima carta di questo mazzo e risolverne gli effetti.

ATTIVAZIONE DELL'INTERMEZZO – OROLOGIO DEL DESTINO:

Ogni volta che rimuovi completamente una Pila di Rune dal tabellone, alla fine del turno dell'Eroe corrente, leggi le il relativo Intermezzo come indicato:

- Quando rimuovi la prima Pila di Rune, leggi **"Intermezzo – Suona le campane"** a pagina 44.
- Quando rimuovi la seconda Pila di Rune, leggi **"Intermezzo – Non finiscono mai"** a pagina 44.
- Quando rimuovi la terza Pila di Rune, leggi **"Intermezzo – Stagione del raccolto"** a pagina 44.

VINCERE E PERDERE L'AVVENTURA:

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

ATTIVAZIONE DI INIZIO DEL GIOCO:

Dopo aver completato la seguente Configurazione e letto tutte queste istruzioni, puoi iniziare a giocare l'Avventura.



- 4 Pile di Rune (composte da una Runa di ciascun colore)
- 6 Gettoni Meccanica Speciale
- 1 Gettone Gruppo di Barili
- 1 Gettone Mucchio di Casse
- 1 Gettone Fontana di pietra
- 1 Gettone Libreria
- 3 Gettoni Forziere
- 1 Gettone Interazione 2: **Pagina 46**
- G1 1 MG - **Novizio**
- W1 1 MB - **Combattente**
- G2 2+: MG - **Novizio**
- W2 2+: MB - **Combattente**
- B3 3+: MN - **Novizio**
- G4 4+: MG - **Novizio**
- W3 4+: MB - **Combattente**
- B5 5+: MN - **Novizio**

INTERMEZZO – SUONA LE CAMPANE

La battaglia per il molo è iniziata! Avendo elaborato un piano per affrontare il primo assalto, avanzi su uno dei colli attraverso i quali le creature hanno invaso la piazza e ti assicuri di dominarlo. Tuttavia, i tuoi sforzi si rivelano infruttuosi quasi quanto coprire il sole con un setaccio. Non hai nemmeno il tempo di celebrare la vittoria che un frastuono echeggia proprio davanti a te, mentre una nuova ondata di nemici invade la piazza. Queste creature vogliono proprio rovinare il Festival...

Evoca il seguente Battaglione di Mostri VICINO a una Pila di Rune sul tabellone (una Pila di Rune è considerata tale finché contiene almeno una Runa), a scelta del Leader del Gruppo:

- 1 Giocatore: 1 Mostro Bianco – Combattente
- 2 Giocatori: +1 Mostro Grigio – Novizio
- 3 Giocatori: +1 Mostro Bianco – Combattente
- 4 Giocatori: +1 Mostro Grigio – Novizio
- 5 Giocatori: +1 Mostro Bianco – Combattente

CONSIGLIO: VICINO significa a Portata 1 da quel punto, con ogni Personaggio evocato che occupa un'area vuota, se possibile. Puoi trovare chiarimenti su questo a pagina 45.

After you have resolved this summoning, continue the Adventure.



INTERMEZZO – NON FINISCONO MAI

La battaglia per il molo rimane irrisolta. Non importa quanto i tuoi sforzi abbiano tenuto il perimetro fino ad ora, il mare di nemici è infinito e la vittoria finale sembra sempre più distante. Mentre la vittoria diventa impossibile, diventa anche probabile che nulla di tutto ciò sia stato un caso. Eradren è una città troppo tranquilla e remota perché qualcosa accada qui involontariamente. Soprattutto un fenomeno soprannaturale come questo. Riflettendo su questo nel bel mezzo del campo di battaglia, inizi a credere che forse anche la scomparsa di Minerva potrebbe non essere una coincidenza, dopotutto...

Evoca il seguente Battaglione di Mostri VICINO a una Pila di Rune sul tabellone (una Pila di Rune è considerata tale finché contiene almeno una Runa), a scelta del Leader del Gruppo:

- 1 Giocatore: 1 Mostro Grigio – Novizio
- 2 Giocatori: +1 Mostro Bianco – Combattente
- 3 Giocatori: +1 Mostro Grigio – Novizio
- 4 Giocatori: +1 Mostro Bianco – Combattente
- 5 Giocatori: +1 Mostro Grigio – Novizio

Dopo aver risolto questa evocazione, continua l'Avventura.



INTERMEZZO – STAGIONE DEL RACCOLTO

Finalmente, la battaglia per la piazza del molo sta giungendo al termine!

L'ultima ondata di rifugiati si sta ora spostando verso il porto, rimbalzando tra le carcasse informi che hai eliminato. Non avresti mai potuto immaginare che una notte così noiosa avrebbe portato a una battaglia così brutta.

Tanto meno che non fosse ancora finita, quando hai rivendicato la vittoria.

Lì, da lontano e nel buio, un mostro ti osserva, misurando pazientemente la tua statura come fa un cacciatore.

Proprio come in natura, è nel momento in cui abbassi la guardia e dai la notte per scontata che il nemico avanza; una figura che attraversa il fuoco, il fumo e l'oscurità con la magnificenza e la grazia di un predatore nato. Il terrificante assalitore ha aspettato che l'ultimo dei rifugiati se ne andasse per rivelarsi, poiché mirava alla preda più grande e non voleva nessuno sul suo cammino.

L'aspetto della creatura, che ricorda l'immagine e la somiglianza degli antichi dei, non ti è sconosciuto. Ti ci sei già imbattuto: una statua di foglie e corteccia dove le persone lasciavano offerte come i loro antenati facevano molto tempo prima, in un'epoca in cui gli umani non avevano ancora conosciuto la Dottrina.

L'odore di putrefazione e magia vile, tuttavia, non ti è familiare. È qualcosa di nuovo. Un tocco affascinante, nella notte più pericolosa dell'anno...

Innanzitutto, evoca il Comandante dello Scenario **Mietitore di Anime** con **PC 2xG** nella posizione indicata dalla Configurazione sottostante, sulla tessera Mappa **AWE4-F**.

Dopodiché, se c'è ancora un gettone Interazione sul tabellone (e solo se ce n'è ancora uno), vai alla Risoluzione n. 019. Altrimenti, prosegui semplicemente con le istruzioni della Svolta Finale qui sotto.



SVOLTA FINALE

Questa Avventura può terminare in due modi diversi, a seconda delle prestazioni del tuo gruppo contro il **Mietitore di Anime**. D'ora in poi, se il tuo gruppo viene sconfitto per qualsiasi motivo, leggi **"Fine dell'Avventura – Un eroe sconfitto"** a pagina 50. L'Avventura non è considerata fallita. Altrimenti, se il Comandante dello Scenario viene sconfitto, leggi **"Fine dell'Avventura – Battesimo del fuoco"** a pagina 50.

Infine, dopo aver fatto tutti questi preparativi e letto tutte queste istruzioni, puoi continuare a giocare l'Avventura.



CHIARIMENTI – BATTAGLIONI

Un'invasione su larga scala sta avvenendo sull'arcipelago pacifico e i Mostri, organizzati in piccoli battaglioni, possono apparire ovunque, in qualsiasi momento, per interrompere i piani degli Eroi. Durante le tue Avventure nella Campagna Awakenings, molti effetti ti indicheranno di evocare un Battaglione di Mostri VICINO a un punto di riferimento. In tal caso, considera le seguenti regole:

- Un punto di riferimento può essere una Pila di Rune, un gettone Generazione, un gettone Evento Speciale, o anche altri Oggetti. Ogni effetto di evocazione specificherà quale sia il suo punto di riferimento.
- VICINO significa a Portata 1 da quel punto, dove ogni Personaggio evocato cercherà di occupare un'area vuota (casella blu), se possibile.
 - Se è impossibile posizionare ogni Personaggio in un'area separata, il numero minimo di Personaggi che occupano la stessa area possibile deve essere rispettato.



In questo esempio, possiamo vedere un Battaglione composto da 5 Mostri che viene evocato vicino a una Pila di Rune.

- Seguendo le restrizioni menzionate sopra, il Leader del Gruppo può posizionare i Personaggi Evocati come desidera.
- Per ogni Mostro che non puoi evocare perché è stato raggiunto il limite di 12 Mostri sul tabellone, dopo aver evocato quelli che puoi, devi impartire due comandi "Attiva un Mostro".

- Ad esempio, se due Mostri non possono essere evocati, il tuo gruppo deve Attivare un Mostro quattro volte.
- Quando un Mostro viene attivato da un comando generale come questo, il tuo gruppo può scegliere quale Mostro verrà attivato, anche se il Mostro scelto non è in grado di raggiungere gli Eroi.
- However, no Monster can be activated twice in a row using the same command trigger.

NOTA: La regola di evocazione per un Battaglione di Mostri è leggermente diversa da quella di un Gruppo di Incursione di Servitori. I Servitori sono evocati adiacenti al loro punto di riferimento, non vicini ad esso.

Queste istruzioni intendono coprire tutti i dubbi su questa meccanica. Tuttavia, se ne persistono, il Leader del Gruppo ha il potere di decidere come le regole debbano essere interpretate.





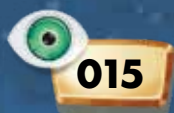
018

**CHIEDIGLI CHI È QUESTO
CAPITANO VINCENT**

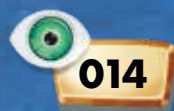


017

**CHIEDIGLI DI DARTI
DELL'EQUIPAGGIAMENTO
DI SCORTA**



**CHIEDI COME PUOI AIUTARE
CON L'EVACUAZIONE**



**OFFRITI DI COMBATTERE IN
CAMBIO DI UNA RICOMPENSA**



**CHIEDIGLI DI ANDARE;
PUOI OCCUPARTI TU
DELLE PERSONE**

IL QUARTIERMASTRO SOLENNE

Corri verso il soldato nella piazza mentre dirige i sopravvissuti in fuga verso i moli. Sta avendo difficoltà, ma l'aria di autorità che lo circonda è innegabile. "Finalmente! Un'anima coraggiosa!" sospira con un sorriso. "Sono un veterano della Guardia Cittadina e Quartiermastro del Cigno Candido. Ho visto troppi combattimenti in questa vita, e so che se restiamo fermi, saremo condannati." Non appena si presenta, il terreno trema di nuovo sotto i tuoi piedi e il soldato si fa cupo. "Qualcosa sta arrivando e non voglio essere qui a vederlo. Sbrigati, aiutami a salvare queste persone!"



**DILLE CHE L'AIUTERAI A
CERCARE I SUOI GATTINI**



**CHIEDILE DI DARTI
DELL'EQUIPAGGIAMENTO
CHE LE AVANZA**

*"Grazie, Christi Hensen, perché fai parte
della nostra storia e del nostro mondo."*



**CHIEDILE DI UNIRSI A
TE NELLA LOTTA**



**DILLE CHE PUÒ ANDARE A
CERCARE I SUOI GATTI, TU PUOI
OCCUPARTI DEI MOSTRI**

LA RAGAZZA CHE VALE PER UN BATTAGLIONE

Il coraggio della guerriera è impressionante. Combinando alcuni buoni colpi con una barricata improvvisata, trasforma un vicolo aperto — che molti Mostri potrebbero usare per arrivare alla piazza — in una strettoia, e si occupa di una zona di combattimento da sola. "Oh cavolo, la mia barricata è andata," si lamenta, notandoti arrivare da dietro di lei. La sua espressione non nasconde la sua delusione. "Beh, dato che sei qui e puoi vedere che sono un po' occupata, potresti aiutarmi a trovare i miei gattini? Non posso lasciare questo posto. Mi chiamo Christi, a proposito," si presenta, ancora concentrata sulla lotta.

FINE DELL'AVVENTURA – BATTESIMO DEL FUOCO

Quell'effigie che odorava di magia e morte proprio come il laboratorio di un alchimista fallito era di gran lunga l'avversario più potente che tu avessi mai affrontato.

Forse questo era il tipo di sfida che Minerva sperava superassi per dimostrare di essere l'avventuriero che pensavi di essere, ma lei non è qui per assistere al tuo successo. Seppur contro ogni probabilità, sei rimasto, l'hai affrontato e sei sopravvissuto. Se questo non è stato il tuo battesimo del fuoco, nient'altro potrebbe esserlo.

La vile creatura non ti ha dato alcuna possibilità di fuga. Con la sua terribile falce mieteva e mieteva come se prendere la tua anima fosse il suo unico desiderio, ma tu hai schivato quando potevi, hai bloccato quando dovevi e hai contrattaccato quando le opportunità lo permettevano. Proprio come farebbe un vero Campione. Un veterano che non teme nulla e nessuno tranne un buco in tasca e la mancanza di una storia da raccontare intorno al falò.

Grida gioiose zittivano lo scoppiettio di cento fiamme mentre gli spettatori a bordo del Cigno Candido esultavano per il tuo trionfo. Corde furono lanciate nella tua direzione, i marinai calarono le loro barche per incontrarti, e alcuni persino saltarono in mare per nuotare via.

Mentre lasci il campo di battaglia che ti ha consacrato e i resti di paglia, ossa e sangue si dissolvono, senti qualcosa che non hai mai provato prima. Gloria: non la gloria che l'oro può comprare, ma la gloria degli eroi. Quella che è accompagnata da amore e ammirazione.

Pensavi che fosse pace e vacanza ciò di cui il tuo cuore aveva bisogno, ma l'esito di questa notte ti ha insegnato qualcos'altro. Il mondo è in fiamme intorno a te, ma non ti sei mai sentito così bene...

Innanzitutto, se il Seguace **Vorn, il Guerriero è stato reclutato nel tuo gruppo ed è sopravvissuto fino alla fine dell'Avventura, congedalo. Altrimenti, se non è stato reclutato affatto o è stato sconfitto lungo il percorso, procedi semplicemente con l'istruzione successiva.**

Congratulazioni, l'Avventura finisce qui!

Poi, puoi procedere alla Fase dell'Accampamento e leggere "Dopo l'Avventura – Finalmente al sicuro" a pagina 51.



FINE DELL'AVVENTURA – UN EROE SCONFITTO

Quell'effigie che odorava di magia e morte proprio come l'esperimento di un alchimista fallito era di gran lunga l'avversario più potente che tu avessi mai affrontato.

Forse questo era il tipo di sfida che Minerva sperava superassi per dimostrare di essere l'avventuriero che pensavi di essere, ma lei non è qui per assistere al tuo successo. E forse era meglio così, perché le uniche cose che ti avrebbe detto ti avrebbero spezzato il cuore. La tua mentore non avrebbe avuto occhi per la tua bravura, ma solo per il tuo fallimento. Sono ricordi come questo che ti fanno chiedere cosa ci sia nel suo veleno, che anche se ti fa male, non riesci a smettere di pensare a lei in continuazione.

La vile creatura non ti ha dato alcuna possibilità di fuga. Con la sua terribile falce mieteva e mieteva come se prendere la tua anima fosse il suo unico desiderio, ma tu hai schivato quando potevi, hai bloccato quando dovevi e hai contrattaccato quando le opportunità lo permettevano. Proprio come farebbe un vero Campione. Un veterano che non teme nulla e nessuno tranne un buco in tasca e la mancanza di una storia da raccontare intorno al falò.

Ma non è stato abbastanza.

Hai combattuto una battaglia che renderebbe orgoglioso qualsiasi maestro d'armi, ma alla fine sei caduto in ginocchio, la tua vista si è offuscata e la forza nelle tue braccia è svanita. Nemmeno il crepitio di cento fiamme ha raggiunto le tue orecchie, e per un istante è stato come se la fine fosse giunta. Ma prima che l'ultima luce si spegnesse, hai visto la salvezza.

I guerrieri del Cigno Candido sono venuti in tuo soccorso.

Non hanno esitato a tornare per te, perché ora sei uno di loro. Sei diventato uno del popolo dopo aver quasi dato la tua vita affinché gli ultimi abitanti del villaggio potessero tentare di fuggire. E loro lo hanno visto. Così, nel momento in cui il tuo corpo è crollato definitivamente, si è riposato tra le braccia di un guerriero invece che sul terreno bagnato. Le braccia di un fratello d'armi.

Pensavi che fosse pace e vacanza ciò di cui il tuo cuore aveva bisogno, ma l'esito di questa notte ti ha insegnato qualcos'altro. Il mondo è in fiamme intorno a te, ma non ti sei mai sentito così bene...

Innanzitutto, se il Seguace **Vorn, il Guerriero è stato reclutato nel tuo gruppo ed è sopravvissuto fino alla fine dell'Avventura, congedalo. Altrimenti, se non è stato reclutato affatto o è stato sconfitto lungo il percorso, procedi semplicemente con l'istruzione successiva.**

Congratulazioni, l'Avventura finisce qui!

Poi, puoi procedere alla Fase dell'Accampamento e leggere "Dopo l'Avventura – Finalmente al sicuro" a pagina 51.



DOPO L'AVVENTURA – FINALMENTE AL SICURO

Una fresca brezza attraversa la stanza, baciandoti la fronte, sudata per il calore e lo sforzo come se fosse un dolce guardiano. Una sensazione che riporta alla mente ricordi di rare occasioni nella tua vita sotto la protezione di Minerva.

Stavi riposando in uno dei letti a bordo della squisita nave, concessa a te in segno di gratitudine per i tuoi sforzi di stasera. Eri vivo, persino in buona salute per quanto possibile, ma gli orrori di Eradren erano ancora freschi nella tua mente. Infatti, nessuno ha esagerato quando ha detto che il Festival di Centena sarebbe diventato storia.

Solo forse non ti aspettavi che fosse così.

"Ti sei fatto una bella reputazione, eh, soldato..." Il veterano corazzato che ha combattuto con te in quella piazza parla al tuo fianco, spaventandoti quasi a morte. È stato lì in piedi per tutto il tempo con una ciotola di stufato in mano, ma ha aspettato pazientemente che ti svegliassi con calma. "A voi turisti che venite qui per allontanarvi un po' dal mondo piace vantarsi di non dover fedeltà a nessuno tranne che all'oro, ma è tutta scena. L'ho già vista, questa cosa. In quella piazza mi hai mostrato chi sei veramente ed è per questo che io e la gente di Eradren siamo grati che tu sia qui". Ti ringrazia mentre ti porge il cibo e si congeda.

"Mangia, bevi, riposa. Il Capitano Vincent vuole vederti. La tragedia di stasera non è stata una coincidenza, ma è stata solo l'inizio. Sembra che avremo del lavoro da fare..." dice l'uomo, convocandoti prima di andarsene.

Ora, se il tuo gruppo ha il Risultato **"Contare i gattini"** annotato sul Registro della Storia, cancellalo e leggi **"Intermezzo – L'addio di Christi"** qui di lato. Altrimenti, in caso contrario, passa semplicemente all'Avventura successiva.

NOTA: Ogni Eroe riceve la ricompensa per aver completato questa Avventura indipendentemente dal fatto che il tuo gruppo abbia il Risultato **"Contare i gattini"** o meno.

Inoltre, hai raggiunto un punto di diramazione. Invece di procedere con il **"Capitolo 03 – Scappa!"**, saltalo e vai direttamente a **"Interludio 01 – I bei vecchi tempi"** a pagina 62.

NOTA: I capitoli che salti non assegnano ricompense. In questo caso, riceverai solo quanto descritto di seguito, riferito al completamento di questo primo Capitolo.

RICOMPENSE:

Rivela tutte le carte nel mazzo Equipaggiamento Bottino dell'Eroe. Ogni Eroe sceglie una carta Equipaggiamento. Puoi trovare chiarimenti su questo Equipaggiamento a pagina 14.

Inoltre, ogni Eroe apprende un'Abilità di Classe. Puoi trovare chiarimenti a pagina 51 del Regolamento di *Age of Darkness*.

INTERMEZZO – L'ADDIO DI CHRISTI

Più tardi quel giorno, spente le prime lampade, i sopravvissuti distrutti cercano di trovare un po' di pace e riposo in mezzo a quel caos insensato.

Noti il volto familiare di una giovane ragazza dai capelli verdi, che aspettava l'opportunità di parlare con te. Era Christi, la valorosa guerriera che da sola gestiva quella strettoia che avevi quasi involontariamente compromesso.

Naturalmente, non era sola.

Una tempesta di miagolii e fusa l'accompagnava, portando una gioia momentanea a tutti coloro che contemplavano la graziosa scena: le code scodinzolanti che si intrecciavano tra le gambe della tutrice ovunque lei andasse.

"Quindi sei sopravvissuto, alla fine..." ti saluta la ragazza, "...e grazie al tuo aiuto, anche i miei gattini sono sopravvissuti. Ecco perché sono venuta qui: per ringraziarti di persona. E per darti questo," conclude mentre si toglie una collana dal collo per dartela. "Questo gioiello è un tesoro molto prezioso, ma non si paragona nemmeno alle vite dei miei gattini. Posso proteggerti nelle tue future battaglie, perché non ne avrò più bisogno. Dopo questa prova a Eradren, ciò che voglio di più è appendere la spada al chiodo e tornare alla 'noiosa' vita da mercante che ho lasciato ad Umbral," conclude Christi con un sorriso.

Sembra superfluo dire che il gioiello ha la forma dell'animale preferito della guerriera. Ma anche se può sembrare un po' kitsch nel suo insieme, gli occhi di ametista che decorano l'amichevole gattino non lasciano dubbi che si tratti di un oggetto degno di un nobile.

Innanzitutto, se un qualsiasi Eroe possiede degli Oggetti dell'Avventura **Gattino di Christi**, deve scartarli tutti. Ora, in base al numero di carte scartate in questo momento, o in base ai Risultati posseduti dal tuo gruppo, controlla cosa dovresti fare dopo:

- Se è stata scartata solo 1 carta, prendi la carta Felix Felis dal mazzo Avventura e usala a faccia in su. Fino alla fine dell'Avventura, devi usare questa carta con questo lato scoperto e non puoi mai girarla.
- Se sono state scartate 2 carte o se il tuo gruppo ha il Risultato **"Full"** annotato sul Registro della Storia, prendi la carta Felix Felis dal mazzo Avventura e usala a faccia in giù. Fino alla fine dell'Avventura, devi usare questa carta con questo lato scoperto e non puoi mai girarla.

Finalmente, puoi continuare la tua Fase dell'Accampamento (se non l'hai già completata).

CAPITOLO 03 – SCAPPA!

Mentre cerchi di muoverti attraverso i vicoli di Eradren il più silenziosamente e velocemente possibile senza essere visto dalle creature mostruose, senti una crescente inquietudine dentro di te. Amos sembra turbato ed è spesso sbadato, cercando di muoversi più velocemente di quanto sia sicuro. Quando gli viene chiesto, non dice molto: "Dobbiamo sbrigarci. Dobbiamo salire su quella nave."

Qualcosa ti dice, tuttavia, che questa non è l'intera ragione. Quando ti fermi prima di girare un angolo buio, giusto il tempo che alcune creature se ne vadano, puoi sentire il tuo corpo pulsare in modo diverso dal tuo battito cardiaco. Un ruggito minaccioso e abominevole ti fa sobbalzare, ma stranamente, Amos non sembra colpito. Qualunque cosa fosse, era grande.

Guardi una pozzanghera vicina e vedi formarsi un'onda circolare. Amos ti guarda negli occhi, iniziando a mostrare preoccupazione. Ora puoi sentire i tonfi e un altro forte ruggito ti raggiunge le orecchie, facendoti battere i denti. La sembianza di Amos si trasforma in disperazione.

"È qui! Dobbiamo..." Nel momento in cui pronuncia queste parole, senti il suono di una casa di legno che crolla nel vicolo alle tue spalle. Girandoti, contro il chiaro di luna, vedi la sagoma di un'enorme creatura incoronata da un paio di corna, in piedi sopra le macerie. Non puoi vedere i suoi occhi, ma senti la sua presenza sulla tua pelle, che fissa la tua anima.

Sei colpito da un terzo ruggito che risveglia immediatamente tutti i tuoi istinti di sopravvivenza. "È incredibile!" senti dire Amos con stupore. Sei sicuro che il prete sia impazzito. Sei fortunato come al solito. La creatura sta venendo verso di te e non hai modo di combatterla e proteggere il messaggero allo stesso tempo.

È ora di correre. Corri per i vicoli, cercando di ignorare e schivare le creature che ti vengono incontro, finché non ti ritrovi in un angolo. Sei in un vicolo cieco e i mostri ti stanno circondando. Una delle creature più grandi avanza, spingendoti verso l'abominevole cosa gigante mentre si avvicina.

Meglio combattere il male minore e andare avanti prima che arrivi quella cosa, qualsiasi cosa sia...

REGOLA DI GENERAZIONE DELL'OSCURITÀ – INFLUENZA CRESCENTE:

Questa Campagna narra la traiettoria del risveglio dell'Oscurità a Daren, ma quel momento non è ancora avvenuto, quindi il nemico non si manifesta attraverso la sua forma plasmoide e predatoria. Tuttavia, la minaccia del nemico è ancora reale e la sua crescente influenza può essere percepita come un cattivo presagio. Pertanto, posiziona la carta Runa Influenza Crescente con il lato A rivolto verso l'alto alla fine del Percorso Iniziativa. Ogni volta che il Segnalino Iniziativa la raggiunge, devi: pescare il numero indicato di Rune (una alla volta), posizionare la/le Runa/e pescata/e sul Percorso Iniziativa e poi girare la carta Runa.

COMPORTAMENTO DELL'OSCURITÀ – NIENTE OSCURITÀ:

Come menzionato in precedenza, l'Oscurità non apparirà mai in questa Avventura; pertanto, non è necessario tracciarne il comportamento né stabilire le regole per i danni da Schiacciamento.

PENALITÀ DI MALEDIZIONE PER LE AZIONI DI RICHIAMO – SINGOLA:

Ogni volta che un Eroe esegue un'Azione di Richiamo (volontariamente o involontariamente), riceve un Cubo Maledizione come penalità.

PREPARAZIONE SPECIALE – OSCURITÀ IN AGITAZIONE:

Prima di iniziare a giocare questa Avventura, prendi 6 Rune di ogni colore dal sacchetto e posizionale sul Percorso Iniziativa (non posizionare le loro tessere Oscurità sul tabellone).

PREPARAZIONE SPECIALE – NODI DELL'OSCURITÀ:

Mentre l'Oscurità si espande per consumare una regione, si condensa in vili nodi che poi ne rafforzeranno l'influenza. Ogni volta che una Pila di Rune viene mostrata in una Configurazione (anche nella Prima Configurazione, se presente), devi costruirla prendendo 1 Runa di ogni colore dal Percorso Iniziativa. Sciogliendo questi nodi, gli Eroi possono prolungare la loro permanenza in questo luogo.

MECCANICA SPECIALE – SPAREGGIO:

Per sciogliere un Nodo dell'Oscurità, un Eroe deve essere adiacente a una Pila di Rune e Consumare 1 CA. In tal caso, prendi un numero di Rune a sua scelta dalla pila pari a 6 meno il numero di Eroi e riponile nel sacchetto. Inoltre, quell'Eroe ottiene FOCUS 1 o PURIFICA 1. Questo conta come un'Azione Cubo e non può essere eseguita se c'è un nemico adiacente a quella Pila di Rune.

MECCANICA SPECIALE – SPINTA GENTILE:

Quando si ha fretta, non c'è tempo di aspettare la buona volontà altrui... Pertanto, Consumando 1 CA, un Eroe può infliggere SPINTA 1 E ATTERRAMENTO a un altro Personaggio Piccolo che gli è adiacente. Questa conta come Azione Cubo.

ATTIVAZIONE DELL'INTERMEZZO:

Qualcosa di enorme ti sta inseguendo e sai che è pericoloso. Faresti meglio a sbrigarti e a uscire da questo posto. Posiziona 3 gettoni Tempo sulla carta Runa come promemoria. Quando il Segnalino Iniziativa raggiunge quella carta, dopo averne risolto gli effetti, rimuovi uno di questi gettoni. Quando l'ultimo viene rimosso, leggi **"Intermezzo – Incubo divenuto realtà"** a pagina 54.

VINCERE E PERDERE L'AVVENTURA:

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

ATTIVAZIONE DI INIZIO DEL GIOCO:

Dopo aver completato la seguente Configurazione e letto tutte queste istruzioni, puoi iniziare a giocare l'Avventura.



- 1 Pila di Rune (composta da una Runa di ciascun colore)
- 1 Gettone Forziere
- 1 Gettone Mucchio di Casse
- 1 Cavaliere dell'Ombra - **Novizio**
- 2+: MG - **Novizio**
- 3+: MB - **Combattente**
- 4+: MG - **Novizio**
- 5+: MB - **Combattente**

INTERMEZZO – INCUBO DIVENUTO REALTÀ

Mentre ti fai strada tra i vicoli nella tua fretta di allontanarti il più possibile dal mostro che ti sta braccando, senti un'altra casa crollare.

"Trovato!" una voce roca e profonda ti rimbomba nelle orecchie. Non puoi fare a meno di guardare indietro, ed è come vedere la leggenda degli alberi giganti che camminano, ma immaginata da una mente disturbata.

Il mostro che ti segue parla lentamente, e il suo suono è come quello dei rami che si spezzano in un bosco infestato: "La tua anima è mia!" dice mentre si fa avanti nella tua direzione, brandendo un'enorme falce.

Il Mietitore di Anime sta venendo a prenderti, distruggendo ogni cosa sul suo cammino!

Potenziato da forze oltre la tua comprensione, affrontarlo non è un'opzione e ti ritrovi senza altra scelta se non quella di fuggire e combattere un altro giorno.

Posiziona la figura del Mietitore di Anime come mostrato nella Configurazione sottostante. Se necessario, Spintona qualsiasi Personaggio che occupa la sua area.



Ora, sostituisci la carta Runa Influenza Crescente con la carta Runa Caccia del Mietitore, con il lato A rivolto verso l'alto. Inoltre, se è attiva una Meccanica Speciale Incursione Terribile, gira la carta Meccanica Speciale Incursione Terribile sul suo lato A. Altrimenti, salta questo passaggio. D'ora in poi, ogni volta che il Segnalino Iniziativa raggiunge la carta Runa alla fine del Percorso Iniziativa, devi risolvere i seguenti effetti: Pesca una Runa; fai avanzare il Mietitore di Anime di un'area (casella blu) verso l'Eroe Più Vicino; rimuovi qualsiasi tessera Mappa crollata; e poi COLPISCI l'area occupata dall'Eroe Più Debole a Portata 1 dal Mietitore di Anime (se presente).

Se attivi il lato B della carta Runa Caccia del Mietitore, devi farlo due volte. Puoi trovare chiarimenti su ciascuna di queste istruzioni a pagina 55.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



INTERMEZZO – UN VERO GUERRIERO

Ricordi la richiesta del conestabile.

Appena entri in casa sua, trovi il suo baule e apri il vecchio lucchetto arrugginito. All'interno, trovi un brocchiere di nobile fattura che non sembra appartenere a quel baule logoro. Accanto ad esso, c'è una vecchia lettera su carta ingiallita che recita: "Congratulazioni per essere diventato il nuovo conestabile. Sei sempre stato uno che protegge tutti, quindi ecco il mio dono per te, un vero guerriero. Possa servirti bene fino al tuo ultimo giorno." È firmato da un uomo di nome "Jaheen".

Innanzitutto, prendi la carta **Brocchiere del Difensore** dal mazzo Avventura. Devi usarne il **fronte** fino alla fine della Campagna, a meno che un effetto non indichi diversamente.

Dopodiché, annota il Risultato **"Destino del Difensore"** sul Registro della Storia.

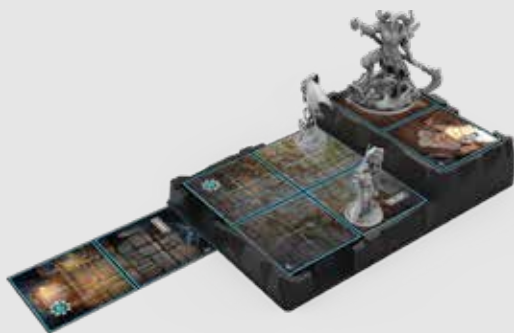
Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



CHIARIMENTI – CACCIA ALL'ANIMA

Il Mietitore di Anime è arrivato, distruggendo tutto sul suo cammino, e ora devi correre per salvarti la vita. La carta Caccia del Mietitore ha tre procedure che devi eseguire fino alla fine di questa Avventura. Ogni volta che ci sono dubbi su di esse, considera le seguenti istruzioni:

- Come con la carta Runa Influenza Crescente, nessuna tessera Oscurità viene generata quando peschi una Runa tramite la carta Runa Caccia del Mietitore.
- L'Eroe Più Vicino è l'Eroe che si trova a meno aree di distanza dalla figura del Mietitore di Anime.
- Se due Eroi sono a pari distanza, sceglierà di muoversi verso l'Eroe Più Debole tra loro (meno Salute Attuale, contando dallo slot più lento sul Percorso Iniziativa in caso di un altro pareggio).
- Spintona via qualsiasi Personaggio, Distrugge qualsiasi Mobilio e rimuovi qualsiasi Pila di Rune sul percorso del Mietitore. Le Rune così rimosse vengono posizionate sul Percorso Iniziativa.



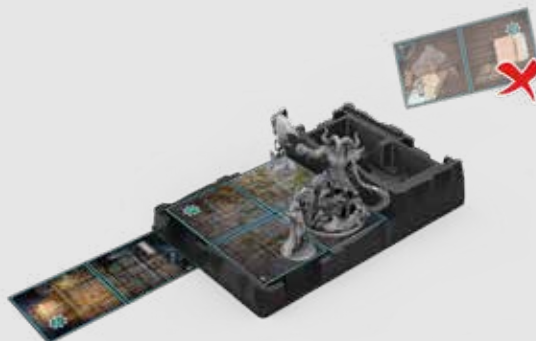
In questo caso, sebbene Nyx sia adiacente al Mietitore di Anime, anche Andreas è a una sola area di distanza e quindi sono considerati alla stessa distanza (dato che il Mietitore di Anime è una figura grande).

Quindi, si muoverà verso l'Eroe Più Debole che, in questo esempio, è Andreas.



Il Mietitore di Anime avanza verso Andreas. Quando il cattivo occupa la sua area, il Chierico viene Spintonato e, in questo caso, sceglie di muoversi nella posizione indicata.

- Ogni volta che il Mietitore di Anime avanza verso un Eroe e lascia completamente una tessera Mappa, quella tessera Mappa crolla; ciò significa che devi rimuoverla dal tabellone. Poi, qualsiasi tessera Mappa che è stata lasciata indietro e non è più adiacente a un'altra tessera Mappa, così come qualsiasi Modulo vuoto, deve essere rimosso.
- I personaggi rimossi a causa del crollo di una tessera Mappa sono sconfitti e le Pile di Rune vengono posizionate Sul Percorso Iniziativa.



Non appena avanza verso Andreas, il Mietitore di Anime abbandona la tessera Mappa B3-B, il che ne provoca il crollo.

- Se un Ponte crolla, posiziona qualsiasi Personaggio su di esso nella posizione corrispondente sulla tessera Mappa sotto quel Ponte. Questo riposizionamento farà subire a quei Personaggi Danni da Caduta (2 DAN non prevenibili) e BRUCIATURA 2 (poiché atterreranno su un terreno Lava).
- Dopo essere avanzato, il Mietitore di Anime brandisce la sua falce contro ciascuno dei suoi nemici all'interno dell'area con l'Eroe Più Debole a Portata 1 (se presenti).
- Questo attacco infligge danni a ciascuno di quei Personaggi pari al numero di Rune sul Percorso Iniziativa che corrispondono al colore della Runa appena pescata (anche questa Runa conta, così come qualsiasi Runa che hai rimosso dal tabellone a causa di questa avanzata).
- Il Mietitore di Anime non ha una carta Mostro o un tabellone in questa Avventura. Pertanto, è immune ai danni, alle Condizioni (inclusa FURTIVITÀ), e non conta come Mostro per nessun fine delle regole.
- Il **Mietitore di Anime** non è considerato un Mostro nemmeno ai fini dell'Ingaggio in Combattimento.

Queste istruzioni intendono coprire tutti i dubbi su questa meccanica. Tuttavia, se ne persistono, il Leader del Gruppo ha il potere di decidere come le regole debbano essere interpretate.

"Grazie, Guillaume Sabalza, perché fai parte della nostra storia e del nostro mondo."



**CHIEDI AIUTO PER
BARRICARE I VICOLI**



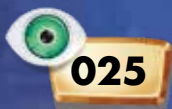
DIGLI DI ANDARSENE

IL CONESTABILE

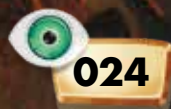
Mentre lasci la casa e raggiungi di nuovo le strade, incontri un uomo armato, senza fiato e coperto di sangue.

"Presto, le case sono crollate, bloccando la strada! Trova una via d'uscita da qui; le creature stanno arrivando!!" grida.

Quando gli viene chiesta la sua identità, l'uomo ti dice che è il conestabile di Eradren e che sta cercando di evacuare la città, combattendo le creature per dare alla gente più tempo per fuggire.



DIGLI CHE VUOI AIUTARE



GUARISCILO

An illustration featuring a man in blue and gold armor on the left, looking towards the right. In the upper right, a large blue monster with a yellow barrel on its back looms. In the lower right, a woman with green tentacles for hair and a blue and gold outfit is shown in profile, looking towards the man. The background is dark and atmospheric.

 **030**

CERCA DI SALVARE
IL CIAMBELLANO

 **029**

ATTIRA L'ATTENZIONE
DEI MOSTRI



028

NASCONDITI E OSSERVA



031

**CERCA DI ATTACCARE
LE CREATURE**

IL CIAMBELLANO IN DIFFICOLTÀ

Mentre corri per i vicoli della città in rovina, qualcosa attira la tua attenzione.

Due creature simili a serpenti mettono all'angolo un uomo vestito con le nobili vesti della Chiesa del Sole Calante. I mostri si avvicinano a lui lentamente, quasi con cautela, come niente che tu abbia mai visto prima. Vedi i loro occhi brillare di un tono verde malaticcio. L'uomo, pronto a combattere, ti guarda: "Non avvicinatevi, creature immonde!" urla alle creature attirando la loro attenzione su di lui.

*"...Il Ciambellano del Sommo Sacerdote..."
Sussurra Amos. "Proseguiamo. Lui se la caverà".*

"Grazie, Radoslaw Bilski, perché fai parte della nostra storia e del nostro mondo."

FINE DELL'AVVENTURA – FINALMENTE A BORDO

Ti dirigi verso la fine del molo, lasciando i corpi di innumerevoli creature dietro di te. Salti sulla barca che ondeggia lì, quasi come se ti stesse aspettando, poi inizi a remare verso la nave. Grazie al chiaro di luna, puoi vedere l'enorme creatura che ti insegue fino al molo; fortunatamente, è troppo tardi per prenderti.

"È incredibile," senti Amos dire di nuovo con meraviglia.

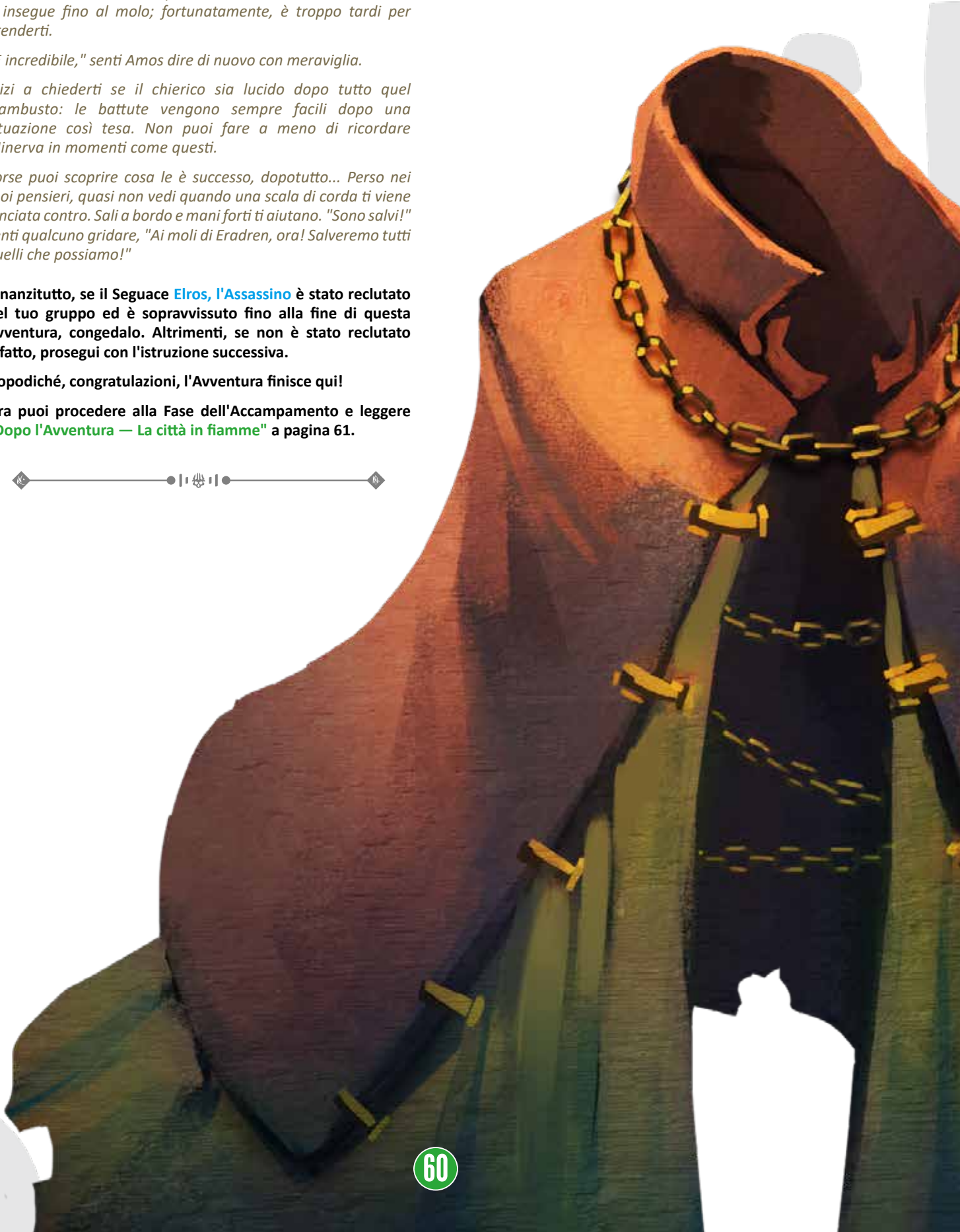
Inizi a chiederti se il chierico sia lucido dopo tutto quel trambusto: le battute vengono sempre facili dopo una situazione così tesa. Non puoi fare a meno di ricordare Minerva in momenti come questi.

Forse puoi scoprire cosa le è successo, dopotutto... Perso nei tuoi pensieri, quasi non vedi quando una scala di corda ti viene lanciata contro. Sali a bordo e mani forti ti aiutano. "Sono salvi!" senti qualcuno gridare, "Ai moli di Eradren, ora! Salveremo tutti quelli che possiamo!"

Innanzitutto, se il Seguace [Elros, l'Assassino](#) è stato reclutato nel tuo gruppo ed è sopravvissuto fino alla fine di questa Avventura, congedalo. Altrimenti, se non è stato reclutato affatto, prosegui con l'istruzione successiva.

Dopodiché, congratulazioni, l'Avventura finisce qui!

Ora puoi procedere alla Fase dell'Accampamento e leggere ["Dopo l'Avventura — La città in fiamme"](#) a pagina 61.



DOPO L'AVVENTURA – LA CITTÀ IN FIAMME

Appena metti piede sul ponte, vedi Amos affrettarsi verso la cabina del capitano senza voltarsi. Allo stesso tempo, tutti i membri dell'equipaggio si danno da fare con le vele, girando la nave verso il molo di Eradren.

Il secondo ufficiale ti si avvicina e chiede assistenza per le sue necessità, poiché il suo quartiermastro non è qui. Il marinaio ti insegna alcuni nodi e, dopo un paio di minuti, vi muovete a tutta velocità verso il molo di Eradren.

La scena che vi attende è terribile: La città sta bruciando e ci sono persone ovunque, che urlano. La gigantesca creatura simile a un albero che ti inseguiva pochi minuti fa è al centro della piazza, e falcia vite come se fossero avena matura in un campo. Salti per assistere l'equipaggio e portare sul ponte quanti più sopravvissuti puoi, incluso il nostromo della nave, che grida immediatamente: "Tutti sul ponte! Vento in poppa!"

Mentre gli ultimi sopravvissuti salgono a bordo, ti lasci alle spalle la città in fiamme. Lentamente, la calma ritorna alla nave. Senza alcun desiderio di dormire, fissi Eradren mentre il fuoco si spegne all'orizzonte.

Amos, che ti si avvicina in silenzio, ti distoglie dai tuoi pensieri. "È stato decisamente uno spettacolo da ammirare," dice con stupore. Chiedi se sta parlando del salvataggio o del massacro. "Tutto quanto!" risponde. "Non avrei mai immaginato che sarebbe stato così... tanto..." Il messaggero sembra riprendersi quando nota che lo guardi, incuriosito. "Comunque, ecco la tua ricompensa per avermi aiutato. Il nostro contratto è ora terminato e apprezzo il tuo aiuto. Sarebbe stato molto più difficile senza di te." Amos ti porge una pietra.

Innanzitutto, il Leader del Gruppo prende la carta **Gemma della Mente dal mazzo Avventura.**

Dopodiché, puoi leggere "Interludio 01 – I bei vecchi tempi" a pagina 62.

RICOMPENSE:

Rivela tutte le carte nel mazzo Equipaggiamento Bottino dell'Eroe. Ogni Eroe sceglie una carta Equipaggiamento. Puoi trovare chiarimenti su questo Equipaggiamento a pagina 14.

Inoltre, ogni Eroe apprende un'Abilità di Classe. Puoi trovare chiarimenti a pagina 51 del Regolamento di *Age of Darkness*.





INTERLUDIO 01 – I BEI VECCHI TEMPI

Ti svegli coperto di sudore nel cuore della notte, da un sogno in cui stavi facendo sparring con Minerva, proprio come ai bei vecchi tempi. Minerva seguiva ogni colpo con una rapida lezione: "Più veloce, tieni la posizione. Prendi il sopravvento." Bastavano poche parole per lezioni rapide, più facili da ricordare. Nel tuo sogno, però, Minerva era più forte. Ma urlava a ogni colpo, come se stesse soffrendo. Sentendoti nauseato, sali sul ponte, sperando che il vento notturno ti aiuti a schiarirti le idee.

La brezza fredda contro la tua pelle sudata invia un brivido rilassante lungo le tue braccia non appena sali sul ponte. Dopo un respiro profondo, senti dei passi dietro di te. Alla luce tremolante delle lampade, vedi un uomo alto avvicinarsi a te con aria severa e una giacca logora, ma decorata. Ha un cappello marrone distintivo con filigrana dorata, che lo fa assomigliare a una sorta di corona. "Allora, sei tu quello di cui parla il mio equipaggio," dice. La sua voce suona profonda, ma stanca.

Ti presenti all'uomo. "È un onore fare la tua conoscenza, amico mio. Ho l'onore e l'onere di essere il Capitano Vincent di Everedge, al comando del Cigno Candido, la squisita imbarcazione su cui ti trovi ora," il Capitano prosegue con un rapido inchino. Solleva la mano, così tu tendi la tua, pensando che la stringerà. Con tua sorpresa, stringe invece una bottiglia di rum, dalla quale beve un lungo sorso. "Scusa. Lunga giornata, notte ancora più lunga". Gli occhi del Capitano incontrano la tua mano tesa e ti passa la bottiglia. "Oh, immagino che anche la tua notte sia stata terribile. Come ti senti?"

Prendi la bottiglia, ma ti rendi conto di non sapere come rispondere alla sua domanda. Ogni momento, da quando sei entrato nella tua stanza all'Oasi di Eradren, è stato caos assoluto. Bevi il rum e quasi istantaneamente senti l'alcol scaldarti il petto, alleggerirti i pensieri. Il minuto dopo, gli racconti tutto quello che è successo: come intendevi prenderti una pausa dall'essere un guerriero, il mostro che non avevi mai visto prima, l'allagamento delle strade di Eradren. Ricordi il massacro, le urla, il fuoco. Lo strano uomo della Dottrina che ha riaperto la ferita delle tue domande senza risposta riguardo alla tua mentore scomparsa, per non parlare della gigantesca creatura simile a un albero. Ti fermi improvvisamente alla sua menzione, sentendo un prurito alla nuca. Cosa c'era di così curioso in quella creatura? Ti rendi conto che la tua mano sta tremando, così bevi ancora.

Il Capitano Vincent, che ti stava ascoltando in silenzio, ti prende delicatamente la bottiglia dalla mano e si appoggia alla falchetta, fissando il cielo stellato. "Non avevo mai visto nemmeno io quelle creature, e ormai viaggio tra queste isole da molti anni," dice, lentamente, come se sentisse ogni parola per la prima volta. "Ho anche parlato con lo strano chierico che hai menzionato e ho ascoltato la sua richiesta. Onestamente, non so dire cosa mi preoccupi di più". Il Capitano beve il resto della

bottiglia tutto d'un sorso. "Vedo che credi che non sia questo il motivo per cui sei venuto qui, ma riconosco chi cerca risposte. Spero che se ne troverai, ti portino pace. Fai le tue scelte con attenzione. Come mi disse una volta un saggio guerriero: 'vivi senza rimpianti'," conclude, gettando la bottiglia nell'oceano e tornando ai suoi alloggi.

Proprio così, con una semplice frase che chiunque avrebbe potuto dire, senti quella ferita dentro di te riaprirsi irreparabilmente. Ritorni alla tua amaca, sentendoti intorpidito dal rum, con l'intenzione di trovare le tue risposte.

La mattina seguente, decidi di salire sul ponte, per occupare la tua mente. Nella fitta, fredda nebbia del mattino, non riesci a vedere molto, però. Alcuni membri dell'equipaggio lavorano in modo malinconico, cantando canzoni tristi al suono dell'acqua che si infrange contro lo scafo della nave. Possibile che Minerva abbia navigato con loro? Che sia stata lei a dire quelle parole al Capitano Vincent? E se così fosse, cosa significherebbe per te? Dovresti andare a cercarla? Immerso nei tuoi pensieri, non noti uno dei membri dell'equipaggio che ti si avvicina da dietro. "Ehi, viaggiatore. Sei stato convocato nella cabina del Capitano," dice. Quando chiedi all'uomo perché, lui si limita a scrollare le spalle. "Il Capitano non è costretto a condividere le sue ragioni con noi," risponde, lasciandoti e tornando ai suoi compiti.

Sei curioso e non c'è molto altro da fare, così cammini fino alla cabina e bussi alla porta. "Avanti!" Entri nella cabina e chiudi la porta dietro di te. Il calore emanato dalle numerose lampade è soffocante, dopo essere stato esposto all'aria fredda del mattino fuori. "Prendi posto, se vuoi," dice il Capitano da dietro un grande tavolo di legno. È solo con decine di libri, e i suoi occhi ti dicono che l'uomo non ha dormito affatto.

Rifiutando l'invito con un cenno della mano, dai un'occhiata in giro per la cabina. Il posto è stipato di libri, armi e artefatti. Molti di essi sembrano davvero possedimenti signorili. "Non posso offrirti nulla da bere oggi, poiché sembra che qualcuno abbia bevuto tutto il mio rum durante la notte," dice con un sorriso stanco. "Ma anche perché questa non è un'occasione sociale. Come ti ho detto ieri, ho passato la notte a pensare a un problema. Ho ricevuto una richiesta dal mio vecchio conoscente, Amos, il chierico che hai incontrato a Eradren. Per fortuna, è sopravvissuto all'attacco ed è qui su ordine della Dottrina." Vincent si ferma un momento e ti guarda per assicurarsi che tu stia seguendo. "Le notizie che mi ha portato sono tristi, e la sua richiesta sembra seria. La Dottrina vuole che io assista Amos nel raccogliere tre reliquie situate qui, nelle Isole Libere, e le consegna alle rovine di un tempio su una di esse. Sembra, in qualche modo, che l'attacco a Eradren sia collegato a questo." Il Capitano si ferma di nuovo, prende una penna e scarabocchia qualcosa in quello che sembra essere un diario. Guardandoti di nuovo, sembra ricordarsi di cosa stesse parlando.

"Questo ti riguarda perché, sebbene io abbia la migliore nave e l'equipaggio migliore nelle Isole Libere, non ho avventurieri esperti tra le mie fila e non posso sacrificare i miei combattenti. E tu, amico mio, da quello che ho sentito, te la sei cavata piuttosto bene contro quella creatura gigante a Eradren". Vincent si schiarisce la gola. "Quello che intendo con tutte queste lodi è convincerti a venire con me in questa missione". Qui, l'espressione del Capitano si fa seria: "Se quello che mi ha detto Amos è vero, il Popolo Libero è in grave pericolo. Ci aiuterai ancora una volta?" Ascolti il discorso del Capitano con un nodo alla gola. Le immagini dell'attacco sono ancora chiare nella tua memoria. Ti ricordano di quando eri un bambino indifeso, prima che Minerva ti salvasse e ti desse una famiglia. Preso da queste emozioni, accetti la richiesta di Vincent prima ancora di renderti conto di quello che hai fatto.

Dopodiché, se il tuo gruppo non ha il Risultato **"Ricompensa promessa"** annotato sul Registro della Storia, ti prepari semplicemente per la prossima Avventura. Vai al **"Capitolo 04 – Battaglia in alto mare"** a pagina 64. Altrimenti, se il tuo gruppo ha questo Risultato, cancellalo e leggi invece quanto segue:

"Oh, quasi dimenticavo!" Vincent si rende conto di qualcosa prima di congedarti. "Il Quartiermastro Bach Carter mi ha parlato dell'accordo che hai fatto nella Battaglia per la Piazza del Molo. Una promessa fatta da qualcuno del mio equipaggio è preziosa quanto una mia promessa. Quindi, prima che tu parta, digli che hai il mio permesso di frugare nell'arsenale per prenderti qualcosa che ti serva". Conclude dandoti una pacca sulla spalla.

Il Leader del Gruppo cerca nel mazzo Equipaggiamento Bottino dell'Eroe (Standard) una carta, la prende e la dà a un Eroe a sua scelta. Se il tuo gruppo ha tre o più Eroi, il Leader del Gruppo può prendere 1 carta aggiuntiva e assegnarla allo stesso modo.

Poi, puoi andare al **"Capitolo 04 – Battaglia in alto mare"** a pagina 64.



CAPITOLO 04 – BATTAGLIA IN ALTO MARE

Quest'Avventura è speciale e include molte istruzioni che possono essere comprese meglio se eseguite in un ordine specifico. Pertanto, ti consigliamo di iniziare a preparare la tua Avventura organizzando la Prima Configurazione, seguita dalla lettura di questo testo narrativo iniziale, e finire risolvendo l'Interazione **"Oh Capitano, mio Capitano!"**. Solo allora dovresti leggere le caselle grigie contenenti le Meccaniche Speciali che creeranno l'esperienza di una battaglia navale nel tuo gioco.

Aprondo gli occhi dopo un sonnellino rapido e irrequieto, decidi di salire sul ponte per occupare la tua mente. Nella fitta e fredda nebbia del mattino, non riesci a vedere molto, però. Alcuni membri dell'equipaggio lavorano in modo malinconico, cantando melodie tristi a tempo con il suono dell'acqua che si infrange contro lo scafo della nave.

Possibile che Minerva abbia navigato con loro? Che sia stata lei a dire quelle parole al Capitano Vincent? E se così fosse, cosa significherebbe per te? Dovresti andare a cercarla? Immerso nei pensieri, non noti uno dei membri dell'equipaggio che ti si avvicina da dietro.

"Ehi, viaggiatore. Sei stato convocato nella cabina del Capitano," dice. Quando chiedi all'uomo perché, lui si limita a scrollare le spalle. "Il Capitano non è costretto a condividere le sue ragioni con noi," risponde, lasciandoti e tornando ai suoi compiti. Curioso e senza molto altro da fare, ti dirigi alla cabina e bussi alla porta. "Avanti!"

Vai a pagina 72. Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere come desiderate procedere con l'Interazione **"Oh Capitano, mio Capitano!"**. Ricorda che, in caso di mancanza di consenso, sarà il Leader del Gruppo a decidere.

REGOLA DI GENERAZIONE DELL'OSCURITÀ – BATTAGLIA NAVALE:

Questa Campagna narra i fatti dietro il risveglio dell'Oscurità a Daren, ma quel momento non è ancora avvenuto, quindi il nemico non si manifesta attraverso la sua forma plasmoidale e predatoria. Tuttavia, la minaccia del nemico è ancora reale e la sua crescente influenza può essere percepita come un cattivo presagio. Così, i suoi servitori osano attaccare i sopravvissuti persino in alto mare. Per controllare il flusso della battaglia imminente, posiziona la carta Runa **Battaglia Navale** con il lato A rivolto verso l'alto alla fine del Percorso Iniziativa. Ogni volta che il Segnalino Iniziativa la raggiunge, devi: far avanzare le navi; pescare il numero indicato di Rune (una alla volta); eseguire i loro rispettivi effetti; posizionare la/e Runa/e pescata/e sul Percorso Iniziativa e poi girare la carta Runa. Puoi trovare chiarimenti su questa meccanica a pagina 68.

COMPORTAMENTO DELL'OSCURITÀ – NIENTE OSCURITÀ:

Come menzionato in precedenza, l'Oscurità (sotto forma di tessere sagomate) non apparirà in nessun momento durante questa Avventura; pertanto, non è necessario tracciarne il comportamento, né stabilire le regole per i danni da Schiacciamento.

PENALITÀ DI MALEDIZIONE PER LE AZIONI DI RICHIAMO – SINGOLA:

Ogni volta che un Eroe esegue un'Azione di Richiamo (volontariamente o involontariamente), riceve un Cubo Maledizione come penalità.

PREPARAZIONE SPECIALE – OSCURITÀ IN AGITAZIONE

Prima di iniziare a giocare questa avventura, prendi 5 Rune di ogni colore dal sacchetto e posizionale sul Percorso Iniziativa (non posizionare le loro tessere Oscurità sulla mappa).

MECCANICA SPECIALE – INCURSIONE NAVALE:

Durante questa Avventura, ci sono creature ovunque che possono attaccarti in qualsiasi momento. Prendi le miniature del **Cacciatore Nagiano** e del **Boia**, le carte Servitore **Predatore delle Maree** e del **Nostromo** (non usare il Cacciatore Nagiano o il Boia come Mostri casuali), e posiziona la carta Scenario **Incursione Navale** sopra l'estremità superiore del Percorso Iniziativa con il lato A rivolto verso l'alto. Quando viene raggiunta dal Segnalino Iniziativa, risolvine gli effetti e girala.

MECCANICA SPECIALE – ABBORDARE LE NAVI:

Quando le imbarcazioni sono affiancate in una battaglia navale, non c'è modo di sfuggire a un abbordaggio diretto. Attraversare un tale abisso di acque impetuose può essere difficile, quindi i Personaggi che non possono attraversare lo Spazio Segnaposto usando il loro movimento normale possono intraprendere l'azione speciale "Dondolio con la corda" per passare da una nave all'altra. Per gli Eroi, intraprendere questa azione conta come un'Azione Cubo e devono Consumare 1 CA. Per i Seguaci, i Mostri e i Famigli, questa conta come un'Azione di Attacco. Per salire sull'altra nave, il Personaggio che si sta dondolando deve essere adiacente alla tessera Mappa **AWC4-F** (lo spazio Segnaposto) e deve terminare il suo dondolio su uno spazio non occupato sull'imbarcazione avversaria che sia anch'esso adiacente a questa tessera Mappa. Se non vengono soddisfatti questi requisiti, l'azione non può essere intrapresa. Se queste istruzioni non sono sufficienti, puoi trovare ulteriori dettagli su tutte le Meccaniche Speciali per questa Avventura a pagina 70.

REGOLA SPECIALE - VISUALE INTRALCIATA:

Nelle prime ore del mattino, una fitta nebbia copre il mare e ostacola la vista degli Eroi. Considera ridotta a 1 area di distanza al massimo (1 casella blu) la Portata di tutte le Abilità di Agilità, Abilità di Saggezza, gli Oggetti Consumabili e le Abilità di Focus che non sono Attacchi con Armi. Lo stesso vale per le Abilità Multicolore attivate attraverso Cubi Agilità o Saggezza.

VINCERE E PERDERE L'AVVENTURA:

L'Avventura fallisce immediatamente se si verifica una delle seguenti condizioni: Un Eroe viene sconfitto quando riceve più Cubi Maledizione (CM) o Cubi Trauma (CT) di quanti ne possa tenere, quando viene pescata l'ultima carta **PS del Cigno Candido**, oppure quando viene pescata l'ultima Runa nel sachetto. L'Avventura termina con successo quando un giocatore legge una voce che dice: "L'Avventura finisce qui".

SVOLTA FINALE:

Quando viene pescata l'ultima carta **PS del Vascello Corrotto**, il vascello nemico viene distrutto. Leggi **"Fine dell'Avventura – Un giorno in più"** a pagina 76.

ATTIVAZIONE DI INIZIO DEL GIOCO:

Dopo aver completato la seguente Configurazione e letto tutte queste istruzioni, puoi iniziare a giocare l'Avventura.

Il diagramma illustra la configurazione iniziale del gioco, divisa in due sezioni principali: MODULO DEL DUNGEON - 1 e MODULO DEL DUNGEON - 2.

MODULO DEL DUNGEON - 1 (a sinistra) include:

- Una griglia di tessere con i codici **B4**, **AWE6-F**, **AWE5-F** e **B2**.
- Una tessera **AWB2-F** posizionata sopra la griglia.

MODULO DEL DUNGEON - 2 (a destra) include:

- Una griglia di tessere con i codici **AWB7-F**, **AWC7-F**, **AWB8-F**, **AWC8-F** e **AWB6-F**.
- Una tessera **AWC4-F** posizionata sotto la griglia.

Leggenda:

- 2 Gettoni Cannone Lugubre Integri
- 1 Gettone Cannone Magico Scarico arancione
- 1 Gettone Cannone Magico Scarico verde
- 1 Gettone Cannone Magico Scarico rosso
- 1 Gettone Cannone Magico Scarico grigio
- 1 Gettone Generazione grigio
- 1 Gettone Generazione verde
- 1 Gettone Generazione rosso
- 1 Gettone Generazione arancione
- 1 Gettone Interazione 2: **Pagina 74**
- 6 Gettoni Forziere
- 2 MG: Vampiri dell'Ombra - **Combattente**
- 1 MB - **Combattente**
- 1 MB: MN - **Combattente**
- 3+: 2 MB - **Combattente**
- 4+: MN - **Combattente**
- 5+: MG: Vampiro dell'Ombra - **Combattente**

INTERMEZZO – AI POSTI DI COMBATTIMENTO

Mentre lasci la cabina, il Capitano è già a metà strada verso il timone e grida ordini all'equipaggio. "Tutti quanti, ai posti di combattimento! Gli passeremo proprio accanto! Affondateli o spazzateli via, non mi importa, ma fatelo in fretta!" Ti sorride sardonamente. "Sono di nuovo quelle creature!"

Mentre guardi verso la prua della nave, vedi un'oscura imbarcazione avvicinarsi come un'ombra. L'acqua intorno a essa è scura, come se la sola presenza della strana nave fosse sufficiente a oscurarla. Osservi l'imbarcazione avvicinarsi, e vedi una confusione tra le creature sul ponte. Ti chiedi cosa stia succedendo, ma mentre guardi, i tuoi occhi catturano un movimento nell'acqua intorno alla nave. Vedi un certo numero di mostri nuotare furtivamente verso il Cigno Candido.

"Sono in acqua!" senti un grido aspro accompagnato da un nano che si arrampica sul ponte, seguito dalla figura astuta di un elfo. "Li pugnalerò prima che sappiano persino cosa li ha colpiti!"

È ora di combattere di nuovo.

Ora, prima di tornare alle Istruzioni Principali per questa Avventura, effettua le seguenti Preparazioni Speciali per preparare l'equipaggio e le navi per il prossimo combattimento:

PREPARAZIONE SPECIALE – FRATELLI D'ARMI

Con un equipaggio composto dai migliori di Daren, il *Cigno Candido* ha molti avventurieri pronti a difenderlo. Sebbene questi uomini esperti siano d'aiuto in un combattimento, alcuni di loro potrebbero non essere così entusiasti di affiancarti in questa battaglia...

Innanzitutto, recluta il Seguace **Vorn**, il **Guerriero** nel tuo gruppo. Se il tuo gruppo ha il Risultato **"Compagno di bevute"** sul Registro della Storia, è **Frizzante** in questo momento. Altrimenti, se il tuo gruppo non lo ha, è **Spento**.

Poi, recluta il Seguace **Elos**, l'**Assassino** nel tuo gruppo. Se il tuo gruppo ha il Risultato **"Dolcetto o minaccia"** annotato sul Registro della Storia, è **Fiacco** in questo momento. Altrimenti, se il tuo gruppo non lo ha, è **Energico**.

PREPARAZIONE SPECIALE – BATTAGLIA NAVALE

Una Battaglia Navale sta per iniziare e ora devi fare dei preparativi speciali per tenere traccia della Salute di ogni nave.

Innanzitutto, prendi il mazzo Meccanica Speciale **PS del Cigno Candido**, mescolalo e posizionalo accanto al tabellone. Ogni volta che il *Cigno Candido* subisce danni dai cannoni nemici, pesca la prima carta di questo mazzo e risolvine immediatamente gli effetti.

Poi, prendi il mazzo Meccanica Speciale **PS del Vascello Corrotto**, mescolalo e posizionalo accanto al tabellone. Ogni volta che il *Vascello Corrotto* subisce danni dai tuoi cannoni, pesca la prima carta di questo mazzo e risolvine immediatamente gli effetti.

Infine, prendi le miniature **Asteris Mortale** e mettile accanto al tabellone, e posiziona la carta Mostro dello Scenario **Tiratore Laido** sul Percorso Iniziativa. Non usare l'**Asteris Mortale** come Mostro casuale.

Puoi trovare chiarimenti su come funzionano i cannoni di ogni nave di seguito. Ora che hai preparato il tabellone, le navi, stabilito i tuoi termini con il Capitano Vincent e reclutato il tuo equipaggio per affrontare questa battaglia, è il momento di imparare le Meccaniche Speciali e le Regole per questa Avventura. Pertanto, torna a pagina 64 e leggi tutte le istruzioni in entrambe le caselle grigie.



CHIARIMENTI – CANNONI LUGUBRI

Il *Vascello Corrotto* è il nemico. Terribile e presidiato da Mostri, sconfiggerlo può rivelarsi una vera sfida. Soprattutto se i suoi cannonieri mettono le mani sui suoi potenti cannoni. Ecco come funzionano:

- **Cannoni Lugubri:** I cannoni del *Vascello Corrotto* sono rappresentati dai 2 gettoni Cannone Lugubre sulle tessere Mappa **AWC7-F** e **AWC8-F**.
 - I Cannoni Lugubri sono sempre caricati con magia nefasta (a differenza dei cannoni del *Cigno Candido*). Ciò che manca loro, tuttavia, sono artiglieri capaci. Solo il Mostro dello Scenario **Tiratore Laido** sa come farli sparare.
 - Nel corso della battaglia, una carta Evento può causare il danneggiamento di un Cannone Lugubre. Ogni volta che ciò accade, CAPOVOLGI il gettone Cannone. Il lato danneggiato è sul suo retro. Finché il Cannone è danneggiato, nessun Tiratore Laido può spararlo. Quando quel Cannone Lugubre viene finalmente riparato, CAPOVOLGILO di nuovo. I Tiratori Laidi sono in grado di spararlo di nuovo.
- **Tiratori Laidi:** Azionare i Cannoni Lugubri è l'unica cosa per cui vengono usati questi Mostri dello Scenario ed è l'unica cosa che cercheranno di fare durante la loro attivazione.
 - Un **Tiratore Laido** deve essere adiacente a un Cannone Lugubre per poterlo usare.
 - Pertanto, ogni volta che un **Tiratore Laido** viene attivato (*sia nel suo turno che usando un'attivazione speciale*), cercherà di muoversi verso il Cannone Lugubre disponibile più vicino e usare la propria Azione di Attacco per sparare quel cannone.
 - Se riesce a sparare, il *Cigno Candido* subirà danni, il che porterà a pescare la prima carta del suo mazzo Salute.

NOTA: Un Tiratore Laido che ha perso la sua Azione di Attacco a causa di STORDIMENTO, per esempio, non può sparare un Cannone Lugubre in quel round, anche se è adiacente a uno. Allo stesso modo, un Tiratore Laido che ha subito RALLENTAMENTO o ATERRAMENTO potrebbe non essere in grado di raggiungere un Cannone Lugubre durante la sua attivazione.

- I Cannoni Lugubri sono **Oggetti Solidi Immobili** ai fini delle regole.
- I gettoni Generazione sono **Oggetti Terreni Immobili** ai fini delle regole.



In questo esempio, il Segnalino Iniziativa ha raggiunto la carta Runa Battaglia Navale con il lato A rivolto verso l'alto. Dopo aver fatto avanzare le navi, i giocatori devono generare un Tiratore Laido sulla Runa pescata, in questo esempio una arancione.

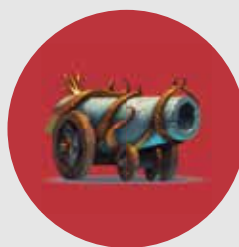


Quando viene attivato, il Tiratore Laido si muove verso il Cannone Lugubre più vicino per sparare. Il Cigno Candido subirà danni a causa di ciò.

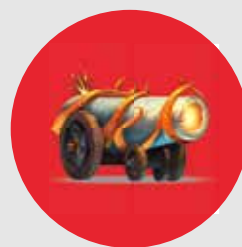
CHIARIMENTI – CANNONI MAGICI

Il *Cigno Candido* è la tua nave e non è indifesa. Con l'aiuto dei suoi cannoni e qualche trucco, il suo equipaggio è più che pronto ad affrontare questa battaglia. Ecco come funzionano i suoi potenti cannoni:

- **Cannoni Magici:** I cannoni magici del *Cigno Candido* sono identificati dai 4 gettoni Cannone Magico sulle tessere Mappa AWE5-F e AWE6-F.
 - I Cannoni Magici iniziano la battaglia scarichi; ogni volta che attivi il lato B della carta Runa Battaglia Navale, fino a due cannoni verranno caricati con cariche arcane (capovolti).
- **Sparare un Cannone Carico:** Un Cannone Carico con una carica arcana può essere sparato da Eroi o Seguaci che sono adiacenti a quel cannone.
 - Per un Seguace, il costo è un'Azione di Attacco.
 - Per un Eroe, il costo è Consumare 1 CA e conta anche come Azione Cubo. Questa azione può essere intrapresa mentre si è Ingaggiati.
 - Questa azione infliggerà danni al Vascello Corrotto e, di conseguenza, risulterà nel pescare una delle sue carte Salute.
 - Dopo che un Cannone Carico è stato sparato, capovolgi il suo gettone. Quel cannone non può essere sparato di nuovo finché non viene ricaricato.
- I Cannoni Magici sono **Oggetti Solidi Immobili** ai fini delle regole.



SCARICO



CARICO

In questo esempio, possiamo vedere un cannone magico scarico a sinistra e un cannone magico carico a destra.

Queste istruzioni intendono coprire tutti i dubbi su questa meccanica. Tuttavia, se ne persistono, il Leader del Gruppo ha il potere di decidere come le regole debbano essere interpretate.

CHIARIMENTI – BATTAGLIA NAVALE

1 – FAR AVANZARE LE IMBARCAZIONI

In questa battaglia, il *Cigno Candido* e il *Vascello Corrotto* si stanno incrociando in direzioni opposte e sai che il tempo per distruggere il vascello nemico è breve. Per simulare la tensione delle imbarcazioni accoppiate, dovrai spostarle di una casella blu alla fine di ogni round, come primo effetto della carta Runa, indipendentemente da quale lato venga attivato.

Il *Cigno Candido*, la tua nave, avanzerà sempre verso la destra del tabellone, mentre il *Vascello Corrotto* avanzerà sempre verso la sua sinistra. Ogni volta che devi muovere le navi, segui le istruzioni qui sotto:

Innanzitutto, visualizza lo stato del nostro tabellone nel primo esempio.



Ora, tieni le estremità dei due Moduli che compongono la nave in movimento. Iniziamo con il *Cigno Candido*:



Poi, spingi la nave (un set di Moduli e una tessera Mappa B tra i due) di una casella blu lontano dal punto di partenza di quel turno.



In questo esempio, il *Cigno Candido* è stato spinto di una casella blu a destra.

Infine, l'altra nave dovrebbe essere mossa allo stesso modo, ma nella direzione opposta:

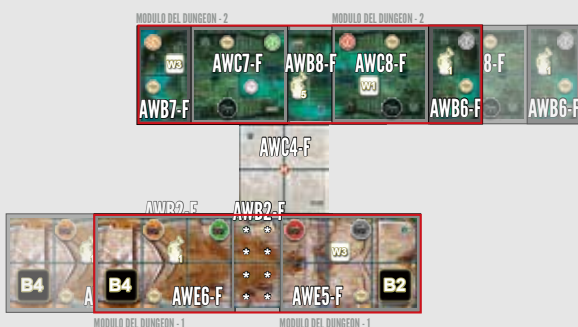


Ora è il turno del *Vascello Corrotto* di muoversi, il che conclude l'esecuzione di questa meccanica per questo turno.

Così, dopo aver terminato il movimento delle due navi, questo è il nostro nuovo stato del tabellone:



Seguendo lo stesso ragionamento, dopo che i vascelli si sono mossi di nuovo nel round successivo, ecco come dovrebbe apparire il nostro tabellone:



I movimenti continueranno, round dopo round, fino a quando l'Avventura non si concluderà con la vittoria del giocatore (con la distruzione del *Vascello Corrotto*) o la sua sconfitta (quando un Eroe viene sconfitto o l'ultima Runa viene pescata dal sacchetto).

NOTA: Il numero di aree mosse è fisso ed è sempre una per ogni vascello a ogni round. Il lato B della carta Runa, che ordina di pescare due Rune, non fa muovere i vascelli due volte.

Queste istruzioni intendono coprire tutti i dubbi su questa meccanica. Tuttavia, se persistono, il Leader del Gruppo ha il potere di decidere come le regole debbano essere interpretate.

2 – GENERARE I TIRATORI LAIDI

Oltre al movimento delle navi, c'è un'altra meccanica simile a Incursione Terribile in gioco: la generazione di Tiratori Laidi. Nella maggior parte dei casi, questo processo sarà semplice; tuttavia, ogni volta che dovrete verificare come questa meccanica interagisce con altri oggetti, seguite queste istruzioni:

- La Salute di un Tiratore Laido è pari a 4 più il numero di Eroi.
- I Tiratori Laidi si generano sui gettoni Generazione corrispondenti sul *Vascello Corrotto*. Si prega di notare che questi gettoni Generazione (*arancione, verde, rosso e grigio*) sono Oggetti Terreni Immobili. Pertanto, i Personaggi possono muoversi sopra o stare su di essi.
- Se c'è già un altro Oggetto Solido (*Personaggio o Forziere*) sul gettone Generazione nel momento in cui dovrebbe essere generato un Tiratore Laido, il Leader del Gruppo deve scegliere in quale spazio adiacente al gettone Generazione verrà Spintonato questo Oggetto Solido per liberare lo spazio.
- Se non ci sono spazi vuoti adiacenti al gettone Generazione in cui Spintonare l'Oggetto Solido, il Leader del Gruppo libera uno spazio Spintonando un secondo Oggetto Solido a uno spazio di distanza. Questo processo deve essere ripetuto finché il Leader del Gruppo non libera lo spazio necessario.

Infine, se un Mostro non viene evocato, come descritto nelle Regole Speciali della Meccanica Incursione Terribile a pagina 10, devi Attivare il Mostro Non Boss che occupa la posizione gerarchica più alta sul tabellone. Se ci sono due o più Mostri nella stessa posizione, attiva quello che occupa lo slot più alto sul tabellone dello Stato dei Mostri.

Queste istruzioni intendono coprire tutti i dubbi su questa meccanica. Tuttavia, se persistono, il Leader del Gruppo ha il potere di decidere come le regole debbano essere interpretate.

3 – CARICARE I CANNONI MAGICI

Infine, la carta Runa Battaglia Navale ti indicherà anche di caricare il cannone magico corrispondente con cariche arcane. È usando questi cannoni che sarai in grado di distruggere il *Vascello Corrotto* e finire questa Avventura. Per quanto riguarda questo processo, implementa le seguenti istruzioni:

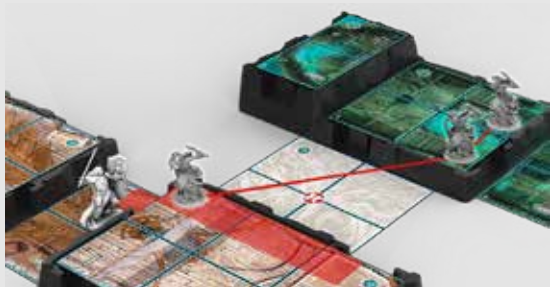
- Le cariche arcane sono rappresentate dal lato Carico del gettone Cannone Magico.
- Quando devi ricaricare un Cannone Magico che è già Carico, carica il Cannone più vicino a quello del colore della Runa pescata.
 - Se due Cannoni sono a pari merito come i più vicini, il Leader del Gruppo sceglie quale tra essi caricare.
 - Se anche il Cannone alternativo è Carico, allora quella carica va sprecata (non dimenticare di sparare un Cannone Carico).
- Ogni volta che peschi una Runa blu come risultato della risoluzione di questo effetto, puoi scegliere quale cannone caricare.

Queste istruzioni intendono coprire tutti i dubbi su questa meccanica. Tuttavia, se persistono, il Leader del Gruppo ha il potere di decidere come le regole debbano essere interpretate.

CHIARIMENTI – ABBORDARE LE NAVI

In una battaglia navale, non c'è destino peggiore che cadere in acqua ed essere lasciati alla deriva. Tuttavia, a volte non c'è altra scelta che ingaggiare un combattimento corpo a corpo, rischiando un salto attraverso il mare furente. Nel *sistema di CoD*, questo terreno intoccabile è rappresentato dalla tessera Mappa con Segnaposto. Anche se puoi trovare ulteriori dettagli su questo terreno a pagina 25, vorremmo sottolineare alcuni punti a riguardo per aiutarti a capire questo meccanismo:

- Gli spazi di una tessera Mappa con Segnaposto sono considerati "fuori dal tabellone", quindi nessun Oggetto può trovarsi su di essi (i Moduli non sono Oggetti, ai fini delle regole).
- Sebbene considerati "fuori dal tabellone", gli spazi nelle tessere Mappa con Segnaposto sono comunque validi ai fini del calcolo di SALTO, TELECINESI, SPINTA e PORTATA.
- Un Personaggio che viene trascinato, lanciato o spinto su una tessera Mappa con Segnaposto viene automaticamente sconfitto.
- Quando un Personaggio esegue l'Azione Speciale Dondolio con la corda per spostarsi da una nave all'altra, deve essere adiacente alla Mappa con Segnaposto e deve terminare il suo movimento su un'altra casella che sia anch'essa adiacente a quella tessera Mappa.
- Quando un Mostro usa un Dondolio con la corda, cerca di atterrare il più vicino possibile a chiunque sarebbe il suo bersaglio per questa attivazione.
- I Mostri eseguiranno un'azione di Dondolio con la corda solo se non ci sono Eroi o Seguaci che possono inseguire sulla nave su cui si trovano già.



In questo esempio, un Vampiro dell'Ombra intende salire a bordo del *Cigno Candido*. Dopo aver terminato il suo Movimento adiacente alla tessera Mappa AWC4-F, usa la sua Azione di Attacco per Dondolarsi dall'altro lato, atterrando su una qualsiasi delle caselle evidenziate. Sceglierà la casella più vicina al proprio bersaglio, secondo il proprio comportamento.

Queste istruzioni intendono coprire tutti i dubbi su questa meccanica. Tuttavia, se persistono, il Leader del Gruppo ha il potere di decidere come le regole debbano essere interpretate.

CHIARIMENTI – INCURSIONE NAVALE

I Servitori che servono il nemico sono molti e sono irrequieti. Ogni volta che c'è una battaglia decisiva, un generale è lì per comandare le legioni. Incursione Navale è una Meccanica Speciale, simile alla Meccanica Incursione di Mostri introdotta nella Campagna *Age of Darkness*. Ma non preoccuparti, non dovrai cercare informazioni nel Libro delle Avventure o Regolamento vecchi. Ad ogni modo, questa carta porta nuove caratteristiche che saranno descritte nel dettaglio di seguito:

- La carta Meccanica Speciale Incursione Navale ha due lati: uno che evocherà Predatori delle Maree che invadono il *Cigno Candido*, e l'altro che evocherà Nostromi per proteggere il *Vascello Corrotto*. Questa carta viene girata dopo la sua risoluzione, alternando i suoi effetti.
- Ogni volta che evochi un Predatore delle Maree tramite la carta Incursione Navale, compare su una casella adiacente al gettone Cannone Magico sul *Cigno Candido* del colore della Runa rivelata (o il più vicino possibile al gettone). I Nostromi, a loro volta, compaiono su una casella adiacente al gettone Generazione corrispondente sul *Vascello Corrotto*.
- Ogni volta che Manifesti una Runa blu, è un colpo di fortuna per i giocatori; il Leader del Gruppo sceglie quale dei rispettivi gettoni Cannone Magico o Generazione sarà utilizzato per l'evocazione.
- Il numero di Mostri evocati ad ogni attivazione riuscita della carta Incursione Navale (quindi, un "Gruppo di Incursione") è sempre lo stesso: 1 Servitore se giochi da solo o con due Eroi; 2 Servitori se il tuo gruppo ha tre o quattro Eroi; 3 Servitori se il tuo gruppo è completo con cinque Eroi.

Infine, se un Mostro è Impossibile da Evocare, come descritto nelle Regole dell'Incursione Terribile a pagina 10, devi Attivare il Mostro Non Boss che occupa il Rango più alto sul tabellone. Se ci sono due o più Mostri dello stesso Rango, attiva quello che occupa lo slot più alto sul tabellone dello Stato dei Mostri.

Queste istruzioni intendono coprire tutti i dubbi su questa meccanica. Tuttavia, se persistono, il Leader del Gruppo ha il potere di decidere come le regole debbano essere interpretate.

INTERMEZZO – UN TOCCO PERSONALE

Ti aggrappi a qualsiasi cosa ti sia vicina che sembri abbastanza solida da impedirti di essere sbalzato in aria quando le navi si scontrano. Sotto il suono delle risate di Lorelai, le creature sembrano confuse, anche se non sembrano rendersi conto di ciò che sta per accadere. Lo stesso non si può dire dell'equipaggio del Cigno, le cui grida contro quell'azione portano una chiara disperazione nelle loro voci.

Mentre il Cigno Candido si avvicina spaventosamente veloce, ti chiedi, con qualche istante di ritardo di troppo, se la nave del Capitano Vincent possa sopportare l'impatto; o se gli piacerebbe sapere che l'idea è stata tua, nel caso la nave sopravviva.

Quando le navi si scontrano, ti rendi conto che non eri preparato. Per quanto la tua presa fosse salda e forte, le tue dita non riescono a tenerti fermo e senti il tuo corpo leggero come una piuma mentre vieni scagliato in aria. Per un momento, è come se il tempo si fosse fermato e tutti voi, creature ed equipaggio del Cigno, siete in aria, mentre Lorelai continua a ridere, come se il solo pensiero di causare tale caos la divertisse da matti. Poi il momento passa, e il suono simile a un tuono della collisione e delle schegge riempie l'aria nebbiosa. Mentre cadi sul ponte, cercando di riacquistare l'equilibrio, ti rendi conto che quella è stata la stessa sorte di tutti, a bordo di entrambe le imbarcazioni.

Innanzitutto, rimuovi la tessera Mappa AWC4-F dal tabellone (il Segnaposto) e avvicina entrambe le imbarcazioni come mostrato nell'esempio seguente.

Poi, ogni Personaggio a bordo di entrambe queste navi subisce ATTERRAMENTO.

Inoltre, ogni imbarcazione subisce un punto di danno, ma questo non attiva alcun effetto speciale: Pesca la prima carta da entrambi i mazzi e svolgi eventuali Istruzioni Speciali solo se le carte comporterebbero la fine dell'Avventura in fallimento o successo. Se peschi l'ultima carta da entrambi i mazzi, considera l'Avventura terminata con successo.

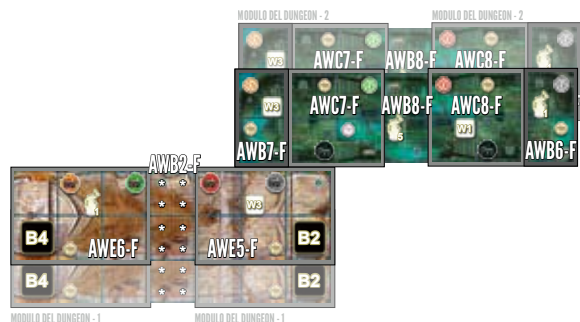
Infine, se l'Avventura non è terminata, d'ora in poi le navi sono considerate adiacenti l'una all'altra (i loro spazi adiacenti sono considerati adiacenti anche se due Moduli del Dungeon si toccano). Questo non cambia nessun'altra regola: le navi si stanno ancora allontanando e devono distruggersi a vicenda.



Le navi si scontrano l'una contro l'altra e per questo non c'è più un divario tra di esse (e, quindi, non c'è bisogno del Dondolio con la corda).



Ora, più che mai, la lotta è diventata personale e i Personaggi possono invadere facilmente la nave rivale.



Le navi si stanno ancora allontanando l'una dall'altra, anche se sono adiacenti.



*"Grazie, Vincent Bathurst, perché fai parte
della nostra storia e del nostro mondo."*



CHIEDI DI MINERVA



CHIEDI DI AMOS



**RUBA LA MAPPA
DEL CAPITANO**



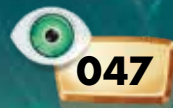
OH CAPITANO, MIO CAPITANO!

Il Capitano Vincent King, il salvatore del popolo di Eradren — e un uomo che stranamente ti ricorda Minerva — ti ha reclutato per il compito di raccogliere tre reliquie e consegnarle a un tempio nelle Isole Libere. Subito dopo aver chiuso l'accordo, senti la voce del Quartiermastro che annuncia l'avvicinamento di un'imbarcazione sospetta. Desideroso di vedere chi sia il visitatore, il Capitano ti chiede se ci sono questioni urgenti prima che entrambi lasciate la cabina per incontrare i vostri ospiti inattesi.

**033****CHIEDI DELLE RELIQUIE****034****CHIEDI IL PAGAMENTO
ANTICIPATO****035****FRUGA TRA GLI APPUNTI
DEL CAPITANO**



**DILLE DI LASCIARE QUEL
POSTO E DI PROTEGGERSI**



**CHIEDILE SE C'È QUALCOSA
CHE PUÒ DARTI**



LA PRINCIPESSA DI LORELAN

Appena sali a bordo della nave nemica, scopri la ragione del trambusto che avevi visto prima: Un'elfa sta combattendo da sola contro l'intero equipaggio di mostri! C'è fuoco, sangue e fumo ovunque, ma lei non cede un millimetro alle creature. Con il suo bastone saldamente in mano e i suoi capelli dorati che danzano nel vento, sembra un'immagine da un libro.



**CHIEDILE DI AIUTARTI
A CONQUISTARE IL
VASCELLO CORROTTO**



043

CHIEDILE COSA STA FACENDO
SUL VASCELLO NEMICO



046

CHIEDILE DI FAR
SCONTRARE LE NAVI



045

CHIEDILE DI AIUTARTI A
PROTEGGERE IL CIGNO CANDIDO

FINE DELL'AVVENTURA – UN GIORNO IN PIÙ

Mentre l'ultimo colpo di cannone apre un buco nel vascello oscuro, vedi la nave allontanarsi furtivamente dal Cigno Candido. I membri dell'equipaggio a bordo della nave nemica torna velocemente verso la nave del Capitano Vincent mentre le creature cercano di seguirli. I pochi mostri ancora sul Cigno Candido vengono rapidamente abbattuti da Elros e Vorn.

"Sembra che siamo ancora imbattuti, uomini!" senti King gridare dal timone. "Questo gli farà capire di non scherzare con il Popolo Libero!" Un clamore di vittoria si leva dall'equipaggio, le braccia alzate in aria.

Sali al timone per congratularti con il Capitano per la sua vittoria, ma sei accolto da un'espressione cupa. "Tuttavia non siamo usciti illesi," dice King a bassa voce. "Avremo bisogno di riparazioni prima di salpare per le reliquie. La mia nave non potrà navigare ancora a lungo. Fai quello che puoi per mantenere alto il morale degli uomini, ma stai all'erta. Se ciò che Amos ha detto è giusto, possiamo aspettarci più pericoli prima che tutto questo sia finito.

"Quartiermastro, rotta per l'Isola della Tempesta! Vento in poppa!"

Innanzitutto, se i Seguaci Elros, l'Assassino, Lorelai, la Maga e Vorn, il Guerriero sono stati reclutati e sono sopravvissuti fino alla fine di questa Avventura, congedali.

Dopodiché, congratulazioni, l'Avventura finisce qui!

Ora puoi procedere alla Fase dell'Accampamento e leggere "Dopo l'Avventura – Conversazione difficile" qui a lato.

DOPO L'AVVENTURA – CONVERSAZIONE DIFFICILE

Dopo quelle che sembrano ore interminabili di lavoro sul Cigno Candido, sali al timone per un breve riposo. Ti siedi sul ponte e ti concedi un respiro profondo. Di fronte a te, King sembra una statua di marmo: immobile e severo.

"Riprendi fiato, amico mio. Presto saremo all'Isola delle Tempeste e avremo bisogno di tutto il tuo aiuto per riparare il Cigno," dice senza guardarti. Impressionato, gli chiedi come faccia a mantenere quella compostezza anche dopo una notte insonne.

"Ho sentito esattamente la stessa domanda quasi un anno fa da una mercenaria di nome Minerva," risponde con un sorriso. Minerva aveva davvero navigato con loro, a bordo del Cigno Candido. Quante erano le probabilità? Dici a King che è sempre stata un tipo curioso.

"Ahahah! Lo so! Non riusciva a stare in silenzio per un intero minuto! Eppure, è la donna più formidabile che abbia mai incontrato." Qui la voce del Capitano si abbassa, come un sussurro, "Vorrei vederla di nuovo." Come vorresti anche tu, senza dubbio. Ma prima che tu possa rimuginare su quel pensiero, la voce del Quartiermastro ti riporta alla realtà.

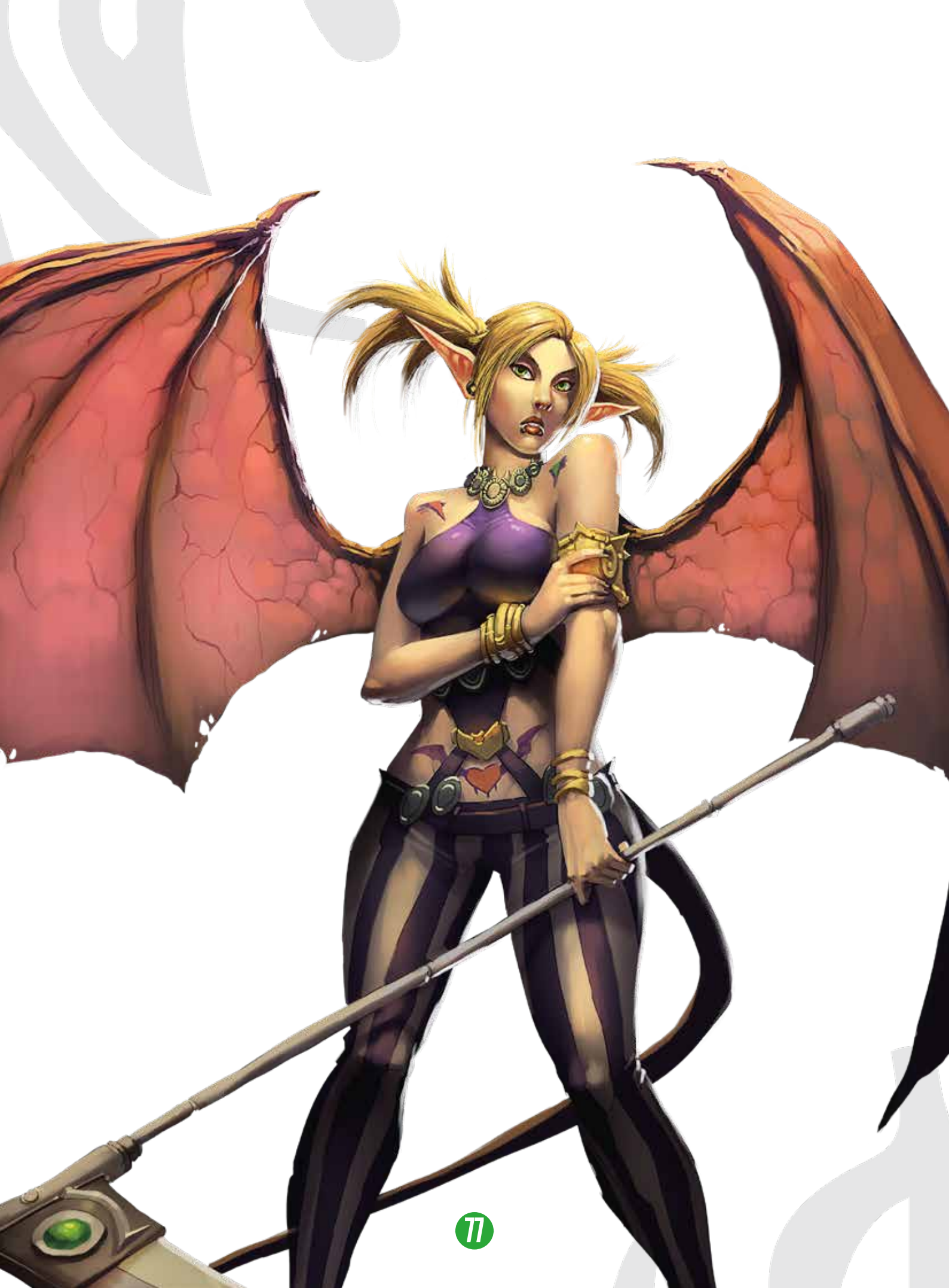
"Isola delle Tempeste a ore dodici! Ammainate le vele!" King finalmente si allontana dal timone e ti offre la mano per aiutarti ad alzarli. "Ora è di nuovo tempo di duro lavoro, amico mio. Abbandoniamoci ancora un po' ai ricordi quando tutto questo sarà finito."

Ora puoi leggere "Interludio 02 – L'anno scorso" a pagina 78.

RICOMPENSE:

Ogni Eroe apprende un'Abilità Eroe o un'Abilità Ruolo nel Dungeon di Livello 1. Puoi trovare chiarimenti a pagina 50 del Regolamento di Age of Darkness.







INTERLUDIO 02 – L'ANNO SCORSO

Sali al timone per un breve riposo e, si spera, per qualche chiacchiera con Vincent. Ti siedi sul ponte e ti concedi un respiro profondo. Davanti a te, Vincent sembra una statua di marmo: incrollabile, con un aspetto severo. "Riprendi fiato, amico mio. Presto saremo all'Isola delle Tempeste e avremo bisogno del tuo aiuto per riparare il Cigno," dice senza guardarti. Impressionato, gli chiedi come faccia a mantenere la sua compostezza anche dopo una notte insonne. "Ho sentito esattamente la stessa domanda quasi un anno fa da una mercenaria di nome Minerva," risponde con un sorriso.

Quindi, Minerva aveva davvero navigato con loro, a bordo del Cigno Candido! Quante erano le probabilità? Dici a Vincent che Minerva è la tua mentore e che è sempre stata un tipo curioso. "Ah-ah! Davvero?! Che piacere incontrarti allora, amico mio! È fantastico incontrare il suo allievo. Non riusciva a stare zitta per un minuto intero quando parlava di te! Eppure, è la donna più formidabile che abbia mai incontrato." Qui, il Capitano abbassa la voce a un sussurro: "Mi piacerebbe rivederla."

Come piacerebbe anche a te, indubbiamente, ma prima che tu possa rimuginare su quel pensiero, chiedi al Capitano se avesse portato Minerva all'Isola delle Tempeste, quella volta in cui navigarono insieme. Un sorriso triste si diffonde rapidamente sul volto di Vincent. "No. La commissione che abbiamo ricevuto era molto diretta. Il gruppo di Minerva salì a bordo della mia nave a Eradren, inviato da un tale di nome Tharmagar. Uno studioso, mi dissero all'epoca. Era il committente di Minerva. Niente a che fare con la Dottrina, disse, ma la tua mentore non era d'accordo. Mi disse che poteva sentire l'odore della Dottrina. Ahahah! Mi dispiace. Non credi che fosse incredibile, il fiuto di quella donna?" Tu ridi, ricordando numerosi momenti in cui sentiva l'odore delle cose più astratte, avendo ragione la maggior parte delle volte.

"Da lì," continua Vincent, "siamo andati dritti alle rovine di un tempio su Rhelohr, lo stesso tempio in cui ero stato con il mio amico Luccanor anni prima, anche se non sono entrato nel luogo in nessuna delle due occasioni. La prima volta perché il mio amico non me lo permise. La seconda, perché Minerva non me lo permise... Comunque, quello è l'unico luogo, oltre a Eradren, che lei ha visitato nelle Isole Libere." Poi cade nel silenzio e in una triste reminiscenza.

Cambi rapidamente argomento e chiedi al Capitano perché sta portando Vorn ed Elros con sé. Alza un sopracciglio alla tua domanda e sorride. "Perché sono proprio come te, amico mio: entrambi stanno cercando qualcuno a loro caro. Vorn sta cercando sua figlia, ed Elros, a quanto pare, sta cercando anche il suo maestro, anche se il loro rapporto non sembra essere felice quanto quello fra te e Minerva," sospira Vincent.

"Inoltre, abbiamo una clandestina. Una signora di nome Lorelai si è fatta strada sulla mia nave dopo la battaglia. Sembra che ci abbia aiutato nella lotta perché cercava sua sorella a bordo della nave nemica, anche se non è riuscita a trovarla. Sembra che tutti noi abbiamo persone care disperse. Dobbiamo trovarle per poter andare avanti, non sei d'accordo?"

Ripensi alla tua prima ragione per venire alle Isole Libere: prenderti un po' di tempo per riposare... o era solo una scusa? Più senti parlare di Minerva e più cose scopri dei suoi giorni con il Popolo Libero, meno sei certo che riposare fosse la vera ragione del tuo viaggio.

Chiedi al Capitano del gruppo di Minerva e come fosse composto. L'uomo esita un po' prima di rispondere. "Era un gruppo esperto. Tutti mercenari con lunghi anni di addestramento. Questo era chiaro. Un buon numero di loro conosceva Minerva da lavori precedenti."

Questa informazione ti dice molto. Se Minerva era con persone che conosceva, allora questi erano forti combattenti. Noti una ruga tra gli occhi del Capitano, così chiedi all'uomo cosa lo preoccupa. Vincent scuote la testa. "Non mi sembrava strano all'epoca, ma la tua mentore mi disse che lo studioso Tharmagar era un uomo silenzioso, ma stranamente piuttosto desideroso di parlare della spedizione a Rhelohr. Quasi speranzoso, diceva." Il Capitano sospira mentre un'espressione triste gli copre il viso. "Nessuno è tornato da quell'incursione. La tua mentore e l'intero gruppo entrarono nel tempio, ma nessuno tornò. Ho avvertito Minerva così tante volte. Le ho parlato della precedente incursione di 20 anni prima, da cui nessuno è tornato, ma lei ha insistito. Diceva di essere forte." Era qualcosa che avrebbe detto, pensi.

"Comunque, eravamo scioccati all'epoca. Certo, ho mandato uomini a cercarla, ma non trovarono alcun segno di vita. Tutti loro erano semplicemente scomparsi. Non avevamo idea e non ci restava tempo, perché una tempesta si stava preparando. Dovevamo tornare indietro..." Rassicuri Vincent che ha fatto quello che poteva. Minerva avrebbe fatto quello che voleva comunque. Proprio come ha fatto quando ti ha lasciato perché eri troppo inesperto. Mentre ascolti la storia ora, sembra che avesse ragione dopotutto. Nessuno era preparato per quella spedizione, nemmeno lei.

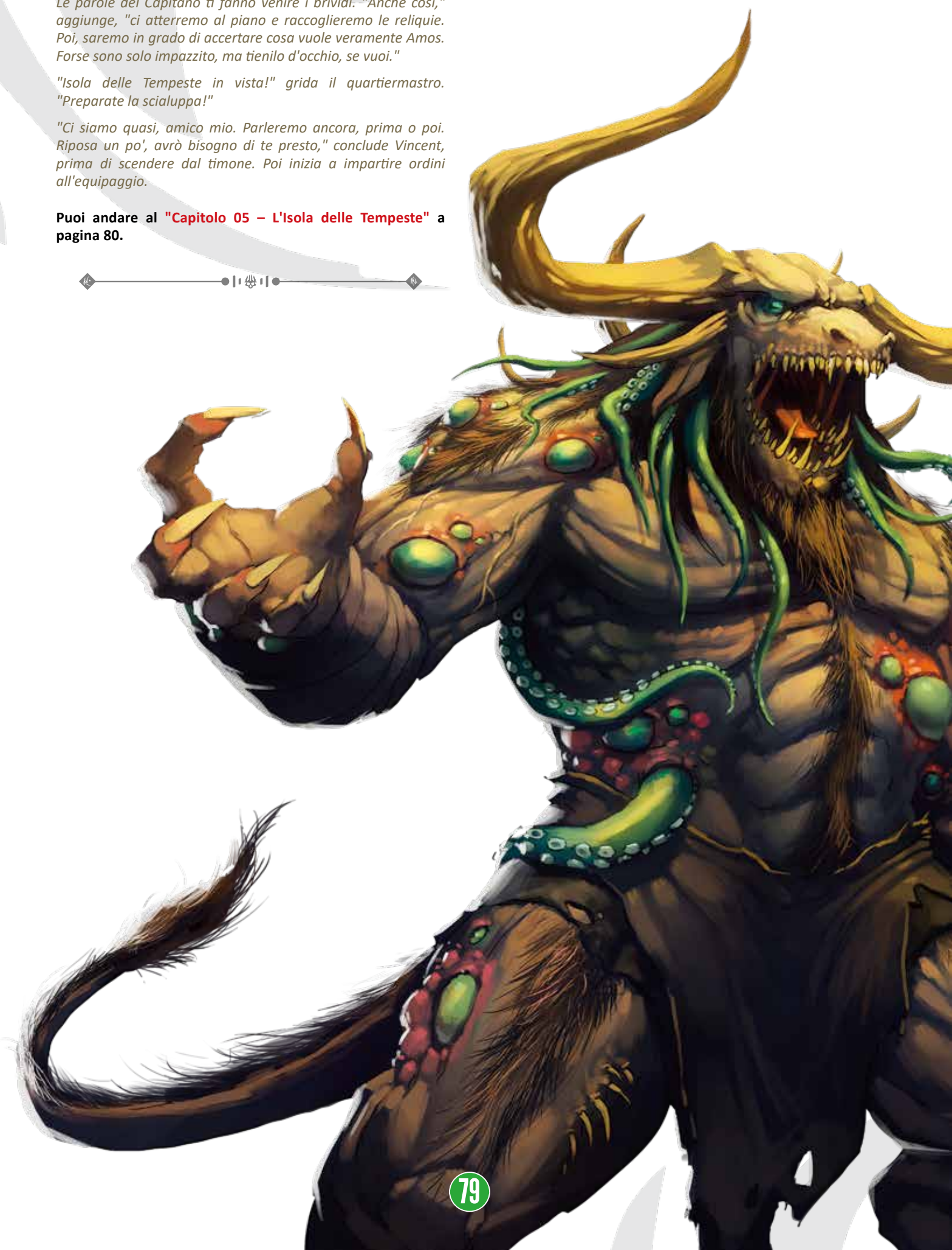
"La cosa più strana finora," il Capitano parla di nuovo, mentre cerca di evitare il senso di colpa e i ricordi, "è Amos. Potrebbe essere il dolore che mi gioca brutti scherzi o solo il mio senso di colpa se non sto impazzendo, ma sono abbastanza sicuro che lui fosse presente alla prima spedizione a Rhelohr 20 anni fa. Come avrebbe potuto fare ritorno da un luogo dove così tanti guerrieri esperti sono periti, e nessun segno di vita fu trovato all'epoca? Luccanor mi giurò che nessuno tornò quel giorno... Ha poco senso per me, quindi non posso fidarmi completamente di Amos per questo".

Le parole del Capitano ti fanno venire i brividi. "Anche così," aggiunge, "ci atterremo al piano e raccoglieremo le reliquie. Poi, saremo in grado di accertare cosa vuole veramente Amos. Forse sono solo impazzito, ma tienilo d'occhio, se vuoi."

"Isola delle Tempeste in vista!" grida il quartermastro. "Preparate la scialuppa!"

"Ci siamo quasi, amico mio. Parleremo ancora, prima o poi. Riposa un po', avrò bisogno di te presto," conclude Vincent, prima di scendere dal timone. Poi inizia a impartire ordini all'equipaggio.

Puoi andare al **"Capitolo 05 – L'Isola delle Tempeste"** a pagina 80.



CAPITOLO 05 – L'ISOLA DELLE TEMPESTE

Nebbia fitta. Nuvole scure e tempestose. Mare in burrasca. Mentre osservi il tempo, capisci il nome che il Capitano Vincent ha dato a questo luogo: "Benvenuto all'Isola delle Tempeste, amico mio," dice il Capitano mentre la nave si avvicina alla riva.

"Non possiamo avvicinarci troppo, o la tempesta ci impedirà di partire. Guarda." Seguendo il dito di Vincent, vedi un naufragio, e un altro mentre indica in una direzione diversa, e un terzo... "Questo è un luogo insidioso. Si spera che avremo giusto il tempo di riparare il Cigno e ripartire," dice.

Mentre osservi il luogo e i naufragi, provi una sensazione sinistra, anche se non riesci a capirne bene il motivo.

"Capitano!" chiama il Quartiermastro da dietro entrambi. Vincent, bruscamente riportato alla realtà, si gira verso di lui mentre si ricompone. "Questo è l'inventario di ciò di cui

abbiamo bisogno," aggiunge il Quartiermastro, porgendo al Capitano un pezzo di carta.

"Cibo, assi e corda. È tutto?" Chiede Vincent, completamente tornato nel ruolo di Capitano. Il Quartiermastro annuisce. "Molto bene, amico mio, ora lascio questo nelle tue mani capaci," dice il Capitano, voltandosi verso di te. "Credo che avrai più fortuna a trovare le assi e le corde in quei naufragi. Il cibo, beh, suppongo che tu abbia già cacciato in passato," aggiunge con un occholino.

"Fai attenzione al tempo qui, e pianifica i tuoi movimenti in anticipo, ma soprattutto, mantieni la testa alta." Il tono del Capitano si fa cupo: "Questo è un posto strano che ha già trattenuto molte vite e tesori in abbondanza. È un'isola sinistra. Tieni la testa alta."

REGOLA DI GENERAZIONE DELL'OSCURITÀ – INFLUENZA CRESCENTE:

Questa Campagna narra la traiettoria del risveglio dell'Oscurità a Daren, ma quel momento non è ancora avvenuto, quindi il nemico non si manifesta attraverso la sua forma plasmoide e predatoria. Tuttavia, la minaccia del nemico è ancora reale e la sua crescente influenza può essere percepita come un cattivo presagio. Pertanto, posiziona la carta Runa Influenza Crescente con il lato A rivolto verso l'alto alla fine del Percorso Iniziativa. Ogni volta che il Segnalino Iniziativa la raggiunge, devi: pescare il numero indicato di Rune (una alla volta), posizionare la/le Runa/e pescata/e sul Percorso Iniziativa e poi girare la carta Runa.

COMPORTAMENTO DELL'OSCURITÀ – NIENTE OSCURITÀ:

Come menzionato in precedenza, l'Oscurità non apparirà mai in questa Avventura; pertanto, non è necessario tracciarne il comportamento né stabilire le regole per i danni da Schiacciamento.

PENALITÀ DI MALEDIZIONE PER LE AZIONI DI RICHIAMO – DOPPIA:

Ogni volta che un Eroe esegue un'Azione di Richiamo (*volontariamente o involontariamente*), riceve 2 Cubi Maledizione come penalità.

PREPARAZIONE SPECIALE – OSCURITÀ IN AGITAZIONE

Prima di iniziare a giocare questa avventura, prendi 6 Rune di ogni colore dal sacchetto e posizionale sul Percorso Iniziativa (non posizionare le loro tessere Oscurità sulla mappa).

PREPARAZIONE SPECIALE – NODI DELL'OSCURITÀ:

Mentre l'Oscurità si espande per consumare una regione, si condensa in vili nodi che poi ne rafforzeranno l'influenza. Ogni volta che una Pila di Rune viene mostrata in una Configurazione (*anche nella Prima Configurazione, se presente*), devi costruirla prendendo 1 Runa di ogni colore dal Percorso Iniziativa. Sciogliendo questi nodi, gli Eroi possono prolungare la loro permanenza in questo luogo.

MECCANICA SPECIALE – SPAREGGIO:

Per sciogliere un Nodo dell'Oscurità, un Eroe deve essere adiacente a una Pila di Rune e Consumare 1 CA. In tal caso, prendi un numero di Rune a sua scelta dalla pila pari a 6 meno il numero di Eroi e riponile nel sacchetto. Inoltre, quell'Eroe ottiene FOCUS 1 o PURIFICA 1. Questo conta come un'Azione Cubo e non può essere eseguita se c'è un nemico adiacente a quella Pila di Rune.

Durante questa Avventura, ci sono creature ovunque che possono attaccarti in qualsiasi momento. Prendi le miniature del **Cacciatore Nagiano**, la carta Servitore **Predatore delle Maree** (*non usare il Cacciatore Nagiano come Mostro casuale*), e posiziona la carta Meccanica Speciale **Incursione Terribile** sopra l'estremità superiore del Percorso Iniziativa con il lato A rivolto verso l'alto. Quando viene raggiunta dal Segnalino Iniziativa, risolvine gli effetti e girala (per maggiori dettagli, vedi pagina 10).

Per acquisire Viveri in Abbondanza, il tuo gruppo dovrà cacciare il **Cinghiale Tremolante** che vaga per l'isola. Quando viene sconfitto, sostituisci la sua sagoma con il gettone Viveri in Abbondanza. Questo compito è più facile a dirsi che a farsi, dato che il **Cinghiale Tremolante** reagirà quando subisce danni. Per emulare il comportamento del Cinghiale Tremolante, prendi il mazzo del **Comportamento Anomalo**, mescolalo e posizionalo vicino all'area di gioco. Il Cinghiale si muove come se fosse sotto un effetto POLIMORFISMO, tranne che cercherà di muoversi di 3 caselle nella direzione indicata invece che solo di 1 come descritto sulla carta. Puoi trovare ulteriori chiarimenti nella sezione Parole Chiave, se necessario. Se il Cinghiale rimane intrappolato durante il movimento, eseguirà l'istruzione di svolta di 180° (se presente sulla carta) e continuerà a muoversi finché non completa le 3 caselle di quell'Attivazione. Quando il Cinghiale Tremolante subisce danni che non derivano da Condizioni, se non è sconfitto, tremola: rimuovilo dal tabellone. Capovolgi la sua carta Mostro dello Scenario. All'inizio del suo prossimo turno, **PRIMA** che subisca qualsiasi danno da Condizione, devi risolvere gli effetti della Meccanica Speciale Tremolio. Così, riappare sul tabellone. Altrimenti, se il Cinghiale viene sconfitto con quel danno, sostituisci semplicemente la sua figura con il gettone Viveri in Abbondanza. Per raccogliere una risorsa, un Eroe deve esservi adiacente e Consumare 1 CA. Conta come Azione Cubo e non può essere svolta se l'Eroe è Ingaggiato in combattimento. Inoltre, l'Eroe che raccoglie la risorsa ottiene FOCUS 2 o PURIFICA 2.

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

Dopo che il tuo gruppo ha raccolto 1 Corda di Riparazione, 1 Viveri in Abbondanza e 1 Asse di Ricambio, non appena l'ultimo nemico viene sconfitto, leggi **"Fine dell'Avventura – Riparare le ali spezzate"** a pagina 88.

Dopo aver completato la seguente Configurazione e letto tutte queste istruzioni, puoi iniziare a giocare l'Avventura.



LA CACCIATRICE E LA SUA PREDA

Camminando attraverso i boschi sull'isola, ti fermi subito dopo aver aggirato un albero. Sotto i tuoi piedi, proprio dove stavi andando, vedi una trappola per orsi nascosta tra le foglie, segno che qualcuno stava cacciando. "Non muovere un muscolo!" una voce di donna arriva dal nulla. "Rispondi lentamente alla mia domanda, o ti faccio un buco." Senti una ranger emergere dai cespugli. Ha la balestra puntata dritto su di te. "Ironico come io abbia messo quella trappola lì per i cinghiali, ma catturi solo mostri e lupi di mare pazzi. Cosa ci fai qui? Se balbetti, sei morto."



**DILLE CHE SEI LÌ PER
COMBATTERE I MOSTRI PER
CONTO DEL POPOLO LIBERO**



**DILLE CHE SONO AFFARI TUOI
E SOLO TUOI**



**RISPONDI CHE SEI VENUTO A
RACCOGLIERE RISORSE PER
RIPARARE IL CIGNO**



CHIEDI UNA RISORSA
DI CUI HAI BISOGNO



INVITALA A UNIRSI
ALL'EQUIPAGGIO



CHIEDILE QUALSIASI
EQUIPAGGIAMENTO CHE
PUÒ DARTI

IN TRAPPOLA

Mentre sali a bordo del relitto, sei sorpreso dalla scena caotica: Un uomo è appeso per il collo all'albero di una vela, contrappeso da una cassa legata all'altra estremità della corda. Una delle sue mani impedisce al cappio di strangolargli la gola mentre l'altro braccio è impigliato a una corda diversa dietro la schiena. Sotto di lui, vedi una donna, gravemente ferita, che tiene una spada. Sembra che abbia combattuto le creature per proteggere l'uomo, ma ti è chiaro che la situazione non è stabile.

065

TAGLIA LA CORDA

067

PROVA A TIRARE L'UOMO
VERSO LA NAVE

066

LIBERA IL BRACCIO
DELL'UOMO

"Grazie, Karsten e Lena Hölscher, perché fate parte della nostra storia e del nostro mondo."



068

**PROVA A PRENDERE IL
FORZIERE**



064

**CHIEDI UNA RISORSA
DI CUI HAI BISOGNO**



063

**PROVA A CURARE LE
FERITE DELLA DONNA**



IL FANTASMA DI MARK BROWN

Attraversando le vie umide, scure e strette di una grotta, trovi uno stretto passaggio tra alcune rocce. Mentre ti avvicini, un timido bagliore emerge dalle pietre. Un fantasma che indossa abiti da pirata stracciati ti fissa: "Alt! Che ci fai qui nel mio nascondiglio? Non è cosa di tutti i giorni che un nuovo avventuriero venga qui, almeno non vivo. Cosa cerchi?"



074

**FAI FINTA DI NON VEDERE IL
FANTASMA E IGNORALO**

*"Grazie, Mark Brown, perché fai parte
della nostra storia e del nostro mondo."*



072

**DIGLI CHE NON VUOI
PROBLEMI, SOLO CERCARE
DELLE RISORSE**



073

**CHIEDI GENTILMENTE UNA
PARTE DEL SUO TESORO**

FINE DELL'AVVENTURA – RIPARARE LE ALI SPEZZATE

La tua incursione all'Isola delle Tempeste giunge finalmente al termine mentre ti ricongiungi con l'equipaggio, di nuovo in un accampamento allestito sulla riva. Il Quartiermastro ti solleva rapidamente dal tuo carico, portandolo via.

"Gli uomini hanno bisogno di riposo, e non possiamo arrostitire un cinghiale sulla nave. È fatta tutta di legno, sai?!" dice il Capitano, venendoti incontro. Noti che il tempo non è così brutto come prima. Inoltre non c'è alcun segno di mostri in giro, quindi accetti la proposta. Un po' di riposo ti farà bene dopotutto.

Innanzitutto, se la Seguace **Maya, la Ranger** è stata reclutata nel tuo gruppo ed è sopravvissuta fino alla fine di questa Avventura, congedala. Altrimenti, se non è stata reclutata affatto, procedi semplicemente con l'istruzione successiva.

Dopodiché, congratulazioni! L'Avventura finisce qui.

Ora puoi procedere alla Fase dell'Accampamento e leggere **"Dopo l'Avventura – Un banchetto e un raduno"** qui a lato.



DOPO L'AVVENTURA – UN BANCHETTO E UN RADUNO

C'è un trambusto tutto intorno a te. L'aria è piena di voci e risate. Un gradito cambiamento da quando è iniziata l'intera serie di eventi. Vedi alcune persone che parlano intorno al fuoco di buon umore.

"Un gruppo curioso, non è vero?" Chiede Vincent, avvicinandosi dietro di te. "Sembrano affiatati, anche se si sono appena incontrati." Strizzando gli occhi, puoi vedere di chi sta parlando il Capitano. "Quella ranger, Maya, nonostante l'impresa impressionante di essere sopravvissuta qui da sola, si è anche inserita nel nuovo gruppo. Che donna incredibile. Guarda come persino il severo Elros l'ha accettata all'istante."

In effetti, l'elfo è seduto con disinvoltura; ma invece di guardare l'orizzonte, o un muro, come fa di solito, osserva la ranger. È il vuoto lasciato dalla perdita di una persona cara che attira Maya, Lorelai, Vorn ed Elros l'uno verso l'altro in questo modo? Non puoi fare a meno di chiedertelo.

"Non so che tipo di coincidenza abbia riunito questi quattro, ma quando li guardi, non sembra che siano capaci di affrontare il mondo a testa alta?" Chiede Vincent, come se potesse leggere i tuoi pensieri.

Non solo, in qualche modo, senti che erano destinati a riunirsi qui.

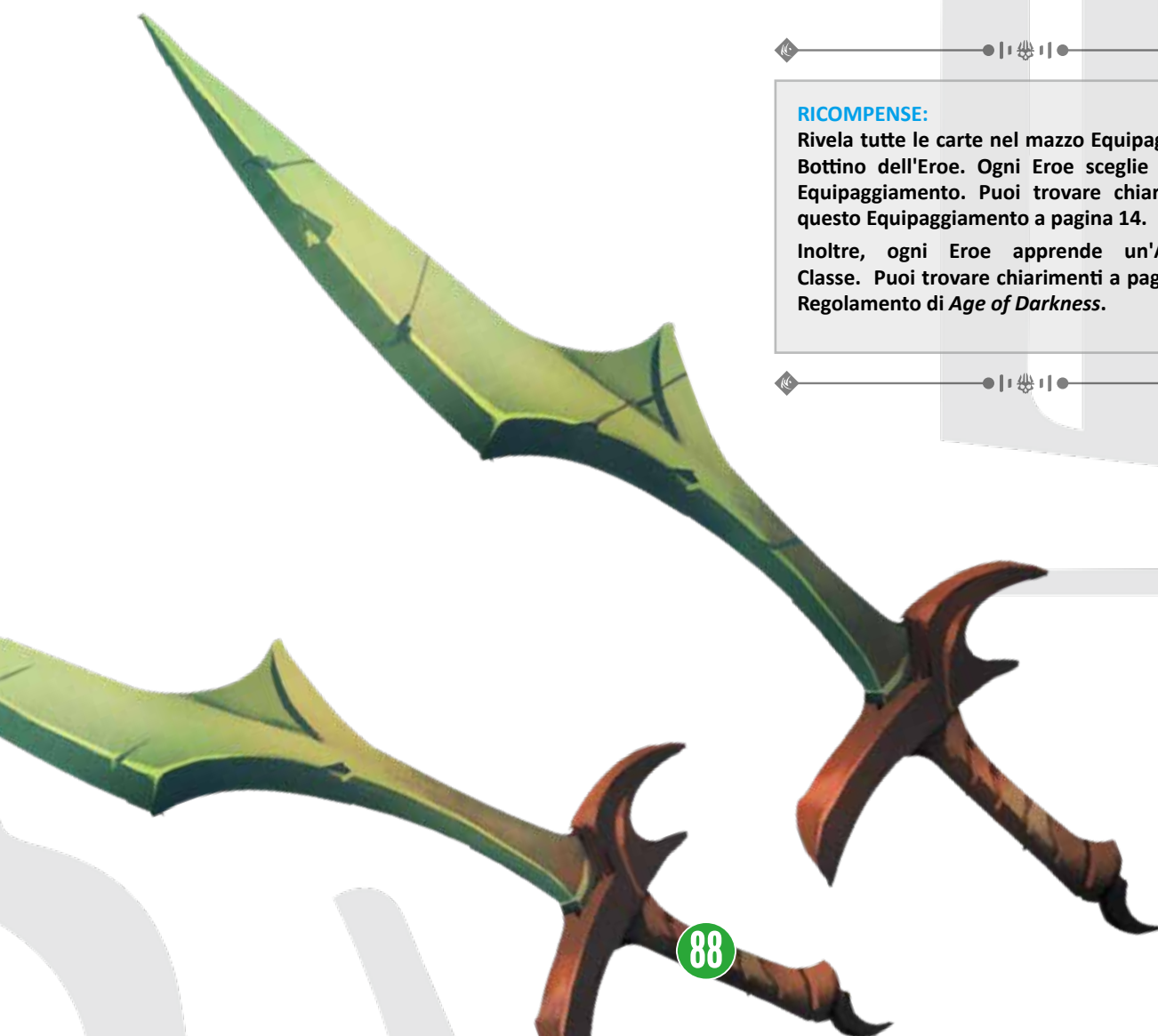
Ora puoi leggere **"Interludio 03 – La tempesta in arrivo"** a pagina 90.

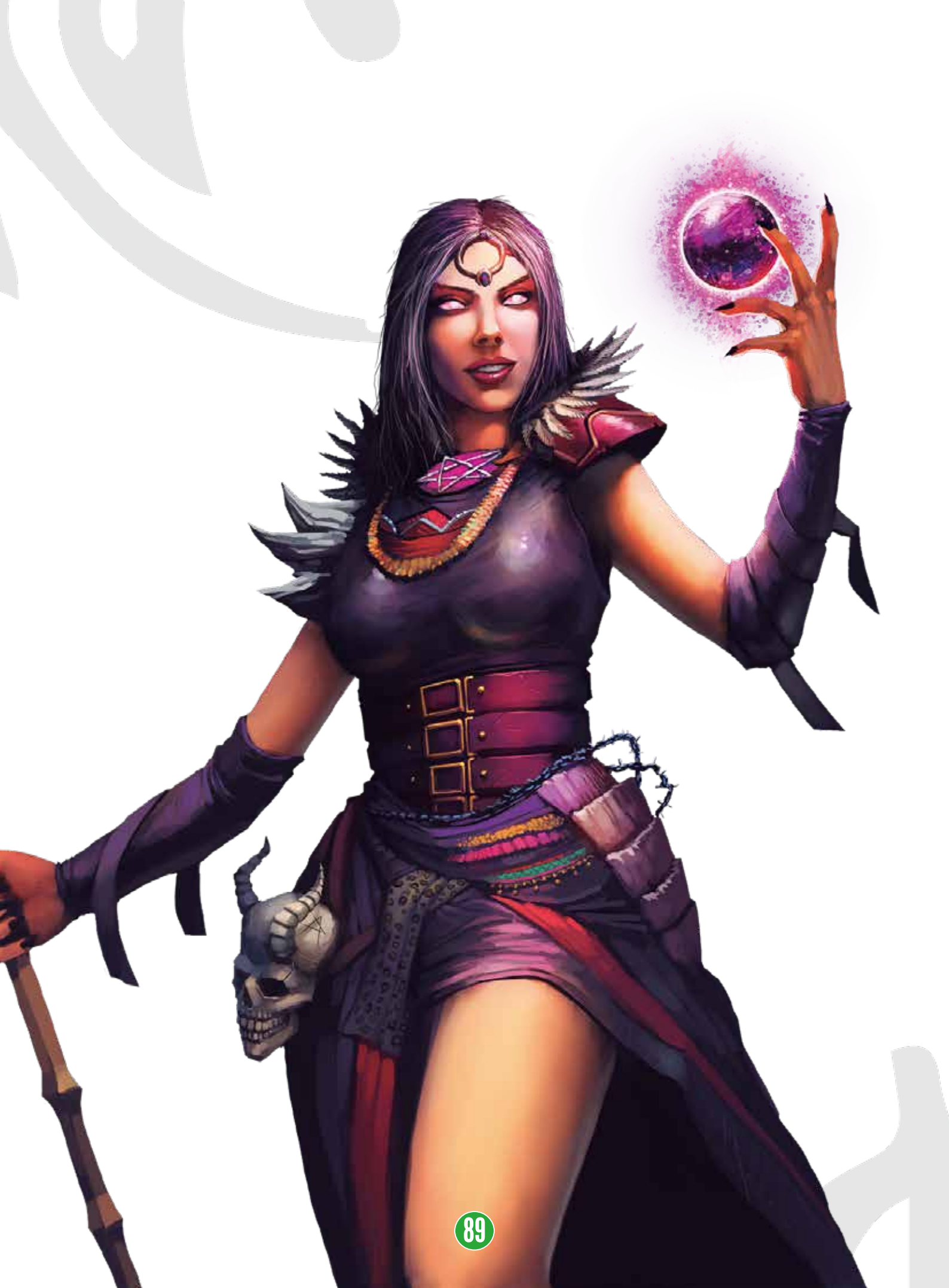


RICOMPENSE:

Rivela tutte le carte nel mazzo Equipaggiamento Bottino dell'Eroe. Ogni Eroe sceglie una carta Equipaggiamento. Puoi trovare chiarimenti su questo Equipaggiamento a pagina 14.

Inoltre, ogni Eroe apprende un'Abilità di Classe. Puoi trovare chiarimenti a pagina 51 del Regolamento di *Age of Darkness*.







INTERLUDIO 03 – LA TEMPESTA IN ARRIVO

Avendo riposato per il resto del giorno — e avendo dormito per tutta la notte — mentre l'equipaggio lavorava alle riparazioni della nave, ti alzi dalla tua tenda. Ti unisci a Lorelai, Elros, Vorn e Maya per la colazione, in silenzio.

L'arrosto della sera prima ti fa venire fame all'istante. "Ho sentito che anche tu hai qualcuno a te caro che è scomparso, è così?" Maya ti chiede improvvisamente. Con la bocca piena di arrosto, annuisci in silenzio. "Allora perché non ti unisci a noi? Siamo tutti alla ricerca di qualcuno a noi caro—" inizia la ranger, ma Elros la interrompe: "Parla per te." Maya alza gli occhi al cielo. "È scontroso perché ha litigato con quella donna prima che sparisse, ma è la stessa cosa. Lui vuole trovarla, e se anche tu hai la stessa missione, possiamo farlo insieme!" dice lei con entusiasmo.

Per un minuto sembra un'ottima idea: avere di nuovo una famiglia sarebbe meraviglioso, tuttavia... Ti scusi e informi il gruppo che non avrebbe molto senso cercare la tua mentore, poiché probabilmente è sparita, per quanto ne sai.

Appena finisci, il capitano del Cigno Candido vi saluta tutti. "Buongiorno, compagni! Finite i vostri pasti e tornate alla nave! Le riparazioni sono fatte, siete sicuramente sazi e siamo pronti a partire," grida lui, desideroso di salpare ancora una volta. "E tu, amico mio," aggiunge lui, indicando nella tua direzione, "vieni nella mia cabina. Abbiamo molto di cui discutere".

Mentre cammini accanto al Capitano, ripensi alla tua scelta di parole. Perché hai detto che Minerva è probabilmente scomparsa? E perché ha risvegliato quella strana sensazione nel tuo stomaco?

"Allora, credi davvero che sia morta, quindi?" Ti chiede Vincent. Sorpreso che il Capitano abbia ascoltato di nascosto la tua conversazione, fai spallucce. Forse è più facile credere che lo sia, ma in qualche modo, non ti sembra possibile. Spiegghi la strana sensazione che hai provato a Vincent e l'uomo si gratta la barba. "Credo di sapere cosa intendi," dice lui. "Anch'io vorrei che fosse viva, e per un certo periodo mi aspettavo persino che si presentasse un giorno, ridendo della mia espressione sorpresa." Non puoi fare a meno di sorridere al ricordo di quando pensavi che Minerva fosse annegata in alcune rapide, solo per vederla riemergere dietro di te con il suo sorriso unico. "Hai perso qualcosa, ragazzino?!" disse all'epoca, fingendo di non notare il tuo sollievo nel vederla viva. Eri solo un ragazzino, allora.

Sia tu che Vincent ridete e condividete storie finché non raggiungete il Cigno Candido. Una volta che raggiunge la porta della sua cabina, però, la sua espressione si fa seria mentre ti guarda. "Ora parleremo d'affari," dice, mentre ti apre la porta.

Dentro la cabina, trovi Amos seduto in un angolo buio e, all'inizio, credi che abbia gli occhi rovesciati, ma guardando di nuovo, vedi i suoi occhi aprirsi; probabilmente, era solo un'illusione causata dalle ombre. L'uomo stava solo cercando di dormire. "Ti ci è voluto un bel po', Capitano," dice lo studioso con voce stanca.

Vincent gira intorno al tavolo e si siede sulla sua sedia. "Credo che anche lui debba sentirlo, dato che è lui a rischiare l'osso del collo, qui," dice il Capitano, guardandoti e indicando la sedia. Tu ti siedi mentre lo studioso stringe le spalle. "Se così vuoi," dice.

"Quindi andremo prima a Shallowgrave. Giusto?" Amos chiede a Vincent, che acconsente. "Se ricordo correttamente, la parte... o meglio, la reliquia lì custodita è il pezzo frontale," dice lo studioso. Guarda in basso come se stesse parlando ai suoi piedi. "Nemmeno tu potresti non vederla. Il metallo dorato è inconfondibile e non esiste nulla di simile nel mondo mortale."

"Amos," Vincent interviene. "Dov'è? Che aspetto ha? Tu non andrai dentro con lui, quindi deve sapere esattamente cosa cercare e dove."

Lo studioso non sembra contento di essere stato interrotto e ti guarda quasi con disprezzo. "Se sapessi dov'è, non avrei assolutamente bisogno che ci andasse qualcun altro per conto mio," risponde con impazienza. "L'aspetto, tuttavia, hmmm..." L'uomo si guarda intorno nella stanza, riflettendo. "Potrebbe assomigliare alla punta di una lancia. Sì, quella è una forma a te familiare, credo."

Sei d'accordo. Informi Amos che la punta di una lancia dorata è qualcosa che credi di poter cercare.

"Shallowgrave in vista!" grida il quartiermastro sul ponte. Dentro la cabina di Vincent, sia tu che Amos rimanete in silenzio.

"Eccoci. Uno dei posti in tutte le Isole Libere che cerco di evitare," dice il Capitano, sospirando profondamente.

"Non c'è nulla da temere," interviene Amos. "La magia qui è antica, ma voi uomini siete troppo piccoli. Non ne varrebbe lo sforzo. A che serve un bersaglio come le povere Isole Libere e la sua gente, con nulla da offrire rispetto a Daren e tutti i suoi Regni Mortali?" conclude, per dispetto. Le borse sotto gli occhi di Amos ti dicono che non ha avuto riposo.

"Prenderò semplicemente la tua maleducazione come un segno della tua stanchezza, Amos, ma ricorda che sei sulla mia nave," dice Vincent, a disagio. "Dopotutto, siamo noi a rendere possibile il tuo compito," dichiara con un occholino, come se cercasse di alleggerire l'atmosfera della conversazione.

Amos fa un respiro profondo. "Sì. Sì, lo sei, ma non farti ingannare. Questa storia coinvolge tutto Daren." Il sacerdote si alza e vedi quanto è curvo, come se il solo sforzo di essere vivo fosse un peso insopportabile. "Hai ragione, però. Hai adempiuto al tuo scopo alla lettera," conclude. Poi, si dirige verso la porta per lasciare la cabina.

Rompi il silenzio chiedendo a Vincent dello stato d'animo di Amos, al che lui scrolla le spalle. "Sembra che il suo compito stia gravando su di lui. Sembra essere una cosa da studiosi e sacerdoti. Quel tizio che ha assunto Minerva, Tharmagar, o come si chiamava, lei lo ha descritto allo stesso modo. Oppure potrebbe avere qualcosa a che fare con la prima spedizione, 20 anni fa. Concentrati solo sul compito che ti aspetta. Lo terrò io d'occhio," risponde, accompagnandoti fuori dalla cabina.

Dopodiché, se il tuo gruppo non ha il Risultato "Intrappolato" annotato sul Registro della Storia, ti prepari semplicemente per la prossima Avventura. Vai al "Capitolo 06 – Il tempio sommerso" a pagina 92. Altrimenti, se il tuo gruppo ha questo Risultato, cancellalo e leggi invece quanto segue:

Tornato nella tua cabina, senti due lievi colpi alla tua porta mentre prepari la tua attrezzatura per prepararti per il prossimo compito. Erano Karsten e Lena, gli avventurieri che hai aiutato sull'Isola delle Tempeste.

"Ho incontrato decine di guerrieri nella mia vita da predone, ma a essere onesto, nessuno di loro ha mai eguagliato cervello, coraggio e abilità come te," ti saluta l'uomo barbuto e forte, ora sollevato, mentre entra nella stanza. La sua fedele compagna, che è stata al suo fianco per tutto il tempo, lo segue poco dopo. "Le parole non bastano a esprimere la gratitudine di un guerriero a un compagno di combattimento, né quella di un predone a un capo che lo convoca per unirsi al suo equipaggio, quindi non correrò il rischio di prolungare il mio discorso..."

Karsten poi ti posa la sua mano sulla spalla. "... invece, lascia che Lena ed io ti ripaghiamo con due doni: primo, l'invito a unirti all'equipaggio dei Predoni di Hel, la nostra banda che vaga per le Terre del Nord Heliane ogni volta che sei nei paraggi; secondo, permettimi di dare un'occhiata all'acciaio che hai lì. Siamo artigiani rinomati e sono sicuro che possiamo fargli un ottimo lavoro..." conclude l'uomo.

I guerrieri sembravano maneggiare gli attrezzi con la stessa maestria con cui brandivano le loro spade e asce, ma non era la tecnica che possedevano e ciò che facevano per il loro equipaggiamento a renderti così contento. Vederli sani e salvi ti ha fatto capire che ci sono ricompense più grandi dell'oro e dell'argento in questa terra circondata da mari e dolori.

Il Leader del Gruppo sceglie un Equipaggiamento dal Bottino dell'Eroe che è in possesso di uno degli Eroi e lo potenzia di un livello.

Puoi andare al "Capitolo 06 – Il tempio sommerso" a pagina 92.



CAPITOLO 06 – IL TEMPIO SOMMERSO

Ti trovi sul ponte del Cigno Candido, mentre guardi l'isola chiamata Shallowgrave.

Mentre la nave si avvicina alla sua riva, ti senti come se ti stessi muovendo verso un cimitero. Una sensazione minacciosa ti fa rabbrivire mentre osservi le nuvole tempestose che vorticano intorno all'isola.

"Secondo Amos, c'è un tempio lì, proprio all'interno di quella cala, vedi?" Il Capitano Vincent appare dietro di te, come al solito. Indica una piccola cala appartata con un passaggio stretto. Annuisci e chiedi a Vincent se quello è il luogo dove Minerva si è persa.

"No," risponde con uno sguardo cupo. "Questo è il luogo che il Popolo Libero chiama Isola di Shallowgrave. La leggenda narra che un'intera antica civiltà che viveva sull'isola scomparve completamente in una notte. Da allora, è stata evitata da tutte le razze mortali. Solo i Nagiani e i Gorgoni vagano qui. Minerva non è mai venuta qui."

Mentre ascolti le parole del Capitano, trovi la tua cautela ragionevole. Sembra proprio un luogo maledetto, ma speri che siano solo leggende, farneticazioni dei deboli di mente, proprio come tutto ciò che hai esplorato con Minerva in passato.

"La reliquia che stiamo cercando dovrebbe essere all'interno, se le informazioni di Amos sono corrette," dice Vincent. "Dovrebbe essere o almeno assomigliare a una punta di lancia dorata, anche se come lo sappia mi sfugge. Devi solo entrare, trovare la reliquia e andartene—ma che diavolo sta facendo?!"

Vincent si ferma improvvisamente.

Seguendo il suo sguardo, vedi Lorelai sbarcare da sola su una scialuppa, mentre il Capitano impreca accanto a te. "Vai lì ora e di' a quella sciocca elfa di tornare qui o la annegherò io stesso, se tanto desidera morire!" sputa, livido.

REGOLA DI GENERAZIONE DELL'OSCURITÀ – INFLUENZA CRESCENTE:

Questa Campagna narra la traiettoria del risveglio dell'Oscurità a Daren, ma quel momento non è ancora avvenuto, quindi il nemico non si manifesta attraverso la sua forma plasmoide e predatoria. Tuttavia, la minaccia del nemico è ancora reale e la sua crescente influenza può essere percepita come un cattivo presagio. Pertanto, posiziona la carta Runa Influenza Crescente con il lato A rivolto verso l'alto alla fine del Percorso Iniziativa. Ogni volta che il Segnalino Iniziativa la raggiunge, devi: pescare il numero indicato di Rune (una alla volta), posizionare la/le Runa/e pescata/e sul Percorso Iniziativa e poi girare la carta Runa.

COMPORTAMENTO DELL'OSCURITÀ – NIENTE OSCURITÀ:

Come menzionato in precedenza, l'Oscurità non apparirà mai in questa Avventura; pertanto, non è necessario tracciarne il comportamento né stabilire le regole per i danni da Schiacciamento.

PENALITÀ DI MALEDIZIONE PER LE AZIONI DI RICHIAMO – DOPPIA:

Ogni volta che un Eroe esegue un'Azione di Richiamo (volontariamente o involontariamente), riceve 2 Cubi Maledizione come penalità.

PREPARAZIONE SPECIALE – OSCURITÀ IN AGITAZIONE

Prima di iniziare a giocare questa avventura, prendi 5 Rune di ogni colore dal sacchetto e posizionale sul Percorso Iniziativa (non posizionare le loro tessere Oscurità sul tabellone).

PREPARAZIONE SPECIALE – NODI DELL'OSCURITÀ:

Mentre l'Oscurità si espande per consumare una regione, si condensa in vili nodi che poi ne rafforzeranno l'influenza. Ogni volta che una Pila di Rune viene mostrata in una Configurazione (anche nella Prima Configurazione, se presente), devi costruirla prendendo 1 Runa di ogni colore dal Percorso Iniziativa. Sciogliendo questi nodi, gli Eroi possono prolungare la loro permanenza in questo luogo.

REGOLA SPECIALE – SOFFITTO FRAGILE:

Le rovine del Tempio Sommerso sono instabili e rumori forti possono far crollare il fragile soffitto sulla tua testa. Ogni volta che un Mostro viene colpito da un ✂ o ✳, posiziona un gettone Meccanica Speciale nell'intersezione centrale dell'area in cui si trova (un'area non può ricevere più di uno di questi gettoni alla volta). Queste aree sono ora contrassegnate. Quando il Segnalino Iniziativa raggiunge la carta Runa alla fine del round, dopo aver risolto i suoi effetti, tutti i Personaggi all'interno delle aree contrassegnate subiscono 3 DAN. Quindi, rimuovi tutti i gettoni Meccanica Speciale dal tabellone.

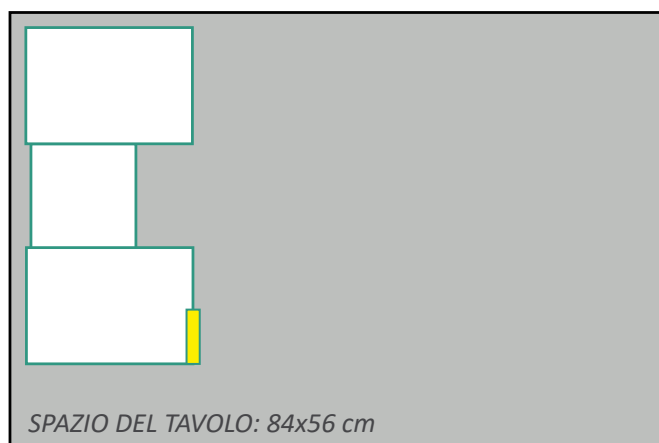
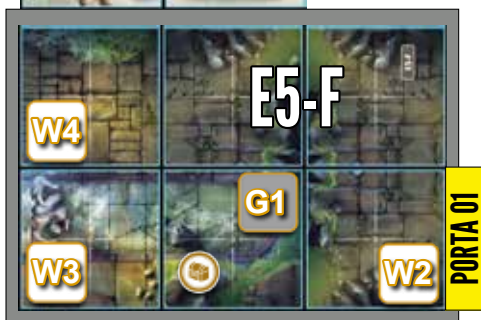
VINCERE E PERDERE L'AVVENTURA:

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

INNESCO DI INTERAZIONE:

Dopo aver completato la Prima Configurazione e letto tutte le istruzioni precedenti, vai a pagina 96. Come gruppo, dovete risolvere l'Interazione presentata. Ricorda che, in caso di mancanza di consenso, sarà il Leader del Gruppo a decidere.

MODULO DEL DUNGEON - 1



- 2 Gettoni Forziere
- W1 1 MB - **Veterano**
- G1 1 MG - **Veterano**
- W2 2+: MB - **Veterano**
- W3 3+: MB - **Veterano**
- G3 3+: MG - **Veterano**
- W4 4+: MB - **Veterano**
- B5 5+: MN - **Veterano**

MODULO DEL DUNGEON - 1

INTERMEZZO – IL PREZZO DELLA RELIQUIA

Appena tocchi la reliquia, senti un urlo echeggiante. La rimuovi rapidamente dall'altare, e vedi la pietra su cui poggiava muoversi.

Hai innescato una trappola.

Senti mostri radunarsi intorno a te. A quanto pare stanno cercando la reliquia, proprio come te. Non intendono lasciarti andare via con essa.

Lentamente indietreggi, facendoti strada verso l'ingresso, quando senti il terreno tremare seguito da un forte boato.

Scioccato, ti volti e ti rendi conto che il ponte che hai usato per entrare nel tempio è crollato, lasciandoti senza altra scelta se non trovare un'uscita diversa attraverso questi mostri. Poi si fanno da parte mentre un'altra creatura avanza con i suoi occhi fissi su di te.

Sembra diversa, più forte.

Ti fai forza e spera che il prezzo di quella reliquia non sia la tua stessa vita.

Innanzitutto, prendi la carta **Cuspide Nefasta dal mazzo Avventura. Devi usare il suo lato **Fronte** fino alla fine della Campagna, a meno che un effetto non indichi diversamente.**

Dopodiché, rimuovi dal tabellone tutti gli Eroi che si trovano sulle tessere Mappa della Prima Configurazione o del Ponte BR2-B.

Poi, rimuovi dal tabellone tutte le Mappe e i Moduli della Prima Configurazione, la tessera Mappa E1-B e il Ponte BR2-B, insieme a tutti gli elementi su di essi. I Mostri rimossi in questo modo sono considerati sconfitti, mentre le Rune devono essere posizionate sul Percorso Iniziativa.

Ora, posiziona tutti gli Eroi rimossi in questo modo in una casella della tessera Mappa E12-B a loro scelta che sia adiacente al luogo precedentemente occupato dalla tessera Mappa E1-B.

Inoltre, evoca un **Comandante Casuale con **PC 3+G** nell'area in cui si trovava precedentemente il gettone Evento Speciale. Spintona qualsiasi personaggio d'intralcio.**

REGOLA SPECIALE - PORTE CHIUSE

La Porta #02 rimane sigillata finché l'ultimo nemico non viene sconfitto.

Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.

FINE DELL'AVVENTURA – SOTTO IL SOLE

Lasci il tempio fatiscente ed esci dalla cala appena in tempo per vedere l'interno crollare. L'aria esterna è piena di polvere mentre le ultime rocce crollano.

Tossendo, ti dirigi verso la riva e riesci a vedere la luce del sole ancora una volta: un caloroso benvenuto a un mondo più luminoso. Salti rapidamente nella tua scialuppa, assicurandoti che la reliquia sia al sicuro mentre remi indietro verso il Cigno Candido.

Lungo la strada, osservi lo spettacolo della cala crollata e pensi al popolo di Anthellehf, ora sepolto per sempre con la loro saggezza e i loro ricordi in quel luogo.

Che tipo di popolo rischierebbe la propria vita per la conoscenza e il potere? Si saranno pentiti della loro scelta, alla fine? Ne è valsa la pena abbandonare la luce del sole e la loro sicurezza per la loro saggezza? Guardi la reliquia nelle tue mani mentre ti poni queste domande. Quanta potenza conteneva quella singola cuspide? Cosa c'entrava con le creature che ti hanno seguito? Che fossero alla ricerca della stessa saggezza che il popolo di Anthellehf stava cercando?

Che sia la reliquia, la chiave per ottenerla?

Congratulazioni! L'Avventura finisce qui.

Ora puoi procedere alla Fase dell'Accampamento e leggere "Dopo l'Avventura – All'ultima reliquia" qui a lato.



DOPO L'AVVENTURA – ALL'ULTIMA RELIQUIA

Tornato sulla nave, riferisci gli eventi al Capitano. Esamina la reliquia che hai riportato con uno sguardo severo.

"Gli Anthellehf erano un popolo antico, anche se non saprei dire se questo artefatto sia opera loro," dice infine. "Amos sta dormendo di nuovo. Non si sentiva molto bene dopo che te ne sei andato. Ogni giorno dorme sempre più a lungo," - aggiunge, preoccupato. "Spero che Everedge gli farà bene. Lì posso trovare un guaritore adatto per lui."

Chiedi al Capitano riguardo a quella destinazione poiché hai ancora un'altra reliquia da cercare. L'uomo ti guarda per un minuto e sorride con sicurezza.

"Per quanto riguarda le tre reliquie: Ne ho una in mio potere, tu ne hai portata una seconda, e un mio amico ha messo al sicuro l'ultimo pezzo ieri." Nota la tua espressione di confusione e spiega: "Amos è venuto da me con una richiesta estremamente seria. Non avrei mai messo a rischio la mia gente, così ho inviato alcune lettere ad amici fidati, parlando delle reliquie. Ieri, ho ricevuto una risposta da un uomo che chiamano il Re di Everedge, dicendomi che aveva messo al sicuro l'ultimo pezzo. È con lui a Everedge ed è lì che stiamo andando proprio ora. Ora la nostra unica preoccupazione è prendere l'ultimo pezzo e portarlo al tempio di Rhelohr affinché sia distrutto. La tua parte in questo lavoro è quasi finita. Sarai presto ricompensato con del meritato riposo, che ne dici?" conclude con un grande sorriso.

Se il tuo gruppo non ha il Risultato "Libro antico" annotato sul Registro della Storia, preparati semplicemente per la prossima Avventura. Vai a "Interludio 04 – Vivere senza rimpianti?" a pagina 100. Altrimenti, se il tuo gruppo ha questo Risultato, cancellalo e leggi invece quanto segue:

Mentre fai una passeggiata sul ponte del Cigno, Lorelai, la maga elfa, ti si avvicina. "Questo libro che hai riportato," dice, mostrandoti il libro che hai recuperato dallo spirito acquatico e le hai consegnato nella speranza che potesse leggerlo. "Contiene magia antica. Mi ci è voluto del tempo per accertarmi che non fosse potenzialmente dannoso, ma ora sono abbastanza sicura che sia solo un incantesimo di protezione di massa. Dato che non so se affronteremo pericoli sulla via per Everedge, ho pensato che dovremmo aprirlo ora. Che ne dici?" Non vedi alcun motivo per dubitare delle capacità della maga o della sua sincerità, quindi acconsenti. L'elfa sorride con impazienza.

Apri l'antico libro e recita parole che non hai mai sentito prima.

Mentre continua, il vento intorno a te si intensifica e il libro inizia a brillare.

Il tuo petto si sente caldo e noti un debole bagliore sui corpi dell'intero equipaggio, che la maggior parte di loro non può vedere.

Appena Lorelai completa l'incantesimo, tuttavia, il libro nella sua mano si trasforma immediatamente in cenere. La guardi con stupore negli occhi. In pochi istanti, la maga poi alza le spalle con indifferenza. "Beh, non ha causato alcun danno, ma non sento alcun vero cambiamento. È stato divertente, almeno," dice. Poi si volta e ti lascia a ripulire il mucchio di cenere.

Ogni Eroe scrive l'Aura **"Incantesimo antico"** sul proprio Registro della Campagna. Finché la possiede (*le Auro vengono rimosse quando si riceve un Cubo Trauma o un'altra Aura*), all'inizio del proprio turno, ottiene SCUDO 1.

Ora puoi leggere **"Interludio 04 – Vivere senza rimpianti?"** a pagina 100.

RICOMPENSE:

Ogni Eroe apprende un'Abilità Eroe o un'Abilità Ruolo nel Dungeon di Livello 2. Puoi trovare chiarimenti a pagina 50 del Regolamento di *Age of Darkness*.

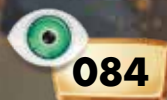


LORELAI

Entrate nella cala appartata circondata dal pungente odore di acqua salata. Lorelai ha gli occhi fissi su ciò che resta di un murale, coperto di rune e cirripedi. Tossisci per farti notare. Quando l'elfa ti guarda con gli occhi lucidi, esiti prima di dire ciò che sei venuto a dire. Lentamente si asciuga gli occhi e sorride. "Sono venuta qui da sola seguendo una traccia di magia," risponde alla domanda che non hai ancora fatto. "Il resto del gruppo dorme ancora. Credo che siano esausti... Poi c'è il bere... Non ho trovato nulla, però". Lorelai sembra parlare solo per tornare alla realtà. Ti senti a disagio a fissarla e sposti lo sguardo sul murale dietro di lei. "Racconta una storia," continua lei, "di un popolo antico maledetto dalla propria avidità e dalla ricerca della conoscenza a ogni costo. Mi ha ricordato mia sorella. Crescendo all'ombra dei miei talenti, si sforzava di ottenere riconoscimento. Se non fossi stata così egocentrica, avrei notato ciò di cui aveva bisogno e avrei potuto proteggerla... e tutti gli altri..." Lorelai si ferma e distoglie lo sguardo dal murale. "Non è dentro, lo sento. E non desidero vedere cosa è successo a queste persone. Non desidero vedere cosa potrebbe essere successo alla persona a me più cara..."



CHIEDI COSA DICONO LE RUNE



**PRENDI LA GEMMA
GIALLA DAL MURO**



**CHIEDI SE VUOLE
ENTRARE CON TE**



083

**DILLE DI TORNARE
IMMEDIATAMENTE**



080

**CHIEDI UNA LETTURA
DIVINATORIA**

"Grazie, Justinas Kasiulis, perché fai parte della nostra storia e del nostro mondo."



**CHIEDIGLI DI LIBERARSI DEI
MOSTRI CHE TI INSEGUONO**



CHIEDIGLI DELLA RELIQUIA



FAI UN'OFFERTA



**CHIEDIGLI DI CONDIVIDERE
CON TE CIÒ CHE SA**

SPIRITO DELL'ACQUA

Mentre nuoti attraverso la sezione allagata del tempio, sei attratto da una luce brillante che, da vicino, si rivela essere un umanoide etereo. "Non riconosco il tuo volto, né le tue vesti, quindi non sei di certo un ricordo. No. Piuttosto una creatura vivente, sì, vedo," dice il fantasma. Incapace di proferire parola, ti chiedi semplicemente che tipo di apparizione sia. "Che tipo di apparizione sono, chiedi," dice, ondeggiando con l'acqua. "Ero una guida per il mio popolo. Una luce brillante nell'oscurità dell'ignoranza. Il più saggio di tutti noi. Condannato a vagare per le sale perennemente allagate e infestate di questa cripta che un tempo chiamavamo casa nostra. Legato qui dalla mia ricerca spietata e dalle mie scoperte sulla conoscenza proibita. Il prezzo che ho pagato è stato la perdita della mia famiglia e dei miei amici. Cercando solo ciò che desideravo, ho perso ciò che era più prezioso e ho condannato me stesso a un'eternità vuota. Lasciami condividere la mia conoscenza con te ed essere libero. Lasciami alleggerire del mio fardello," chiede con voce triste.



**DISTRUGGI IL TEMPIO
DEL FANTASMA**



**AFFERRA IL LIBRO
DIETRO DI LUI**

INTERLUDIO 04 – VIVERE SENZA RIMPIANTI?

Per il resto della giornata, mentre il Cigno naviga verso Everedge, tu e Vincent discutete sulle reliquie e sulla missione di Amos.

"Non mi ha detto molto, quindi non gli ho detto tutto neanche io," risponde Vincent alla tua domanda. "Quello che mi ha detto è che queste tre reliquie dovevano essere trovate, raccolte e poi distrutte, al momento dell'eclissi di domani. A quanto pare, ciò impedirebbe ad altre creature di attaccare le Isole Libere, e più tardi, Daren. Quello che non gli ho detto però, è che una di queste reliquie è già in mio possesso da quando ho lavorato con Minerva. Era il mio pagamento da parte dello studioso che ci assunse allora: una gemma verde. La seconda reliquia, avevo un'idea di dove potesse essere trovata e ho reclutato alcuni amici per andarci; questa è quella che ha trovato Lord King. Per quanto riguarda la terza, quella che hai appena trovato, quella era l'unica che Amos sapeva dove trovare." Conclude Vincent.

Ripensando al tempio che hai esaminato poche ore prima, il ricordo del popolo di Anthehlef ti torna in mente. Condividi i tuoi dubbi su quelle persone con il Capitano. Si ferma poi alla porta della sua cabina e ti fissa con un'aria cupa.

"Lo senti anche tu?" Chiede. "Senti anche tu di aver abbandonato il sole della tua vita? Senti anche tu di aver perso ciò che era veramente importante per te mentre cercavi qualcosa di completamente diverso?" Le parole ti tagliano come lame affilate. Minerva era stata la tua famiglia per tutta la tua vita, ma era anche colei che ti aveva insegnato a vivere per te stesso senza rimpianti. Per la prima volta, pensi di aver frainteso ciò che intendeva.

"Non conosco la risposta io stesso" dice Vincent a bassa voce. "Potrei essere alla ricerca di mere illusioni in questa missione, oppure potrei lavorare per la cosa più importante della mia vita; ma allora, se fosse quest'ultima, ne sarei sicuro, non è vero?" "Dormiamoci su, che ne dici?" Minerva lo ripeteva spesso; lo dici tu prima che lo faccia il Capitano. Ride e chiude la porta della cabina augurandoti la buonanotte, lasciandoti così sotto le stelle del mare aperto a riflettere.

Se il tuo gruppo ha il Risultato "Diario di Minerva" annotato sul Registro della Storia, leggi "Intermezzo – Ricordi scritti" a pagina 101. Altrimenti, continua a leggere qui sotto:

Finalmente arrivate alla città di Everedge, coperta dalla nebbia mattutina. Entrate tutti in una taverna, ancora buia nelle prime ore del giorno, senza fuoco che arda nel focolare. Attraverso la porta sul retro, venite condotti da un locandiere dall'aspetto sospetto in una stanza appartata. Entrate in quello che giudicate essere un quartier generale di campagna. Un uomo barbuto e severo vi guarda dall'altro lato del tavolo, giudicando ogni vostro centimetro.

Dietro di lui, potete vedere un vecchio alone di metallo. Lo sguardo giudicante dell'uomo lascia spazio a un caloroso benvenuto quando il Capitano si avvicina al tavolo e gli stringe la mano. "Mio Signore! È bello rivederti!" - dice Vincent con voce calda - "Sacerdote Amos, mio amico viaggiatore, questo è il Re di Everedge". "È sempre un piacere vederti tornare a casa ogni tanto, Capitano Vincent." risponde l'uomo, poi si rivolge a te e ad Amos

- "E io non sono un re, poiché Everedge non ne ha uno, ma la gente qui mi chiama comunque così. In parte per scherzo e in parte per colpa dei miei antenati, poiché il mio cognome è, infatti, King. Tuttavia, sono solo un lord minore, deciso a riportare le Isole Libere nel seno di Daren!"

King ti vede quindi sorridere e sembra prenderti come un amico. "Benvenuti a Everedge, la città ai margini di Drunagor. Questa è la Brezza Marina, la mia umile dimora e la più grande locanda dell'isola! È un piacere incontrarti di persona dopo aver letto di te in innumerevoli lettere del mio amico qui presente." "Non c'è tempo per chiacchiere inutili," Amos interrompe. "Abbiamo bisogno delle reliquie. Il tempo è essenziale. Dobbiamo portare le reliquie al tempio di Rhelohr e distruggerle! L'eclissi sta arrivando e se la perdiamo, tutto questo sarà stato inutile!"

King si siede sulla sua sedia guardando Amos con sospetto. "Non sono molto affezionato alla Dottrina, né mi fido così facilmente dei loro sacerdoti. Potete vedere che abbiamo combattuto a lungo, sia per l'indipendenza delle Isole Libere che per il loro riconoscimento davanti ai regni mortali mentre la Dottrina non faceva nulla!" dice. "Ho aiutato il mio amico Vincent, ma se questa reliquia debba finire nelle vostre mani è ancora da decidere, quindi vi suggerisco di sedervi e scegliere le vostre parole con attenzione."

L'odio bruciante nelle parole di King ti fa sudare. Amos probabilmente prova la stessa sensazione, mentre si siede rivolto verso i suoi piedi con nient'altro che un sospiro di impazienza. Il disagio è palpabile, ma essendo un buon padrone di casa, King fa del suo meglio per ammorbidire l'atmosfera ancora una volta. L'uomo si alza e versa da bere prima a sé, poi a voi tre. Beve un sorso e respira profondamente, cercando di schiarirsi la mente.

Puoi andare al "Capitolo 07 – L'assedio di Everedge" a pagina 102.



INTERMEZZO – RICORDI SCRITTI

La menzione di Minerva questa volta riporta alla memoria le pagine del suo diario, che il Capitano Vincent ti ha consegnato il tuo primo giorno sul Cigno. Curioso e per niente assonnato, vai alla tua amaca e prendi l'incartamento per leggerlo.

La prima è una lettera di Tharmagar al Capitano Vincent, che conteneva una mappa di un tesoro, affermando che era il suo pagamento per il lavoro. Ritieni che quella fosse la gemma verde, la reliquia che aveva menzionato.

Le altre pagine contengono la scrittura di Minerva, il che ti fa battere il cuore più forte.

"Queste poche parole le scrivo per il mio allievo nel caso mi succedesse qualcosa. Ogni giorno questo lavoro puzza sempre più di bruciato. Sono molto contenta di averti lasciato indietro questa volta e non mi scuserò quando tornerò.

Non voglio che tu creda di non essere un buon combattente. Ti ho addestrato. Sei quasi il migliore, ma la tua mente a volte è un po' sconsiderata. Segui sempre quello che dico senza pensarci due volte. Non giudichi mai nulla da solo, e devi iniziare a farlo. Devi sfidarmi a volte, se è quello che senti sia giusto. Voglio che tu viva per te stesso. Non ti ho salvato dalla strada affinché tu dedicassi la tua vita a me. Sei la mia famiglia e sono orgogliosa di te. Sii sempre te stesso, ragazzino, sempre."

La gola ti si stringe e gli occhi ti bruciano mentre leggi le ultime parole della tua mentore per te. Non ha davvero senso ponderare se i popoli antichi ed estinti avessero ragione o meno. Sono spariti da tempo, e tu sei ancora lì. Ciò che conta è ciò che senti. Proprio come Minerva riusciva a sentire quale direzione prendere, forse tu puoi trovare un modo per scoprire quale direzione dovresti prendere. Ripieghe le pagine del diario di Minerva e chiudi gli occhi sperando di addormentarti.

Il Leader del Gruppo scrive l'Aura "Bastione" sul proprio Registro della Campagna. Finché la possiede (le Aure vengono rimosse quando si riceve un Cubo Trauma o un'altra Aura), non può essere CALPESTATO dai Picchiatori Feroce.

Poi, continua a leggere qui sotto:

Finalmente arrivate alla città di Everedge, coperta dalla nebbia mattutina. Entrate tutti in una taverna, ancora buia nelle prime ore del giorno, senza fuoco che arda nel focolare. Attraverso la porta sul retro, venite condotti da un locandiere dall'aspetto sospetto in una stanza appartata. Entrate in quello che giudicate essere un quartier generale di campagna. Un uomo barbuto e severo vi guarda dall'altro lato del tavolo, giudicando ogni vostro centimetro.

Dietro di lui, potete vedere un vecchio alone di metallo. Lo sguardo giudicante dell'uomo lascia spazio a un caloroso benvenuto quando il Capitano si avvicina al tavolo e gli stringe la mano. "Mio Signore! È bello rivederti!" - dice Vincent con voce calda - "Sacerdote Amos, mio amico viaggiatore, questo è il Re di Everedge". "È sempre bello vederti tornare a casa ogni tanto, Capitano Vincent." L'uomo risponde, poi si gira verso di te e Amos

E io non sono un re, poiché Everedge non ne ha uno, ma la gente qui mi chiama comunque così. In parte per scherzo e in parte per colpa dei miei antenati, poiché il mio cognome è, infatti, King. Tuttavia, sono solo un lord minore, deciso a riportare le Isole Libere nel seno di Daren!"

King ti vede quindi sorridere e sembra prenderti come un amico. "Benvenuti a Everedge, la città ai margini di Drunagor. Questa è la Brezza Marina, la mia umile dimora e la più grande locanda dell'isola! È un piacere incontrarti di persona dopo aver letto di te in innumerevoli lettere del mio amico qui presente." "Non c'è tempo per chiacchiere inutili," Amos interrompe. "Abbiamo bisogno delle reliquie. Il tempo è essenziale. Dobbiamo portare le reliquie al tempio di Rhelohr e distruggerle! L'eclissi sta arrivando e se la perdiamo, tutto questo sarà stato inutile!"

King si siede sulla sua sedia guardando Amos con sospetto. "Non sono molto affezionato alla Dottrina, né mi fido così facilmente dei loro sacerdoti. Potete vedere che abbiamo combattuto a lungo, sia per l'indipendenza delle Isole Libere che per il loro riconoscimento davanti ai regni mortali mentre la Dottrina non faceva nulla!" dice. "Ho aiutato il mio amico Vincent, ma se questa reliquia debba finire nelle vostre mani è ancora da decidere, quindi vi suggerisco di sedervi e scegliere le vostre parole con attenzione."

L'odio bruciante nelle parole di King ti fa sudare. Amos probabilmente prova la stessa sensazione, mentre si siede rivolto verso i suoi piedi con nient'altro che un sospiro di impazienza. Il disagio è palpabile, ma essendo un buon padrone di casa, King fa del suo meglio per ammorbidire l'atmosfera ancora una volta. L'uomo si alza e versa da bere prima a sé, poi a voi tre. Beve un sorso e respira profondamente, cercando di schiarirsi la mente.

Adesso puoi andare al "Capitolo 07 – L'assedio di Everedge" a pagina 102.



CAPITOLO 07 – L'ASSEDIO DI EVEREDGE

Mentre siedi nella camera di Lord King, bevendo in silenzio, osservi la stanza. Le armi, noti, sono piuttosto nuove e c'è una pila di carte sul suo tavolo, il che significa che le conversazioni con Daren sono ancora in corso.

Guardando il lord chiaramente ricco, non riesci a immaginare perché sarebbe così altruista da rischiare la sua posizione per integrare di nuovo le Isole Libere nei Regni Mortali, ma rispetti il suo atteggiamento.

King finalmente posa il suo bicchiere e si siede al tavolo di fronte a te.

"Dato che il sacerdote della Dottrina ha riportato l'argomento delle reliquie a galla," King continua, guardando il Capitano "Non credo che questo sia sicuro, Vincent. C'è un'aura strana su questa reliquia che ho ottenuto e il luogo dove l'ho trovata perseguiterà i miei sogni per settimane. Per favore, lasciale a me e lascia che un paladino indaghi prima, per maledizioni e quant'altro, e poi, tra qualche giorno, potrai procedere con il tuo compito. Se proprio dobbiamo, e non riusciamo davvero a

distruggerle durante l'eclissi, possiamo benissimo portarle da Daren per protezione. Posso assicurarti che saranno al sicuro." Finisce puntando gli occhi, pieni di sospetto, su Amos.

La stanza cade nel silenzio, e per un momento senti come se l'intera isola stesse trattenendo il respiro, poiché non si sente nemmeno un grillo.

Il Re si alza improvvisamente con un'espressione severa sul viso.

"Siamo sotto attacco!" Dice, ancor prima che le campane della città inizino a suonare. "Presto! Lasciate qui le reliquie e il sacerdote. Questa taverna è piena dei miei fedeli guerrieri e l'abbiamo fortificata per essere il nostro quartier generale nel caso i dialoghi con Daren non vadano a buon fine. Saremo al sicuro qui." Vincent si muove verso la porta e si ferma, lasciandola mezza aperta. "Farò venire la mia ciurma e gli altri ad aiutare. Non sarai solo!" Ti dice il Capitano, prima di uscire dalla porta.

"Bene, se hai delle ultime parole, questo è il momento di dirle." Aggiunge King, guardandoti dritto negli occhi.

REGOLA SPECIALE DELLO SCENARIO – DIFESA DELLA TORRE:

I mostri stanno invadendo Everedge. Sembrano prendere di mira la taverna Brezza Marina, che è stata barricata. Alcune delle creature cercheranno di distruggere la taverna, mentre altre uccideranno ogni resistenza sul loro cammino. Devi proteggere la taverna sopravvivendo all'orda di nemici. Prendi le carte Meccanica Speciale **Assedio di Everedge**, disponile in ordine da 1 a 10 e posiziona il mazzo alla fine del Percorso Iniziativa, nello slot della carta Runa. Ogni volta che il Segnalino Iniziativa raggiunge questo mazzo alla fine del round, pesca la prima carta e risolvine gli effetti.

NOTA: Se non puoi Generare un Mostro perché tutti gli slot sul tabellone dello Stato dei Mostri sono occupati o perché tutte le figure di quel Mostro sono già sul tabellone, non Attivi il Mostro Più Forte come faresti in un'Incursione Terribile. Invece, per ogni Mostro che non puoi evocare, attiva il Primo Mostro dello stesso tipo, seguendo l'ordine indicato dal tabellone dello Stato dei Mostri.

COMPORTAMENTO DELL'OSCURITÀ – NIENTE OSCURITÀ:

Come menzionato in precedenza, l'Oscurità non apparirà mai in questa Avventura; pertanto, non è necessario tracciarne il comportamento né stabilire le regole per i danni da Schiacciamento.

PENALITÀ DI MALEDIZIONE PER LE AZIONI DI RICHIAMO – DOPPIA:

Ogni volta che un Eroe esegue un'Azione di Richiamo (volontariamente o involontariamente), riceve 2 Cubi Maledizione come penalità.

PREPARAZIONE SPECIALE – BARRICATA:

Posiziona 3 gettoni Barricata sulla tessera Mappa AWB4-B come mostrato nella Prima Configurazione per indicare i PS della Barricata della Taverna Brezza Marina. Ogni volta che un Picchiatore Feroce la attacca, rimuovi 1 di questi gettoni. Se l'ultimo gettone Barricata viene rimosso, la barricata è distrutta e l'Avventura fallisce immediatamente.

PREPARAZIONE SPECIALE – MOSTRI DELL'ASSEDIO:

I mostri che attaccano Everedge sono stati scelti appositamente per questo compito, quindi userai solo Mostri dello Scenario durante questa Avventura. Quindi, prendi le figure dell'**Abominio**, del **Bruto Infernale** e della **Strega Gorgone**. Poi, prendi le carte Mostro dello Scenario **Picchiatore Feroce**, **Creatura Vile** e **Megea Squamosa**. Ognuno di questi Mostri svolge un ruolo speciale in questa battaglia. Puoi consultare i dettagli della loro strategia a pagina 104.

PREPARAZIONE SPECIALE – CAMERATISMO:

Per affrontare questa difficile situazione, l'Eroe avrà l'assistenza di amici e dei migliori guerrieri che ha incontrato lungo questo viaggio. Recluta un numero di Seguaci pari a 5 meno il numero di Eroi, a tua scelta tra Elros, Lorelai, Maya e Vorn. Posizionali, a tua scelta, negli spazi designati per la Generazione dei Seguaci della Prima Configurazione. Questi Seguaci sono tutti motivati in questa battaglia, quindi userai le loro caratteristiche più forti. Come i Mostri dell'Assedio, questi Seguaci hanno un comportamento speciale in questa Avventura. Puoi trovare i dettagli a pagina 105.

MECCANICA SPECIALE – SOTTOPASSAGGIO SEGRETO:

Everedge è piena di tunnel segreti, costruiti dal Popolo Libero per proteggersi o a fuggire in caso di attacco. Questi tunnel sono contrassegnati sul tabellone dai gettoni Meccanica Speciale. Ogni volta che un Eroe ci si sposta sopra (solo gli Eroi possono compiere questa Azione), può spendere 1 punto movimento per posizionarsi sopra a un altro gettone Meccanica Speciale sul tabellone, attraversandolo rapidamente.

VINCERE E PERDERE L'AVVENTURA:

L'Avventura fallisce immediatamente quando si verifica una delle seguenti condizioni: un Eroe viene sconfitto quando riceve più Cubi Maledizione (CM) o Cubi Trauma (CT) di quanti ne possa tenere, oppure quando la barricata della Taverna Brezza Marina viene distrutta. L'Avventura termina con successo quando un giocatore legge una voce che dice: "L'Avventura finisce qui".

INNESCO DI INTERAZIONE:

Vai a pagina 106. Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere come desiderate procedere con l'Interazione "Il re di Everedge". Remember that in the case of lack of consensus, the Party Leader will be the tie-breaker.



CHIARIMENTO – MOSTRI DELL'ASSEDIO

Come menzionato nelle istruzioni di Preparazione Speciale, questa Avventura sarà diversa e le forze dell'Oscurità avranno una missione che va oltre l'eliminazione degli Eroi. Controlla la descrizione di ogni Mostro dello Scenario qui sotto in modo da poter capire come si comporterà in questa Avventura:

- **Creatura Vile** – Questi Mostri sono esperti nello sconfiggere i tuoi alleati, ma si distraggono facilmente se un nemico più valoroso è a portata, quindi seguono il comportamento del Mostro Standard: inseguono l'Eroe Più Forte. Se non riescono a raggiungere un Eroe, ma possono raggiungere un Seguace, passano al Seguace.
- **Megea Squamosa** – Questi Mostri costituiscono l'artiglieria dell'esercito invasore. Come le Creature Vili, seguono il Comportamento del Mostro Standard. Tuttavia, a differenza delle Creature Vili, il loro attacco non sarà in grado di ferire i tuoi alleati. Ciò non significa, però, che non sarà doloroso. Fai attenzione, questi mostri sono efficienti nel ferire gli Eroi.
- **Picchiatori Feroci** – Questi Mostri sono vere e proprie armi d'assedio e sono determinati a distruggere la Taverna Brezza Marina. Pertanto, non attaccheranno mai un altro Personaggio: il loro unico obiettivo è calpestare l'area più vicina della tessera Mappa AWB4-B per colpire le barricate con la loro Azione di Attacco.

Si noti che l'abilità **Furia Devastante** consente a questi Mostri di passare attraverso gli spazi occupati da qualsiasi Personaggio Piccolo. Gli infliggono persino 2 danni non prevenibili (*similmente a un'abilità Calpestare, per esempio*). Verifica di seguito le posizioni in cui un Picchiatore Feroce può attaccare la barricata:



Come mostrato, quando un Picchiatore Feroce entra in una delle aree della tessera Mappa AWB4-B, è quindi in grado di attaccare la barricata.

- Un Picchiatore Feroce infligge danni a una barricata nello stesso turno in cui entra nella tessera Mappa AWB4-B. Una volta raggiunto

il suo obiettivo, un Picchiatore Feroce non se ne andrà mai, nemmeno per fare spazio a un altro Picchiatore. Devi rimuovere questo Mostro solo quando viene sconfitto.

- Essendo una tessera Mappa "B", fino a due Picchiatori Feroci possono stare lì per colpire la barricata.
- Ogni volta che un Picchiatore Feroce che ha già raggiunto la barricata viene attivato, ripete semplicemente il suo attacco e non si muove. L'attacco di un Picchiatore Feroce non può essere fermato in alcun modo e non genera minacce di alcun tipo agli Eroi.
- Come menzionato prima, quando la barricata subisce il suo terzo punto di danno, viene distrutta e l'Avventura fallisce immediatamente.
- Se per caso c'è un Oggetto Solido sopra i gettoni Generazione quando viene evocato un Mostro dello Scenario, spintona l'Oggetto di lato verso la barricata di Brezza Marina, per liberare lo spazio.

ARMATURA D'ASSEDIO: I corpi dei Picchiatori Feroci sono fatti di vari resti putridi e cadaverici. Questo li rende resistenti agli impatti. Perciò, ogni volta che un Picchiatore Feroce subisce 9 o più danni da un singolo attacco ¹ o ², previene qualsiasi danno che superi questo valore. In questo modo, il danno massimo che un Picchiatore Feroce può subire a ogni attacco è 9, ma questo può comunque accadere più di una volta per turno.

Esempio: Vacrem decide di usare le sue due Azioni Cubo per attaccare un Picchiatore Feroce. Usando il suo Equipaggiamento Iniziale Ascia a Lama Dentellata e l'Abilità del Colosso Botta Pesante, il guerriero può causare 7 danni, ma ha messo a segno un Colpo Critico! Così, il valore è raddoppiato e finirebbe per infliggere 14 potenti danni al Picchiatore Feroce, ma l'ARMATURA D'ASSEDIO del mostro gliene fa subire solo 9. Nel suo secondo attacco, con l'Abilità del Colosso Spavalderia, Vacrem potrebbe comunque infliggere i soliti 3 danni se colpisce, poiché questo sarà un altro attacco.

Queste istruzioni intendono coprire tutti i dubbi su questa meccanica. Tuttavia, se ne persistono, il Leader del Gruppo ha il potere di decidere come le regole debbano essere interpretate.

CHIARIMENTO – LE DIFESE DI EVEREDGE

1 – SEGUACI

Come menzionato nella Preparazione Speciale, i Seguaci seguiranno un comportamento speciale in questa Avventura. Verifica i dettagli di seguito su come gestirli durante questa battaglia:

- Nessun Seguace può lasciare la tessera Mappa (o Ponte) a cui è stato assegnato. Può muoversi entro i limiti di queste Mappe (come l'estremità di un ponte) e può attaccare i Mostri a portata, anche se si trovano su altre tessere Mappa, ma non può mai lasciare la tessera Mappa a cui è stato assegnato.
- Quando vengono messi Fuori Combattimento, i Seguaci non vengono rimossi dal tabellone. Invece, stendine la figura sul tabellone. Rimangono inconsci finché non vengono salvati da un Eroe.
- Per salvare un Seguace messo Fuori Combattimento, un Eroe deve essere adiacente alla sua figura e Consumare 1 CA. Quando vengono salvati, rimettine la figura in piedi. Ora potranno agire normalmente. Inoltre, l'Eroe riceve a sua scelta FOCUS 2 o PURIFICA 2. Conta come Azione Cubo e non può essere svolta se l'Eroe è Ingaggiato in combattimento.

2 – TRAPPOLE DIFENSIVE

Gli Eroi possono occuparsi della difesa di Everedge, ma i suoi abitanti non staranno con le mani in mano. Di tanto in tanto, la popolazione fabbricherà alcune trappole improvvisate per ostacolare gli invasori. Quando una carta Meccanica Speciale Assedio di Everedge indica agli Eroi di posizionare Trappole Difensive sul tabellone, osserva le seguenti regole:

- Le Trappole Difensive devono essere posizionate nell'intersezione centrale di un'area (*proprio come verrebbe posizionata una Trappola del Ranger*) che non ha alcun Personaggio al suo interno. Puoi posizionare una Trappola Difensiva sulla tessera Mappa AWB4-B, ma tieni presente che questo non impedirà a un Picchiatore Feroce di attaccare a meno che non venga sconfitto, perché avrà già raggiunto il suo obiettivo.
- Quando un qualsiasi Mostro entra nell'area di una Trappola Difensiva, questa si attiva e infligge 4 DAN a ogni Personaggio in quell'area (inclusi gli Eroi). Inoltre, perde qualsiasi punto movimento rimanente, quindi arresta immediatamente il proprio movimento.
- Le Trappole Difensive sono Oggetti Terreni Immobili ai fini delle regole.

Queste istruzioni intendono coprire tutti i dubbi su questa meccanica. Tuttavia, se ne persistono, il Leader del Gruppo ha il potere di decidere come le regole debbano essere interpretate.

FINE DELL'AVVENTURA – NON APPENA IL FUMO SI DIRADA

Mentre il fumo si dirada, il sole sorge alto nel cielo, dipingendo uno spettacolo orribile di ciò che Everedge era un tempo.

"Le vite di queste persone non saranno mai più le stesse," Lorelai pronuncia le parole che ti stavano in mente. "Siamo venuti qui per cercare i nostri cari, ma oggi, così tante persone innocenti hanno perso i loro." Vedi quelle persone che cercano disperatamente i loro cari tra le macerie.

Finalmente inizi a capire perché Minerva ha fatto quello che ha fatto. Non ha mai detto che saresti dovuto essere egoista. Come avrebbe potuto, dopo essersi presa cura di te così tanto? Se è andata incontro alla sua fine, consapevolmente, è stato per le persone che stava cercando di proteggere.

"Qual è la tua prossima mossa, amico mio?" Lorelai chiede mentre tu rimani in silenzio. "Abbiamo incontrato un chierico di nome Jaheen. Anche lui è venuto qui in cerca di qualcuno. Stiamo formando una squadra di ricerca. Verrai con noi?"

No. Cercare Minerva ti renderebbe solo prigioniero del passato e ciò sarebbe deplorabile. Tutte le persone che hai incontrato nel tuo viaggio verso le Isole Libere sono persone cresciute nelle difficoltà. È per loro che devi combattere, proprio come Minerva una volta ha fatto per te.

Di nuovo alla Brezza Marina, cerchi Amos e King solo per trovare quest'ultimo ferito a terra: Amos è sparito. Aiuti King ad alzarsi facendolo sedere sulla sua sedia. Apre gli occhi con un certo sforzo. "...tradito...s," dice. "Reliquie...sparit..." Aggiunge, cadendo nel silenzio, il suo petto si muove a malapena. Chiami aiuto mentre corri verso il baule del Re, che giace aperto lì. Le reliquie non si trovano da nessuna parte!

Mentre i guaritori arrivano per aiutare King, tu parti per trovare il locandiere e chiedere dove si trovi Amos. "Intendi lo strano omuncolo che è venuto con te ieri?" Dice "È partito di fretta poco fa". Ti fa male lo stomaco. Amos è sparito e ha sicuramente portato con sé le reliquie. "Tradito." Le parole di King ti tornano in mente. Corri per le strade di Everedge verso i moli.

Quando raggiungi il porto, trovi una grande nave di legno scuro, piena di quelle creature abominevoli. Avvisti Amos, che scompare sotto coperta mentre guardi. Corri ai moli e salti sulla nave, afferrando una delle sue corde e salendo sul ponte mentre lascia le coste per sempre...

Congratulazioni! L'Avventura finisce qui.

Ora puoi procedere alla Fase dell'Accampamento.

RICOMPENSE:

Ogni Eroe può potenziare di un livello un Equipaggiamento del Bottino che possiede, gratuitamente.

Inoltre, ogni Eroe apprende un'Abilità di Classe. Puoi trovare chiarimenti a pagina 51 del Regolamento di *Age of Darkness*.

IL RE DI EVEREDGE

Il Re prende le reliquie consegnate dal Capitano Vincent e le chiude in un baule mentre il trambusto fuori si fa più forte. "Si dirigono verso la Brezza Marina!" senti gli uomini fuori urlare. "Sono o soldati dai regni mortali o le creature che ti inseguono," dice il Re. "In ogni caso, dovremo affrontarli in battaglia e proteggere questo luogo sopra ogni cosa. Mi occuperò del sacerdote e delle reliquie mentre tu ti occuperai di farci 'quattro chiacchiere'. Se hai bisogno di qualsiasi cosa, fammelo sapere".

Prima che il tuo gruppo scelga una Risoluzione per questa Interazione, l'Eroe che tiene l'Oggetto dell'Avventura **Cuspide Nefasta** deve scartarlo (se questa carta è nel Deposito, scartala da lì).



**CHIEDIGLI DELLA SUA LOTTA PER
UNIRE LE ISOLE LIBERE**



**CHIEDI A KING DEL LUOGO
DOVE HA TROVATO LE RELIQUIE**



**CHIEDIGLI DEGLI "SFORZI"
DELLA DOTTRINA**

*"Grazie, Michael King, perché fai parte
della nostra storia e del nostro mondo."*



093

CHIEDI A KING QUALCOSA DI UTILE
PER FARE "QUATTRO CHIACCHIERE"
CON IL NEMICO



097

CHIEDI A KING DEL SUO
RAPPORTO CON VINCENT



103

CHIEDIGLI DEL
SUO MENTORE



104

CHIEDI IL SUO AIUTO PER
COMBATTERE I MOSTRI CHE
ATTACCANO LA TAVERNA



107

CHIEDIGLI DI AIUTARE A
BARRICARE LA TAVERNA



106

OFFRITI DI AIUTARLO A
COMBATTERE I MOSTRI,
COSÌ CHE POSSA TROVARE
IL SUO MENTORE

**105****CHIEDIGLI DELLA SUA
MISSIONE DIVINA**

IL CHIERICO AMIRANO

Nel mezzo della battaglia, tra la barca arenata, trovi qualcuno che combatte contro i demoni mentre guarda costantemente in ogni direzione. Ti avvicini e gli chiedi di andare a ripararsi da qualche parte. Appena pronunci queste parole, brandisce la sua mazza e abbatte un nemico con una mossa rapida. Poi, ti guarda. "Non scappo da questa battaglia. Il nome è Jaheen, sono un chierico di Daren e sto cercando il mio mentore. Ho sentito la sua voce che mi chiedeva di venire a Everedge, perché qui avrei dovuto trovare la mia missione divina, che avrebbe poi definito il destino di Drunagor! Avrebbe dovuto incontrarmi qui, ma non riesco a trovarlo da nessuna parte." Continua a combattere ferocemente mentre cerca il suo maestro.

Ora, secondo i risultati di alcune Interazioni precedenti, potremmo indirizzarti a una Risoluzione specifica. Se il tuo gruppo ha il Risultato **"Addio"** annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 108. Altrimenti, se il tuo gruppo ha il Risultato **"Destino del Difensore"**, vai alla Risoluzione n. 109. Infine, se il tuo gruppo non ha nessuno di questi Risultati annotati sul Registro della Storia, scegli una Risoluzione per questa interazione come faresti normalmente.

IL PROTETTORE

Dopo che si rende conto che non sei una delle creature che attaccano la città, l'uomo si rilassa. "Sono Killian. Uno degli uomini al servizio di Lord King. Ho i miei due figli con me qui. Li ho portati in questo nascondiglio insieme a tutti gli altri in città che non possono combattere, così posso proteggerli. Sono riuscito ad arraffare qualche equipaggiamento dall'armeria prima che i demoni distruggessero tutto. Ora che sei qui, ti prego, resta con loro e lasciami combattere per proteggere la mia famiglia!" Il coraggio dell'uomo è eccezionale e sai che la lotta è pericolosa.



116

CHIEDI L'EQUIPAGGIAMENTO
PRELEVATO DALL'ARMERIA



114

ESORTALO A
COMBATTERE

*"Grazie, Kilian Keller, perché fai parte
della nostra storia e del nostro mondo."*



DIGLI DI LASCIARE LA CITTÀ



DIGLI DI RESTARE E
PROTEGGERE I CITTADINI



CHIEDI PERCHÉ NON È CORSO
ALLA BREZZA MARINA

CAPITOLO 08 – NESSUN RIMPIANTO

Ti arrampichi sulla corda dell'ancora fino al primo portello che trovi e ti fai strada all'interno della chiatta. Appena i tuoi piedi toccano il ponte sottostante, i tuoi occhi si imbattono in una scena terribile.

Il legno scuro e deforme che compone la nave in cui ti trovi ora è come un boschetto corrotto, rimosso direttamente dalle terre maledette di Dead Iral. Il pavimento è storto e umido di fango denso. Il fetore nauseabondo di decomposizione ti provoca conati di vomito.

Ti guardi intorno, cercando di trovare qualsiasi traccia di Amos. Invece, scopri che le creature a bordo ti stanno aspettando. Numerosi occhi affamati nel buio si muovono verso di te, ringhiando e grugnendo.

Facendoti forza, ti metti con la schiena contro il muro e ti prepari a farti strada combattendo tra le creature. Devi trovare Amos e poi scendere da quella nave maledetta subito dopo aver ottenuto le reliquie. I tuoi occhi si riempiono di lacrime mentre fai un respiro profondo. Il fetore... c'è qualcosa che non va, nell'aria.

La nausea ti fa vacillare, ma poi diventa tutto chiaro.

Devi uscire da quel posto il prima possibile, prima che quell'aria vile ti uccida. La porta per uscire da quella cabina si trova proprio dietro i mostri, che ora ti circondano con denti affilati, artigli e lame.

Devi per forza attraversarli.

Mentre carichi i mostri, spera che la chiatta non sia così grande come sembra dall'esterno. Altrimenti, avrai difficoltà a trovare Amos. Non hai mai desiderato così tanto il supporto dei tuoi compagni.

REGOLA DI GENERAZIONE DELL'OSCURITÀ – INFLUENZA CRESCENTE:

Questa Campagna narra la traiettoria del risveglio dell'Oscurità a Daren, ma quel momento non è ancora avvenuto, quindi il nemico non si manifesta attraverso la sua forma plasmoide e predatoria. Tuttavia, la minaccia del nemico è ancora reale e la sua crescente influenza può essere percepita come un cattivo presagio. Pertanto, posiziona la carta Runa Influenza Crescente con il lato A rivolto verso l'alto alla fine del Percorso Iniziativa. Ogni volta che il Segnalino Iniziativa la raggiunge, devi: pescare il numero indicato di Rune (una alla volta), posizionare la/le Runa/e pescata/e sul Percorso Iniziativa e poi girare la carta Runa.

COMPORTAMENTO DELL'OSCURITÀ – NIENTE OSCURITÀ:

Come menzionato in precedenza, l'Oscurità non apparirà mai in questa Avventura; pertanto, non è necessario tracciarne il comportamento né stabilire le regole per i danni da Schiacciamento.

PENALITÀ DI MALEDIZIONE PER LE AZIONI DI RICHIAMO – DOPPIA:

Ogni volta che un Eroe esegue un'Azione di Richiamo (volontariamente o involontariamente), riceve 2 Cubi Maledizione come penalità.

PREPARAZIONE SPECIALE – OSCURITÀ IN AGITAZIONE:

Prima di iniziare questa Avventura, devi prendere 5 Rune di ogni colore dal sacchetto (per un totale di 25 Rune). Posizionale tutte sul Percorso Iniziativa (non posizionare le loro tessere Oscurità sul tabellone).

PREPARAZIONE SPECIALE – NODI DELL'OSCURITÀ:

Mentre l'Oscurità si espande per consumare una regione, si condensa in vili nodi che poi ne rafforzeranno l'influenza. Ogni volta che una Pila di Rune viene mostrata in una Configurazione (anche nella Prima Configurazione, se presente), devi costruirla prendendo 1 Runa di ogni colore dal Percorso Iniziativa. Sciogliendo questi nodi, gli Eroi possono prolungare la loro permanenza in questo luogo.

MECCANICA SPECIALE – SPAREGGIO:

Per rimuovere una Pila di Rune e guadagnare tempo, un Eroe deve esservi adiacente e Consumare 1 CA. In tal caso, prendi un numero di Rune a sua scelta dalla pila pari a 6 meno il numero di Eroi e riponile nel sacchetto. Inoltre, quell'Eroe ottiene FOCUS 1 o PURIFICA 1. Questo conta come un'Azione Cubo e non può essere eseguita se c'è un nemico adiacente a quella Pila di Rune.

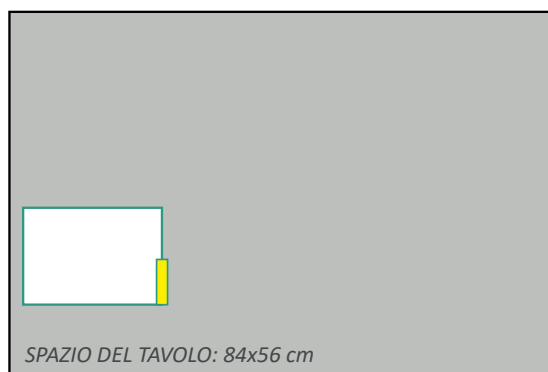
VINCERE E PERDERE L'AVVENTURA:

L'Avventura fallisce immediatamente quando si verifica quanto segue: un Eroe viene sconfitto quando riceve più Cubi Maledizione (CM) o Cubi Trauma (CT) di quanti ne possa tenere. L'Avventura termina con successo quando un giocatore legge una voce che dice: "L'Avventura finisce qui".

ATTIVAZIONE DI INIZIO DEL GIOCO:

Dopo aver completato la seguente Configurazione e letto tutte queste istruzioni, puoi iniziare a giocare l'Avventura.

MODULO DEL DUNGEON - 2



- 2 Gettoni Forziere
- 1 MG - **Campione**
-
- 2+: MB - **Campione**
- 3+: MG - **Campione**
- 4+: MB - **Campione**
- 5+: MG - **Campione**

INTERMEZZO – SCONTRO FINALE

Sali le scale per il ponte superiore. Sei accecato dalla luce del sole mentre spalanchi la porta con un calcio. La brezza marina sembra rinfrescare e schiarire i tuoi pensieri.

Esci lentamente, lasciando che i tuoi occhi si abituino alla luce improvvisa. Non c'è traccia di Amos sul ponte superiore, ma un'enorme ombra si alza per affrontarti. Improvvisamente, la chiatta trema e senti un urlo familiare che ti riporta a quella fatidica notte a Eradren.

La creatura si erge di fronte a te, enorme come l'hai vista... il mostro corrotto con la falce mostruosa fatta di legno maledetto e magia immonda. Sembra che tu non abbia altra scelta se non combatterlo.

"Mostrami," dice con una voce distorta, come il suono di alberi che scricchiolano e legno che brucia. "Mostrami... cosa hai imparato!.." Le parole ti stringono il petto: sono parole familiari, che hai sentito innumerevoli volte nella tua vita da mercenario. Prepari le tue armi mentre fai un enorme sforzo per non farti sopraffare dai ricordi.

La tua mente deve essere chiara come il tuo obiettivo. Distruggi la creatura e prendi le reliquie.

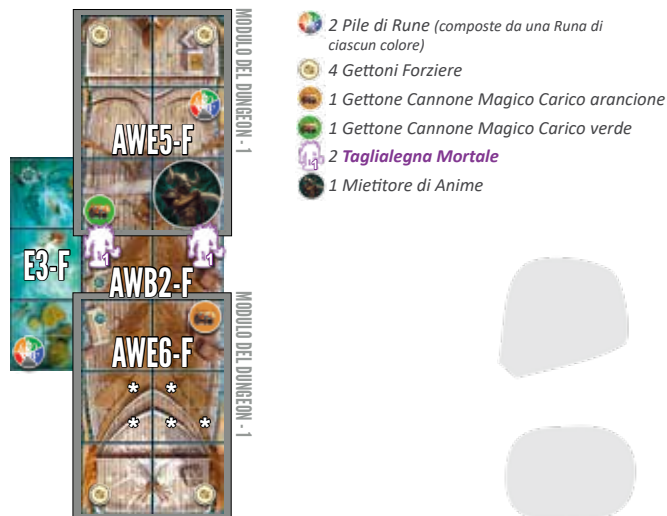
Le vite del Popolo Libero dipendono da questo e la notte dell'eclissi si avvicina. Ci sarà tempo per pensare a come stanare il traditore Amos e le reliquie da quella chiatta corrotta. Li distruggerai dopo aver ucciso questa creatura.

Nei pochi istanti che ti ci vogliono per raccogliere la determinazione, tuttavia, la creatura si muove. Tu semplicemente guardi, impotente, mentre la massa di legno deformato avanza contro di te, la sua falce che luccica sotto la luce del giorno. Il colpo, tuttavia, non arriva. Il suono dei colpi di cannone ti riporta alla realtà.

A tribordo, vedi il Cigno Candido che spara i suoi cannoni contro il mostro di legno, sebbene questo sembri non soffrire le pesanti palle di ferro che gli rimbalzano sul corpo. "Signor Brian Ross!" Senti il Capitano Vincent gridare dal timone del Cigno. "Portaci il tuo cannone magico e abbatti quella cosa! E tu, viaggiatore, torna qui e aiutaci a combattere! Senza il cannone del Signor Ross, non saremo in grado di uccidere quel mostro!" Ti esorta a tornare sulla sua nave.

Dopodiché, passi a una nuova fase di questa Avventura, che consiste in un Incontro Speciale contro il Mietitore di Anime. Pertanto, è necessario fare alcuni preparativi speciali:

- Innanzitutto, rimuovi tutti gli elementi dal tabellone. Le Rune rimosse in questo modo vengono posizionate sul Percorso Iniziativa, mentre i Famigli vengono messi da parte per ora. La prossima volta che gli Eroi riposizionano le proprie figure sul tabellone, evoca nuovamente i Famigli rimossi, adiacenti ai loro rispettivi padroni.
- Poi, prepara la seguente Configurazione: il Mietitore di Anime è un Boss Speciale e ha il suo tabellone dello Stato del Mostro Boss. Prendilo e posizionalo vicino all'area di gioco, non appena viene evocato.



Con il tabellone pronto, ora puoi preparare i dettagli di questo incontro:

- Anzitutto, imposta la Salute iniziale e lo stato dell'Armatura del Mietitore di Anime. Ha 40 Salute per ogni giocatore. Inoltre, posiziona un Cubo Stato Bianco nello slot Grigio sul suo tabellone dello Stato dei Mostri. Dopodiché, prendi tutte e 5 le carte Boss del Mietitore di Anime e posizionale sul Percorso Iniziativa. Posiziona la carta fronte-retro con il lato A rivolto verso l'alto. Puoi trovare chiarimenti sui nuovi effetti presentati su queste carte Attacco a pagina 115.
- Poi, sostituisci la carta Runa **Influenza Crescente** con la carta Runa **Rabbia del Mietitore**, con il lato A rivolto verso l'alto.

Ora, dai un'occhiata alle Meccaniche Speciali che accompagnano questo combattimento qui sotto. Troverai quindi le istruzioni necessarie per continuare l'Avventura, così come la Svolta Finale.

MECCANICA SPECIALE – INCURSIONE DEI TAGLIALEGNA MORTALI:

Durante questa Avventura, ci sono creature ovunque che possono attaccarti in qualsiasi momento. Prendi le figure del **Bruto Infernale**, la carta Mostro dello Scenario Taglialegna Mortale e posiziona la carta **Incursione Terribile** alla fine del Percorso Iniziativa con il lato A rivolto verso l'alto. Non usare il Bruto Infernale come Mostro casuale. Quando viene raggiunta dal Segnalino Iniziativa, risolvi gli effetti e girala (per maggiori dettagli, vedi pagina 10).

MECCANICA SPECIALE – CANNONI MAGICI:

I Cannoni Magici del Sig. Brian Ross, situati sul **Cigno Candido**, possono sparare palle di cannone intrise di potere arcano che potrebbero avere effetti diversi. Sembrano essere l'unica cosa in grado di infliggere danni reali all'Armatura del Mietitore di Anime.

Per sparare con un Cannone Magico, un Eroe deve essergli adiacente e Consumare 1 CA. Indipendentemente da quale Cannone venga sparato in questo modo, devi girarli entrambi.

- Sia il tempo di Ricarica del Cannone Magico sia il periodo di rigenerazione dell'armatura del Mietitore di Anime variano in base al numero

di Eroi. Controlla nella tabella sottostante il numero di gettoni Tempo che devono essere posizionati rispettivamente sulla carta Runa e sul tabellone dello Stato del Mostro Boss Mietitore di Anime quando un Cannone Magico viene sparato.

NUMERO DI EROI	CARTA RUNA	MIETITORE DI ANIME
1-2	4 Gettoni Tempo	3 Gettoni Tempo
3	3 Gettoni Tempo	2 Gettoni Tempo
4-5	2 Gettoni Tempo	1 Gettoni Tempo

- Quando l'ultimo gettone viene rimosso dal tabellone dello Stato del Mostro Boss Mietitore di Anime, sposta il Cubo Stato di nuovo nello slot Grigio e rimuovi qualsiasi Condizione che il Mietitore di Anime abbia. Riceve 1 DAN non prevenibile per ogni gettone rimosso in questo modo.
- Allo stesso modo, quando l'ultimo gettone Tempo viene rimosso dalla carta Runa, ricarica i Cannoni Magici.

Ora, dai un'occhiata agli Effetti Speciali di ogni tipo di colpo che i Cannoni del Signor Brian Ross possono sparare:

Cubo Distanza (rosso): Sposta il Cubo Stato dallo slot Grigio allo slot Rosso sul tabellone dello Stato dei Mostri del Mietitore di Anime. Finché rimane lì, il Mietitore di Anime perde la sua Armatura e la sua Immunità a SANGUINAMENTO. Poi, il Mietitore di Anime riceve 5 DAN e SANGUINAMENTO 2.

Cubo Mischia (giallo): Sposta il Cubo Stato dallo slot Grigio allo slot Giallo sul tabellone dello Stato dei Mostri del Mietitore di Anime. Finché rimane lì, il Mietitore di Anime perde la sua Armatura e la sua Immunità a BRUCIATURA. Poi, il Mietitore di Anime riceve 5 DAN e BRUCIATURA 2.

Cubo Agilità (verde): Sposta il Cubo Stato dallo slot Grigio allo slot Verde sul tabellone dello Stato dei Mostri del Mietitore di Anime. Finché rimane lì, il Mietitore di Anime perde la sua Armatura e la sua Immunità a VELENO. Poi, il Mietitore di Anime riceve 5 DAN e VELENO 2.

Cubo Saggezza (blu): Sposta il Cubo Stato dallo slot Grigio allo slot Blu sul tabellone dello Stato dei Mostri del Mietitore di Anime. Finché rimane lì, il Mietitore di Anime perde la sua Armatura e la sua Immunità a STORDIMENTO. Poi, il Mietitore di Anime riceve 5 DAN e STORDIMENTO.

Poi, termina il round attuale e riporta il Segnalino Iniziativa alla prima carta sul Percorso Iniziativa. Inizia un nuovo round da lì. Non effettuare alcun turno per le carte che hai saltato in questo modo.

ATTIVAZIONE DELL'INTERMEZZO:

Infine, quando il Mietitore di Anime viene sconfitto, leggi "Intermezzo – La scelta più difficile" a pagina 116.



CHIARIMENTI – MIETITORE DI ANIME

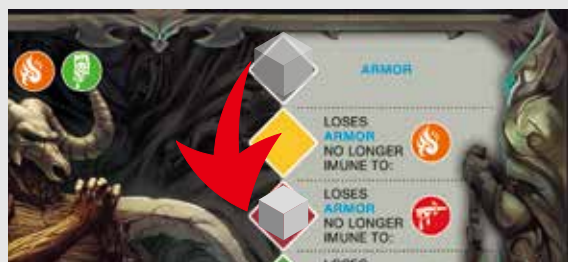
1 – ARMATURA MALVAGIA

Il Mietitore di Anime è nel suo stato di piena potenza, il che significa che è quasi impermeabile ai danni.

Finché il Cubo Stato è sullo slot Grigio, il Mietitore di Anime è Immune a tutte le Condizioni ed Effetti (oltre a essere un Mostro Grande, Immune a INTIMIDAZIONE e a FURTIVITÀ). Inoltre, PREVIENI metà del DAN (arrotondato per eccesso) da qualsiasi DAN che sta ricevendo.

Ogni volta che il Mietitore di Anime riceve un colpo dei Cannoni Magici, la sua Armatura subisce gravi danni e perde alcune delle sue proprietà speciali.

- Anzitutto, sposta il Cubo Stato sulla vulnerabilità appropriata. Finché il cubo rimane lì, il Mietitore di Anime può essere influenzato da quella Condizione e la sua Armatura perde l'abilità PREVIENI.



2 – SEMI DEL CAOS

Al culmine del suo potere, il Mietitore di Anime e i suoi servitori sono in grado di seminare piccoli semi di energia caotica sui loro nemici. I Semi del Caos non fanno assolutamente nulla mentre si accumulano, ma diventano estremamente pericolosi quando un Personaggio ne possiede 4. Quando ciò accade, nel momento in cui viene ricevuto il quarto seme, quel Personaggio scarta tutti e quattro i Semi del Caos che possiede e subisce 4 DAN non prevenibili. I Semi del Caos sono una Condizione Accumulabile che, oltre a esplodere come descritto sopra, non può essere Purificata in alcun modo.

3 – LEGAME D'ANIMA

Il Mietitore di Anime ha l'abilità di connettere la propria anima a quella degli Eroi, danneggiandoli ogni volta che viene ferito. Ogni Eroe che ha un Legame d'Anima con il Mietitore di Anime subisce 2 DAN non prevenibili ogni volta che il Mietitore subisce danni prevenibili per la prima volta in un turno.

- Per rappresentare il Legame d'Anima, dai un gettone Meccanica Speciale all'Eroe legato. Il Legame d'Anima è una Condizione Ridondante.
- Il Legame d'Anima può essere rimosso tramite effetti PURIFICA come di consueto.
- Dato che i danni da Condizione non sono prevenibili, non innescano il Legame d'Anima.

Queste istruzioni intendono coprire tutti i dubbi su queste meccaniche. Tuttavia, se ne persistono, il Leader del Gruppo ha il potere di decidere come le regole debbano essere interpretate.

INTERMEZZO – LA SCELTA PIÙ DIFFICILE

Fai qualche passo indietro per guardare il risultato del tuo combattimento. La creatura giace in ginocchio davanti a te, stanca, indebolita, i suoi occhi fissi sui tuoi con un bagliore che in qualche modo sembri riconoscere.

Mentre il legno scuro sul suo volto si spezza e cade, tu rabbrivisci. Il volto di Minerva ti guarda dall'interno della creatura; deformato, contaminato, ma pur sempre il suo volto. "Ben... fatto..." La senti dire, la sua voce distorta dalla magia nefasta... dalla mostruosità che ora è lei.

Fai un passo avanti, gettando le tue armi a terra mentre corri verso la tua mentore. "No!" Ti grida mentre la sua carne di legno inizia a rigenerarsi. "Non è ancora finita. Ti prego... liberami..." Dice con tono triste.

Sbalordito e devastato dopo aver sentito il desiderio di Minerva di essere uccisa dalle tue mani, non riesci a muovere un muscolo. "Ce l'ho in vista!" Senti il signor Ross gridare dal Cigno Candido. Lo guardi e vedi che il cannone è carico e puntato su Minerva. Vincent, proprio accanto ad esso, sembra essere sotto shock. "Decidi tu!" È l'unica cosa che riesce a dire.

Guardi di nuovo Minerva mentre il tuo cuore affonda. Ha ancora il volto della tua mentore. Della donna che ti ha accolto quando non avevi nulla. Della persona che ti ha reso abbastanza forte da sopravvivere a quel viaggio, che ti ha riportato esattamente a quel punto.

Vai a pagina 120 e, con il gruppo, devi risolvere l'Interazione "L'amara verità". Ricorda: in caso di mancanza di consenso, il Leader del Gruppo avrà l'ultima parola.



FINE DELL'AVVENTURA – ADDII AMARI

Con un dolore lacerante nel petto, fai scivolare la tua lama nel corpo di Minerva, il più lentamente e delicatamente possibile. Immediatamente, senti la chiatra corrotta scricchiolare forte mentre lo scafo inizia a rompersi sotto il suo stesso peso.

Guardi di nuovo in basso, solo per vedere il volto amichevole di Minerva che ti guarda da sotto la maschera di legno rotta e contaminata.

"Sembra che ti abbia insegnato abbastanza bene," dice lei con un sorriso doloroso. "Hai scelto la tua battaglia, vedo... quindi portala avanti, fino alla fine... l'uomo che cerchi è partito... per il tempio a Rhelohr... Trovalo e distruggi quelle reliquie prima che... sia troppo tardi..."

I tuoi occhi bruciano. Ti senti come se il tuo stomaco stesse per saltarti in gola. Non puoi combattere. Non senza di lei. Non sei un eroe. Cosa puoi fare?

"Figlio mio..." Minerva sussurra con le sue ultime forze. "La scelta è solo tua... Puoi resistere, o puoi cadere, ma... sappi questo... un eroe è un uomo che è libero..."

Minerva chiude gli occhi e tu la scuoti disperatamente, esortando la tua mentore a rimanere sveglia. Per restare con te. "Vai..." Sussurra. "Bruciami in cenere e distruggi quelle reliquie..." Conclude con il suo ultimo respiro. Urli di agonia, tenendo il suo corpo inerme tra le braccia. Incapace di muoverti, vieni portato dal Capitano Vincent nella sua cabina mentre la chiatra si sgretola nel mare, e l'equipaggio del Cigno si avvicina al corpo di Minerva.

"Salpa per Rhelohr e affonda quella cosa maledetta!" Il Capitano urla mentre ti porta con sé. Il fuoco dei cannoni e le urla... sembra che il mondo inizi a girare, e poi... è tutto buio.

Congratulazioni! L'Avventura finisce qui.

Puoi ora procedere alla Fase dell'Accampamento e leggere "Dopo l'Avventura – "Un addio alla radura" a pagina 119.



FINE DELL'AVVENTURA – UN GIORNO

Con un forte tonfo e una violenta scossa della nave oscura, vedi il Mietitore di Anime atterrare di nuovo sulla sua imbarcazione. Cerchi una corda per andargli dietro, per liberare la tua mentore, ma l'equipaggio te lo impedisce. Il tuo urlo di protesta trova orecchie sorde. Non possono capire quanto disperatamente tu abbia bisogno di salvare Minerva, ma, forse, lei sì.

La creatura sulla nave ti guarda sopra la spalla dopo aver urlato ordini alle altre creature. La nave si allontana dal Cigno Candido e salpa via, più velocemente di qualsiasi altra imbarcazione tu abbia mai visto. È chiaro che non potresti sfuggirgli, anche se volessi. È anche chiaro che non sopravvivresti a una lotta contro di essa, eppure eccola lì, che si allontanava navigando via da te.

"Lei è lì," dice Vincent, tenendoti le braccia. "Ci ha risparmiati tutti perché sa che faresti qualsiasi cosa per salvarla, anche sacrificare la tua vita: l'unica cosa che non accetterebbe mai da te."

Lo maledici per non averti lasciato andare dietro alla tua mentore, dato che sei sicuro che avresti potuto salvarla, ma il Capitano scuote solo la testa. "Ti aspetterò, vagando sotto le spoglie del Mietitore di Anime. Aspetterò pazientemente il giorno in cui potrai liberarla da quella maledizione," dice lui con tono triste. "Quindi, fino ad allora, diventa più forte, così potrai esaudire il suo desiderio."

Congratulazioni! L'Avventura finisce qui.

Ora puoi procedere alla Fase dell'Accampamento e leggere "Dopo l'Avventura – Promesse" a pagina 118.

FINE DELL'AVVENTURA – FINALMENTE INSIEME

Mentre l'equipaggio corre a gettare i pezzi di legno maledetti in mare, abbracci il corpo inerte di Minerva, appoggiando l'orecchio sul suo petto per assicurarti che sia viva. Accogli i suoi battiti cardiaci con un sospiro di sollievo. Guardando il suo viso indebolito, stanco, ma familiare, senti come se i tuoi occhi stessero bruciando. È incredibile che siate finalmente insieme.

Il Capitano Vincent si avvicina lentamente e si inginocchia. "Portiamola dentro. Ha bisogno di riposo e probabilmente di qualche cura". Dice, sollevandola. Cerchi di alzarla per accompagnarli, ma le gambe ti cedono e cadi a terra. Senti il corpo pesante e i muscoli iniziano a tremare. Alcuni dei membri dell'equipaggio ti aiutano ad alzarli.

"Con calma," dice il Quartiermastro mentre ti aiuta a camminare con difficoltà dietro il Capitano. "Non riusciamo nemmeno a immaginare quanto sia stata estenuante quella lotta. Non credevo che un mortale potesse combattere così ferocemente e per così tanto tempo..." Mentre l'uomo parla, senti la vista annebbiarsi e la mente vacillare. Pesante e inevitabile come una palla di cannone, il sonno ti trascina nel mondo dei sogni.

Congratulazioni! L'Avventura finisce qui.

Ora puoi procedere alla Fase dell'Accampamento e leggere "Dopo l'Avventura – Prima le cose importanti" a pagina 119.



FINE DELL'AVVENTURA – L'ULTIMA LEZIONE

La battaglia tra voi è feroce. Non puoi rilassarti un attimo e, anche se Minerva è molto indebolita dalla sua maledizione, anche tu sei esausto dopo aver combattuto quel mostro.

State l'uno di fronte all'altra, per un momento, ciascuno valutando il proprio avversario. Minerva sorride, e ti rendi conto che lo stesso tipo di sorriso è anche sulle tue labbra: la gioia di fare sparring con la tua mentore ancora una volta, per l'ultima volta, con tutta la tua forza rimanente. Entrambi sapete che la fine della battaglia è vicina.

Minerva ti carica e tu chiudi gli occhi. È troppo doloroso da vedere, ma i tuoi muscoli sanno già cosa fare. Il tuo corpo si muove e senti il colpo: il tonfo del suo corpo e della sua spada che cadono sul ponte.

Quando apri gli occhi, ti rendi conto di esserti inginocchiato accanto alla tua mentore, tenendole la testa con cura.

"Non sei più acerbo... hai ancora così tanto da fare..." Minerva dice con un sorriso, macchiato di sangue. Sembra finalmente in pace. "Grazie... figlio mio..." Lei sussurra le sue ultime parole guardandoti con gli occhi lucidi.

Tu ricambi il sorriso e le dici che è stato un bel combattimento. Solo ora, alla fine, puoi renderti conto che eri davvero troppo inesperto quando lei se n'è andata. La tua avventura ti ha cambiato, come quella di Minerva ha cambiato lei. Lei ha ora raggiunto la fine della sua avventura, ma la tua non è ancora finita. Hai ancora un ultimo compito, ma senti che non sarai in grado di adempierlo immediatamente. Questa è l'ultima cosa a cui pensi prima di perdere i sensi.

Congratulazioni! L'Avventura finisce qui.

Ora puoi procedere alla Fase dell'Accampamento e leggere "Dopo l'Avventura – Un addio alla radura" alla pagina successiva.

DOPO L'AVVENTURA – PROMESSE

Nella cabina del Capitano del Cigno Candido, guardi fuori dalla finestra, rivolto nella direzione che la tua ex mentore ha preso, ora trasformata in un mostro. Una puntura sul braccio ti riporta alla realtà. L'uomo che si prende cura delle tue ferite ti guarda, preoccupato. "Le ferite non stanno troppo male, ma non posso dire lo stesso della tua salute mentale." Dice prima di essere congedato da Vincent.

"È inutile rimuginarci troppo," dice il Capitano, seduto di fronte a te. "In qualche modo mi sento sollevato all'idea di non doverla uccidere. Finché vaga per le acque delle Isole Libere, c'è ancora speranza di trovare una cura. O almeno, c'è la promessa che ci incontreremo di nuovo prima che passi troppo tempo." Aggiunge con tono cupo, poi sospira.

Sei d'accordo. Non è la fine di questa storia. In silenzio, ti prometti che finché Minerva vaga per le Isole Libere sotto forma del Mietitore di Anime, baderai a lei finché non troverai una cura. Il dovere di un allievo, dopotutto, è prendersi cura del proprio maestro quando non ce la fa più. Fino ad allora, cerchi di svuotare la mente dalle distrazioni, poiché c'è ancora un compito importante da svolgere.

Ora puoi leggere "Interludio 05 – Rivelazioni" a pagina 122.

RICOMPENSE:

Ogni Eroe apprende un'Abilità Eroe o un'Abilità Ruolo nel Dungeon di Livello 1. Puoi trovare chiarimenti a pagina 50 del Regolamento di Age of Darkness.



DOPO L'AVVENTURA – PRIMA LE COSE IMPORTANTI

Ti svegli su un'amaca e riconosci il soffitto come parte della cabina di Vincent. Mentre il ricordo delle ultime ore ti torna in mente, il tuo cuore inizia a battere forte e salti su all'improvviso, solo per trovare Minerva seduta accanto a te con uno sguardo stanco ma sereno negli occhi.

"Finalmente ti sei svegliato, bradipo," ti sorride. Il suo corpo è coperto di bende e c'è un pasto davanti a lei. "Mi hai dato una bella batosta, lo sai?" Lo neghi. Non era lei. Era un mostro che non era neanche lontanamente forte quanto lei ai suoi tempi. Ora, essendo lei così vecchia, non puoi dirlo con certezza.

Minerva ride alla tua battuta e il suono ti riempie di gioia, come se il tuo cuore stesse per scoppiare. Quanto desideravi sentire quella risata. "Ehm, mi dispiace interrompere il vostro momento," dice Vincent dopo un po'. "Ma abbiamo il problema delle reliquie da risolvere."

Il volto di Minerva si fa cupo. Sembra che il Capitano le abbia già raccontato tutta la storia mentre dormivi. "Ha ragione," dice, mentre con lo sguardo passa da Vincent a te. "Ma prima le cose importanti," aggiunge, alzandosi con qualche difficoltà. "Vieni qui!" Dice, aprendo le braccia per offrirti un abbraccio come eravate soliti scambiarsi un tempo.

Ora puoi leggere **"Interludio 05 – Rivelazioni"** a pagina 122.

RICOMPENSE:

Ogni Eroe apprende un'Abilità Eroe o un'Abilità Ruolo nel Dungeon di Livello 1. Puoi trovare chiarimenti a pagina 50 del Regolamento di *Age of Darkness*.

DOPO L'AVVENTURA – UN ADDIO ALLA RADURA

Ti svegli nella tua tenda, all'accampamento che avete allestito ai piedi delle Montagne Omekka. Il volto di Minerva ti guarda dall'apertura, mentre il sole si staglia alto dietro di lei.

"Tsk. Ho cresciuto forse un bradipo?" Chiede con un sorriso furbo. "Dai! O mi toccherà pagare la tua parte a un combattente più adatto."

Esci dalla tenda e ti siedi intorno al fuoco per fare colazione con Minerva. Le racconti dello strano sogno che hai fatto, della sua morte e della corruzione. Ascolta la maggior parte di esso con un sorriso interessato che alla fine si inasprisce.

"È stato un vero incubo finché non mi hai trovata, sai?" Dice, fissando la cima della montagna. "Ma ora, oltre alle cicatrici, non è così male. Ci siamo presi cura delle nostre vite; ci siamo presi cura degli altri; ora è tempo per noi di intraprendere una nuova avventura." Ti porge la mano. Una mano che conosci così bene... ma qualcosa non va.

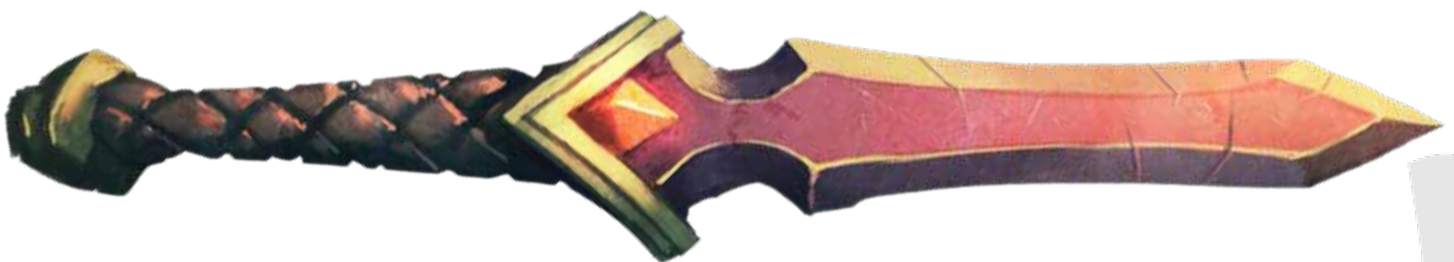
Le sue ultime parole su quella nave maledetta ti colpiscono come un macigno. No. Non puoi andare con lei. Sei felice che ora stia bene, ma hai ancora delle persone di cui prenderti cura. Minerva sorride al suono delle tue parole.

"Questo è il mio figliolo, finalmente. Sai, la scelta è sempre tua, ma avevo già un sentore di cosa avresti scelto," entrambi ridete della sua capacità di sentire gli odori più strani. "Ti aspetterò."

Ora puoi leggere **"Interludio 05 – Rivelazioni"** a pagina 122.

RICOMPENSE:

Ogni Eroe apprende un'Abilità Eroe o un'Abilità Ruolo nel Dungeon di Livello 1. Puoi trovare chiarimenti a pagina 50 del Regolamento di *Age of Darkness*.





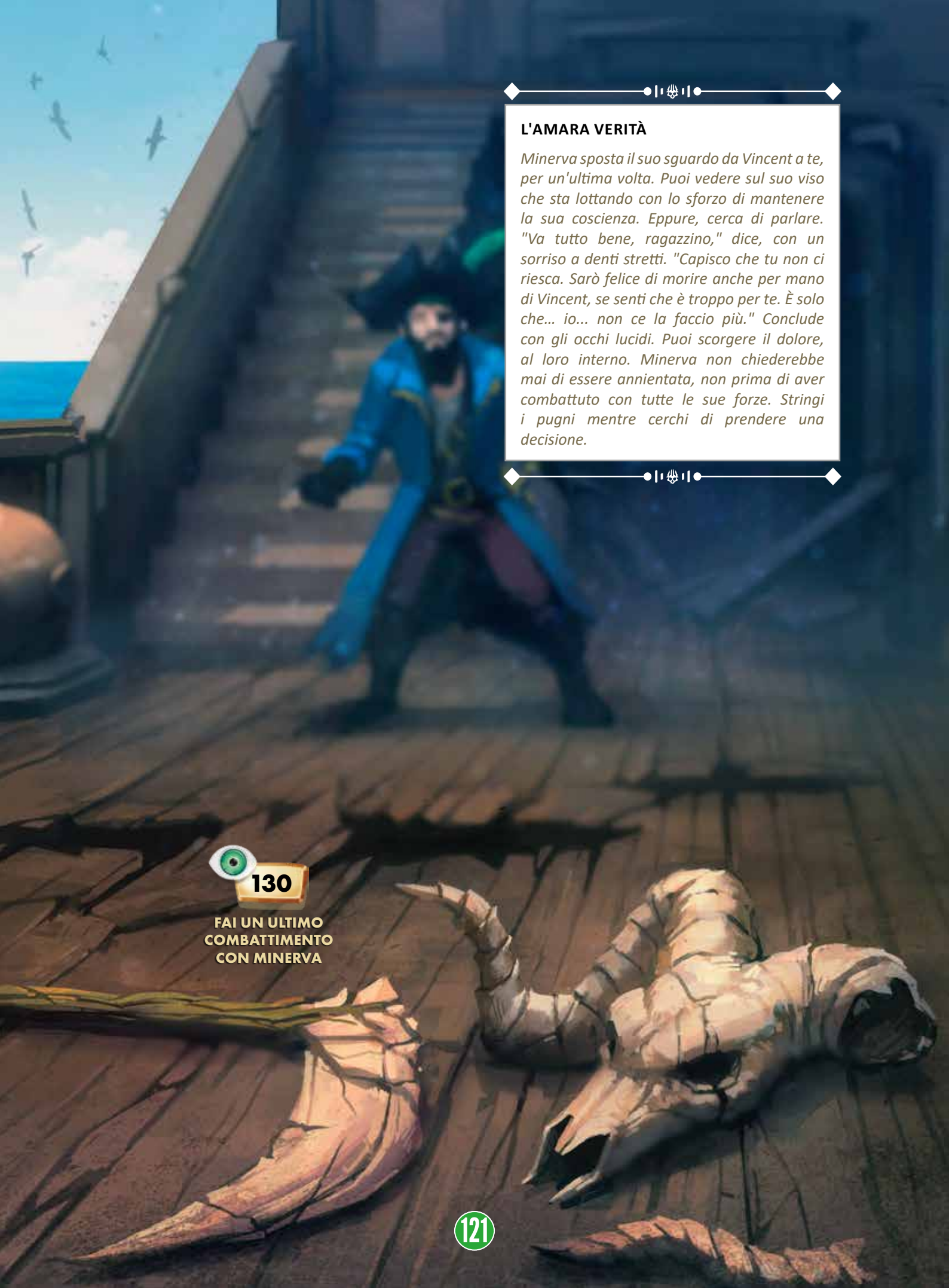
PROVA A SALVARLA



PONI FINE ALLA
SUA SOFFERENZA



CHIEDILE COSA È SUCCESSO



L'AMARA VERITÀ

Minerva sposta il suo sguardo da Vincent a te, per un'ultima volta. Puoi vedere sul suo viso che sta lottando con lo sforzo di mantenere la sua coscienza. Eppure, cerca di parlare. "Va tutto bene, ragazzino," dice, con un sorriso a denti stretti. "Capisco che tu non ci riesca. Sarò felice di morire anche per mano di Vincent, se senti che è troppo per te. È solo che... io... non ce la faccio più." Conclude con gli occhi lucidi. Puoi scorgere il dolore, al loro interno. Minerva non chiederebbe mai di essere annientata, non prima di aver combattuto con tutte le sue forze. Stringi i pugni mentre cerchi di prendere una decisione.



130

**FAI UN ULTIMO
COMBATTIMENTO
CON MINERVA**

INTERLUDIO 05 – RIVELAZIONI

Guardando fuori dalla finestra della cabina del Capitano Vincent, mentre osservi il sole tramontare all'orizzonte, sei solo parzialmente consapevole che una discussione va avanti da un bel po'. Perso nei tuoi pensieri, sei riportato alla realtà dal Capitano: "Ehi, stai bene, amico mio?" chiede, preoccupato.

Se il tuo gruppo ha il Risultato "Riuniti" annotato sul Registro della Storia, leggi "Intermezzo – Compagni d'armi" a pagina 123. Altrimenti, continua a leggere qui sotto:

Guardi l'uomo, ma non riesci a rispondere alla sua domanda. Come se potesse leggere lo sguardo nei tuoi occhi, sospira. "Non preoccuparti," dice. "Quel che è fatto, è fatto," conclude con tono triste. Il Capitano sa che la creatura contro cui hai combattuto solo poche ore fa era proprio Minerva. Puoi vedere che entrambi condividete la stessa sofferenza.

"A proposito di un'altra questione," continua Vincent, come se stesse cercando di cambiare argomento, "sfortunatamente, non siamo riusciti a trovare Amos da nessuna parte. Né le reliquie, del resto. La situazione è grave: L'eclissi è stanotte," dice. Ti guarda con un'espressione seria. "Il sole è quasi tramontato e l'ora è tarda. Dobbiamo trovare e distruggere le reliquie prima che l'eclissi finisca."

L'urgenza di quella questione ti colpisce come un macigno. Nella tua tristezza e nel tuo dolore, la sicurezza delle Isole Libere e la distruzione delle reliquie ti erano completamente sfuggite dalla mente. Chiedi al Capitano dove state navigando e se ha qualche idea di dove cercare le reliquie. "Sì," risponde, "ho un'ultima idea di dove cercare Amos e le reliquie che ha rubato. Spero solo che la mia intuizione mi guidi nel posto giusto."

Dopo un po' di tempo di navigazione, arrivate all'Isola di Rhelohr. "Fortunatamente, sembra proprio che il mio istinto avesse ragione," dice, indicando una serie di impronte sulla sabbia che sospetta siano di Amos. "Tuttavia," continua Vincent mentre guarda i cieli scuri, "l'eclissi è già qui. Non mi importa cosa pensi King: se questa è la nostra ultima possibilità, dobbiamo farlo. Non permetterò a quelle creature di vagare per le Isole Libere e seminare morte a loro piacimento. E se Amos ci ha davvero traditi, dobbiamo fermarlo. Una cosa è certa: l'eclissi è importante per lui. I miei uomini, tuttavia, non entreranno con noi, quindi siamo solo io e te."

Vincent ha ragione. Dovete distruggere le reliquie prima che l'eclissi finisca, se c'è da credere a qualcosa che Amos ha detto. È un peccato che non abbia mai menzionato come distruggerle, prima di tradirvi e scomparire. E se ha mentito, devi fermarlo e consegnarlo alla giustizia. Non importa come, troverai un modo.

La luna d'argento nel cielo, quasi completamente coperta da un'ombra scura, corona questo luogo con un'aura sinistra. Ti alzi, sentendo il sangue scorrere veloce nelle tue vene. La missione per cui sei stato assunto è ancora incompiuta, e l'odio che provi per qualunque cosa abbia trasformato Minerva in quella creatura è inestinguibile. Il Capitano ti sorride mentre prepara le sue armi. "Questa sì che è l'atteggiamento giusto, amico mio. Avanti!"

No. Scuoti lentamente la testa. È la tua lotta. Vincent è il leale protettore del Popolo Libero, la personificazione stessa di tutto ciò per cui hanno lottato così duramente per realizzare. Credi che questa sia la ragione per cui è riuscito a evitare la morte così tante volte non entrando in quel tempio. Esorti il Capitano a tornare a Everedge, per aiutare la gente a ricostruire e rafforzare le proprie difese. Non sai cosa troverai dentro, ma sai che quelle creature potrebbero essere ancora là fuori, a seminare morte ovunque vadano.

Un brivido improvviso ti corre lungo la schiena. C'è una forza che ha corrotto Minerva, e un sacerdote della Dottrina è coinvolto. Non è affatto una forza con cui scherzare. "Non posso lasciarti qui da solo, amico mio," rifiuta categoricamente. "Ho evitato questo momento fatale per troppo tempo." Poni la mano sul suo petto. Il suo destino è con il Popolo Libero. Il suo momento arriverà, ma non è adesso. Gli dici di prendere il Cigno Candido e il suo equipaggio, di tornare a Everedge e di prepararsi.

Alla fine, il Capitano ti guarda come se fosse l'ultima volta. "Grazie, amico mio, per essermi stato accanto in questo viaggio," dice con una pacca sulla schiena. "Ti rivedrò un giorno," conclude, prima di voltare le spalle e urlare ordini ai suoi uomini. Ne dubiti, ma non c'è tempo per soffermarsi su questo.

Ti fai forza e cammini verso le porte del tempio, che sono sommerse sotto le onde. Dovrai nuotare per entrare in quella sinistra oscurità. Inspiri l'aria fresca delle Isole Libere per un'ultima volta prima di tuffarti nella fredda oscurità.

Puoi andare al "Capitolo 09 – L'ammissione" a pagina 124.



INTERMEZZO – COMPAGNI D'ARMI

Guardi di nuovo l'uomo e, da lui, passi a Minerva. Un sorriso si diffonde sul tuo viso. È così bello rivederla, anche in pessime condizioni. "Non devi preoccuparti per me, ragazzino. Mi sento molto meglio ora, anche solo stando qui con te," dice con un sorriso. "Inoltre, sembra che abbiamo problemi più urgenti da affrontare. Non è vero, Vincent?"

"Purtroppo, non siamo riusciti a trovare Amos da nessuna parte. Né le reliquie, del resto. La situazione è grave: L'eclissi è stasera," dice Vincent. Ti guarda con un'espressione seria. "Il sole è quasi tramontato e l'ora è tarda. Dobbiamo trovare e distruggere le reliquie prima che l'eclissi finisca."

Chiedi al Capitano se qualcosa di ciò che ha detto Amos può essere creduto. Minerva ti guarda e risponde: "Una parte, sì. L'eclissi è importante, ma per lui. Le reliquie avrebbero potuto essere distrutte in qualsiasi momento." Guardi la tua mentore, confuso, e chiedi come faccia a sapere tutto questo. "Quando ero quella... cosa," risponde con un'inflexione disgustata, "riuscivo a sentire i suoi pensieri in qualche modo. So che l'eclissi è importante, e lo sono anche le reliquie. Quel mostro è deciso a portarle al tempio per l'eclissi."

Il Capitano Vincent interviene: "E se è un bene per lui, è un male per noi." Minerva annuisce. "Quindi, stiamo andando nel posto giusto," aggiunge Vincent. "Attualmente siamo in viaggio verso Rhelohr. Tenetevi pronti." Minerva stringe i pugni. "Oh, sono pronta eccome."

Dopo un po' di tempo di navigazione, arrivate all'Isola di Rhelohr. "Fortunatamente, sembra che avessimo ragione," dice Vincent, indicando un insieme di impronte nella sabbia che sospetta siano di Amos. "E sono di nuovo qui, per la terza volta nella mia vita. Dicono che la terza volta sia quella buona, quindi questa volta entreremo e daremo una lezione ad Amos. Tuttavia," continua lui mentre guarda i cieli scuri, "l'eclissi è già qui."

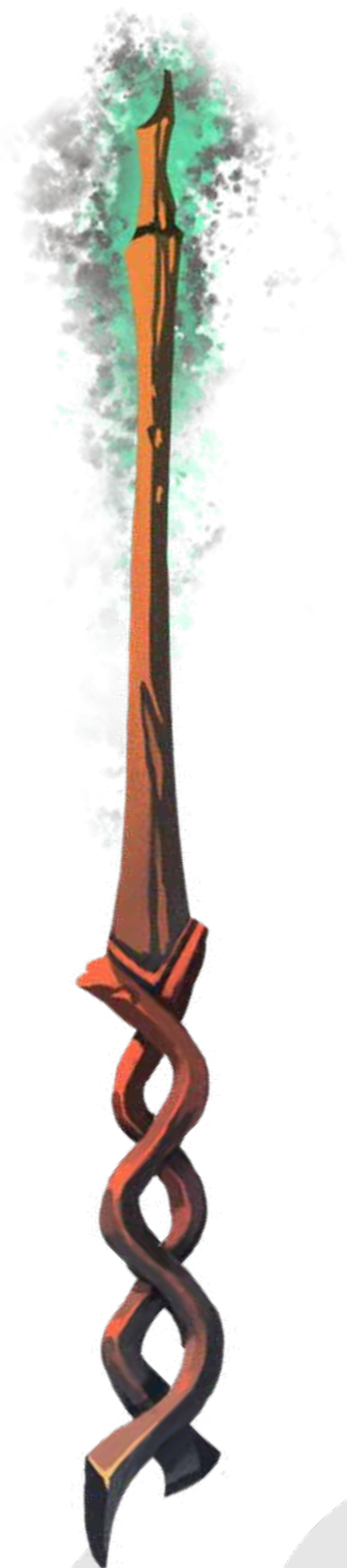
"Hai ragione," Minerva ti si avvicina da dietro, tutta equipaggiata e pronta per la lotta, sembrando più se stessa. "Dobbiamo distruggere quelle reliquie prima che l'eclissi finisca — se non è già troppo tardi — ma tu non verrai con noi, amico mio." Guarda Vincent. Dato il suo sguardo confuso, Minerva posa la mano sulla spalla del Capitano. "Questa è la mia lotta, e ora, anche la lotta del mio allievo, che ha dimostrato di essere più che pronto per il compito. Ma tu, tu sei il protettore del Popolo Libero. Hanno bisogno di te," dice lei. Sei d'accordo.

C'è un motivo per cui il Capitano Vincent è riuscito a evitare la morte non entrando in quel tempio prima, e tu credi che sia per questo. Esorti il Capitano a tornare a Everedge, per aiutare la gente a ricostruire e rafforzare le proprie difese. Non sai cosa troverai dentro, ma sai che quelle creature potrebbero essere ancora là fuori, a seminare morte ovunque vadano.

"No!" obietta lui. "Non posso lasciarti di nuovo." Guarda Minerva con occhi supplicanti. Poi si volta verso di te: "Nemmeno te, amico mio." Minerva scuote la testa in dissenso. "Non ci stai lasciando, Vincent. Stai proteggendo la tua gente, quelli che hanno più bisogno di te. Torna al Cigno, prendi i tuoi uomini, e torna a Everedge. Hanno bisogno di te," insiste dolcemente lei.

Innanzitutto, recluta la Seguace [Minerva](#) nel tuo gruppo.

Poi, puoi andare al ["Capitolo 09 – L'ammissione"](#) a pagina 124.



CAPITOLO 09 – L'AMMISSIONE

Entri nel tempio e i tuoi passi echeggiano. Non puoi vedere le pareti o il soffitto. Il luogo è in completo silenzio, a parte il gocciolio insistente dell'acqua da qualche parte.

La stanza è illuminata da una fredda luce verde che sembra provenire dal terreno, riflettendosi sulle pareti e sul soffitto come i movimenti dell'acqua in una grotta.

Se il tuo gruppo ha il Risultato "Riuniti" annotato sul Registro della Storia, leggi "Intermezzo – L'ascesa del Re Risvegliato" a pagina 126. Altrimenti, continua a leggere qui sotto:

La tua voce echeggia contro le pareti. Improvvisamente, un sibilo ti fa gelare il sangue. "Finalmente," dice Amos mentre la sua figura diventa chiara, più spezzata che mai, con una corona nelle sue mani fatta con tutte e tre le reliquie rubate. Agli angoli della camera, vedi quattro strani artefatti che sembrano risucchiare la luce dalla stanza, ronzando sommessamente come dei carillon.

"Quando quel folle del 'Re' ha messo le reliquie sotto chiave, pensavo che tutto fosse perduto. Fortunatamente, avevo i miei scagnozzi nei paraggi, in caso di necessità," dice Amos mentre un bagliore verde pallido gli sale negli occhi. "Everedge ora brucia, e presto brucerà l'intero mondo di Drunagor." La confusione ti colpisce. Non riesci a dare un senso a questo. La sua storia era un completo inganno?

"Sembra essere piuttosto difficile per te decifrare la verità," si beffa Amos. "Mi hai portato le reliquie, rendendo possibile per me assemblare una corona adatta a un vero re," ride. "Un vero sciocco, ma utile. Proprio come Amos, quel debole ciambellano, e, naturalmente, il mio Mietitore di Anime. Sono contento che tu l'abbia incontrato in vita e in morte, mentre cadeva sotto il potere dell'Oscurità onniconsumante!"

Quindi è costui il responsabile degli attacchi alle Isole Libere, colui che ha manipolato il Capitano Vincent, te, e ha trasformato Minerva in quella creatura mostruosa.

Una sete vorace di vendetta ti brucia in gola. Stringi i denti così forte che ti fa male la testa. "Pensi di potermi affrontare?" Amos ride. "Sei troppo debole. Ma prima di morire, ti lascerò assistere all'ascesa dell'ultimo re che il tuo mondo vedrà mai!" Si mette la corona in testa, e una melma scura sale dal pavimento, avvolgendo tutto il suo corpo come un disgustoso bozzolo. "Tremate!" urla, strappando il bozzolo e rivelando una figura spaventosa che ti fa gelare il sangue. "Perite tutti, dinanzi al potere dell'Oscurità!"

Vai a pagina 130. Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere una Risoluzione per l'Interazione "Re Risvegliato". Ricorda che, in caso di mancanza di consenso, il Leader del Gruppo avrà l'ultima parola.

REGOLA PER LA GENERAZIONE DELL'OSCURITÀ – SEMI DELL'OSCURITÀ:

In questa Avventura, l'Oscurità emergerà dai 4 gettoni Generazione colorati sul tabellone. Posiziona la carta Runa **Risveglio dell'Oscurità** con il lato A rivolto verso l'alto alla fine del Percorso Iniziativa. Ogni volta che il Segnalino Iniziativa la raggiunge, devi pescare il numero indicato di Rune (una alla volta) e risolvere gli effetti sulla carta, posizionando o un Forziere, o la rispettiva tessera Oscurità sul tabellone usando il gettone Generazione del colore della Runa pescata come Punto di Generazione (se peschi una runa blu, il Leader del Gruppo sceglie il Punto di Generazione).

COMPORTAMENTO DELL'OSCURITÀ – STANDARD:

L'Oscurità inseguirà l'Eroe Più Forte che non si trovi sopra l'Oscurità. Se tutti gli Eroi si trovano sopra l'Oscurità, salta quella generazione e tutti gli Eroi subiscono Y danni non prevenibili, dove Y è uguale al numero di Eroi. Questo effetto viene applicato ogni volta che dovrebbe essere generata una tessera Oscurità ma non viene posizionata, ed è chiamato "la Calca".

PENALITÀ DI MALEDIZIONE PER LE AZIONI DI RICHIAMO – DOPPIA:

Ogni volta che un Eroe esegue un'Azione di Richiamo (volontariamente o involontariamente), riceve 2 Cubi Maledizione come penalità.

PREPARAZIONE SPECIALE – OSCURITÀ IN AGITAZIONE:

Prima di iniziare a giocare questa Avventura, prendi 6 Rune di ogni colore dal sacchetto e posizionale sul Percorso Iniziativa (non posizionare le loro tessere Oscurità sul tabellone).

PREPARAZIONE SPECIALE – NODI DELL'OSCURITÀ:

Mentre l'Oscurità si espande per consumare una regione, si condensa in vili nodi che poi ne rafforzeranno l'influenza. Ogni volta che una Pila di Rune viene mostrata in una Configurazione (*anche nella Prima Configurazione, se presente*), devi costruirla prendendo 1 Runa di ogni colore dal Percorso Iniziativa. Sciogliendo questi nodi, gli Eroi possono prolungare la loro permanenza in questo luogo.

MECCANICA SPECIALE – PURGA:

Durante questa Avventura, un Eroe può purgare tutte le tessere Oscurità connesse a un gettone Generazione colorato eseguendo questa azione speciale. Per fare ciò, l'Eroe deve essere adiacente a un gettone Generazione colorato e Consumare 1 CA. Se lo fa, rimuovete tutta l'Oscurità connessa a quel gettone Generazione e contate il numero di caselle coperte da quelle tessere. Il Re Risvegliato perde 1 Salute per ciascuna casella Oscurità (*ogni tessera Oscurità sagomata ne ha tra le 2 e le 6*). Questa conta come Azione Cubo.

PREPARAZIONE PER IL COMBATTIMENTO CON IL BOSS – RE RISVEGLIATO:

Lo scontro finale contro il Re Risvegliato è iniziato. Pertanto, segui attentamente queste istruzioni. Inizia con le preparazioni standard:

- Posiziona il tabellone del Mostro Boss Re Non Morto a faccia in su e imposta la sua Salute iniziale in base al numero di Eroi in questa Avventura. Il Re Non Morto ha 40 Salute per ogni Eroe.
- Posiziona le carte Attacco del **Re Risvegliato** sul Percorso Iniziativa nelle posizioni indicate (corrispondenti alle loro Rune) con il loro fronte rivolto verso l'alto. Ogni volta che hai dubbi su questi attacchi, puoi trovare Chiarimenti a pagina 126.
- Posiziona 2 gettoni Tempo sulla carta Attacco **Disperazione**.

NOTA: Durante questa Avventura, dovrai usare le tessere Oscurità sagomate che finora non sono mai state evocate nella tua Campagna Awakenings. Se non hai mai avuto a che fare con queste Meccaniche Speciali prima d'ora, puoi trovare dettagli a riguardo a pagina 44 del *Regolamento di Age of Darkness*.

VINCERE E PERDERE L'AVVENTURA:

L'Avventura fallisce immediatamente quando si verifica quanto segue: Un Eroe viene sconfitto quando riceve più Cubi Maledizione (CM) o Cubi Trauma (CT) di quanti ne possa tenere. L'Avventura termina con successo quando un giocatore legge una voce che dice: "L'Avventura finisce qui".

INIZIARE L'AVVENTURA:

Dopo aver completato la seguente Configurazione e letto tutte queste istruzioni, puoi iniziare a giocare l'Avventura.



- 4 Gettoni Forziere
- 1 Gettone Evento (attivato da un'Interazione)
- 1 Gettone Generazione grigio
- 1 Gettone Generazione verde
- 1 Gettone Generazione rosso
- 1 Gettone Generazione arancione
- 2 Incubo
- 1 Re Non Morto

INTERMEZZO – L'ASCESA DEL RE RISVEGLIATO

Un sussurro nel buio vi spaventa entrambi: La voce di Amos. Chiamate il suo nome, e i sussurri cessano. "Così mi hai trovato, mortale," dice. "Che sfortuna... per entrambi."

La figura di Amos si fa chiara nella grande camera. Sembra più a pezzi che mai e la sua pelle è tesa sulle ossa. Nelle sue mani, vedi una corona fatta con tutte e tre le reliquie rubate. Ai quattro angoli della camera, vedi quattro strani artefatti che sembrano risucchiare la luce dalla stanza, ronzando sommessamente come dei carillon.

"Nonostante tutti i vostri sforzi, e la vostra incompetenza," dice Amos, rivolgendosi prima a te e poi a Minerva, "la mia missione è stata compiuta. La caduta di Everedge e delle Isole Libere è solo un preludio a ciò che accadrà a Drunagor."

La tua confusione prende il sopravvento. Non riesci a dare un senso a questo. "Questo non è uno studioso," dice Minerva accanto a te, il suo corpo che trema di rabbia e paura. "E nemmeno umano. Questo è il mostro che mi ha trasformato in quella... cosa."

Amos ride. "Sì. Sei stata un Mietitore di Anime così spassoso per me, quando hai dato Eradren alle fiamme, radendola al suolo," dice con un sorriso. "Sfortunatamente, ora sei qui in questa tua debole forma. Il tuo re ti concederà la benedizione dell'Oscurità onniconsumante, ancora una volta."

Quindi è costui il responsabile degli attacchi alle Isole Libere, colui che ha manipolato il Capitano Vincent, te e, soprattutto, ha trasformato Minerva in quella creatura mostruosa. Una sete vorace di vendetta ti brucia in gola.

Ti alzi in piedi con il fuoco negli occhi, stringendo i denti così forte che ti fa male la testa. "Pensi di poter resistere?" ride in tono di scherno. "Sei troppo debole, ma come ricompensa per i tuoi servizi, prima di trasformare te e la tua mentore in servi, permetterò a entrambi di assistere all'ascesa dell'ultimo re che il vostro mondo vedrà mai!"

Amos si mette la corona in testa, e quando il metallo gli tocca la pelle, una melma verde scuro sale dal pavimento, avvolgendo tutto il suo corpo come un bozzolo disgustoso e in crescita. "Testimoniate e tremate!" grida, strappando il bozzolo e rivelando una figura spaventosa che ti fa gelare le ossa. "Siate consumati dal potere dell'Oscurità!"

Vai a pagina 130. Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere una Risoluzione per l'Interazione **"Re Risvegliato"**. Ricorda che, in caso di mancanza di consenso, il Leader del Gruppo avrà l'ultima parola.



CHIARIMENTI – RE RISVEGLIATO

Con le reliquie assemblate, il Re Risvegliato è finalmente in grado di completare il rituale che risveglierà l'Oscurità per l'invasione di Drunagor. Una battaglia decisiva inizia ora, e se hai dubbi su effetti o interazioni, puoi consultare l'elenco seguente:

- Mentre si trova sopra l'Oscurità, come qualsiasi altro Mostro, gli attacchi del Re Risvegliato riceveranno un bonus di +2 DAN.
- Il Terreno Oscurità (E5-B) è una tessera Mappa e quindi non viene rimosso quando un Eroe esegue l'Azione Speciale Purga sull'Oscurità.
- Reticolo di Oscurità è il nome dato a una combinazione di una o più tessere Oscurità che sono connesse ortogonalmente tra loro. Quindi essenzialmente, quando un Eroe esegue l'Azione Speciale Purga sull'Oscurità, sta distruggendo il Reticolo di Oscurità che è connesso al gettone Generazione bersaglio.
- Solo le tessere Oscurità i cui bordi si toccano ortogonalmente sono considerate connesse.
- Se si toccano diagonalmente, non fanno parte dello stesso reticolo.

Queste istruzioni intendono coprire tutti i dubbi su questa meccanica. Tuttavia, se ne persistono, il Leader del Gruppo ha il potere di decidere come le regole debbano essere interpretate.



INTERMEZZO – IL POTERE DELL'OSCURITÀ

"Sei stato piuttosto divertente," dice il Re Risvegliato con un sorriso. "Lascia che ti conceda un altro pezzo della verità, come ricompensa. L'oscurità in te mi racconta la tua storia e ora vedo che l'odio nel tuo cuore è giustificato."

Con stupore, ti rendi conto che la strana melma scura che vedi in giro, che il mostro sembra manipolare con facilità, è molto più di quanto sembri. È quasi come una forza della natura, ma corrotta.

"Hai ragione," risponde la creatura. "L'Oscurità è onnisciente e onniconsumante e avanza al mio comando. Con il suo potere vi governerà tutti! Prendi la tua mentore, per esempio. È triste che tu mi abbia fatto perdere il mio Mietitore di Anime. Che meraviglioso generale. Ma non importa. Posso crearne parecchi altri proprio come quello. Che ne dici se ti rinfresco la memoria, prima di trasformarti in uno dei miei soldati?! Ahahahah!"

Il Re Risvegliato vola verso la fine della stanza coperta dall'Oscurità. Estrae dal suo petto senza vita una palla di melma scura, che lancia ai tuoi piedi. Lentamente, dalla pozzanghera così formata, si alza una creatura di legno, come lo era un tempo Minerva. "Intrattenimi ancora un po', prima che ti schiacci!" Il Re Risvegliato ride mentre si avvolge ancora una volta in un bozzolo collegato al mostro gigante, che ti attacca.

PREPARAZIONE SPECIALE AL COMBATTIMENTO – NEOMIETITORE:

Il Re Risvegliato ha evocato un altro Mietitore di Anime per prendere il controllo della battaglia al suo posto. Ora sono necessarie nuove preparazioni:

- Posiziona la carta Comandante dello Scenario **Mietitore di Anime** sul Percorso Iniziativa e imposta la sua Salute iniziale in base al numero di Eroi in questa Avventura. Il Mietitore di Anime ha **PC 3xG**.
- Dopodiché, prepara la seguente Configurazione spostando la figura del **Re Non Morto** e evocando la figura del **Mietitore di Anime** nelle aree indicate. Spintona qualsiasi Personaggio si trovi sulla strada di questi Mostri.



 1 Pila di Rune (composta da una Runa di ciascun colore)

- Mentre si trova in quella posizione, il **Re Risvegliato** è immune ai danni e alle Condizioni (*rimuovi qualsiasi gettone Condizione che possiede*) e non effettuerà mosse o attacchi finché il Mietitore di Anime è sul tabellone.
- Se un Eroe esegue l'Azione "**Meccanica Speciale – Purga**", il **Mietitore di Anime** subisce danni al posto del **Re Risvegliato**.
- Ora, gira tutte le carte Boss del **Re Risvegliato**, tranne la carta Attacco **Marcia dei Morti**.
- Infine, posiziona 2 gettoni Tempo sopra la carta Attacco **Disperazione**. Ogni volta che il Segnalino Iniziativa raggiunge quella carta, devi rimuovere uno di questi gettoni.

ATTIVAZIONE DELL'INTERMEZZO

Ora, a seconda della performance del tuo gruppo in questo scontro secondario, sarai reindirizzato a due risultati diversi. Se il tuo Gruppo riesce a sconfiggere il **Mietitore di Anime** prima che l'ultimo gettone Tempo venga rimosso dalla carta Attacco **Disperazione**, leggi **"Intermezzo – Avanti il prossimo"** a pagina 128. Altrimenti, se l'ultimo gettone Tempo viene rimosso ma il **Mietitore di Anime** non è stato sconfitto, leggi **"Intermezzo – Illeso"** a pagina 128.

Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.



INTERMEZZO – AVANTI IL PROSSIMO

Rispetto a Minerva quando è stata trasformata nel Mietitore di Anime, questa nuova creatura è debole e lenta.

Mentre la abbatti, la creatura si dissolve in una pozza di fango scuro che rifluisce verso il Re Risvegliato, il quale grugnisce, scontento della distruzione del suo servitore, e noti che in qualche modo ha accusato quel colpo, come se la creatura che hai così facilmente distrutto fosse una parte di lui. "Pochi mortali sono abbastanza forti da rappresentare una minaccia o da eguagliare una creatura decente," si lamenta. "Non importa. Ho più che abbastanza potere per abbatterti!"

Con la sconfitta del **Mietitore di Anime**, il **Re Risvegliato** è di nuovo il tuo avversario in questa battaglia e devono essere fatti altri preparativi:

- Rimuovi la carta Attacco **Disperazione** e la carta Mostro dello Scenario **Mietitore di Anime** dal Percorso Iniziativa.
- Poi, capovolgi nuovamente tutte le carte **Re Risvegliato** tranne **Marcia dei Morti**.
- Inoltre, riporta il **Re Risvegliato** in una posizione più centrale sul tabellone, come mostrato nella Configurazione qui sotto. Spintona qualsiasi Personaggio d'intralcio.



1 Pila di Rune (composta da una Runa di ciascun colore)

Infine, la sconfitta del **Mietitore di Anime** ha il suo peso sul **Re Risvegliato** e d'ora in poi, tutti i ✱ e ✂ fatti contro di lui sono considerati Colpi Critici se vanno a segno (un ✱ che è un Colpo Critico infliggerà danni doppi). Lo stesso vale per il danno che verrebbe causato dall'Azione **"Meccanica Speciale – Purga"**.

SVOLTA FINALE

La fase finale di questa battaglia è iniziata e, ancora una volta, a seconda delle prestazioni del tuo gruppo, il risultato sarà diverso. Se sconfiggi il **Re Risvegliato**, leggi **"Fine dell'Avventura – Il sacrificio definitivo"** a pagina 133. Altrimenti, se il tuo gruppo sta per essere sconfitto, leggi **"Fine dell'Avventura – Il lato oscuro"** a pagina 132. L'Avventura non è considerata fallita.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.

INTERMEZZO – ILLESO

La creatura di legno corrotta evocata dal Re Risvegliato si dimostra difficile da sconfiggere. Non importa quante volte colpisci, o manchi il bersaglio o apparentemente non riesci a ferirla.

Provi a prendere le distanze per concentrarti su una strategia, ma invece di caricarti, si ferma, immobile, come una statua. Un sospiro di noia echeggia dalle pareti.

"Ne ho avuto abbastanza di queste sciocchezze," si lamenta il Re Risvegliato. "E io che pensavo che saresti stato almeno un po' divertente da guardare. Ma sono stanco di questo. È ora che tu ti unisca ai miei ranghi."

Il Re Risvegliato vola verso la creatura di legno e, con un cenno della sua mano scheletrica, dissolve il suo servitore in una palla di fango che poi fonde nel suo stesso corpo. "Preparati a incontrare l'Oscurità," dice, prima di caricarti.

Una volta che congeda il **Mietitore di Anime**, il **Re Risvegliato** diventa di nuovo il tuo avversario in questa battaglia, quindi devono essere fatti ulteriori preparativi:

- Innanzitutto, il **Re Risvegliato** recupera una quantità di Salute pari alla Salute che il **Mietitore di Anime** ha lasciato.
- Rimuovi la carta Attacco **Disperazione** e la carta Mostro dello Scenario **Mietitore di Anime** dal Percorso Iniziativa.
- Poi, capovolgi di nuovo tutte le carte **Re Risvegliato** tranne **Marcia dei Morti**.
- Inoltre, riporta il **Re Risvegliato** in una posizione più centrale sul tabellone, come mostrato nella Configurazione qui sotto. Spintona qualsiasi Personaggio d'intralcio.



SVOLTA FINALE

La fase finale di questa battaglia è iniziata e, ancora una volta, a seconda delle prestazioni del tuo gruppo, il risultato sarà diverso. Se sconfiggi il **Re Risvegliato**, leggi **"Fine dell'Avventura – Il sacrificio definitivo"** a pagina 133. Altrimenti, se il tuo gruppo sta per essere sconfitto, leggi **"Fine dell'Avventura – Il lato oscuro"** a pagina 132. L'Avventura non è considerata fallita.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.





CHIEDI CHI È



CERCA DI RUBARE LA CORONA



ACCOLTELLALO

**132**

**CHIEDIGLI COSA VUOLE FARE
CON LE RELIQUIE**

IL RE RISVEGLIATO

Amos si è rivelato essere il travestimento di una creatura molto più terribile che si fa chiamare il Re Risvegliato. Con il suo risveglio e la corona, che hai stupidamente aiutato la creatura ad assemblare, ora ti affronta al culmine del suo potere. Ti chiedi rapidamente come puoi avere la meglio in una battaglia che deciderà il tuo destino.

**135**

**SFRUTTA IL TUO ODIIO PER
OTTENERE IL POTERE**

FINE DELL'AVVENTURA – IL LATO OSCURO

Le tue ginocchia toccano finalmente il suolo mentre la fatica si impadronisce del tuo corpo. Non importa quante volte colpisci la creatura, il sedicente Re Risvegliato; si rigenera semplicemente, come se nulla fosse accaduto.

Se il tuo gruppo ha il Risultato "Riuniti" annotato sul Registro della Storia, leggi "Fine dell'Avventura – Insieme nel buio" qui a lato. Altrimenti, continua a leggere qui sotto:

"Vedi ora quanto sono inutili i tuoi sforzi? Non puoi combattere l'Oscurità. Sei debole, e poiché sei debole nel complesso, sarai piegato, consumato e usato come forza combattente proprio da colui che sei venuto qui a distruggere."

Il Re Risvegliato avanza verso di te e affonda la sua mano eterea nel tuo petto. Urli mentre una dozzina di pugnali congelati trafiggono il tuo corpo e i tuoi organi. "Presto sarà finita," senti la voce del Re Risvegliato ora dentro la tua mente. La creatura ti solleva da terra e trasporta il tuo corpo alla pozza scura di melma nell'angolo della stanza. "Non hai mai avuto una possibilità. Non è triste? È tutto più semplice, quando l'Oscurità prende il sopravvento."

Il dolore al petto ti sopraffà e le tue gambe si congelano. Guardandole, ti rendi conto che stai affondando nella melma scura. Il tuo cuore batte forte e cerchi di muoverti, ma è inutile. "Non hai più scampo ora. Unisciti ai ranghi delle mie creature come il primo e il più forte e apri la strada per i Varatash!"

Mentre sei inghiottito dall'Oscurità, il mondo intorno a te scompare. Non c'è suono, nessun dolore, niente da sentire. E questa è la tua fine. Non rimpiangi di aver combattuto per il Popolo Libero, per salvare la gente delle Isole Libere. Il tuo unico rimpianto è non essere stato abbastanza forte da abbattere quella sporca creatura con te.

Speri solo, nel tuo cuore, che un giorno un vero eroe possa liberarti dalle catene della disperazione che ora ti imprigionano, dandoti una forma mostruosa come è successo alla tua mentore prima di te.

Fino ad allora, solo l'impulso di consumare prende il sopravvento.

I Varatash stanno arrivando...

Congratulazioni, l'Avventura e la tua Campagna Awakenings finiscono qui!



FINE DELL'AVVENTURA – INSIEME NEL BUIO

"Vedi ora quanto sono vani i tuoi sforzi?" dice il Re Risvegliato. "Non puoi combattere l'Oscurità. Entrambi siete deboli, e sarete piegati, consumati e usati come forza combattente proprio da colui che siete venuti qui a distruggere." Guarda Minerva. "Tanti sforzi, solo per tornare dalla tua mentore. È un peccato che probabilmente morirete entrambi nel processo, essendo così stanchi e feriti." Il Re Risvegliato avanza verso di lei. Cerchi di fermarlo, ma una forza implacabile ti blocca braccia e gambe mentre oscure spire ti avvolgono.

"No!" Minerva urla mentre afferra la sua spada. "Tutto, ma non questo!" Colpisce la creatura, che devia il colpo con un cenno della mano. "Stolta!" si beffa. "Non hai mai avuto una possibilità. Non è triste? Sai che è tutto più semplice, quando l'Oscurità prende il sopravvento." Il Re Risvegliato comanda la melma oscura nella stanza, che avvolge l'intero corpo di Minerva mentre lei urla e cerca di liberarsi.

Quando lei tace, la melma si ritira, rivelando la creatura di legno da cui hai lottato così tanto per liberare Minerva. "Ah, il mio Mietitore di Anime è tornato!" esulta il Re Risvegliato. "Sei davvero forte così. Che bella sorpresa." Gira la testa verso di te. "Ora, vediamo se il tuo allievo è fatto della stessa pasta".

Sentendo i tuoi occhi bruciare d'odio, riesci a liberarti dai viticci e colpisci la creatura eterea, deciso a portarla con te se devi morire. Tuttavia, con la stessa facilità con cui il colpo del tuo maestro è stato respinto, la tua arma ti vola via dalla mano e un dolore gelido ti squarcia il petto. Guardando in basso, puoi vedere gli artigli del Re Risvegliato che penetrano il tuo corpo. "Presto sarà finita," senti la voce del Re Risvegliato ora dentro la tua mente. La creatura ti solleva da terra e porta il tuo corpo nell'angolo della stanza.

Il dolore al petto prende il sopravvento e senti le tue gambe congelarsi. Guardandole, ti rendi conto che stai affondando nella melma scura. Cerchi di muoverti, ma è inutile. "Non hai più scampo ora. Unisciti alla tua mentore tra le mie fila come la più forte delle mie creature e spiana la strada ai Varatash!"

Mentre sei inghiottito dall'Oscurità, il mondo intorno a te scompare. Non c'è suono, nessun dolore, niente da sentire. E questa è la tua fine. Non rimpiangi di aver combattuto per il Popolo Libero, per salvare la gente delle Isole Libere. Il tuo unico rimpianto è non essere stato abbastanza forte da abbattere quella sporca creatura con te. Almeno, tu e la tua mentore siete insieme.

Ora puoi sentire le vostre menti connesse, mentre l'impulso di consumare tutto ciò che vi circonda vi riempie entrambi.

I Varatash stanno arrivando...

Congratulazioni, l'Avventura e la tua Campagna Awakenings finiscono qui!



FINE DELL'AVVENTURA – IL SACRIFICIO DEFINITIVO

Le tue ginocchia toccano finalmente il suolo mentre la fatica si impadronisce del tuo corpo. Non importa quante volte colpisci il Re Risvegliato, si rigenera semplicemente.

Se il tuo gruppo ha il Risultato "Riuniti" annotato sul Registro della Storia, leggi a parte "Fine dell'Avventura – L'ultima resistenza". Altrimenti, continua a leggere qui sotto:

"Non puoi combattere l'Oscurità. Sei debole, e sarai piegato, consumato e usato come forza combattente proprio da colui che sei venuto qui a distruggere." dice.

In ginocchio, chini il capo alla potente forza onniconsumante. Il Re Risvegliato ti si avvicina e il mondo diventa più freddo. "Finalmente, capisci. La tua mentore non era perspicace quanto te," dice la creatura con la sua voce agghiacciante. "Ha resistito fino alla fine, ma nessuno può resistere al potere dell'Oscurità, nemmeno io. Tutti sono destinati a essere schiavi della sua volontà." Estende le sue mani eteree verso di te, evocando la melma oscura dalla fossa dietro di lui. "Ora, inchinati e servi."

No! Combattere può essere futile, ma resistere no. Sei nato libero e di sicuro intendi morire libero! Non ti trasformerai in una delle sue dannate creature!

Corri verso il pilastro più vicino mentre un'onda di Oscurità avanza contro di te. La eviti, lasciando che il pilastro subisca il colpo e si sgretoli con l'impatto. Ne mancano tre. Corri dall'altra parte della stanza, evitando a malapena la seconda ondata, che distrugge un altro pilastro. Urli alla creatura mentre ti dirigi verso il terzo pilastro. Intendi ancora combattere e ficcargli lo stivale in faccia una volta che sarà tutto finito. "Stolto! Ritardi l'inevitabile!" urla il Re Risvegliato mentre il terzo pilastro si sgretola.

Stai di fronte all'ultimo pilastro. La creatura forma un'enorme ondata di Oscurità, rendendo la stanza quasi completamente buia. Salti quando il colpo finale ti arriva addosso, evitandolo a malapena, a spese del tuo braccio e della tua gamba destri, che bruciano per il colpo. Respiri affannosamente. Un masso cade a pochi centimetri da te. L'intero tempio inizia a tremare e crolla sulle vostre teste.

Il Re Risvegliato sembra confuso. "Stavi puntando a questo?! L'Era dell'Oscurità è inevitabile! Tu la stai solo ritardando a costo della tua vita, o misero mortale!" impreca.

No. Ciò che hai ottenuto è la tua libertà. Maledetta quella creatura! Maledetta l'Oscurità! Speri solo di poter ritrovare Minerva nell'aldilà, per riposare finalmente come entrambi desideravate.

Congratulazioni, l'Avventura e la tua Campagna Awakenings finiscono qui!



FINE DELL'AVVENTURA – L'ULTIMA RESISTENZA

"Vedi ora quanto sono vani i tuoi sforzi?" dice il Re Risvegliato. "Non puoi combattere l'Oscurità. Entrambi siete deboli, e sarete piegati, consumati e usati come forza combattente proprio da colui che siete venuti qui a distruggere." Guarda Minerva. "È un peccato che probabilmente morirai nel processo, essendo così stanca e ferita."

In ginocchio, vedi Minerva tremare con il terrore negli occhi. "Tutto è meglio di quello!" grida mentre si alza, i suoi occhi fissi sui pilastri che sorreggono il soffitto. Il Re Risvegliato ti si avvicina e il mondo diventa più freddo. Guardando il volto della tua mentore, capisci il suo piano. "Hai resistito così coraggiosamente la prima volta," dice la creatura a Minerva con la sua voce agghiacciante. "Ma sai che nessuno può resistere al potere dell'Oscurità, nemmeno io. Tutti sono destinati a essere schiavi della sua volontà." Estende le sue mani eteree verso di lei, evocando la melma oscura dalla fossa dietro di sé. "Ora, inchinati e servi ancora una volta."

No! Guardando gli occhi di Minerva vedi che preferisce gettare via la sua vita piuttosto che trasformarsi di nuovo in una delle sue creature, e tu sei d'accordo. "Ora!" grida, dandoti il segnale.

Entrambi correte verso pilastri diversi, mentre il Re Risvegliato solleva un'onda di Oscurità e la comanda contro di voi. Velocemente, la eviti, lasciando che il pilastro subisca il colpo e crolli sotto l'impatto. Allo stesso tempo, ne senti cadere un altro all'altra estremità della stanza. Minerva urla di dolore, e tu urli alla creatura di fronte a te per attirare la sua attenzione. Se pensa di prendere Minerva, si sbaglia! Un altro pilastro crolla, attirando l'attenzione del Re Risvegliato. Corri verso l'ultimo. "Stolti! Ritardate l'inevitabile!" dice la creatura mentre il terzo pilastro crolla.

Ti trovi davanti all'ultimo pilastro, vicino a Minerva. La creatura forma un'enorme ondata di Oscurità, rendendo la stanza quasi completamente buia. La tua mentore ti guarda affettuosamente, con un sorriso. "Pronto?" chiede lei. Saltate entrambi quando arriva il colpo finale, evitandolo a malapena. A terra, respiri affannosamente. Un masso cade a pochi centimetri da te, mentre l'intero tempio inizia a crollare.

Il Re Risvegliato è l'immagine della confusione. "Stavate puntando a questo?! L'Era dell'Oscurità è inevitabile! Voi la trattenevate solo a costo della vostra vita, voi, miseri mortali!" impreca.

No. Ciò che avete ottenuto, in realtà, è la libertà. Maledetta quella creatura! Maledetta l'Oscurità! Sei solo contento che ora tu e Minerva finalmente riposerete come entrambi desideravate.

Congratulazioni, l'Avventura e la tua Campagna Awakenings finiscono qui!



Libro delle Risoluzioni

• #001 – Chiedigli di aiutarti ad arrivare alla nave

Rimani fedele al tuo scopo e chiedi al ladro esperto di aiutarti a raggiungere quell'ultima nave. Non vuoi una parte del suo bottino. "Aspetta, stai andando al Cigno Candido?" L'elfo è sospettoso per un momento, e lo sei anche tu. "Ma certo, certo! Ti aiuterò! È lì che sono diretto. Insieme avremo maggiori possibilità..." Finalmente acconsente. Entrambi sospirate di sollievo.

Recluta il Seguace **Elros, l'Assassino** nel tuo gruppo. È **Energico** in questo momento.

Poi, leggi la Risoluzione seguente:

"Elros, sei tu?" Amos emerge da dietro di te. Ha finalmente ripreso fiato dopo l'ultima battaglia. "Per le stelle, che bello vederti, compagno! Quando sei scomparso la scorsa notte, pensavamo fossi stato il primo a essere catturato, ma a quanto pare, stavi solo facendo del lavoro di routine..". L'elfo stringe le spalle prima che i due si abbraccino, suggellando la loro riunione. Erano compagni di equipaggio.

SVOLTA FINALE

Ora, leggi **"Fine dell'Avventura – "Smarriti tra i vicoli"** a pagina 40.



• #002 – Rimprovera l'elfo per aver saccheggiato una città in pericolo

Disgustato, dici all'elfo che non vuoi avere niente a che fare con il bottino, poiché è maledetto, essendo il frutto della codardia. Con tua sorpresa, il ladro ingoia le tue parole duramente e si sente piccolo per aver approfittato della disperazione di Eradren. Guarda il bottino, ma si può vedere chiaramente come la luce del sole che non sembra così attraente come un momento prima...

Il Leader del Gruppo annota l'Aura **"Gruppo valoroso"** sul proprio Registro della Campagna. Finché a possiede (*le Aure vengono rimosse quando si riceve un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che un Eroe mette a segno un Colpo Critico, quell'Eroe può ottenere a sua scelta FOCUS 1 o PURIFICA 1.

Poi, leggi la Risoluzione seguente:

"Elros, sei tu?" Amos emerge da dietro di te. Ha finalmente ripreso fiato dopo l'ultima battaglia. "Per le stelle, che bello vederti, compagno! Quando sei scomparso la scorsa notte, pensavamo fossi stato il primo a essere catturato, ma a quanto pare, stavi solo facendo del lavoro di routine..". L'elfo stringe le spalle prima che i due si abbraccino, suggellando la loro riunione. Erano compagni di equipaggio.

Recluta il Seguace **Elros, l'Assassino** nel tuo gruppo. È **Fiacco** in questo momento.

SVOLTA FINALE

Ora, leggi **"Fine dell'Avventura – "Smarriti tra i vicoli"** a pagina 40.



- **#003– Di' all'elfo di andarsene senza chiedergli nulla, non vuoi problemi neanche tu**

Rimani fedele al tuo scopo e dici di non volere nulla. Soprattutto, non cerchi guai, e per questa ragione, dovrebbe andarsene immediatamente. L'elfo non ribatte né ci pensa due volte. Si inchina con un gesto ironico di cortesia e se ne va. "Chi era quello?" Amos emerge da dietro di te. Ha finalmente ripreso fiato dopo l'ultima battaglia. Ma tutto ciò che vede è una sagoma che scompare nella notte. "Beh, non importa. Non perdiamo altro tempo, avanti..."

Il Leader del Gruppo scrive l'Aura **"Risoluzione eroica"** sul proprio Registro della Storia. Finché la possiede (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che un Eroe finirebbe Fuori Combattimento a causa del danno di un attacco, può effettuare una Prova di Abilità di Forza (giallo) di Difficoltà 13. Ogni Cubo Mischia posseduto fornisce un bonus di +2 al tiro. Se la supera, scende a 1 Salute. Se la fallisce, finisce Fuori Combattimento normalmente.

SVOLTA FINALE

Ora, leggi **"Fine dell'Avventura – "Smarriti tra i vicoli"** a pagina 40.



- **#004 – Richiedi metà del bottino per lasciarlo passare**

Dato che sai cogliere le opportunità, chiedi metà del suo bottino per un passaggio sicuro. Consideri di aver fatto un'offerta equa date le circostanze. "Beh, funziona così, non è vero?" acconsente e lancia una borsa che sembra davvero contenere metà del bottino nella tua direzione. "Ora, se mi scusi, non intendo indugiare qui intorno... Ci vediamo in giro, amico. È stato un piacere fare affari con te!" l'elfo si congeda con un gesto ironico di cortesia.

Ogni Eroe pesca due carte Forziere. Se un Eroe non può tenere una carta a causa del limite della sua borsa, può scegliere di scartare immediatamente (non usare) un Oggetto Consumabile che si trova nella sua borsa per creare spazio per le carte che ha appena pescato.

Poi, leggi la Risoluzione seguente:

"Chi era quello?" Amos emerge da dietro di te. Ha finalmente ripreso fiato dopo l'ultima battaglia. Ma tutto ciò che vede è una sagoma che scompare nella notte. "Beh, non importa. Non perdiamo altro tempo, avanti..."

SVOLTA FINALE

Ora, leggi **"Fine dell'Avventura – "Smarriti tra i vicoli"** a pagina 40.



- **#005– Richiedi tutto il suo bottino per lasciarlo passare**

Essendo consapevole di essere in superiorità numerica, gli chiedi tutto il suo bottino per lasciarlo passare. "Beh, funziona così, non è vero?" acconsente, sebbene infastidito, lanciando la sua borsa nella tua direzione. Sembra che ci fossero molte opportunità per reclamare tesori nella città che crollava... "Ora, se mi vuoi scusare, non intendo indugiare qui intorno... Ci si vede, compagno. Dopotutto, chi la fa, l'aspetti..." dice l'elfo congedandosi con un ironico gesto di cortesia.

Ogni Eroe pesca due carte Forziere. Se un Eroe non può tenere una carta a causa del limite della sua borsa, può scegliere di scartare immediatamente (non usare) un Oggetto Consumabile che si trova nella sua borsa per creare spazio per le carte che ha appena pescato.

Poi, annota il Risultato **"Dolcetto o minaccia"** sul Registro della Storia.

"Chi era quello?" Amos emerge da dietro di te. Ha finalmente ripreso fiato dopo l'ultima battaglia. Ma tutto ciò che vede è una sagoma che scompare nella notte. "Beh, non importa. Non perdiamo altro tempo, avanti..."

SVOLTA FINALE

Ora, leggi **"Fine dell'Avventura – "Smarriti tra i vicoli"** a pagina 40.



- **#006 – Dagli la bottiglia**

Quando diventi consapevole della sonnolenza del nano, ti rendi conto che sarebbe molto più fastidioso se si mettesse tra te e le creature mostruose, così acconsenti gentilmente alla sua richiesta. "Sapevo di poter contare su di te, amico! Salute! Che il tuo boccale sia sempre pieno!" dice, suonando estremamente felice, "E ora, facciamo festa, perché non posso fare tardi!" ruggisce mentre si riarma.

Innanzitutto, recluta il Seguace **Vorn, il Guerriero** nel tuo gruppo. Lui è **Frizzante** in questo momento.

Dopodiché, annota il Risultato **"Compagno di bevute"** sul Registro della Storia.

SVOLTA FINALE

Quando l'ultimo Mostro viene sconfitto, leggi **"Fine dell'Avventura – Mai un momento di pace"** a pagina 40.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#007 – Bevi dalla bottiglia**

Pensi tra te e te: se sta andando tutto a rotoli, tanto vale che tu beva un sorso finché puoi. Il liquido denso e caldo ti scende in gola come se fosse un sorso di fuoco di drago. I tuoi occhi si riempiono di lacrime all'istante mentre tossisci e cerchi di respirare. Il nano, tuttavia, ti guarda incredibilmente offeso. "Ehi! Un po' scortese prenderti tutta quella bottiglia, non credi?" ringhia mentre cade all'indietro, ubriaco fradicio. La scena sarebbe divertente se non fosse per la tragedia di lasciarlo solo alla mercé dei suoi nemici.

Innanzitutto, il Leader del Gruppo annota l'Aura **"Soffio del drago"** sul proprio Registro della Campagna. Finché la possiede (*le Aure vengono rimosse quando si riceve un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che esegue un'Azione di Richiamo, eruttano un soffio di fuoco, prendendo un Cubo Maledizione aggiuntivo (*per un totale di due*) e scegliendo un'area (*casella blu*) entro Portata 1 per infliggere BRUCIATURA 4 a ogni Personaggio in essa. Ciascuno degli altri Eroi che non è stato colpito dal fuoco trova la cosa esilarante e riceve un gettone ISPIRAZIONE.

SVOLTA FINALE

Quando l'ultimo mostro viene sconfitto, leggi **"Fine dell'Avventura – Mai un momento di pace"** a pagina 40.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#008 – Prometti di procurargli da bere se ti aiuta a combattere quella creatura enorme**

Mentre noti quanto il nano sia desideroso di bere, decidi di contrattare. Gli dici di combattere prima, poi entrambi potrete bere e festeggiare con la sua deliziosa ragazza barbata. Ti guarda mentre pensa, poi stringe le spalle. "Se solo sapessi dov'è... Tsk! Va bene, ma ti dico che nessuna fucina funziona senza carburante." Con tua sorpresa, convincere il nano si rivela un compito più facile di quanto avessi previsto. Forse la testardaggine dei nani serve a uno scopo dopotutto.

Innanzitutto, recluta il Seguace **Vorn, il Guerriero** nel tuo gruppo. È **Spento** in questo momento.

Dopodiché, il Leader del Gruppo prende la carta **Soffio del Drago** dal mazzo Avventura.

Inoltre, annota il Risultato **"Compagno di bevute"** sul Registro della Storia.

SVOLTA FINALE

Quando l'ultimo mostro viene sconfitto, leggi **"Fine dell'Avventura – Mai un momento di pace"** a pagina 40.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#009 – Digli che non c'è più niente da bere**

Sei preoccupato che il nano combatta in tali condizioni, così gli menti e dici che non è rimasto più alcol. Un attimo troppo tardi ti ricordi della testardaggine dei nani, specialmente per quanto riguarda il bere. "Nooo!" grida, "No, no, no! Ci dev'essere qualcosa qui intorno," dice il nano, setacciando il pavimento in cerca di altro alcol. La scena sarebbe divertente se non fosse per la tragedia di lasciarlo solo alla mercé dei suoi nemici.

Innanzitutto, il Leader del Gruppo annota l'Aura **"Proibizione"** sul proprio Registro della Campagna. Finché la possiede (*le Aure vengono rimosse quando si riceve un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni Eroe può, una volta per turno, prendere un Cubo Maledizione per tirare nuovamente un d20 che ha appena tirato e di cui non ha gradito il risultato.

Dopodiché, annota il Risultato **"Compagno di bevute"** sul Registro della Storia.

SVOLTA FINALE

Quando l'ultimo Mostro viene sconfitto, leggi **"Fine dell'Avventura – Mai un momento di pace"** a pagina 40.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#010 – Ordinagli di smetterla con queste sciocchezze e di scappare**

"Per la barba di Lakin, ho sentito bene!?" ribatte il nano come se gli fosse stata arrecata la più grande offesa. "Stai davvero dicendo a un nano di stare zitto, lasciare il bicchiere e scappare da una rissa!? Non so quale locandiere ti abbia insegnato a fare il barista ma stai facendo un lavoro terribile, sappilo! Ma, va bene, va bene, non resto dove non sono il benvenuto..." Per quanto improbabile possa sembrare, risponde alla tua supplica e abbandona la sua posizione di combattimento e/o di discussione mentre cerca un'uscita sul retro. La scena sarebbe divertente se non fosse per la tragedia di lasciarlo solo alla mercé dei suoi nemici.

Innanzitutto, il Leader del Gruppo annota l'Aura **"Risoluzione eroica"** sul proprio Registro della Campagna. Finché la possiede (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che un Eroe finirebbe Fuori Combattimento a causa del danno di un attacco, può effettuare una Prova di Abilità di Forza (giallo) di Difficoltà 13. Ogni Cubo Mischia posseduto fornisce un bonus di +2 al tiro. Se la supera, scende a 1 Salute. Se la fallisce, finisce Fuori Combattimento normalmente.

SVOLTA FINALE

Quando l'ultimo mostro viene sconfitto, leggi **"Fine dell'Avventura – Mai un momento di pace"** a pagina 40.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#011 – Cerchi di bere il Soffio del Drago, ma Vorn ti tiene d'occhio**

"Ehi! Cosa credi di fare?" Vorn urla non appena stappi la bottiglia, immaginando che fosse distratto. "Passamelo! Non mi fido più di te per custodire il mio tesoro," il nano corre verso di te per reclamare il premio che gli era stato promesso, senza prestare la minima attenzione al fatto che il mondo stia andando in pezzi. "Ora, torniamo al sodo, che ne dici?" conclude il nano, bevendo un lungo e soddisfacente sorso subito dopo.

Innanzitutto, se il tuo gruppo ha il Risultato **"Compagno di bevute"** annotato sul Registro della Storia, cancellalo.

Poi, se **Vorn, il Guerriero** è **Frizzante**, gira la sua carta sul suo lato **Spento**.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#012 – Bevi il Soffio del Drago**

Pensi tra te e te: se sta andando tutto a rotoli, tanto vale che tu beva un sorso finché puoi. Il liquido denso e caldo ti scende in gola come se fosse un sorso di fuoco di drago. I tuoi occhi si riempiono di lacrime all'istante mentre tossisci e cerchi di respirare. Per le stelle, non hai mai bevuto niente di simile prima d'ora... Come ha fatto qualcosa di così squisito come una bevanda rara a finire in un posto noioso come questo?

Annota l'Aura **"Soffio del Drago"** sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura), ogni volta che esegui un'Azione di Richiamo, erutti un soffio di fuoco, prendendo un Cubo Maledizione aggiuntivo e scegliendo un'area (casella blu) entro Portata 1 per infliggere BRUCIATURA 4 a ogni Personaggio al suo interno. Ciascuno degli altri Eroi che non è stato colpito dal fuoco trova la cosa esilarante e riceve un gettone ISPIRAZIONE.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#013 – Consegni il tesoro promesso al nano**

Quando diventi consapevole della sonnolenza del nano, ti rendi conto che sarebbe molto più fastidioso se si mettesse tra te e le creature mostruose, così acconsenti gentilmente alla sua richiesta. "Sapevo di poter contare su di te, amico! Salute! Che il tuo boccale sia sempre pieno!" dice, sembrando estremamente felice. "Ora, dato che sei rimasto fedele alla tua parola e mi hai dato l'ultimo alcolico in questo luogo abbandonato, ti onorerò come un fratello d'armi!" continua, porgendoti il suo stemma di famiglia.

Prendi la carta **Pegno di amicizia** dal mazzo Avventura.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



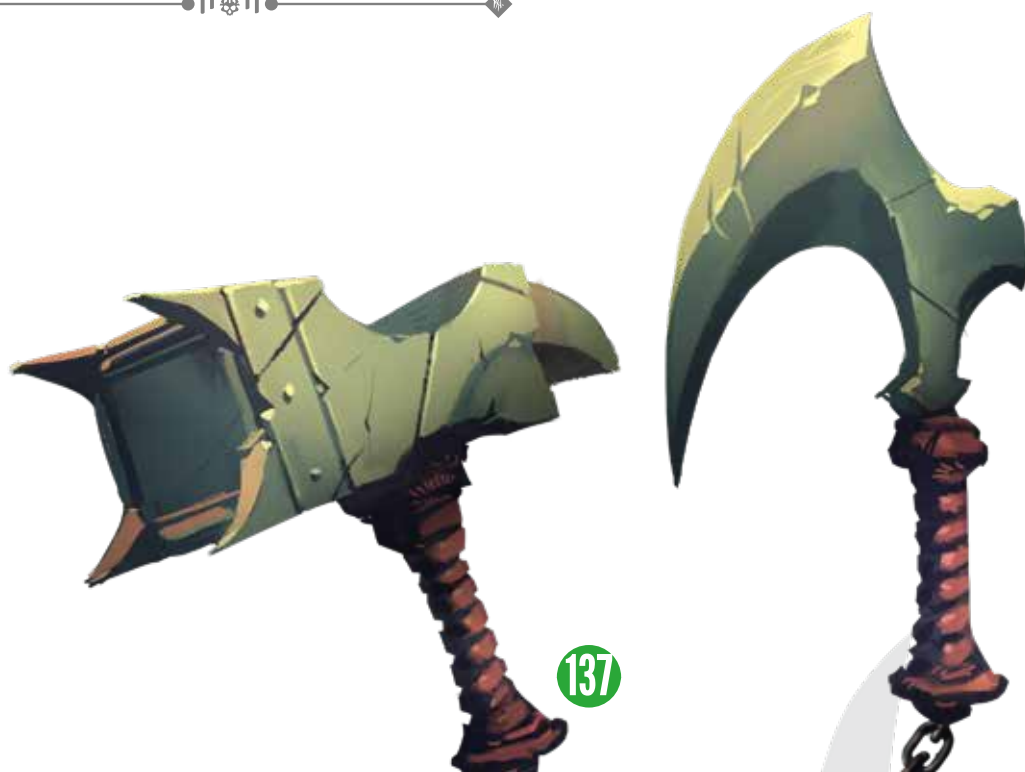
- **#014 – Offriti di combattere in cambio di una ricompensa**

Rendendoti conto della gravità della situazione, cogli l'opportunità di chiedere una ricompensa in cambio dell'aiuto che daresti comunque. "Essere vivo per camminare su questa Terra un altro giorno non ti basta?" l'uomo risponde alla tua richiesta con indignazione. "Mercenari... Non rinunci al tuo pagamento nemmeno quando la tua stessa vita è in gioco, vero? Bene allora, non ho niente di valore con me, ma sono sicuro che il Capitano Vincent avrà qualcosa degno dei tuoi servizi sul Cigno Candido. Ti do la mia parola."

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, annota il Risultato **"Ricompensa promessa"** sul tuo Registro della Campagna.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#015 – Chiedi come puoi aiutare con l'evacuazione**

Mirando ad agire efficacemente, cerchi di creare con il soldato un piano d'azione in modo da poter vincere questa battaglia. "Allora, sei il tipo che segue le regole e lavora bene con gli altri? Molto bene, mi piace!" l'uomo ti ringrazia per il tuo atteggiamento a modo suo. "Devo dirigere i sopravvissuti che arrivano alla piazza, e per questo non posso controllare le case. Se potessi dare un'occhiata per me; gli abitanti di questa città hanno la cattiva abitudine di nascondersi nei posti più strani," suggerisce, indicando le dimore.

Innanzitutto, per ogni carta Evento Speciale **Sorprese di Eradren** che il tuo gruppo ha pescato durante questa Avventura, un Eroe a tua scelta ottiene FOCUS 2. Puoi scegliere Eroi diversi ogni volta.

Dopodiché, annota lo Stato **"Squadra di ricerca"** sul Registro della Storia. Finché il tuo gruppo lo possiede (*gli Stati vengono rimossi durante la Fase dell'Accampamento*), ogni volta che un Eroe nel tuo gruppo pesca una carta Evento Speciale **Sorprese di Eradren**, quell'Eroe ottiene FOCUS 2.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#016 – Chiedigli di andare; puoi occuparti tu delle persone**

Sopraffatto da un impulso altruistico, dici al soldato di ritirarsi perché manterrai il perimetro al sicuro da solo. "Cosa? Stai suggerendo che il Sergente Bach Carter si ritiri? Non vedi che Eradren invoca il mio aiuto? Non mi muovo, è fuori discussione!" replica, infastidito, come se il tuo suggerimento fosse offensivo.

Affronta una Prova di Abilità di Saggezza (blu) di Difficoltà 13. Ogni Cubo Saggezza che possiedi ti fornisce un bonus di +2 al tiro. Se segui il **Percorso della Devozione** o il **Percorso della Forza**, questa Prova viene superata senza bisogno di tirare.

FALLIMENTO: ...e convincere l'uomo si rivela un compito impossibile. "Lascia perdere! Non possiamo permetterci di perdere la mia spada adesso. O ne usciamo insieme, o non ne usciamo affatto." ribatte, mettendo fine all'argomento, anche se è ormai troppo tardi: La vostra lite vi ha distratto abbastanza a lungo da non farvi notare una nuova ondata di creature in avvicinamento.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Evoca il seguente Battaglione di Mostri vicino a una Pila di Rune sul tabellone (una Pila di Rune è considerata tale finché contiene almeno una Runa), a scelta del Leader del Gruppo:

1-2 Giocatori – 1 Mostro Bianco – Combattente

3-4 Giocatori – 2 Mostri Bianchi – Combattenti

5 Giocatori – 3 Mostri Bianchi – Combattenti

CONSIGLIO: VICINO significa a Portata 1 da quel punto, con ogni Personaggio evocato che occupa un'area vuota (casella blu), se possibile. Puoi trovare maggiori dettagli su questo a pagina 45.

Dopodiché, rimuovi questo gettone Interazione dal tabellone. Inoltre, se è la prima volta che un Eroe interagisce con questa scena durante questa Avventura, ottieni FOCUS 2.

Poi, dopo aver risolto questa evocazione, puoi continuare a giocare l'Avventura.

SUCCESSO: Tuttavia, parlavi con la certezza di chi aveva la situazione sotto controllo. "Farò quello che chiedi, ma la pagherai se non sali su quella nave! Ti ucciderò. Ti ucciderò!" incalza il soldato, promettendo di ucciderti una seconda volta se non esci vivo da questo pasticcio. "Tieni. Almeno prendi questo. Ne avrai più bisogno tu che io," ti porge lo stendardo che stava brandendo ferocemente.

Innanzitutto, prendi la carta **Stendardo del Cavalluccio Marino** dal mazzo Avventura.

Dopodiché, rimuovi questo gettone Interazione dal tabellone. Inoltre, se è la prima volta che un Eroe interagisce con questa scena durante questa Avventura, ottieni FOCUS 2.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#017 – Chiedigli di darti dell'equipaggiamento di scorta**

Notando la pila di cose che giace accanto al soldato, gli chiedi se per caso ha qualcosa di cui potrebbe disfarsi. "Certo! Perché pensi che mi sarei preso la briga di portare un carro di equipaggiamento se non fosse per armare la nostra gente?" risponde l'uomo, dando un'occhiata al suo bottino. "Ecco, prendi l'arpione. Ti giuro che è più pericoloso di quanto sembri." Ti consegna l'arma insieme a un avvertimento, il che ti rende cauto.

Prendi la carta **Arpione Nero** dal mazzo Avventura.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#018 – Chiedigli chi è questo Capitano Vincent**

Incuriosito da questa figura dal nome peculiare, chiedi al soldato chi sia questo Capitano. "Non conosci il Re di Everedge? Oh mio Dio, questi turisti..." l'uomo divaga prima di arrivare al punto: "È un pirata del Mare dei Tubi, ma non accetta pagamenti da nessun re. Fa quello che fa per il bene della sua gente. Mantiene buone pratiche commerciali ed è sempre disposto ad aiutare quando le cose vanno male," conclude, con l'amore e l'entusiasmo che solo un vero sostenitore potrebbe avere.

Ottieni FOCUS 2.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura. Questa Interazione non riduce il gettone Interazione.



- **#019 – Il Quartiermastro ha bisogno di spazio**

Cerchi il soldato che stava gridando agitato per un rinforzo, in tempo per vederlo voltarti le spalle. "Per la barba di mia madre, i mobili sono vivi! Chi è stato quello con la stupida idea di costruire un'effigie pagana!?" L'uomo è sbalordito, incredulo per quello che ha visto. "Non ho idea di come questa cosa sia tornata in vita, ma i sopravvissuti sono saliti a bordo e siamo pronti a partire! Forza, uscite da lì!" Supplica per l'ultima volta. Non sapeva che non c'era niente che volessi di più che obbedire al suo comando, ma questo non rientrava nei piani del mostro rianimato..

Rimuovi il gettone Interazione **"Quartiermastro solenne"** dal tabellone.

Poi, torna a **"Intermezzo – Stagione del raccolto"** a pagina 44 e prosegui con le sue prossime istruzioni.



- **#020 – Chiedile di unirsi a te nella lotta**

La preoccupazione di Christi è nobile, ma forse sta sottovalutando il tuo aiuto. Sostenendo che sarai più propenso a trovare i gattini spaventati e a sconfiggere i mostri se lavorerete insieme, chiedi all'avventuriera di unirsi a te nella lotta. "Beh, hai ragione. In ogni caso, non è che stessi avendo molta fortuna. Ci credi che sono venuta qui a passare le mie vacanze? Vacanze!," risponde la guerriera, indignata. Non sa che tu sai esattamente come si sente.

Se ci sono delle Pile di Rune sul tabellone, puoi rimuoverne una. Se lo fai, ogni Eroe ottiene FOCUS 2. Altrimenti, se non ce ne sono, o scegli di non farlo, annota lo Stato **"Aiuto di Christi"** sul Registro della Storia. Finché il tuo gruppo ce l'ha (**gli Stati vengono rimossi durante la Fase dell'Accampamento**), ogni volta che un Eroe nel tuo gruppo esegue un'Azione di Richiamo, ottiene un gettone Ispirazione.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#021 – Dille che l'aiuterai a cercare i suoi gattini**

Simpatizzando con la preoccupazione di Christi, fai un patto con la guerriera e prometti di cercare i suoi gatti, se riesce a tenere il perimetro. Tuttavia, il destino della donna sarebbe incerto nel momento in cui il Cigno Candido dovesse salpare. "Non preoccuparti per me. Posso salire a bordo in un batter d'occhio. Il mio unico problema è trovare i miei gattini. Se puoi aiutarmi con questo, otterrai una ricca ricompensa insieme alla mia gratitudine," spiega, riportando la sua attenzione al combattimento.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, riposiziona la carta Meccanica Speciale **Incursione Implacabile** con la carta Meccanica Speciale **Incursione Terribile**, con il lato A rivolto verso l'alto.

Dopodiché, annota il Risultato **"Contare i gattini"** sul Registro della Storia.

Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#022 – Dille che può andare a cercare i suoi gatti, tu puoi occuparti dei mostri**

Simpatizzando con la preoccupazione di Christi, fai un patto con la guerriera e prometti di tenere il perimetro in modo che lei possa andare a cercare i suoi gatti. "Oh, lo faresti davvero? Grazie mille! Tieni duro, prometto che non tarderò. Possiamo incontrarci al Cigno Candido." La guerriera ti ringrazia e saluta. Ripensandoci, forse non è stata una buona idea gestire una strettoia pullulante di mostri da solo. Ma cosa potevi fare? Hai un debole per i gattini smarriti.

Innanzitutto, annota l'Aura **"Cercatore di gattini"** sul tuo Registro della Campagna. Finché ce l'hai (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che Consumi 1 CA per compiere un'Azione di Movimento aggiuntiva (*questo non include Abilità di Agilità o la tua Azione di Movimento Gratuita*), ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, se un qualsiasi Eroe possiede degli Oggetti dell'Avventura **Gattino di Christi**, deve scartarli tutti. Per ogni carta che scarta in questo modo, ottiene FOCUS 2 o PURIFICA 2.

Poi, annota i Risultati **"Contare i gattini"** e **"Full"** sul Registro della Storia.

Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#023 – Chiedile di darti dell'equipaggiamento di scorta**

Impressionato da come Christi sia in grado di controllare quella strettoia da sola, immagina che debba essere ben equipaggiata, e le chiedi se abbia qualcosa da darti. "Sul serio? È l'unica cosa a cui pensate voi mercenari? Beh, l'unica cosa di valore che ho è l'artefatto che userò per andarmene da qui, e non posso dividerlo. Ma dentro la taverna, ci sono alcune cose che non ho avuto il tempo di guardare. Puoi prenderle."

Innanzitutto, annota l'Aura **"Cercatore d'oro"** sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che esami un Forziere o raccogli del Bottino, pesca le prime due carte del mazzo dei Forzieri, sceglie una da tenere e scarta l'altra, invece di pescare solo la prima carta.

Dopodiché, posiziona i gettoni Bottino negli spazi mostrati nella Configurazione qui sotto:



Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#024 – Guariscilo**

Mentre osservi la sfortunata condizione dell'uomo, la sua stanchezza e le sue ferite, decidi di aiutarlo a compiere la sua nobile causa. Mentre le sue ferite si chiudono, sembra stare molto meglio e i suoi occhi brillano. "Grazie, amico mio. Adesso posso affrontare qualsiasi cosa mi si presenti. Va', ora, e porta con te il fuoco di Eradren!" L'uomo ti porge una lanterna logora con una forte fiamma all'interno e corre verso la taverna che hai appena lasciato. Senti il tuo coraggio riaffiorare in te dopo aver assistito a quanto disinteressatamente il conestabile corra verso un pericolo inevitabile, solo per salvare la sua gente.

Prendi la carta **Lanterna di Eradren** dal mazzo Avventura.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#025 – Digli che vuoi aiutare**

Contro ogni tuo buon senso e tutti i tuoi istinti di sopravvivenza, dici al conestabile che vuoi aiutarlo. A questo punto non sei sicuro di cosa ti motivi, né hai il tempo di preoccupartene. Amos, dietro di te, protesta: "Non possiamo fermarci qui! Dobbiamo arrivare al molo!"

Il conestabile guarda il messaggero e sorride esausto.

"Se vuoi aiutarmi, prendi questo. È la chiave del mio baule," dice l'uomo, indicando una baracca lì vicino. "Attraversando quella baracca, raggiungerai la mia casa. Se passi di là, arriverai al molo in un attimo. Liberami la strada, così posso tornare indietro," spiega. "Se possibile, per favore porta con te ciò che c'è nel mio baule. È un prezioso cimelio, e preferisco che lo prenda tu piuttosto che queste mostruosità lo tocchino". Il conestabile ti consegna la chiave e corre verso l'enorme creatura che ti stava seguendo. Un momento dopo ti rendi conto di cosa sta facendo, ma ormai è troppo tardi.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Poi, annota lo Stato **"Cimelio"** sul Registro della Storia.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#026 – Digli di andarsene**

Esorti l'uomo a fuggire. Non importa quanto sia forte, non c'è modo di combattere quella cosa. L'uomo ti guarda negli occhi e vede finalmente la verità. Senti un altro ruggito, seguito da quello che giudichi essere il suono di un'altra casa che crolla. Il conestabile abbassa lo sguardo per un secondo e poi scuote la testa "No. Devo salvare chiunque io possa," dice. "Ti prego, fammi un favore: Trova il mio più caro amico, Jaheen, a Daren, e dagli questo." L'uomo ti porge un anello di ferro robusto ma usurato. "Digli che ci rivedremo".

Innanzitutto, prendi la carta **Anello del Combattente** dal mazzo Avventura. Devi usarne il **fronte** fino alla fine della Campagna, a meno che un effetto non indichi diversamente.

Dopodiché, annota il Risultato **"Addio"** sul Registro della Storia.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#027 – Chiedi aiuto per barricare i vicoli**

Chiedi al conestabile di aiutare a barricare il vicolo, informandolo dello sciame e della gigantesca mostruosità che ti sta inseguendo. "Bene," dice l'uomo, mentre si guarda intorno. Indica un mucchio di casse pesanti e dice: "Se riusciamo a spostarle, possiamo rallentare queste creature. Aiutami!"

Affronta una Prova di Abilità di Forza (giallo) di Difficoltà 13. Ogni Cubo Mischia posseduto fornisce un bonus di +2 al tiro. Se segui il **Percorso della Forza**, questa Prova viene superata senza bisogno di tirare.

FALLIMENTO: *Fai del tuo meglio per spostare le casse, ma le tue gambe tremano e le tue braccia sembrano aver perso la loro forza. Continui a provare finché non senti i passi della creatura gigante che si avvicinano. Hai sprecato tempo prezioso!*

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, pesca una Runa e fai avanzare il **Mietitore di Anime** come se avessi attivato il lato A della carta Runa **Caccia del Mietitore** (si tratta di un'attivazione speciale, non spostare il segnalino alla fine del Percorso Iniziativa).

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.

SUCCESSO: *Hai messo tutto il tuo impegno per spostare quelle casse, poiché credi che la tua sopravvivenza dipenda da ciò. Con l'aiuto del conestabile, crei un muro di casse piuttosto alto che si spera rallenterà i tuoi inseguitori. Amos sbuffa: "Questo non li ritarderà nemmeno, sciocchi". Questo lavoro farebbe meglio a essere ben pagato, perché ti sta facendo rimpiangere la tua decisione.*

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, posiziona 1 gettone Tempo sopra la carta Runa **Caccia del Mietitore**. La prossima volta che il Segnalino Iniziativa la raggiunge, rimuovi il gettone invece di attivarla (non devi pescare alcuna Runa o girare la carta).

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#028 – Nasconditi e osserva**

Nonostante tu senta di dover aiutare l'uomo, ascolti le parole di Amos con un leggero sollievo. Ti nascondi sotto un carro rotto per osservare cosa sta succedendo. Non puoi rischiare la sicurezza di Amos, dopotutto, o non verrai pagato. Noti che il Ciambellano non ti toglie gli occhi di dosso. "Muoviti, stupida creatura!" Amos sibila in un sussurro di frustrazione, mentre i mostri si avvicinano al Ciambellano. Come se l'uomo santo avesse sentito le parole di Amos, dà improvvisamente le spalle alle bestie e corre verso l'Oasi di Eradren, con le creature all'inseguimento.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2 E FURTIVITÀ.

Dopodiché, annota il Risultato **"Osservatore"** sul Registro della Storia.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#029 – Attira l'attenzione dei mostri**

Anche se sei sicuro che questa potrebbe non essere una buona idea, respiri profondamente e urla alle creature: "Bastarde, venite a prendermi! Muoio dalla voglia di tagliarvi la testa!" Le creature sembrano non notarti all'inizio, ma alla fine, girano lentamente la testa e vedi il bagliore verde nei loro occhi mentre si muovono verso di te. Il Ciambellano coglie l'occasione e scappa. "Grazie... fratello. Mi sdebiterò, dovesse costarmi la vita!" urla. Ironia della sorte, sei tu che hai messo a repentaglio la tua vita per salvare la sua.

Innanzitutto, ottieni SCUDO 4.

Dopodiché, annota l'Aura **"Lupo solitario"** sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), mentre nessun altro alleato è adiacente a te (*Eroi, Compagni e Famigli sono alleati*), ogni volta che effettui un'Interruzione (🌀) o una Reazione (⚡) contro un attacco o una minaccia generata da un Mostro, il mostro attaccante subisce 2 DAN non prevenibili.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#030 – Cerca di salvare il Ciambellano**

Troppo turbato per lasciare che il Ciambellano si arrangi da solo, ti muovi rapidamente da dove ti trovi, approfittando delle creature che guardano nella direzione opposta. Se sfrutti al massimo il tuo movimento, puoi trarre l'uomo in salvo. "Non...!" senti dire da Amos dietro di te

Affronta una Prova di Abilità di Agilità (verde) di Difficoltà 14. Ogni Cubo Agilità che possiedi fornisce un bonus di +2 al tiro. Se segui il [Percorso dell'Astuzia](#), questa Prova viene superata senza bisogno di tirare.

FALLIMENTO: *Senza pensarci due volte, corri verso il Ciambellano, buttandoti contro di lui per cercare di farlo correre. Sfortunatamente, scivoli sui ciottoli bagnati e gli cadi addosso. La caduta vi porta entrambi a terra. Senti il forte sibilo con cui le creature rispondono. Guardando in alto, pronto a morire, vedi che entrambe le creature sono andate via! Il Ciambellano si alza silenziosamente. Guarda Amos e, con un rapido inchino del capo e senza nemmeno una parola, se ne va. "Ha importanti affari da sbrigare," dice Amos, guardando la tua espressione confusa, "e così anche noi."*

Ottieni FOCUS 2 e subisci SANGUINAMENTO 2.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.

SUCCESSO: *Senza pensarci due volte, corri verso il Ciambellano, gettandoti contro di lui. Riesci a spingerlo fuori dalla portata delle creature, ma barcolla, guardando da te ad Amos, confuso. "Stolto!" senti Amos urlare, "Ci sono importanti affari da sbrigare!" Non puoi pensare che qualcosa possa essere più importante, per qualcuno nella Dottrina, che salvare il capo assistente del Sommo Sacerdote, ma non hai molto tempo per chiedertelo. Ti prepari ad affrontare le creature di fronte a te mentre il Ciambellano fugge.*

Annota l'Aura **"Ispirato"** sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), una volta per turno e solo durante il tuo turno, puoi tirare nuovamente un d20 che hai appena tirato se non ti è piaciuto il risultato.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#031 – Cerca di attaccare le creature**

Prontamente, corri verso i mostri che circondano il Ciambellano. Mentre ti avvicini, ti rendi conto che mentre l'uomo sembra pronto a combattere, sembra immobile e i suoi occhi sono fissi su Amos. Con foga, miri a uno dei punti vitali della creatura, determinato a porre fine alla sua vita. Se riesci a prenderne una di sorpresa, la seconda sarà facile.

Affronta una Prova di Abilità di Forza (giallo) di Difficoltà 14. Ogni Cubo Mischia che possiedi fornisce un bonus di +2 al tiro. Se segui il [Percorso dell'Astuzia](#), questa Prova viene superata senza bisogno di tirare.

FALLIMENTO: *Nonostante avessi mirato al punto debole della creatura, il tuo colpo colpisce la sua armatura con un forte tonfo. Ferito, ma decisamente non morto, il mostro rivolge tutta la sua attenzione a te: la sua sete di sangue è palpabile. "Corri, sciocco! Hai un sacco di cose da fare!" senti Amos urlare, spronando l'assistente del Sommo Sacerdote a correre.*

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, Evoca 1 MB – Combattente e 1 MG – Novizio adiacenti a questo gettone Interazione con soli 6 Punti Salute ciascuno.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.

SUCCESSO: *Colpisci la creatura con un rapido attacco al collo. Il mostro era troppo concentrato sul Ciambellano per accorgersi del colpo in arrivo. Vedi la luce verde lasciare i suoi occhi e il volto scioccato dell'uomo di chiesa. La seconda creatura si volta lentamente verso di te, e improvvisamente assume una posizione di combattimento, notandoti per la prima volta. "Non hai tempo per questo!" Urla Amos, frustrato. Mentre la creatura avanza verso di te, il Ciambellano corre, lasciandoti indietro. Rispecchia ciò che, per te, sono gli uomini della Dottrina.*

Annota l'Aura **"Squarciagola"** sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che sferri un Colpo Mortale: ottieni FOCUS 1. Questo effetto può attivarsi solo una volta per turno.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#032 – Chiedi di Minerva**

Se il tuo gruppo ha lo Stato **"Passato oscuro"** annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 041. Altrimenti, se il tuo gruppo non lo possiede, leggi la seguente Risoluzione:

Incapace di toglierti dalla mente le parole di King, chiedi se conosceva Minerva, la tua mentore; se avesse navigato con lei. King ti guarda negli occhi in silenzio e un sorriso triste gli affiora sulle labbra. "Pensavo che i tuoi modi me la ricordassero," dice, finalmente, sembrando più stanco di prima. "Ho navigato con lei, sì. Sono certo che la commissione che dici abbia accettato fosse la stessa. Abbiamo navigato per la Chiesa del Sole Calante un anno fa." Senti il petto stringersi. "È stata la migliore compagna che abbia mai avuto, ed era sempre preoccupata per il suo apprendista, ahah!" dice il Capitano, ridendo con tristezza sul volto. "È bello vedere che sei vivo e stai bene. Avremo tempo per parlare di lei presto, spero davanti a una bottiglia di rum!"

Innanzitutto, annota lo Stato **"Conosciuto"** sul Registro della Storia.

Infine, devi scegliere un'altra Risoluzione e procedere con quella.



• **#033 – Chiedi delle reliquie**

Se il tuo gruppo ha il Risultato **"Altruista"** annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 038. Altrimenti, se il tuo gruppo non lo possiede, leggi la seguente Risoluzione:

Curioso riguardo alle reliquie menzionate dal Capitano, chiedi di esse e a cosa servono alla Chiesa. "Non mi importa cosa dicono gli studiosi. Presta attenzione alle mie parole: Questo è un mondo antico, che la nostra conoscenza non può nemmeno comprendere. Ci sono innumerevoli reliquie su queste isole, e potresti passare una vita a cercarle tutte. Mi piace passare il mio tempo libero a cercarle. Alcune sono innocue e possono fruttare un buon prezzo. Il mio maestro mi ha insegnato questo," dice King, indicando un ritratto sul muro, "l'Ammiraglio Luccanor. Ha vissuto la sua vita in quel modo. Prima di salpare nel Mare Profondo, mi ha lasciato un regalo d'addio. Una mappa per una reliquia all'interno di un tempio sommerso. È tua se la vuoi, noi Popolo Libero non andiamo d'accordo con l'Abisso Gelido."

Innanzitutto, ogni Eroe ottiene FOCUS 2.

Poi, annota lo Stato **"Reliquia sommersa"** sul Registro della Storia.

Infine, leggi **"Intermezzo – Ai posti di combattimento"** a pagina 66.



• **#034 – Chiedi il pagamento anticipato**

Se il tuo gruppo ha il Risultato **"Egoista"** annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 039. Altrimenti, se il tuo gruppo non lo possiede, leggi la seguente Risoluzione:

Guardando la tua attrezzatura, ti senti mal equipaggiato per l'occasione. Dichi al Capitano che li aiuterai, ma vorresti il pagamento in anticipo così da poterti equipaggiare adeguatamente. King si schioccia le labbra e prende una spilla dal suo mantello. "Tieni. Vale più della maggior parte delle cose che ho qui e ti proteggerà."

Innanzitutto, prendi la carta **Spilla del Capitano** dal mazzo Avventura.

Poi, leggi **"Intermezzo – Ai posti di combattimento"** a pagina 66.



• **#035 – Fruga tra gli appunti del Capitano**

Guardi gli appunti e sebbene tu possa capire la lingua, le frasi non sembrano avere senso. "Sei curioso, proprio come lei," senti dire a King e fai un passo indietro, sorpreso. "Ahahah! "Ho visto che eri interessato a questi," dice, prendendo gli appunti e porgendoteli. "È il mio manuale personale per combattere a bordo di una nave. Gliel'ho insegnato io. Il codice per decifrare il messaggio è sul retro." Cambiando le parole secondo le istruzioni, puoi finalmente dare un senso al messaggio: È una guida di addestramento per usare il movimento del mare a tuo vantaggio.

Annota lo Stato **"Combattente di mare"** sul Registro della Storia. Finché il tuo gruppo lo possiede (**gli Stati vengono rimossi nella Fase dell'Accampamento successiva**), alla fine del turno delle Rune, dopo che gli effetti delle carte Runa sono stati risolti, ogni Eroe può effettuare un PASSO LATERALE. Un PASSO LATERALE è un effetto MOVIMENTO 1 che non è influenzato da alcun bonus o penalità di movimento che potresti avere. Inoltre, può essere effettuato anche se hai RALLENTAMENTO o ATTERRAMENTO; tuttavia, queste Condizioni non vengono rimosse.

Poi, leggi **"Intermezzo – Ai posti di combattimento"** a pagina 66.



• #036 – Chiedi di Amos

Se il tuo gruppo ha il Risultato **"Osservatore"** annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 040. Altrimenti, se il tuo gruppo non lo possiede, leggi la seguente Risoluzione:

Notando l'assenza del chierico, chiedi a King dove si trovi Amos. Su una nave, non poteva essere troppo lontano. "Sta riposando al momento," risponde il Capitano con un'espressione preoccupata negli occhi. "Non si sentiva molto bene, temo. Immagino che lo shock dell'attacco di Eradren, dopo tutto quello che ha dovuto affrontare, alla fine gli abbia presentato il conto. Non avevi modo di saperlo, ma ho fatto parte di una spedizione con Amos 20 anni fa, sotto la guida del mio maestro, Luccanor. Non ho mai più avuto notizie di nessun membro di quella squadra, da allora," aggiunge King con un volto cupo. "Non riesco nemmeno a immaginare come sia potuto sopravvivere... e ora, ritornare qui!"

Innanzitutto, annota lo Stato **"Passato oscuro"** sul Registro della Storia.

Poi, se il tuo gruppo non ha lo Stato **"Conosciuto"** annotato sul Registro della Storia, devi scegliere un'altra Risoluzione e procedere con quella. Altrimenti, se il tuo gruppo ha lo Stato in questione, questa Interazione è Risolta e devi leggere **"Intermezzo – Ai posti di combattimento"** a pagina 66.

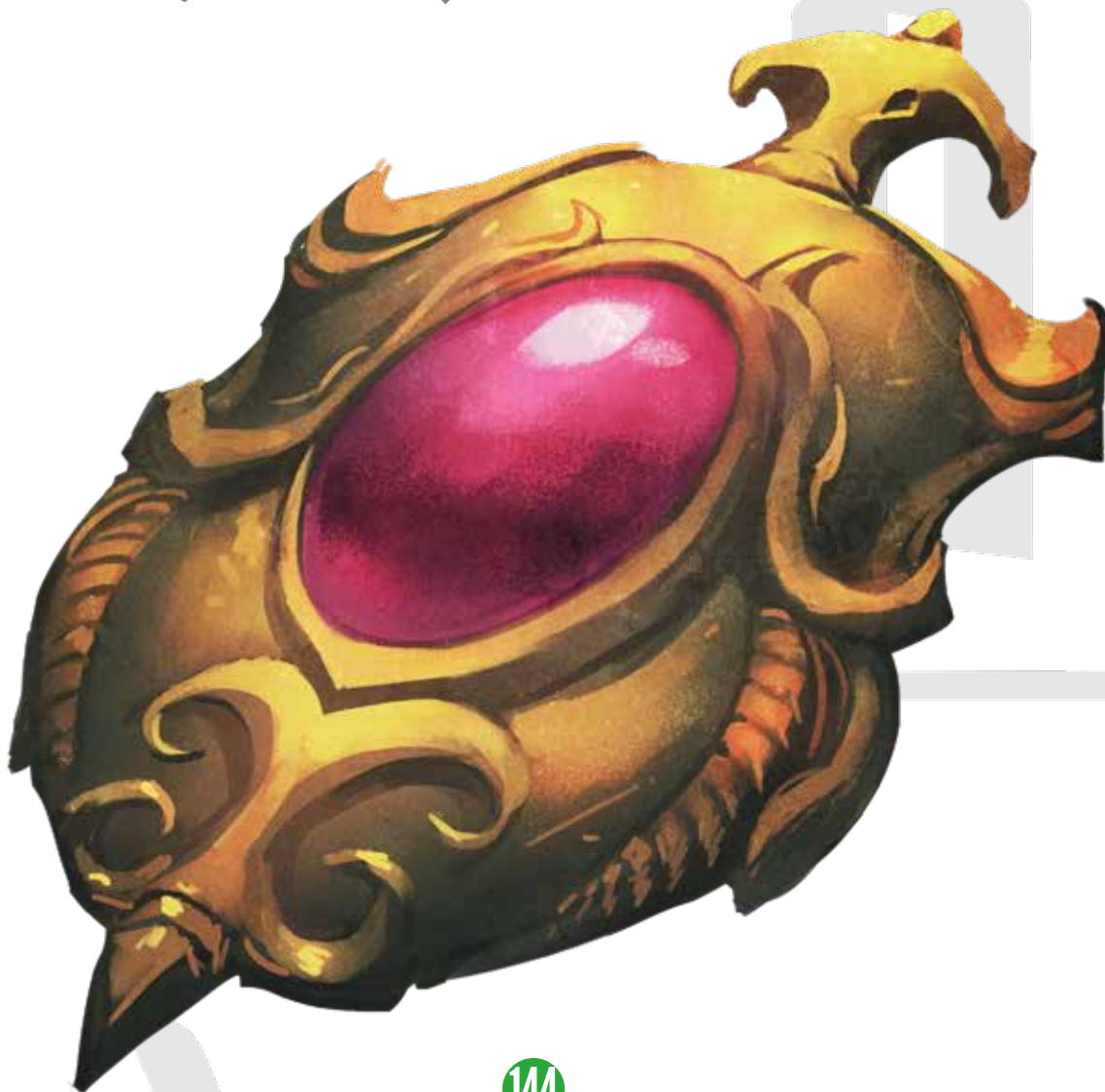
• #037 – Ruba la mappa del Capitano

Se il tuo gruppo ha lo Stato **"Conosciuto"** annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 042. Altrimenti, se il tuo gruppo non lo possiede, leggi la seguente Risoluzione:

Tra le innumerevoli carte e libri sul tavolo del Capitano, noti la mappa di un'isola particolarmente piccola con alcune scritte nell'angolo. Puoi solo immaginare la tua fortuna se riesci a mettere le mani sul tesoro del Capitano Vincent. Approfittando di una momentanea distrazione del Capitano, prendi la mappa.

Innanzitutto, annota lo Stato **"La X sul punto preciso"** sul Registro della Storia. Finché il tuo gruppo lo possiede (*gli Stati vengono rimossi nella Fase dell'Accampamento successiva*), ogni volta che un Eroe infligge il colpo mortale tramite un Colpo Critico, il Mostro sconfitto rilascia un gettone Bottino sul suo spazio.

Poi, leggi **"Intermezzo – Ai posti di combattimento"** a pagina 66.



• #038 – Chiedi delle reliquie

Chiedendoti cosa ci faccia la Chiesa con le reliquie, chiedi al Capitano, che sorride alla tua domanda. "Un'ottima domanda che solo una persona altruista penserebbe di fare. L'unica cosa che so è che questi studiosi si immischiano in poteri che non comprendono. Qui non siamo a Daren; navighiamo sulla carcassa di un vecchio mondo, di cui non sappiamo nulla." King rimane in silenzio per un momento prima di camminare intorno al tavolo verso il tuo lato. "Prendi questo, per esempio," dice, mostrandoti una bottiglia di ceramica. "Lo chiamiamo Sudore di Salamandra. Ecco. Lascia che lo tamponi sulla tua spada." Non appena l'olio denso tocca la tua arma, un odore acre si sprigiona nell'aria insieme a un'ondata di calore, come se stessi tenendo una torcia.

Innanzitutto, annota lo Stato **"Sudore di Salamandra"** sul Registro della Storia. Finché il tuo gruppo lo possiede (*gli Stati vengono rimossi nella Fase dell'Accampamento successiva*), ogni volta che un Eroe ottiene 16+ durante un ✕ o quando lancia un ✨: l'attacco ottiene BRUCIATURA 2.

Poi, leggi **"Intermezzo – Ai posti di combattimento"** a pagina 66.



• #039 – Chiedi il pagamento anticipato

Seguendo i tuoi istinti naturali, che ti hanno tenuto in vita e ben pagato fino ad ora, decidi che la missione che ti aspetta potrebbe essere troppo pericolosa e i tuoi compagni non troppo affidabili. Dici al Capitano che il tuo aiuto è debitamente ingaggiato, ma preferisci il pagamento anticipato. L'uomo ti guarda e ride, "Gli affari sono affari, giusto?! Ho sentito il mio quartiermastro dire che eri un bastardo egoista che non voleva aiutare la gente di Eradren, anche quando cooperare con gli altri ti sarebbe stato vantaggioso. Va bene, allora," dice, ridendo ancora mentre rovista in alcune scatole di lato. "Trovato. Prendi questo," aggiunge, porgendoti una sciabola. "Questa è una reliquia che il mio maestro ha trovato, anche se non è stata utile a nessuno di noi. Puoi prenderla come 'pagamento anticipato'."

Innanzitutto, prendi la carta **Lama dell'Astio** dal mazzo Avventura.

Poi, leggi **"Intermezzo – Ai posti di combattimento"** a pagina 66.



• #040 – Chiedi di Amos

Approfittando dell'assenza del chierico svitato, chiedi a King dell'uomo e gli racconti del tuo incontro con il Ciambellano. Il Capitano alza un sopracciglio e distoglie il viso. "Ha usato la parola Ciambellano? È strano. Cosa ci farebbe l'assistente del Sommo Sacerdote a Eradren e... mmm." King rimane in silenzio per un momento, perso nei pensieri, finché entrambi non sentite di nuovo delle grida fuori. Il Capitano si ricompone e ti guarda con un sorriso finto. "Grazie per la tua preoccupazione per il suo benessere. Appena avremo notizie sulle sue condizioni, te lo farò sapere." Dubiti che ci sarà alcun miglioramento nella sua condizione mentale, ma comunque non ritieni che sia una tua grande preoccupazione.

Innanzitutto, annota lo Stato **"Sospetto"** sul Registro della Storia. Finché il tuo gruppo lo possiede (*gli Stati vengono rimossi nella Fase dell'Accampamento successiva*), ogni volta che un Eroe Esamina un Forziere, pesca una carta aggiuntiva, sceglie una di quelle carte da tenere e mette l'altra in fondo al mazzo dei Forzieri.

Infine, leggi **"Intermezzo – Ai posti di combattimento"** a pagina 66.



• #041 – Chiedi di Minerva

King ti guarda con affetto. "Sei il suo apprendista, non è vero? C'è qualcosa in te che le somiglia, inclusa la sua tenacia!" ride tristemente. "Minerva era in spedizione con me per ordine della Chiesa del Sole Calante, sotto la guida di un certo studioso. Stavano cercando lo stesso tempio dove il mio maestro Luccanor andò con Amos circa 20 anni prima. Queste persone della Chiesa non imparano mai a lasciar stare le reliquie del vecchio mondo. Ci sono molti più pericoli nascosti lì. Lo sappiamo, perché i Nagiani e i Gorgoni sanno di doverlo temere. Questi studiosi hanno condannato due spedizioni, io..." King fa un respiro profondo. Puoi sentire la sua tristezza e ti riempi di odio. Maledetta la Chiesa del Sole Calante! Stringi i pugni, sentendo la rabbia prendere il sopravvento sul tuo corpo.

Innanzitutto, annota lo Stato **"Stravolgimento"** sul Registro della Storia. Finché il tuo gruppo lo possiede (*gli Stati vengono rimossi nella Fase dell'Accampamento successiva*), qualsiasi ✕ bonus AL TIRO PER COLPIRE che i tuoi Attacchi avrebbero o riceverebbero si trasforma in un bonus DAN. Esempio: Il Colpo ad Arco di Vorn recita: "FENDENTE 2, +3 AL TPC"; pertanto, diventa: "FENDENTE 2, +0 AL TPC, +3 DAN". Anche i bonus AL TIRO PER COLPIRE che il tuo Eroe ottiene dall'Equipaggiamento, dalle Abilità di Classe o dagli Effetti Speciali si trasformano in danno bonus.

Poi, leggi **"Intermezzo – Ai posti di combattimento"** a pagina 66.



• **#042 – Ruba la mappa del Capitano**

Ti avvicini al tavolo, aspettando solo un momento di distrazione per intascare la mappa. Mentre lo fai, tuttavia, il Capitano ti vede e segue il tuo sguardo. "Ah, quella reliquia." King prende una delle mappe, ma non quella che avevi adocchiato. "Minerva le credeva tutte maledette, ahahah! Quella mappa era sua e anche questa." Il Capitano afferra una pagina con la peggiore calligrafia che tu abbia mai visto: Quella di Minerva. Il tuo cuore salta un battito mentre ti porge entrambi i pezzi di carta. "Immagino che le sarebbe piaciuto che tu avessi questi. Tienili al sicuro. Puoi leggerli dopo aver salutato i nostri ospiti."

Innanzitutto, ogni Eroe ottiene FOCUS 2.

Poi, annota il Risultato **"Diario di Minerva"** sul Registro della Storia. Infine, leggi **"Intermezzo – Ai posti di combattimento"** a pagina 66.



• **#043 – Chiedile cosa sta facendo sul vascello nemico**

Trovi strano che l'elfa sia tutta sola su quella nave a combattere così tante creature e le chiedi le sue ragioni. Tra un attacco e l'altro, ti dice: "Sono venuta qui in cerca di mia sorella. Questa nave è di Angralan, ma in qualche modo ora è completamente maledetta. Troverò mia sorella e la riporterò a casa!"

Innanzitutto, annota l'Aura **"Legame tra sorelle"** sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura), ogni volta che un altro Eroe a Portata 1 deve subire danno o ricevere un Cubo Maledizione, puoi subire quel danno o ricevere quel Cubo Maledizione al posto suo. Se lo fai, provi gratificazione e ottieni un gettone ISPIRAZIONE.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#044 – Chiedile di aiutarti a conquistare il vascello corrotto**

L'elfa ti guarda con un sorriso bizzarro. "Devo dirti che mi stavo divertendo un po' in questo caos, scatenando la mia furia su queste creature, ma suppongo che sia ora di finirla. Va bene, hai la mia assistenza, ma ora fatti da parte o ti farai male," dice, brandendo il suo bastone e attirando energia magica nella sua mano. Sembra tu abbia ottenuto più di quanto ti aspettassi...

Sostituisci questo gettone Interazione con la Seguace **Lorelai, la Maga**, reclutandola nel tuo gruppo. È **Vivace**, in questo momento.

Poi, se questo gettone Interazione aveva solo 1 carica o non ci sono Mostri Piccoli a bordo del Vascello Corrotto, non succede nulla di speciale e la tua Interazione è risolta. Altrimenti, se il gettone Interazione aveva ancora 2 cariche e ci sono Mostri Piccoli a bordo del Vascello Corrotto, e solo se entrambi i criteri sono soddisfatti, procedi con la Risoluzione che segue:

La maga incrocia le braccia davanti al corpo e parole che non hai mai sentito prima riempiono l'aria con una voce fredda e bellissima. Prima che tu possa chiedere o dire qualcosa, lei scompare, proprio mentre un fulmine colpisce il vascello corrotto. Guardando la fonte del suono, vedi l'elfa in piedi lì mentre l'elettricità statica crepita intorno al luogo dove una delle creature si trovava pochi istanti prima.

Ora, SCAMBIA Lorelai con un Mostro Piccolo a bordo del Vascello Corrotto e rimuovilo dal tabellone. Inoltre, gira la carta Seguace di Lorelai: Adesso è **Esausta**.

Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#045 – Chiedile di aiutarti a proteggere il Cigno Candido**

L'elfa ti guarda con un sorriso bizzarro. "Devo dirti che mi stavo divertendo un po' in questo caos, scatenando la mia furia su queste creature, ma suppongo che sia ora di finirla. Va bene, hai la mia assistenza, ma ora fatti da parte o ti farai male," dice, brandendo il suo bastone e attirando energia magica nella sua mano. Sembra tu abbia ottenuto più di quanto ti aspettassi...

Innanzitutto, sostituisci questo gettone Interazione con la Seguace **Lorelai, la Maga**, reclutandola nel tuo gruppo. È **Vivace**, in questo momento.

Dopodiché, se questo gettone Interazione aveva solo 1 carica o non ci sono Mostri Piccoli a bordo del Cigno Candido, questo è tutto ciò che accade e puoi continuare a giocare l'Avventura. Altrimenti, se il gettone Interazione aveva ancora 2 cariche e ci sono Mostri Piccoli a bordo del Cigno Candido, (e solo se entrambi i criteri sono soddisfatti), prosegui con la Risoluzione che segue:

La maga incrocia le braccia davanti al corpo e parole che non hai mai sentito prima riempiono l'aria con una voce fredda e bellissima. Prima che tu possa chiedere o dire qualcosa, Lorelai balza in avanti, creando una potente burrasca che la trasporta direttamente sul Cigno Candido, dove atterra in un turbine. Una delle povere creature colte nel suo passaggio viene spazzata via e scompare nell'acqua. Che maga temibile!

Ora, SCAMBIA Lorelai con un Mostro Piccolo a bordo del Cigno Candido e rimuovilo dal tabellone. Inoltre, gira la carta Seguace di Lorelai: Adesso è **Esausta**.

Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#046 – Chiedile di far scontrare le navi**

L'elfa alza un sopracciglio, sembrando divertita. "Non sembra certo la migliore delle idee, ma potrebbe essere divertente," dice, poco prima di saltare al timone e girarlo completamente a babordo. "Tieniti forte!", grida mentre il vascello corrotto fa una brusca virata verso il Cigno Candido.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, rimuovi questo gettone Interazione dal tabellone.

Poi, posiziona un gettone Evento Speciale sulla carta Runa come promemoria. Quando il Segnalino Iniziativa raggiunge quella carta alla fine di questo round, dopo averne risolto gli effetti, rimuovi il gettone e leggi **"Intermezzo – Un tocco personale"** a pagina 71.

Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#047 – Chiedile se c'è qualcosa che può darti**

Lorelai ti guarda come se stesse guardando una strana creatura per la prima volta. "Che strana richiesta; e in un momento strano, per giunta," dice con curiosità. "Beh, se possiamo aiutarci a vicenda, non vedo perché non dovrei fare un ulteriore sforzo. Prendi questo. Non ne ho bisogno," aggiunge lei, porgendoti un guanto dall'aspetto costoso.

Prendi la carta **Quanto Arcano** dal mazzo Avventura.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#048 – Dille di lasciare quel posto e di proteggersi**

Preoccupato che la delicata elfa possa farsi male nel mezzo della battaglia, la esorti ad andare in un luogo sicuro finché la battaglia non sarà finita. Ti sorride calorosamente e con curiosità. "È strano sentire qualcuno suggerire questo, ma suppongo di non essere conosciuta da queste parti," dice più a se stessa che a te. "Bene, suppongo che userò questa opportunità per cercare mia sorella. Non ho ancora cercato sottocoperta. Continua a combattere e non preoccuparti per me. So come svignarmela da qui," conclude, correndo già verso l'interno del vascello corrotto. Ti preoccupi per la sua sicurezza, ma la pressante battaglia reclama la tua attenzione.

Annota l'Aura **"Sentinella"** sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura), ogni volta che un Personaggio alleato adiacente a te viene attaccato, come Interruzione (🌀) puoi Consumare 1 CA per effettuare un ✂ con +0 AL TIRO PER COLPIRE contro il Mostro che lo sta attaccando, se quel Mostro si trova anche nella Portata della tua arma. Se il Mostro viene sconfitto dal tuo attacco, annulla il suo attacco attuale: Non causerà danni a nessuno dei suoi bersagli. **NOTA:** Se effettui un'Interruzione contro l'attacco di un Mostro, non puoi anche effettuare Reazioni contro qualsiasi minaccia generata da questo stesso attacco.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#049 – Rispondi che sei venuto a raccogliere risorse per riparare il Cigno**

Non ti muovi di un millimetro, per paura che il dito sul grilletto della ranger scatti. Le dici lentamente che sei lì a cercare risorse per la tua nave e provviste per il tuo equipaggio. Assicuri alla donna che non sei lì per causare problemi, in ogni caso. La ranger sospira e abbassa la sua arma. "Mi dispiace per questa presentazione brusca. Le persone che ho incontrato qui sono state estremamente aggressive." Le parli dell'ironia della situazione e lei non può fare a meno di farsi una risata.

Innanzitutto, annota l'Aura **"Veritiero"** sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), prendi un solo Cubo Maledizione quando compi Azioni di Richiamo.

Poi, le Risoluzioni **"#050 – Dille che sei lì per combattere i mostri per conto del Popolo Libero"** e **"#051 – Dille che sono affari tuoi e solo tuoi"** diventano indisponibili.

Infine, puoi scegliere un'altra Risoluzione disponibile come parte di questa stessa Interazione.



- **#050 – Dille che sei lì per combattere i mostri per conto del Popolo Libero**

Senza altra opzione sicura se non arrenderti, rispondi alla ranger. Le dici che sei d'accordo con la sua affermazione. In effetti, l'isola è pericolosa, e lo sono anche le Isole Libere nel loro complesso. Questo è il motivo stesso per cui sei lì: per distruggere quelle creature mentre la tua nave viene riparata. La donna sembra crederti e abbassa la sua balestra. "Immagino sia meglio di quei pazzi che attaccano ferocemente ogni essere vivente," dice.

Innanzitutto, annota l'Aura **"Spirito combattente"** sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che un Mostro viene ucciso: Sé, Ripristina 1 Salute.

Poi, le Risoluzioni **"#049 – Rispondi che sei venuto a raccogliere risorse per riparare il Cigno"** e **"#051 – Dille che sono affari tuoi e solo tuoi"** diventano indisponibili.

Infine, puoi scegliere un'altra Risoluzione disponibile come parte di questa stessa Interazione.



- **#051 – Dille che sono affari tuoi e solo tuoi**

Irritato dall'audacia della donna, le dici che i tuoi affari non la riguardano. "È giusto, anche se non cortese," sputa. "Posso rispettarlo, come combattente io stessa. Come scusa per la mia maleducazione, ti lascerò chiedere qualcosa se lo desideri. Dopo di che, andremo per le nostre strade e non sarai più disturbato, almeno non da me".

Innanzitutto, annota l'Aura **"Burbero"** sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), se nessun alleato è adiacente a te, il tuo ✂ ottiene un bonus di +2 PER COLPIRE e il tuo ✨ ottiene un bonus di +1 DAN.

Poi, le Risoluzioni **"#049 – Rispondi che sei venuto a raccogliere risorse per riparare il Cigno"** e **"#050 – Dille che sei lì per combattere i mostri per conto del Popolo Libero"** diventano indisponibili.

Infine, puoi scegliere un'altra Risoluzione disponibile come parte di questa stessa Interazione.



- **#052 – Chiedi una risorsa di cui hai bisogno**

Innanzitutto, se hai l'Aura **"Veritiero"** o **"Spirito combattente"** annotata sul tuo Registro della Campagna, vai alla Risoluzione n. 055. Altrimenti, se hai l'Aura **"Burbero"**, vai alla Risoluzione n. 056. Infine, se non hai nessuna di queste tre Aure, leggi la Risoluzione seguente:

Dato che sei in presenza di una cacciatrice, ti rendi conto che è una buona idea chiedere una delle risorse di cui hai bisogno per la nave. Il fischio di un dardo ti dice il contrario. Appena ti volti per affrontare la ranger, lei finisce di ricaricare la sua balestra. "Risposta sbagliata! Il prossimo non sarà un colpo di avvertimento," minaccia. "Sono già stata attaccata troppe volte e la mia pazienza è finita. Hai solo un'altra possibilità. Pensa attentamente alle tue prossime parole o sarai la mia prossima vittima oggi."

Ora, affronta una Prova di Abilità di Agilità (verde) di Difficoltà 13. Ogni Cubo Agilità che possiedi fornisce un bonus di +2 al tiro. Se la superi, schivi il colpo e non succede nulla di speciale. Altrimenti, subisci 3 DAN non prevenibili e SANGUINAMENTO 2.

Poi, ti trovi di fronte a un dilemma personale: Da un lato, puoi dare una risposta alla cacciatrice. Se lo fai, vai alla Risoluzione n. 061. Dall'altro, puoi vendicarti per il suo colpo. Se lo fai, vai invece alla Risoluzione n. 062.



• **#053 – Chiedile qualsiasi equipaggiamento che può darti**

Innanzitutto, se hai l'Aura **"Veritiero"** o **"Spirito combattente"** annotata sul tuo Registro della Campagna, vai alla Risoluzione n. 057. Altrimenti, se hai l'Aura **"Burbero"**, vai alla Risoluzione n. 058. Infine, se non hai nessuna di queste tre Aure, leggi la Risoluzione seguente:

Mentre osservi la ranger ben equipaggiata, consideri di chiederle qualsiasi equipaggiamento che possa cederti per aiutarti. Poi, senti il fischio di un dardo. Appena ti volti per affrontare la ranger, lei finisce di ricaricare la sua balestra. "Risposta sbagliata! Il prossimo non sarà un colpo di avvertimento," minaccia. "Sono già stata attaccata troppe volte e la mia pazienza è finita. Hai solo un'altra possibilità. Pensa attentamente alle tue prossime parole o sarai la mia prossima vittima oggi."

Ora, affronta una Prova di Abilità di Agilità (verde) di Difficoltà 13. Ogni Cubo Agilità che possiedi fornisce un bonus di +2 al tiro. Se la superi, schivi il colpo e non succede nulla di speciale. Altrimenti, subisci 3 DAN non prevenibili e SANGUINAMENTO 2.

Poi, ti trovi di fronte a un dilemma personale: Da un lato, puoi dare una risposta alla cacciatrice. Se lo fai, vai alla Risoluzione n. 061. Dall'altro, puoi vendicarti per il suo colpo. Se lo fai, vai invece alla Risoluzione n. 062.



• **#054 – Invitala a unirsi all'equipaggio**

Innanzitutto, se hai l'Aura **"Veritiero"** o **"Spirito combattente"** annotata sul tuo Registro della Campagna, vai alla Risoluzione n. 059. Altrimenti, se hai l'Aura **"Burbero"**, vai alla Risoluzione n. 060. Infine, se non hai nessuna di queste tre Aure, leggi la Risoluzione seguente:

Mentre ti trovi intrappolato dalla ranger, riconosci rapidamente la sua esperienza e maestria. La inviti prontamente a unirsi all'equipaggio, poiché avere una combattente esperta in più sembra una buona idea. Poi, senti il fischio di un dardo. Appena ti volti per affrontare la ranger, lei finisce di ricaricare la sua balestra. "Risposta sbagliata! Il prossimo non sarà un colpo di avvertimento," minaccia. "Sono già stata attaccata troppe volte e la mia pazienza è finita. Hai solo un'altra possibilità. Pensa attentamente alle tue prossime parole o sarai la mia prossima vittima oggi."

Ora, affronta una Prova di Abilità di Agilità (verde) di Difficoltà 13. Ogni Cubo Agilità che possiedi fornisce un bonus di +2 al tiro. Se la superi, schivi il colpo e non succede nulla di speciale. Altrimenti, subisci 3 DAN non prevenibili e SANGUINAMENTO 2.

Poi, ti trovi di fronte a un dilemma personale: Da un lato, puoi dare una risposta alla cacciatrice. Se lo fai, vai alla Risoluzione n. 061. Dall'altro, puoi vendicarti per il suo colpo. Se lo fai, vai invece alla Risoluzione n. 062.



• **#055 – Una cortesia ricambiata**

Mi chiamo Maya," dice la ranger mentre ripone la sua balestra. "Dato che non sei un nemico, non ho alcuna riserva nell'assisterti." Sospiri di sollievo, mentre ti muovi e cerchi di rilassare i muscoli irrigiditi dalla tensione. "Puoi trovare corde e legno tra i relitti dell'isola. Il cibo, invece, può essere difficile da trovare. C'erano un paio di cinghiali in giro, ma ne ho già preso uno," dice, rispondendo alla tua richiesta. "Ti suggerisco di non indugiare qui, però, poiché l'isola è infestata da mostri". La ranger rovista tra le sue cose e tira fuori una fiaschetta, che ti porge. "Non è molto, ma spero che questo possa compensare la nostra brusca presentazione. È una ricetta segreta dei Tordi Azzurri. Può rivelarsi utile, finché sei qui."

Annota lo Stato **"Dolce aroma"** sul tuo Registro della Campagna. Finché lo possiedi (*gli Stati vengono rimossi nella Fase dell'Accampamento successiva*), i Servitori sono stregati dal suo gradevole odore e non sono in grado di attaccarti (non ti considerano un bersaglio) e il Cinghiale Selvatico che vaga per l'isola (se ancora vivo) non cercherà più di scappare. Invece, si muoverà verso di te, cercando di rimanere adiacente a te.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#056 – Breve e conciso**

"Mi chiamo Maya," dice la ranger, riponendo la sua balestra. "Dato che non sei un nemico, non ho alcuna riserva nell'aiutarti". Sospiri di sollievo, mentre ti muovi e cerchi di rilassare i muscoli irrigiditi dalla tensione. "Puoi trovare corde e legno tra i relitti dell'isola. Il cibo, invece, può essere difficile da trovare. C'erano un paio di cinghiali in giro, ma ne ho già preso uno," dice, rispondendo alla tua richiesta. "Io vado per la mia strada e ti suggerisco di fare altrettanto. L'isola è infestata da mostri," conclude, poi scompare di nuovo tra i cespugli."

Ottieni FOCUS 2.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#057 – Equipaggiamento, sul serio?**

"Equipaggiamento? Scherzi?" chiede la ranger, come se non ti credesse. "Beh, anche se fossi mio nemico, non credo saresti difficile da affrontare. Come mai sei finito su quest'isola così mal equipaggiato?" La donna prende una cassetta degli attrezzi da dietro la schiena e la lascia cadere a terra. "Nonostante la tua imprudenza, noi Tordi Azzurri non siamo soliti lasciare le persone in difficoltà". Si alza. "Questa è un kit per realizzare trappole dei Tordi Azzurri. Può esserti utile, se sei abbastanza intelligente. Posso farne un altro, per me. Ora ti suggerisco di andare a occuparti dei tuoi problemi prima di essere attaccato," conclude, poi si volta e scompare tra i cespugli.

Prendi la carta **Cassetta del Cacciatore** dal mazzo Avventura.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#058 – Chi vaga da solo deve essere equipaggiato**

"Le persone austere tendono a ritrovarsi sole," dice la ranger. "Questo rende la sopravvivenza più difficile, motivo per cui noi Tordi Azzurri di solito formiamo uno stormo. Anche così, a volte ci ritroviamo da soli e dobbiamo essere i nostri guaritori, soldati e compagni," spiega, porgendoti un coltello con un motivo che non hai mai visto. "Questo è un coltello multiuso che noi Tordi Azzurri portiamo con noi. Puoi tenerlo, poiché questa volta mi capita di averne uno di scorta. Prendilo e vai a occuparti delle tue questioni. Questo non è un posto sicuro". La donna ti lancia il coltello e poi scompare nel bosco.

Prendi la carta **Coltello dei Tordi Azzurri** dal mazzo Avventura.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#059 – La ranger accetta l'invito**

Dato che avete raggiunto un'intesa e la donna non è una nemica, decidi di invitarla a unirsi all'equipaggio, dato che ti farebbe comodo un altro paio di mani combattenti. Credi anche che trarrebbe beneficio dall'avere dei compagni con cui lavorare. La ranger alza un sopracciglio e sembra considerare la tua proposta. "Di solito non mi unisco a persone che non conosco ma, dato che questo posto è infestato, potrebbe essere una buona idea unire le forze finché non saremo al sicuro," risponde. "Ok. Verrò con te, per ora." Poi prende le sue cose.

Recluta la Seguace **Maya, la Ranger** nel tuo Gruppo. È **Rilassata**, in questo momento.

Dopodiché, se il tuo gruppo ha lo Stato **"Piede sbagliato"** annotato sul Registro della Storia, gira la carta di **Maya**. Diventa **Vigile**.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#060 – Anche lei ha i suoi affari**

Dato che siete giunti a un'intesa e la donna non è una nemica, decidi di invitarla a unirsi all'equipaggio, poiché potrebbero tornare utili altre mani combattenti e credi che anche lei trarrebbe beneficio dall'avere compagni esperti con cui lavorare. La ranger alza un sopracciglio e sembra considerare la tua proposta. "No. Proprio come te, preferisco tenere i miei affari per me," risponde lei, afferrando le sue cose. "Grazie per l'invito, e fa' attenzione sulla tua strada," conclude lei, lasciandoti con l'amaro in bocca.

Ottieni FOCUS 2.

Poi, annota lo Stato **"Cuore tenero"** sul tuo Registro della Campagna. Finché lo hai (*gli Stati vengono rimossi nella Fase dell'Accampamento successiva*), mentre c'è un altro Eroe adiacente a te, quell'Eroe riceverà i benefici dell'Aura **"Burbero"** (i benefici dell'Aura si applicheranno solo finché gli sarete ancora adiacenti).

Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#061 – La ragazza fa sul serio**

È chiaro che la ranger non stia scherzando con te. Il prossimo dardo a lasciare la sua balestra potrebbe essere il tuo biglietto di sola andata per l'Abisso Gelido. Dato che non sei ansioso di unirti a chi non c'è più, decidi di dare una risposta alla donna poiché ha chiesto "educatamente".

Innanzitutto, annota lo Stato **"Piede sbagliato"** sul Registro della Storia.

Poi, ti trovi di fronte a un dilemma personale: Devi scegliere una delle seguenti tre Risoluzioni come parte della stessa Interazione: **"#049 – Rispondi che sei venuto a raccogliere risorse per riparare il Cigno"**, **"#050 – Dille che sei lì per combattere i mostri per conto del Popolo Libero"** o **"#051 – Dille che sono affari tuoi e solo tuoi"**.



• **#062 – Oltraggiato, vuoi reagire**

Oltraggiato dal fatto che la ranger pazza ti abbia appena sparato dal nulla, decidi che è troppo. Estrai la tua arma e avanzi verso di lei, pronto a fargliela pagare. Al diavolo la gentilezza, ne hai abbastanza per tutto il giorno e quella donna non sembra volersi ritirare senza combattere.

Innanzitutto, sostituisci questo gettone Interazione con la figura di Maya.

Poi, evoca il Comandante dello Scenario **Maya, la Ranger con PC 3+G**. Quando viene sconfitta, il Leader del Gruppo gira la sua carta Mostro e conserva l' Oggetto dell'Avventura sul retro come Bottino.

Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#063 – Prova a curare le ferite della donna**

Ti avvicini alla donna e scopri che la sua ferita sembra molto più grave di quanto potessi vedere da lontano: Una grossa scheggia è conficcata nel suo ventre, come una lancia. Le tue procedure di guarigione non sembrano avere alcun effetto finché l'oggetto è ancora lì. Senti che se lo rimuovi, però, potresti causare un'emorragia grave di cui solo un guaritore esperto potrebbe occuparsi. Ti chiedi rapidamente se la donna sarebbe in grado di aspettare che arrivi un aiuto migliore.

Ti trovi davanti a un dilemma personale: Da un lato, puoi rimuovere la scheggia e provare a curare la ferita. Se lo fai, vai alla Risoluzione n. 069. Dall'altro, puoi semplicemente alleviare il dolore della ragazza e promettere di salvarla più tardi. Se lo fai, leggi la Risoluzione qui sotto:

Il tuo buon senso ti dice che è troppo rischioso provare a rimuovere la scheggia e curarle la ferita mentre sei mal equipaggiato e senza l'aiuto di un guaritore. Invece, fai del tuo meglio per medicarla. Si spera che basti per resistere finché non avrai finito i tuoi affari e non tornerai per portarla al Cigno Candido con te, dove potrà essere curata in modo appropriato.

Annota lo Stato **"Buon senso"** sul tuo Registro della Campagna. Finché lo possiedi (*gli Stati vengono rimossi nella Fase dell'Accampamento successiva*), una volta per turno, dopo aver mancato un ✕ fatto con un'Abilità, puoi Richiamare il cubo che hai appena speso per usare quell'Abilità.

Ora, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#064 – Chiedi una risorsa di cui hai bisogno**

Imbarazzato per il tuo dover essere egoista in una situazione del genere, chiedi alla donna se ha qualcuna delle risorse di cui hai bisogno. Anche se le è difficile respirare, ti dice che probabilmente puoi trovare la legna nel relitto naufragato, ma ha con sé della corda da darti in cambio del tuo aiuto per tirarli fuori da questa situazione.

Prendi un gettone **Corda di Riparazione**.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura. Questa Interazione non riduce il gettone Interazione.



• **#065 – Taglia la corda**

Guardando la complessa trappola in cui l'uomo si è cacciato, pensi che tagliando la corda intorno al suo collo, tu possa liberarlo. Tuttavia, quando lo fai, la corda scivola e viene tirata dal forziere che pende dall'altra estremità della corda.

Se il tuo gruppo ha lo Stato **"Braccio sciolto"** annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 070. Altrimenti, se il tuo gruppo non lo ha, leggi la Risoluzione qui sotto:

Il braccio dell'uomo, legato alla sua schiena, viene tirato su in un movimento che finisce per torcere tutto il suo corpo. Mentre le ossa del suo braccio si rompono, lo senti urlare di dolore. Ora pende appeso al suo braccio rotto. Intorno a te, creature accorrono da lontano, attratte dal suono delle sue urla. La tua attenzione è riportata all'uomo mentre il braccio della vela inizia a scricchiolare e a cadere in acqua, trascinando con sé l'impiccato sul fondo. La donna urla di rabbia, ma mentre corre verso di te, la sua ferita si apre e inizia a riversare molto sangue. Cade a terra, gorgogliando, incapace di rialzarsi.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Poi, annota lo Stato **"Sensi di colpa"** sul tuo Registro della Campagna. Finché lo possiedi (*gli Stati vengono rimossi nella Fase dell'Accampamento successiva*), ogni volta che tiri 1 sul d20 mentre attacchi, se un Alleato si trova nella Portata di quell'attacco, viene colpito al posto di un Mostro (questo accade anche se hai abilità che fanno andare a segno i tiri da 1 o li trasformano in colpi critici).

Ora, sostituisci la carta Meccanica Speciale **Incursione Terribile** con la carta Meccanica Speciale **Incursione Implacabile**. Indipendentemente da quale lato fosse rivolto verso l'alto, posiziona la nuova carta con il lato A rivolto verso l'alto sul Percorso Iniziativa. La Meccanica Speciale **Incursione Implacabile** tenterà di evocare Servitori con maggiore frequenza. Ma, a parte questo, segue le stesse regole di **Incursione Terribile**, descritte a pagina 10.

Inoltre, rimuovi questo gettone Interazione dal tabellone.

Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#066 – Libera il braccio dell'uomo**

Guardando l'intricata trappola a cui l'uomo è legato, credi che il modo per liberarlo e tenerlo in vita sia prima di tutto liberargli il braccio. Il processo non è facile, e lui urla di dolore poiché ha il braccio in una posizione innaturale. Appena la corda scivola, l'uomo usa il suo braccio libero per bilanciare il corpo. È allora che vedi che è stata la decisione giusta: Se avessi tagliato prima la corda intorno al suo collo, sarebbe rimasto comunque appeso e la vela probabilmente sarebbe crollata sotto la pressione.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Poi, annota lo Stato **"Braccio sciolto"** sul Registro della Storia.

Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#067 – Prova a tirare l'uomo verso la nave**

Hai paura che l'uomo finirà morto se rimane in quella situazione più a lungo, quindi provi a tirarlo giù, verso la nave.

Se il tuo gruppo ha lo Stato **"Karsten liberato"** annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 071. Altrimenti, se il tuo gruppo non lo ha, leggi la Risoluzione qui sotto:

L'uomo urla di dolore mentre cerchi di tirarlo verso di te. Senti la tensione della corda. "Sono bloccato!" grida l'uomo. "Non riuscirai mai a tirarmi a bordo prima di avermi slegato!" Guardi le corde intorno a lui. Ha ragione: devi slegarlo, prima di fare qualsiasi cosa.

Innanzitutto, se è la prima volta che un Eroe interagisce con questa scena durante questa Avventura, ottieni FOCUS 2.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura. Questa Interazione non riduce il gettone Interazione e può essere ripetuta (continua a essere disponibile, quando scelta).



- **#068 – Prova a prendere il forziere**

Osservi tutto l'armamentario e ti rendi conto che, come un sistema stabile ma delicato, qualsiasi influenza esterna può scatenare una catena di eventi che si concluderà con almeno una morte. Anche in questa circostanza, la possibilità di mettere le mani su un forziere è allettante. Ti arrampichi sull'albero maestro e cammini verso il forziere.

Affronta una Prova di Abilità di Agilità (verde) di Difficoltà 13. Ogni Cubo Agilità che possiedi fornisce un bonus di +2 al tiro. Se segui il **Percorso dell'Astuzia**, questa Prova viene superata senza bisogno di tirare.

FALLIMENTO: Nella tua foga di raggiungere il forziere, non sei abbastanza cauto con i tuoi passi e fai cadere il forziere, tirando la corda intorno al collo dell'uomo. Salti indietro sul ponte per evitare di essere trascinato anche tu mentre vedi il forziere cadere in acqua e trascinare l'uomo sul fondo con sé. La donna, in preda alla disperazione, cerca di correre a salvare l'uomo, ma la sua ferita si apre e cade a terra mentre il sangue fuoriesce dal suo corpo.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Poi, annota lo Stato **"Sensi di colpa"** sul tuo Registro della Campagna. Finché lo possiedi (*gli Stati vengono rimossi nella Fase dell'Accampamento successiva*), ogni volta che tiri 1 sul d20 mentre attacchi, se un Alleato si trova nella Portata di quell'attacco, viene colpito al posto di un Mostro (questo accade anche se hai abilità che fanno andare a segno i tiri da 1 o li trasformano in colpi critici).

Ora, sostituisci la carta Meccanica Speciale **Incursione Terribile** con la carta Meccanica Speciale **Incursione Implacabile**. Indipendentemente da quale lato fosse rivolto verso l'alto, posiziona la nuova carta con il lato A rivolto verso l'alto sul Percorso Iniziativa. La Meccanica Speciale **Incursione Implacabile** tenterà di evocare Servitori con maggiore frequenza. Ma, a parte questo, segue le stesse regole di **Incursione Terribile**, descritte a pagina 10.

Inoltre, rimuovi questo gettone Interazione dal tabellone.

Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.

SUCCESSO: Ti avvicini con cautela al forziere, solo per renderti conto che è impigliato nella corda che è stretta intorno al collo dell'uomo. Lo districchi lentamente e, non appena liberi il forziere, ti rendi conto che era una delle cose che stabilizzavano la strana trappola. Libero dal peso del forziere, il corpo dell'uomo cade finché non pende per un braccio, impigliato in un diverso set di corde.

Innanzitutto, pesca due carte Forziere. Se non puoi tenere una carta a causa del limite della borsa, puoi scegliere di scartare immediatamente (non usare) un Oggetto Consumabile che è nella tua borsa per creare spazio per le carte che hai appena pescato.

Poi, la Risoluzione **"#065– Taglia la corda"** diventa indisponibile.

Ora, se il tuo gruppo ha lo Stato "**Braccio sciolto**" annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 070. Altrimenti, se il tuo gruppo non lo ha, leggi la Risoluzione qui sotto:

Il suo peso fa sì che il suo braccio si rompa con un forte scatto. Urla di dolore mentre è appeso per il braccio, spostando il peso dell'intera trappola. Per riflesso, salti via proprio mentre il braccio della vela si incrina e si rompe. Porta tutto, incluso l'uomo, nel mare profondo, tutto cade in silenzio. La donna con la scheggia nella pancia urla, squarciando la ferita in un modo che fa sì che il sangue zampilli fuori. Mentre la donna cade in ginocchio, perdendo lentamente conoscenza, ti chiedi cosa sarebbe successo se non fossi stato così avido.

Annota lo Stato "**Sensi di colpa**" sul tuo Registro della Campagna. Finché lo possiedi (*gli Stati vengono rimossi nella Fase dell'Accampamento successiva*), ogni volta che tiri 1 sul d20 mentre attacchi, se un Alleato si trova nella Portata di quell'attacco, viene colpito al posto di un Mostro (questo accade anche se hai abilità che fanno andare a segno i tiri da 1 o li trasformano in colpi critici).

Infine, rimuovi questo gettone Interazione dal tabellone.

Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#069 – Ti fidi delle tue abilità**

Anche se sei consapevole dei rischi, decidi che la donna non può aspettare aiuto. Le dici di stringere i denti e con un rapido movimento le estrai la scheggia dalla pancia. La donna urla e il sangue inizia immediatamente a zampillare. Hai solo pochi secondi per fermare quell'emorragia, o è morta. Prepari la tua migliore arte curativa d'emergenza per cercare di salvarla.

Affronta una Prova di Abilità di Saggezza (blu) di Difficoltà 13. Ogni Cubo Saggezza che possiedi fornisce un bonus di +2 al tiro. Se segui il **Percorso della Devozione** o della **Natura**, questa Prova viene superata senza bisogno di tirare.

FALLIMENTO: *Non importa quanto sforzo metti nel chiudere la ferita, non sembra fermare l'emorragia. Le urla della donna diventano più forti. Tutto quel sangue non solo rende difficile vedere cosa stai facendo, ma inizia anche a renderti più nervoso. In preda al panico a causa delle urla, l'uomo, cerca di liberarsi, ma mentre si protende verso l'albero per sollevare il proprio corpo scivola, stringendo il cappio attorno alla sua gola. Sia lui che la donna ai tuoi piedi iniziano a soffocare e tu inizi a farti prendere dal panico, poiché non sei certo di poter salvare nessuno dei due. Scioccato, indietreggi lentamente mentre la tragica scena ti si imprime nella memoria.*

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Poi, annota lo Stato "**Sensi di colpa**" sul tuo Registro della Campagna. Finché lo possiedi (*gli Stati vengono rimossi nella Fase dell'Accampamento successiva*), ogni volta che tiri 1 sul d20 mentre attacchi, se un Alleato si trova nella Portata di quell'attacco, viene colpito al posto di un Mostro (questo accade anche se hai abilità che fanno andare a segno i tiri da 1 o li trasformano in colpi critici).

Ora, rimuovi questo gettone Interazione dal tabellone.

Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.

SUCCESSO: *Essere preparati al peggio ripaga: Quando la scheggia esce, sei già pronto con le tue arti curative e chiudi la ferita quasi immediatamente. Mentre i vestiti della donna sono tinti di rosso, lei tira un sospiro di sollievo all'istante. "Grazie. Non ti ringrazierò mai abbastanza," dice tra le lacrime. La inviti a unirsi al tuo equipaggio sul Cigno Candido, poiché può essere un rifugio per entrambi. "Sì. Ne abbiamo bisogno," accetta prontamente. "Queste creature continuano ad arrivare. Per favore, sbarazzati di loro, mentre io libero Karsten. Appena possibile, ci incontreremo lì!"*

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Poi, annota lo Stato "**Salvavita**" sul tuo Registro della Campagna. Finché lo possiedi (*gli Stati vengono rimossi nella Fase dell'Accampamento successiva*), come Azione Cubo, puoi Consumare 1 CA per prendere 2 Cubi Maledizione (*prendere un Cubo Maledizione è diverso dal subire MALEDIZIONE*) e rimuovere un Cubo Trauma da un Eroe Fuori Combattimento che ti è adiacente. Se quell'Eroe ha già Ripreso Fiato, non puoi rimuovere il suo Cubo Trauma in questo modo.

Ora, rimuovi questo gettone Interazione dal tabellone.

Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#070 – Anche con la corda e il braccio sciolti, l'uomo è ancora appeso**

Dato che l'uomo è ancora appeso per il collo, puoi vedere che è stanco, e che l'albero della vela a cui è appeso è sul punto di spezzarsi. L'uomo ha ancora bisogno del tuo aiuto per uscire da quella situazione.

Annota lo Stato "**Karsten liberato**" sul Registro della Storia.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura. Questa Interazione non riduce il gettone Interazione.



• **#071 – Finalmente libero, puoi tirare dentro Karsten**

Cautamente, aiuti l'uomo a tornare sulla nave, tirandolo con attenzione in modo da non stringere il cappio intorno al suo collo. Una volta che i suoi piedi raggiungono il ponte, ti ringrazia. "Grazie, amico mio. Ci hai salvati entrambi," dice, riprendendo fiato. "Cosa possiamo fare per te in cambio?" Gli dici che non c'è bisogno di ringraziarti e lo inviti a unirsi all'equipaggio del Cigno Candido. Entrambi concordano che sia la migliore linea d'azione, a giudicare dalle loro condizioni. "Accetteremo il tuo invito. Porterò Lena alla nave, ma non posso combattere mentre lo faccio," dice l'uomo. Lo rassicuri che non c'è bisogno di preoccuparsi, poiché ti occuperai tu dei mostri mentre loro si mettono in salvo.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Poi, annota il Risultato **"Slegato"** sul Registro della Storia.

Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura. Questa Interazione non riduce il gettone Interazione.



• **#072 – Digli che non vuoi problemi, solo cercare delle risorse**

Racconti al pirata morto della tua battaglia in mare e di come la nave su cui eri a bordo si sia gravemente danneggiata. A rischio di affondare o di essere attaccato di nuovo in condizioni così terribili, sei finito su quell'isola, cercando risorse per riparare la nave. Il pirata annuisce con entusiasmo mentre racconti la tua storia: "Oh sì. Ho affrontato molte di queste situazioni nei miei giorni di navigazione," risponde, empaticamente. "Ok, va bene. Se sono solo risorse che vuoi, puoi andare nel mio nascondiglio e prenderle, poi prosegui per la tua strada".

Ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, annota lo Stato **"Empatia nautica"** sul Registro della Storia.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#073 – Chiedi gentilmente una parte del suo tesoro**

Sei incuriosito dall'aspetto del fantasma. Sebbene i suoi vestiti siano stracciati, c'è qualcosa nel suo aspetto che lo fa sembrare più di un semplice pirata. Ti inchini rispettosamente e chiedi il permesso di entrare nella grotta e prendere un pezzo del suo tesoro. "Potresti non conoscere i rituali antichi, ma almeno hai un po' di rispetto in quelle tue ossa. Sei più che il benvenuto in questa grotta, e ti invito a prendere un solo pezzo del mio tesoro," dice. In segno di gratitudine, con un gesto delle mani, il fantasma ti mostra l'ingresso, inchinandosi con rispetto mentre entri.

Ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, annota lo Stato **"Dono del Pirata"** sul Registro della Storia.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#074 – Fai finta di non vedere il fantasma e ignoralo**

Scegli di ignorare il fantasma, poiché non sai se sia amico o nemico, e non hai tempo da perdere. Entri nella grotta sotto il suo sguardo stupefatto. "C'è qualcosa che non va nella mia apparizione?" senti dire al fantasma mentre guarda il suo stesso corpo etereo. "Al diavolo, se le persone passano solo per girovagare nel mio deposito, allora meritano di rimanervi bloccate dentro per sempre!" finisce, con un ringhio che fa tremare l'intero terreno mentre la sua immagine scompare. Quando ti muovi all'interno attraverso uno stretto passaggio tra le rocce, senti un brivido mentre il terreno trema e le pietre iniziano a cadere.

Posiziona due gettoni Tempo sopra la carta Runa. Ogni volta che il Segnalino Iniziativa raggiunge quella carta, dopo aver risolto i suoi effetti, rimuovi uno di questi gettoni. Quando rimuovi l'ultimo, rimuovi anche la tessera Mappa E10-B dal tabellone insieme a qualsiasi elemento su di essa. Metti eventuali Rune rimosse in questo modo sul Percorso Iniziativa. I Personaggi rimossi in questo modo sono sconfitti (fai attenzione, se un Eroe viene rimosso, ciò causa la fine dell'Avventura con un fallimento).

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#075 – Arca di legno**

Apri un vecchio forziere di legno e lo trovi pieno di monete e un oggetto che attira la tua attenzione. Non sei in grado di portare con te tutto l'oro, quindi scegli di prendere l'oggetto.

Cerca una carta nel mazzo Equipaggiamento Bottino dell'Eroe (Standard) e prendila.

Poi, se il tuo gruppo ha lo Stato **"Dono del Pirata"** annotato sul Registro della Storia, vai alla risoluzione n. 078. Altrimenti, se il tuo gruppo non lo ha, leggi la Risoluzione qui sotto:

Appena prendi il tesoro dal forziere, il pirata appare proprio davanti ai tuoi occhi, infuriato. "Ti maledico nel nome di tutti gli dei, antichi e nuovi!" urla mentre il terreno trema. "Ti manderò nell'Abisso Gelido per la tua meschina avidità e mancanza di rispetto!" Intorno a te, il terreno inghiotte i forzieri rimanenti mentre le ossa ammucciate sul pavimento iniziano ad assemblarsi sotto forma di guerrieri non morti. Le statue e le vecchie armature intorno alla caverna sembrano anch'esse prendere vita e iniziano a marciare verso di te per prendere la tua. Per peggiorare le cose, ti rendi conto con orrore che il livello dell'acqua nella caverna sta salendo rapidamente.

Ora, rimuovi tutti i gettoni Interazione dalla tessera Mappa E10-B.

Inoltre, Prepara la seguente Configurazione aggiuntiva:



Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#076 – Arca incrostata di ottone**

Apri una delle grandi arche nella caverna e scopri che contiene decine di oggetti d'oro e d'argento con forme e motivi diversi. Nessuno di essi ti ricorda niente che tu abbia mai visto nei regni mortali di Daren. Un pezzo, in particolare, sembra un oggetto di qualità superiore rispetto al resto. Lo afferri, perché sai che non sarai in grado di portare tutto il tesoro fuori dalla grotta.

Prendi la carta **Elmo Lucidato** dal mazzo Avventura.

Poi, se il tuo gruppo ha lo Stato **"Dono del Pirata"** annotato sul Registro della Storia, vai alla risoluzione n. 078. Altrimenti, se il tuo gruppo non lo ha, leggi la Risoluzione qui sotto:

Appena prendi il tesoro dal forziere, il pirata appare proprio davanti ai tuoi occhi, infuriato. "Ti maledico nel nome di tutti gli dei, antichi e nuovi!" urla mentre il terreno trema. "Ti manderò nell'Abisso Gelido per la tua meschina avidità e mancanza di rispetto!" Intorno a te, il terreno inghiotte i forzieri rimanenti mentre le ossa ammucciate sul pavimento iniziano ad assemblarsi sotto forma di guerrieri non morti. Le statue e le vecchie armature intorno alla caverna sembrano anch'esse prendere vita e iniziano a marciare verso di te per prendere la tua. Per peggiorare le cose, ti rendi conto con orrore che il livello dell'acqua nella caverna sta salendo rapidamente.

Ora, rimuovi tutti i gettoni Interazione dalla tessera Mappa E10-B.

Inoltre, Prepara la seguente Configurazione aggiuntiva:



Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#077 – Arca intarsiata d'argento**

Avvicinandoti a uno dei forzieri all'interno della camera, non puoi fare a meno di chiederti quali tesori si trovino all'interno. Lo apri con impazienza. Non rimani deluso: Dentro al forziere, puoi vedere abbastanza gemme da superare il peso del tuo corpo. Tra di esse, c'è un oggetto di qualità squisita. Sei consapevole di non poter viaggiare con un peso così grande, quindi l'oggetto squisito sembra essere il miglior valore tra il contenuto del forziere. Lo prendi per te.

Prendi la carta **Cuore dell'Oceano** dal mazzo Avventura.

Poi, se il tuo gruppo ha il Risultato **"Dono del Pirata"** annotato sul Registro della Storia, vai alla risoluzione n. 078. Altrimenti, se il tuo gruppo non lo ha, leggi la Risoluzione qui sotto:

Appena prendi il tesoro dal forziere, il pirata appare proprio davanti ai tuoi occhi, infuriato. "Ti maledico nel nome di tutti gli dei, antichi e nuovi!" urla mentre il terreno trema. "Ti manderò nell'Abisso Gelido per la tua meschina avidità e mancanza di rispetto!" Intorno a te, il terreno inghiotte i forzieri rimanenti mentre le ossa ammucciate sul pavimento iniziano ad assemblarsi sotto forma di guerrieri non morti. Le statue e le vecchie armature intorno alla caverna sembrano anch'esse prendere vita e iniziano a marciare verso di te per prendere la tua. Per peggiorare le cose, ti rendi conto con orrore che il livello dell'acqua nella caverna sta salendo rapidamente.

Ora, rimuovi tutti i gettoni Interazione dalla tessera Mappa E10-B.

Inoltre, Prepara la seguente Configurazione aggiuntiva:



Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#078 – L'accordo è stato raggiunto**

Non appena prendi il tesoro dalla cassa, il pirata appare di nuovo proprio davanti ai tuoi occhi. Fai un passo indietro, credendo di averlo offeso in qualche modo. "Il nostro patto è stato completato alla lettera," dice con una faccia scontroso che ti dice che non gli è piaciuto lasciare andare un po' del suo tesoro. "Ora vattene dal mio nascondiglio o giacerai qui per sempre come loro," conclude mentre indica i mucchi di ossa e il terreno inizia a tremare. Il fantasma sta sigillando la caverna, e devi uscire da lì.

Posiziona tre gettoni Tempo sopra la carta Runa. Ogni volta che il Segnalino Iniziativa raggiunge quella carta, dopo aver risolto i suoi effetti, rimuovi uno di questi gettoni. Quando rimuovi l'ultimo, rimuovi anche la tessera Mappa E10-B dal tabellone insieme a qualsiasi elemento su di essa. Metti eventuali Rune rimosse in questo modo sul Percorso Iniziativa. I Personaggi rimossi in questo modo sono sconfitti (fai attenzione, se un Eroe viene rimosso, ciò causa la fine dell'Avventura con un fallimento).

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#079 – Prendi ciò di cui hai bisogno**

Guardandoti intorno nella caverna, vedi un mucchio di macerie in uno degli angoli. Nella speranza di trovare alcune delle risorse di cui hai bisogno lì, frughi tra un mucchio di oggetti inutili finché non trovi ciò che ti serve e, sotto di esso, un corpo mummificato. Dagli stracci che indossa, ti rendi conto che potrebbe appartenere al fantasma all'ingresso.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, prendi il gettone Risorsa che hai scelto quando hai aperto la Porta.

Poi, se il tuo gruppo ha lo Stato **"Empatia nautica"** annotato sul Registro della Storia, l'accordo è stato raggiunto e puoi continuare a giocare l'Avventura. Altrimenti, se il tuo gruppo non lo ha, leggi la Risoluzione qui sotto:

Mentre tocchi il corpo mummificato, i suoi occhi senza palpebre si voltano verso di te. "Nessuno di voi ha potuto rispettare il mio sonno alla fine! Tutti voi avidi, irrispettosi vermi!" Senti la voce del pirata lasciare il cadavere mentre la sua bocca si muove e i fori vuoti degli occhi si riempiono di un bagliore debole. "Vi mostrerò quanto sia temibile il pirata Mark Brown, anche nell'aldilà!" Il cadavere mummificato si alza, muovendosi come una bambola rotta verso di te. Dovrai spedire quel pirata nel regno dei morti ancora una volta.

Evoca un **Comandante Casuale** con **PC 2+G** nell'area occupata dall'Eroe la cui Interazione ha attivato questo effetto.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#080 – Chiedi una lettura divinatoria**

Se il tuo gruppo ha lo Stato **"Spinta"** annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 085. Altrimenti, se il tuo gruppo non ce l'ha, leggi invece la Risoluzione qui sotto:

Credi che l'elfa possieda davvero un qualche potere oltre la tua comprensione, così le chiedi una lettura divinatoria: La curiosità di ciò che ti riserva il futuro ti sopraffà. Lorelai posa la sua mano aperta a pochi centimetri dalla tua fronte e chiude gli occhi per un istante. "Una persona che non sa esattamente cosa cerca," dice con un sorriso. "Ascolta questo," aggiunge, aprendo gli occhi con uno sguardo cupo. "Potresti trovare ciò che cerchi, ma non sarà ciò che ti aspetti." Lei finisce e voi continuate a guardarvi per qualche istante. "Mi dispiace se non è rivelatorio come ti aspettavi," conclude con un'alzata di spalle. Scuoti la testa. Cosa ti aspettavi davvero? Ciononostante, prendi a cuore le sue parole, cercando di memorizzarle.

Innanzitutto, ogni Eroe nel tuo gruppo ottiene FOCUS 2.

Dopodiché, annota lo Stato **"Guidato"** sul Registro della Storia.

Infine, devi scegliere un'altra Risoluzione e procedere con quella.



• **#081 – Chiedi se vuole entrare con te**

Vedi la maga in piedi lì e sai di cosa è capace. La inviti a entrare con te, poiché potresti aver bisogno di aiuto. Guarda silenziosamente il murale per qualche istante prima di rispondere. "Non mi piacerebbe affatto entrare in questo posto, ma se insisti che venga anch'io, posso fare questo sforzo." Puoi vedere che l'elfa sta davvero lottando contro il suo buon senso per entrare, e non puoi fare a meno di sentirti in colpa per averla costretta a venire.

Innanzitutto, recluta la seguace **Lorelai**, la **Maga** nel tuo Gruppo. È **Esausta**, in questo momento.

Dopodiché, annota lo Stato **"Spinta"** sul Registro della Storia.

Infine, devi scegliere un'altra Risoluzione e procedere con quella.



• **#082 – Chiedi cosa dicono le rune**

"Le rune dicono che qui giacciono le genti di Anthellehf, dea della Saggezza, per loro stessa volontà. Hanno seguito la luce della conoscenza nel luogo più oscuro, da cui non c'è scampo. Qui giacciono le genti di Anthellehf, coloro che acquisirono la conoscenza proibita, legati all'Oscurità eterna," legge con voce sinistra. "Il modo in cui è descritta l'oscurità, non significa il semplice buio o l'assenza di luce come la conosciamo. È, infatti, scritta con una strana scelta di rune: 'Va-hr-at-as-h.' Direi che queste persone si sono maledette non solo alla loro stessa sventura, per errore, ma anche all'oblio, per loro stessa mano."

Innanzitutto, ogni Eroe nel tuo gruppo ottiene FOCUS 2.

Infine, devi scegliere un'altra Risoluzione e procedere con quella.



• **#083 – Dille di tornare immediatamente**

Se il tuo gruppo ha lo Stato **"Guidato"** annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 086. Altrimenti, leggi la Risoluzione seguente:

Noti che l'elfa non è in sé. Tu dai retta alle parole del Capitano e la esorti a tornare indietro. Le dici che non può andare a seguire la sua immaginazione in posti pericolosi come quello. Gli occhi lacrimosi della maga lasciano il posto a un'espressione offesa. "Non mi aspetto che tu capisca le complessità della magia," risponde lei con rabbia, "Ma mi aspettavo che tu ti fidassi dei tuoi compagni e che capissi come mi sento, essendo stata separata da qualcuno che amo così tanto." Mentre l'elfa torna indietro all'ingresso della sala, cerchi di scusarti per le parole dure che hai usato. "Non preoccuparti," dice lei senza guardare indietro. "Capisco le tue intenzioni. Non per questo fa meno male, però. Possa il Sole Calante guidare i tuoi passi, qui dentro."

Il Leader del Gruppo annota l'Aura **"Benedizione del Sole Calante"** sul proprio Registro della Campagna. Finché la possiede (*le Aure vengono rimosse quando si riceve un Cubo Trauma o un'altra Aura*), gli Eroi mandano a segno gli ✕ e superano le Prove di Abilità ogni volta che tirano 1 sul d20. Inoltre, ogni volta che un Eroe lancia un effetto ✨, deve tirare il d20: se tira 16+, quell'✨ è un Colpo Critico (*infligge il doppio del danno che normalmente infliggerebbe*).

Poi, puoi iniziare a giocare l'Avventura.



• **#084 – Prendi la gemma gialla dal muro**

Guardando il muro che Lorelai fissava, non vedi nulla degno del tuo tempo se non una pietra preziosa incastonata tra le rune. Afferri rapidamente il tuo pugnale e inizi a scrostare la gemma per prenderla.

Il Leader del Gruppo affronta una Prova di Abilità di Destrezza (rosso) di Difficoltà 13. Ogni Cubo Distanza che possiede fornisce un bonus di +2 al tiro. Se segue il [Percorso dell'Astuzia](#), questa Prova viene superata senza bisogno di tirare.

FALLIMENTO: *Il cirripede che tiene incastonata la gemma è difficile da rimuovere e la tua impazienza di ottenere il premio luccicante cresce. Inserisci il coltello con troppa forza. Senti un rumore mentre il cirripede vola via dal muro e la pietra ti cade in mano, incrinata, mentre la maggior parte del suo bagliore svanisce.*

Il Leader del Gruppo prende la carta [Cuore Cosmico](#) dal mazzo Avventura e la usa con il lato [Scheggiato](#) rivolto verso l'alto. Questa carta non può essere girata per il resto della tua Campagna.

Poi, puoi iniziare a giocare l'Avventura.

SUCCESSO: *Rimuovi lentamente il cirripede dal muro. Mentre rimuovi la pietra, Lorelai ansima. "Non temi davvero antiche maledizioni o la magia, vero?" chiede ironicamente. Ridi e dici alla maga che temi solo i pericoli viventi che puoi vedere e che possono effettivamente farti del male.*

Il Leader del Gruppo prende la carta [Cuore Cosmico](#) dal mazzo Avventura e la usa con il lato [Perfetto](#) rivolto verso l'alto. Questa carta non può essere girata per il resto della tua Campagna.

Poi, puoi iniziare a giocare l'Avventura.



• **#085 – Chiedi una lettura divinatoria**

Dopo aver reclutato l'elfa per entrare nel tempio, le chiedi una rivelazione di ciò in cui potresti imbatterti all'interno. Ti guarda per un istante e poi chiude gli occhi con un'espressione solenne. Dopo un lungo momento, li apre, e ha un'espressione preoccupata. "Non credo davvero che la mia divinazione sia così rivelatrice in questo momento. Forse sono più stanca di quanto pensassi, ma comunque, sarò qui per aiutarti..."

Il Leader del Gruppo annota l'Aura **"Letture incerte"** sul proprio Registro della Campagna. Finché la possiede (*le Aure vengono rimosse quando si riceve un Cubo Trauma o un'altra Aura*), una volta per turno, gli Eroi possono prendere un Cubo Maledizione e subire FRAGILITÀ per trasformare una Prova di Precisione che hanno appena fallito in un successo.

Poi, puoi iniziare a giocare l'Avventura.



• **#086 – Dille di tornare immediatamente**

Dopo aver ascoltato l'enigmatica divinazione di Lorelai, capisci quanto fosse scossa da ciò che aveva percepito. Preoccupato, chiedi a Lorelai di tornare alla nave, assicurandola che se vedrai qualsiasi traccia di sua sorella, glielo farai sapere. "Grazie," risponde lei con un debole sorriso. "Grazie per aver capito. Sono sicura che la tua mentore sarebbe orgogliosa." L'elfa rovista tra le sue borse e ti porge un flauto fragile. "Questo era di mia sorella. So che risponderebbe al suo suono se fosse qui, ma non riesco più a tenerlo..." puoi vedere che i ricordi la feriscono. "Sono sicura che ti porterà più gioia di quanta ne porterebbe mai a me," conclude e torna alla nave, incapace di pronunciare un'altra parola.

Il Leader del Gruppo prende la carta [Flauto di Lorien](#) dal mazzo Avventura.

Poi, puoi iniziare a giocare l'Avventura.



• **#087 – Chiedigli di condividere con te ciò che sa**

Sei commosso dalla tristezza nella voce del fantasma. Non importa cosa abbia cercato nella sua vita, nei suoi ultimi e lunghi anni di infestazione, ciò che scoprì essere più importante erano le persone che aveva perso. L'apparizione ti annuisce con gli occhi chiusi come se stesse confermando i tuoi pensieri. Desideri liberare quell'anima da quel destino e proprio mentre questo pensiero ti attraversa la mente, lo vedi sorridere. "Tieni. Ti insegnerò ciò che ho imparato nella speranza che possa esserti utile," dice lo spirito mentre la sua mano spettrale ti tocca la fronte. Vedi le immagini della memoria del fantasma: i suoi cari vivi, la ricerca della conoscenza, e infine un'Oscurità così profonda e così travolgente da farti rabbrivire.

Affronta una Prova di Abilità di Saggezza (blu) di Difficoltà 13. Ogni Cubo Saggezza che possiedi fornisce un bonus di +2 al tiro. Se segui il **Percorso del Misticismo**, questa Prova viene superata senza bisogno di tirare.

FALLIMENTO: *Cerchi di dare un senso alle immagini che vedi, ma tutte le sensazioni travolgenti di quei ricordi ti inondano, facendoti male alla testa come se ti si spaccasse. Urli sott'acqua, finendo il prezioso ossigeno.*

Innanzitutto, subisci **MALEDIZIONE** finché non hai almeno cinque cubi (se ne hai cinque o più, non è necessario farlo). Poi, annota l'Aura "**Scenari oscuri**" sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), gli effetti **FOCUS** che lanci ottengono un Bonus di +1.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.

SUCCESSO: *Ci vuole ogni briciolo di forza di volontà che hai per mantenere la presa sulla tua sanità mentale. Ma, tra le immagini, puoi dare un po' di senso alla conoscenza proibita che il popolo di Anthellehf ha acquisito attraverso secoli di ricerca.*

Prendi la carta **Conoscenza Proibita** dal mazzo Avventura. Questa carta è un'Abilità del Retaggio. Puoi usarla come se fosse una delle tue Abilità Ruolo nel Dungeon, ma non ricevi Cubi Azione aggiuntivi imparandola, né puoi darla a un altro Eroe quando scambi i Ruoli nel Dungeon.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#088 – Chiedigli di liberarsi dei mostri che ti inseguono**

Se le circostanze di un tale incontro fossero state diverse, saresti lieto di avere una conversazione con un fantasma di un tempo. Tuttavia, tuffarsi attraverso corridoi allagati e lottare per respirare mentre un gruppo di mostri ti insegue non è certo una situazione adatta per una lunga conversazione. Se l'apparizione può leggerti nel pensiero, ti aspetti che capisca quanto disperatamente tu voglia liberarti di quelle creature. "Oh, capisco", risponde con tristezza nella sua voce spettrale "Posso portarli via da qui, se è l'unica cosa che desideri". Con un'espressione triste, il fantasma muove la mano a cerchio e ti rendi conto che sta creando un vortice d'acqua. Incapaci di nuotare via, i mostri vengono trascinati dal vortice e vengono trasportati da una forza indescrivibile, lontano da te.

Se ci sono Mostri sul tabellone, scegline e sconfiggine uno. Altrimenti, se non ce ne sono, scegli tra FOCUS 2 o PURIFICA 2.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#089 – Chiedigli della reliquia**

Per quanto possa sembrare allettante apprendere conoscenze proibite da un'apparizione, non dimentichi la tua missione. Avendo il possesso della reliquia, chiedi allo spirito cosa può dirti al riguardo, dato che è stata trovata nelle sale del suo popolo. "La reliquia non è ciò che credi che sia," dice il fantasma. "Può essere pericolosa nelle mani sbagliate e ti assicuro che il più delle volte non sappiamo quali queste siano." Annuisci al fantasma. Ciononostante, devi comunque provare a salvare il Popolo Libero, e se distruggerla è l'unico modo, è quello che farai. "Molto bene," lo spirito risponde, "Va' con le benedizioni dell'acqua, allora, così non sarai intrappolato nell'Oscurità come lo fummo noi".

Innanzitutto, ottieni **FOCUS 2**.

Dopodiché, l'Eroe che trasporta la **Cuspide Nefasta** ne gira la carta. D'ora in poi, devi usarne il lato **Retro** fino alla fine della Campagna.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#090 – Fai un'offerta**

Guardi l'altare. I tuoi occhi trovano un libro e qualche altra offerta. Dato che non sei sicuro dei modi di queste persone, decidi di fare un'offerta all'altare, nella speranza che possa liberare il fantasma dal suo fardello, o almeno renderlo contento.

Se stai trasportando Equipaggiamento che non è Equipaggiamento Iniziale, puoi scegliere di scartarne un pezzo per fare un'offerta. Altrimenti, se non hai Oggetti di riserva, o scegli di non scartarli, subisci MALEDIZIONE finché non hai almeno cinque cubi (se ne hai cinque o più, non è necessario farlo). Qualsiasi pezzo di Equipaggiamento offerto in questo modo viene rimosso dal gioco.

Poi, leggi la Risoluzione seguente:

Mentre posi l'offerta sul tavolo di pietra, il fantasma sorride tristemente. "La tua generosità è apprezzata, sebbene io non abbia più bisogno di artefatti mondani," dice lo spirito sottovoce. "Prendi questo in cambio. I morti non hanno bisogno di beni."

Innanzitutto, annota l'Aura **"Benedizione della Prosperità"** sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che peschi una carta Forziere, pesca una carta Forziere aggiuntiva e scegli quale tra le due tenere.

Dopodiché, se hai scartato un pezzo di Equipaggiamento durante la prima parte di questa Risoluzione, rivela tutte le carte rimanenti dal mazzo Equipaggiamento del Bottino dell'Eroe che corrispondono alla qualità dell'Equipaggiamento che hai scartato. Gli Oggetti dell'Avventura sono considerati Oggetti Superiori. Puoi scegliere una di queste carte e tenerla. Altrimenti, se hai subito Maledizione, pesca le prime 5 carte dal mazzo dei Forzieri (la tua **"Benedizione della Prosperità"** non si attiva, in questo caso) e scegli quale tenere.

Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#091 – Afferra il libro dietro di lui**

Credi che il libro dietro il fantasma contenga la conoscenza che ha menzionato, e che frutterà un buon prezzo se non è utile. Decidi quindi di andare a prendere il libro. Nuoti lentamente verso di esso, solo per assicurarti che il fantasma non si opponga. "Capisco. Preferisci trovare la conoscenza da solo," dice. "Molto bene. Prendilo, non mi è utile, ma impara la lezione che ho impiegato tutta la mia esistenza per imparare: la conoscenza non è tutto." Prendi il libro e sei impressionato nel vedere quanto bene sia rimasto conservato sotto l'acqua salata. Forse qualche tipo di magia lo protegge.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Poi, annota il Risultato **"Libro antico"** sul Registro della Storia.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#092 – Distruggi il tempio del fantasma**

Sei turbato dalla storia del fantasma e ti manca il respiro. Decidi di distruggere il suo tempio nella speranza che la sua anima sia libera e la maledizione su quel luogo si dissolva. Forse può persino salvarti da quella situazione. Spingi uno dei pilastri che sembrano sostenere la maggior parte del peso, ignorando la voce del fantasma nella tua mente, che ti dice di fermarti. Il pilastro finalmente crolla, così come tutte le pietre che sosteneva, lasciando il tempio un mucchio di pietre e sollevando una nuvola di polvere. Senti un suono stridulo e vedi il fantasma scurirsi, come se dell'inchiostro fosse iniettato all'interno di una medusa. Più che cambiare colore, il fantasma sembra solidificare il suo corpo in quello di una creatura orribile. Sembra che gli effetti delle tue azioni siano stati l'opposto di ciò che speravi.

Innanzitutto, rimuovi questo gettone Interazione dal tabellone.

Dopodiché, evoca un **Comandante Casuale** con **PC 2+G** nello spazio precedentemente occupato da questo gettone Interazione. Quando questo nemico viene sconfitto, lascia cadere tre gettoni Bottino in spazi a scelta del Leader del Gruppo che sono adiacenti al luogo che occupava in precedenza.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#093 – Chiedi a King qualcosa di utile per fare "quattro chiacchiere" con il nemico**

Movimenti rapidi da ogni parte preparano l'atmosfera per la battaglia imminente. Mentre ripone le reliquie e assicurandosi che il sacerdote sia seduto e tranquillo, King ti guarda con un sopracciglio sollevato. Così, gli chiedi qualcosa che tu possa usare per combattere meglio gli invasori. Sorride fino alle orecchie. "Non credo che avrai granché bisogno di aiuto, da quello che mi è stato detto nelle lettere.

Se il tuo gruppo ha lo Stato **"Conoscenza"** annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 098. Altrimenti, se il tuo gruppo ha lo Stato **"Causa di King"**, vai alla Risoluzione n.102.

Infine, se il tuo gruppo non ha alcuno Stato annotato sul Registro della Storia, non succede nulla di speciale e puoi iniziare l'Avventura.



- **#094 – Chiedi a King del luogo dove ha trovato le reliquie**

Incuriosito dai racconti di King, ti chiedi dove abbia trovato le reliquie di cui parla. Hai visto la tua buona dose di luoghi da incubo, ma perché un luogo ossessioni King, deve essere stato davvero orribile, così gli chiedi di parlatene. "Oh ragazzo, questo non è proprio il momento per parlare di queste cose. Inoltre, non credo che nessuno dovrebbe mai rivivere gli orrori di quel posto. Ma fidati di me, anche solo pensarci mi fa venire i brividi. In ogni caso, devi andare là fuori e dare una lezione a quegli invasori. Possiamo parlarne più tardi davanti a un boccale di birra". Puoi vedere che la luce nei suoi occhi è leggermente svanita, ma ti senti un po' più vicino a lui.

Innanzitutto, se il tuo gruppo ha lo Stato **"Causa di King"** annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 100. Altrimenti, se il tuo gruppo non lo ha, passa semplicemente all'istruzione successiva.

Dopodiché, ogni Eroe ottiene FOCUS 2.

Dopodiché, annota lo Stato **"Conoscenza"** sul tuo Registro della Campagna.

Infine, di nuovo come gruppo, dovete scegliere una delle seguenti Risoluzioni per procedere: **"#093 – Chiedi a King qualcosa di utile per fare 'quattro chiacchiere' con il nemico"**, o **"#096 – Chiedigli degli 'sforzi' della Dottrina"**.



- **#095 – Chiedigli della sua lotta per unire le Isole Libere**

Hai visto innumerevoli persone vagare per tutte queste isole. Sembrano tutte brave persone. Mentre ti chiedi come unire le Isole Libere ai Regni Mortali possa essere un compito così arduo, chiedi a King dei suoi problemi. "Questa è una lunga storia, ragazzo, una che non abbiamo tempo di affrontare adesso. Ma posso dirti questo: le persone nei Regni Mortali non hanno alcun interesse a reintegrare le Isole Libere. Possono ottenere tutto ciò che vogliono dai mercanti erranti o semplicemente invadendo le nostre rovine. Soprattutto con quei fastidiosi fuorilegge che razziano sempre verso le nostre bellissime isole. Non pensano che valiamo lo sforzo." Puoi vedere che anche se King sembra calmo, le sue mani sono strette in pugni di rabbia.

Innanzitutto, se il tuo gruppo ha lo Stato **"Conoscenza"** annotato sul Registro della Storia, vai alla risoluzione n. 099. Altrimenti, se il tuo gruppo non lo ha, passa semplicemente all'istruzione successiva.

Dopodiché, ogni Eroe ottiene FOCUS 2.

Poi, annota lo Stato **"Causa di King"** sul Registro della Storia.

Infine, devi scegliere un'altra Risoluzione e procedere con quella. La Risoluzione **"#096 – Chiedigli degli 'sforzi' della Dottrina"**, però, diventa indisponibile.



- **#096 – Chiedigli degli "sforzi" della Dottrina**

Le parole di King sulla sua insoddisfazione per la Dottrina fanno sorgere i tuoi sospetti nei loro confronti. Gli chiedi del suo rancore contro la Dottrina e, in un istante, il suo aspetto calmo cambia: un fuoco furioso brucia nei suoi occhi. "Non farmi parlare di quei codardi a due facce! Con tutto quel parlare di essere la roccaforte della pace e dei negoziati tra i regni. Pensano solo a se stessi e a come possono trarre profitto. Non hanno mai mosso un dito per aiutare noi delle Isole Libere, suppongo che non valiamo i loro sforzi." Amos muove le labbra come per rispondere, ma con uno sguardo feroce da parte di King, decide immediatamente di rimanere in silenzio. "Non lasciare che la Dottrina ti inganni, ragazzo, puoi fidarti solo dei tuoi compagni d'armi..."

Innanzitutto, se il tuo gruppo ha lo Stato **"Conoscenza"** annotato sul Registro della Storia, vai alla risoluzione n. 101. Altrimenti, se il tuo gruppo non lo ha, passa semplicemente all'istruzione successiva.

Dopodiché, ogni Eroe ottiene FOCUS 2.

Poi, annota lo Stato **"Causa di King"** sul Registro della Storia.

Infine, devi scegliere un'altra Risoluzione e procedere con quella. La Risoluzione **"#095 – Chiedigli della sua lotta per unire le Isole Libere"**, però, diventa indisponibile.



- **#097 – Chiedi a King del suo rapporto con Vincent**

Hai viaggiato in lungo e in largo in compagnia di Vincent, ma non potevi immaginare che stesse scrivendo lettere su di te a King. Il capitano ti va sempre più a genio, e se tiene il Re delle Isole Libere in così alta considerazione, sicuramente è un uomo degno. King coglie il tuo sguardo di approvazione e sorride. "Vincent è un brav'uomo, ancora meglio come capitano, uno dei nostri migliori. A quell'uomo affiderei ciecamente la mia vita, e viceversa. Che lui abbia aspettative così alte su di te, dimostra che sei affidabile e forte. Se c'è un dubbio nella tua mente, spara. Sarò lieto di rispondere."

Innanzitutto, se il tuo gruppo ha lo Stato **"Causa di King"** annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 100. Altrimenti, se il tuo gruppo non lo ha, passa semplicemente all'istruzione successiva.

Dopodiché, ogni Eroe ottiene FOCUS 2.

Poi, annota lo Stato **"Conoscenza"** nel Registro della Storia.

Infine, devi scegliere un'altra Risoluzione e procedere con quella. La Risoluzione **"#094 – Chiedi a King del luogo dove ha trovato le reliquie"**, però, diventa indisponibile.



- **#098 – Un amichevole promemoria**

Riesci a vedere che, nonostante il suo atteggiamento, King è stanco di dover combattere. "Sai cosa? Mi ricordi un po' qualcuno che conoscevo molto tempo fa, prima che tutto iniziasse... Era sempre lì per i suoi compagni, a prescindere da qualsiasi cosa. Spero che tu abbia una fine migliore della sua... Ora va', ho molto da fare qui intorno".

Il Leader del Gruppo annota l'Aura **"Protettore"** sul proprio Registro della Campagna. Finché la possiede (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), gli effetti PREVIENI lanciati da qualsiasi Eroe ottengono un BONUS di +1.

Poi, puoi iniziare l'Avventura.



- **#099 – Amico fedele**

Vedi chiaramente che questa faccenda ha irritato lo spirito di King. "So che sei un bravo ragazzo, probabilmente non hai nemmeno sentito parlare di tutto questo prima, ma mi dà semplicemente sui nervi. Un giorno, potremo tirare un sospiro di sollievo, quando tutto questo sarà finito. Quando avremo il nostro posto al sole. Fino ad allora, dobbiamo solo reagire." La mente di King sembra vagare; questo è il tuo segnale per andartene.

Il Leader del Gruppo annota l'Aura **"Contrattaccare"** sul proprio Registro della Campagna. Finché la possiede (*le Aure vengono rimosse quando si riceve un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che un Eroe effettua un'Interruzione o una Reazione in risposta a un attacco, l'attaccante riceve 1 danno non prevenibile.

Poi, puoi iniziare l'Avventura.



- **#100 – Un amico rassicurante**

Puoi vedere che King ne ha passate tante. Ti guarda; i suoi occhi sembrano stanchi. "Vincent è sempre al mio fianco, ogni volta che ci troviamo di fronte a problemi. È il mio alleato più fidato, e la sua sola presenza mi dà la forza di andare avanti." King ti dà una pacca sulla schiena. "Sono sicuro che hai ispirato la tua buona parte di persone lungo il cammino, hai quello sguardo negli occhi, determinato. Ora vai, non c'è tempo per le chiacchiere." Si volta di nuovo verso il suo tavolo. Capisci che ora ha la mente altrove.

Il Leader del Gruppo annota l'Aura **"Presenza ispiratrice"** sul proprio Registro della Campagna. Finché la possiede (*le Aure vengono rimosse quando si riceve un Cubo Trauma o un'altra Aura*), gli X effettuati da qualsiasi Eroe a Portata 1 dal Leader del Gruppo ottengono un bonus di +1 PER COLPIRE.

Poi, puoi iniziare l'Avventura.



- **#101 – Una vecchia cicatrice**

Amos sta in silenzio mentre King sospira ancora con rabbia. "Mi dispiace di essermi infervorato così tanto, ragazzo, ma io e la Dottrina, ci conosciamo da tanto tempo. Sei troppo giovane e vieni da troppo lontano per preoccuparti di queste questioni. Hai la tua battaglia, e ti aiuterò a superarla. Ora va' e mi raccomando, mantieni il sangue freddo, a differenza di questo vecchio."

Il Leader del Gruppo scrive l'Aura **"Sangue freddo"** sul proprio Registro della Campagna. Finché la possiede (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che un qualsiasi Eroe riceve un effetto PURIFICA, RIPRISTINA anche 2 SALUTE.

Poi, puoi iniziare l'Avventura.



- **#102 – Basta chiacchiere**

Riesci a vedere che King ha un certo fuoco negli occhi. "Ne ho abbastanza di questi maledetti demoni qui intorno. Occuparsi della causa è già abbastanza estenuante senza dover combattere in questo modo. Faresti meglio a eliminare la minaccia, e in fretta." Si gira. Questo è il tuo segnale per andartene.

Il Leader del Gruppo scrive l'Aura **"In fretta"** sul proprio Registro della Campagna. Finché la possiede (le Aure vengono rimosse quando si riceve un Cubo Trauma o un'altra Aura), ogni volta che un Eroe Consuma 1 CA per compiere un'Azione di Movimento Aggiuntiva in un turno, quell'Azione di Movimento Aggiuntiva ottiene +1 MOVIMENTO e CALPESTA 2.

Poi, puoi iniziare l'Avventura.



- **#103 – Chiedigli del suo mentore**

Se il tuo gruppo ha lo Stato **"Allievo brillante"** annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 110. Altrimenti, continua a leggere la risoluzione qui sotto:

Trovando strano che lui senta la voce di qualcuno e la segua ciecamente, chiedi informazioni su questo suo mentore. "È stato con me da quando ho memoria, aiutandomi sempre a distanza, insegnandomi e guidandomi sempre. Gli devo la vita. Sono quello che vedi oggi grazie a lui, e questa è stata la prima volta che mi ha chiesto di incontrarlo di persona. Non posso lasciarmi sfuggire questa opportunità, devo trovarlo!" Si può vedere dal suo tono che apprezza il suo mentore come un parente o anche di più. L'immagine di Minerva ti attraversa la mente. Sai molto bene come ci si sente ad avere qualcuno a te caro che scompare in quel modo.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, annota lo Stato **"Allievo brillante"** sul tuo Registro della Storia.

Dopodiché, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#104 – Chiedi il suo aiuto per combattere i mostri che attaccano la Taverna**

Se il tuo gruppo ha lo Stato **"Allievo brillante"** annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 111. Altrimenti, continua a leggere la risoluzione qui sotto:

Si può vedere chiaramente che quest'uomo sa come muoversi in un combattimento. Sarebbe il benvenuto, se potesse aiutarti a difendere la taverna. Tra un colpo di mazza e l'altro, gli chiedi di unirsi a te e di difendere le reliquie all'interno della taverna. Mentre spieghi cosa cercano queste creature, gli occhi di Jaheen si illuminano con una scintilla. "Non posso abbandonare chi ha bisogno in una lotta come questa. Una volta finiti i mostri, posso tornare a cercare il mio mentore con facilità. Non è il tipo che si farebbe sconfiggere da queste orde." Ti senti sollevato: un aiuto con tali abilità dovrebbe essere più che sufficiente per farti resistere. Mentre lo porti alla taverna, però, senti che in cuor suo è comunque preoccupato per il suo mentore.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, recluta **Jaheen, il Chierico** nel tuo gruppo. È **Disperato**, in questo momento.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#105 – Chiedigli della sua Missione Divina**

Se il tuo gruppo ha lo Stato **"Allievo brillante"** annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 112. Altrimenti, continua a leggere la risoluzione qui sotto:

Una missione divina? Che il suo mentore sappia qualcosa delle cose strane che sono successe nelle Isole Libere? Gli chiedi di questa sua missione, mentre cerchi di ottenere maggiori informazioni sugli eventi che si sono verificati. "Il mio mentore non mi ha dato alcun dettaglio, so solo che il futuro di Drunagor inizia qui. Mi ha sempre fornito conoscenza e guida. Mi fido delle sue parole come se fossero le mie. Do valore alla sua vita come se fosse la mia. Così sono venuto qui sperando di trovarlo." Puoi benissimo immedesimarti in lui, avendo anche tu una mentore premurosa proteggeresti a qualsiasi costo. Quest'uomo è qualcuno di cui ti puoi fidare.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, annota lo Stato **"Allievo brillante"** sul tuo Registro della Storia.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#106 – Offriti di aiutarlo a combattere i mostri, così che possa trovare il suo mentore**

Puoi vedere che l'uomo è ben addestrato, ma perde costantemente la concentrazione mentre continua a guardarsi intorno. Ti offri di trattenere i mostri mentre lui va a cercare il suo mentore. L'uomo ti lancia un'occhiata, e sembra analizzare la tua bravura. Come se tu potessi sentire i suoi dubbi, guardi un mostro che si avvicina e gli corri incontro. Con le armi in mano, cerchi di abatterlo con una mossa rapida.

Affronta una Prova di Abilità di Forza (giallo) di Difficoltà 15. Ogni Cubo Mischia posseduto fornisce un bonus di +2 al tiro. Se segui il **Percorso della Forza** o se hai lo Stato **"Allievo brillante"** annotato sul Registro della Storia, ottieni un bonus aggiuntivo di +5 al tuo tiro.

FALLIMENTO: Cerchi di squarciare il mostro con la tua arma, ma calcoli male l'area circostante, così colpisci una parte della barca prima che la tua arma possa toccare il mostro. Jaheen interviene e abbatte il mostro con la sua mazza. "Apprezzo l'offerta, ma credo di poter trovare il mio mentore da solo. Possa tu avere successo nella tua ricerca, come spero di averlo io nella mia." Poi corre di nuovo verso i vicoli stretti.

Innanzitutto, rimuovi un Mostro dello Scenario **Megera Squamosa** o **Creatura Vile** dal tabellone.

Dopodiché, rimuovi questo gettone Interazione dal tabellone. Inoltre, se è la prima volta che un Eroe interagisce con questa scena durante questa Avventura, ottieni FOCUS 2.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.

SUCCESSO: Ti lanci verso il mostro, muovendoti con la massima grazia. Con un solo fendente, un nemico morto giace a terra. Voltandoti, puoi vedere che Jaheen è impressionato dalle tue abilità. Ti saluta con un sorriso e ti lancia un piccolo oggetto simbolico. Poi, salta giù dalla barca per trovare il suo mentore. Lo senti caldo nella tua mano, e una sensazione rilassante ti pervade tutto il corpo. Ti senti riposato.

Prendi la carta **Amuleto Luminoso** dal mazzo Avventura.

Dopodiché, rimuovi questo gettone Interazione dal tabellone. Inoltre, se è la prima volta che un Eroe interagisce con questa scena durante questa Avventura, ottieni FOCUS 2.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#107 – Chiedigli di aiutare a barricare la taverna**

Se il tuo gruppo ha lo Stato **"Allievo brillante"** annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 113. Altrimenti, continua a leggere la risoluzione qui sotto:

Puoi vedere chiaramente che quest'uomo è più che capace di tenere testa a questi mostri. Tuttavia, con il loro numero crescente, non puoi smettere di preoccuparti della barricata. Chiedi a Jaheen di aiutarti a fortificare le strutture, in modo che le reliquie siano al sicuro. All'inizio non sembra capire, ma forse fa parte della sua missione. "Posso aiutarti al meglio delle mie capacità, ma dovrei davvero andare a cercare il mio mentore." Ti aiuta rapidamente ma con destrezza a trovare dei materiali per sigillare meglio la porta della taverna. "Ti auguro successo nella tua ricerca, come io di sicuro vorrei averne nella mia. Addio, compagno avventuriero."

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, aumenta la Salute della Barricata della Brezza Marina di 1 punto.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#108 – Addio**

Hai già sentito il suo nome prima, dal conestabile, alla Locanda Oasi di Eradren! Cerchi di attirare la sua attenzione perché hai un messaggio dal suo amico. Tra un mostro e l'altro, Jaheen si ferma a fissarti. Nota l'anello nella tua mano, poi si ferma e ti punta contro la sua mazza. "Voglio una spiegazione, ora." Dopo che gli racconti del conestabile e di quello che è successo, abbassa la sua mazza e, con l'altra mano, si tocca il petto per una preghiera. "È sempre stato così altruista, spero che tu abbia fatto buon uso del suo tesoro. Quell'anello ha visto giorni migliori. Posso vederlo?" Gli porgi l'anello, che tiene in mano mentre chiude gli occhi. Dice qualche parola, poi ti restituisce l'anello. Lo senti più caldo. La tua mano si sente più stabile che mai. "È stato un piacere conoscerti, ma non posso abbandonare il mio maestro." La sua devozione ti ricorda la tua. Anche Minerva ti sta aspettando da qualche parte.

Innanzitutto, se un qualsiasi Eroe possiede l'Oggetto dell'Avventura **Anello del Combattente**, deve girarne la carta. D'ora in poi, deve usarne il lato **Retro** fino alla fine della Campagna. Altrimenti, se nessun Eroe lo possiede, passa semplicemente all'istruzione successiva.

Dopodiché, annota l'Aura **"Movimenti critici"** sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ✕ puoi ottenere ACUTO.

Dopodiché, annota lo Stato **"Allievo brillante"** sul Registro della Storia.

Infine, devi scegliere un'altra Risoluzione e procedere con quella.



- **#109 – Un destino tramandato**

Con una rapida occhiata, Jaheen nota immediatamente il Broccchiere del Difensore che hai con te. Puntandoti la sua mazza al petto, ti chiede di spiegare perché un regalo che lui aveva fatto a un amico è ora in tuo possesso. Gli racconti cosa è successo al conestabile alla Locanda Oasi di Eradren. "Ugh, quell'idiota, sempre così altruista. Immagino sia per questo che era chi era... Ecco, vedo che non ti ha dato le istruzioni su come usarlo." Prende lo scudo dalla tua mano e, dopo una torsione e qualche parola, lo scudo sembra emettere un suono schioccante. Sembra ancora lo stesso di prima, ma lo senti diverso. "Se te l'ha dato, spero che ne farai buon uso. Ora devo trovare il mio mentore, ha bisogno di me, lo sento." Detto questo, Jaheen torna alla lotta, cercando ancora il suo mentore. Il suo legame ti ricorda il tuo. L'immagine di Minerva ti torna in mente, riempiendoti il cuore di speranza.

Innanzitutto, se un qualsiasi Eroe possiede l'Oggetto dell'Avventura **Broccchiere del Difensore**, deve girarne la carta. D'ora in poi, deve usarne il lato **Retro** fino alla fine della Campagna. Altrimenti, se nessun Eroe lo possiede, passa semplicemente all'istruzione successiva.

Dopodiché, annota l'Aura **"Movimenti critici"** sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ✕ puoi ottenere ACUTO.

Dopodiché, annota lo Stato **"Allievo brillante"** sul tuo Registro della Storia.

Infine, devi scegliere un'altra Risoluzione e procedere con quella.



- **#110 – Legare con qualcuno**

Sembra che Jaheen sia qualcuno con cui puoi davvero entrare in sintonia. Gli chiedi del suo mentore. "Non l'ho mai visto di persona, ma non mi ha mai deluso. È qui da qualche parte e lo troverò." Dopo aver sentito il suo tono e il suo sforzo, gli dici che anche tu stai cercando la tua mentore. È scomparsa da un po' e non riesci a smettere di pensare a dove possa essere. Jaheen si avvicina a te. "Posso sentire il tuo dolore, ma stai certo, i nostri mentori non possono essere sconfitti da questo male insulso. Stanno bene, e ci stanno aspettando. Uniamo le nostre forze per trovarli". Ti senti calmo, e i tuoi pensieri diventano chiari. C'è ancora speranza.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, recluta **Jaheen, il Chierico** nel tuo gruppo. È **Speranzoso**, in questo momento.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#111 – Un amico in armatura**

Senti di poterti fidare di Jaheen, e sembra reciproco. Voi due sembrate legare. Gli chiedi di unire le forze con te. Con il suo aiuto, combattere questi mostri sarebbe molto più veloce. Poi, entrambi potreste tornare a cercare i vostri mentori. "Quindi anche tu stai cercando qualcuno a te caro, eh? Per me va bene. Ora, insegniamo una lezione a questi demoni."

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, recluta **Jaheen, il Chierico** nel tuo gruppo. È **Speranzoso**, in questo momento.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#112 – Aiuto benedetto**

Dopo aver conosciuto Jaheen un po' meglio, ora ti sembra che la sua missione possa essere collegata alla tua. Gli chiedi di questa missione divina, ma non sembra conoscerne molti dettagli. "'Vai a Everedge, c'è una presenza crescente lì, e puoi aiutare a sconfiggerla.' Questo è tutto ciò che ha detto. Sono sicuro che abbia qualcosa a che fare con questi demoni!" Dopo aver sentito la storia, il suo aiuto nel combattere i demoni sembra essere molto più significativo di una semplice coincidenza. Chiedi il suo aiuto, dicendogli che voi due avete una possibilità migliore di vincere questa lotta insieme! Lui acconsente con un sorriso e si unisce al tuo fianco nella lotta.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, recluta **Jaheen, il Chierico** nel tuo gruppo. È **Speranzoso**, in questo momento.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#113 – Un muro robusto**

Ora che ti senti un po' più a tuo agio con Jaheen, la tua mente ti riporta alla taverna barricata. Non resta molto tempo! Gli spieghi delle reliquie e del fatto che i mostri siano alla loro ricerca. Lui capisce rapidamente il tuo piano e si offre di aiutarti a sigillare la barricata. "Il mio mentore se la caverà per qualche altro minuto, sembra che voi abbiate bisogno di aiuto qui. Forse questo è uno dei motivi per cui mi ha chiamato a Everedge." Si avvia, in un batter d'occhio. Con qualche preghiera e tanto legno, rafforza la barricata.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, potenzia la Salute della Barricata della Brezza Marina di 1 punto.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#114 – Esortalo a combattere**

Impressionato dall'impetuosità dell'uomo, gli dici che ha ragione e che la lotta è dura. La città avrà bisogno dell'aiuto di tutti i combattenti.

Se il tuo gruppo ha lo Stato "Prudente" annotato sul Registro della Storia, vai alla risoluzione n. 119. Altrimenti, se il tuo gruppo non ce l'ha, leggi la Risoluzione qui sotto:

"Giusto. Chiuderò i bambini qui. Per favore, proteggili," chiede l'uomo con determinazione negli occhi. Annuisci e l'uomo abbraccia i suoi figli prima di guardarti un'ultima volta. "Per le Isole Libere!" Vedi l'uomo andarsene con un fuoco negli occhi.

Se ci sono Mostri vivi, rimuovi un Mostro dello Scenario Megera Squamosa o Creatura Vile dal tabellone. Altrimenti, se non ce ne sono, ottieni FOCUS 2.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#115 – Digli di restare e proteggere i cittadini**

Anche se ti sta chiedendo di rimanere mentre lui si unisce alla lotta, puoi chiaramente vedere che l'uomo è preoccupato per i cittadini lì presenti.

Se il tuo gruppo ha lo Stato "Prudente" annotato sul Registro della Storia, vai alla risoluzione n. 120. Altrimenti, se il tuo gruppo non ce l'ha, leggi la Risoluzione qui sotto:

Ma tu lo sai. Questa non è una lotta normale, e non ha senso mettere in pericolo la vita di un civile. Gli dici di continuare la sua opera e di proteggere chi è lì con lui. Dovrebbero essere al sicuro, se i mostri si stanno concentrando sulla Brezza Marina.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Poi, annota l'Aura "Eroe della Città" sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura), ogni volta che compi un'Azione di Richiamo, affronta una Prova di Abilità di Saggezza (blu) di Difficoltà 13. Ogni Cubo Saggezza che possiedi fornisce un bonus di +2 al tiro. Se la superi, evita la penalità Cubo Maledizione che subiresti. Altrimenti, subisci la penalità Cubo Maledizione normalmente.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#116 – Chiedi l'equipaggiamento prelevato dall'armeria**

Puoi vedere che l'uomo è chiaramente preoccupato per i cittadini lì, ma l'equipaggiamento che ha attirato la tua attenzione. Forse potrebbe aiutarti nella lotta. Gli chiedi qualcosa che possa darti. "Certo, prendi pure quello che vuoi, stai tranquillo che qui sono tutti al sicuro con me."

Scegli una carta Equipaggiamento dal mazzo Bottino dell'Eroe (Standard).

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#117 – Digli di lasciare la città**

Dici all'uomo di andarsene il prima possibile, dato che non è sicuro qui. Guardandoti alle spalle, vedi una breccia che permetterebbe loro di fuggire, se riesci a distrarre i mostri abbastanza bene. Dici all'uomo di aspettare il tuo segnale e poi scappare.

Affronta una Prova di Abilità di Destrezza (rosso) di Difficoltà 15. Ogni Cubo Distanza che possiedi ti fornisce un bonus di +2 al tiro. Se segui il Percorso della Devozione o hai lo Stato "Prudente" annotato sul Registro della Storia, ottieni un bonus aggiuntivo di +5 al tuo tiro.

FALLIMENTO: *Lasci i cittadini lì mentre vai con cautela dall'altra parte della stanza. Una volta che sei abbastanza lontano, inizi a fare un po' di rumore per attirare i mostri verso di te e fare spazio all'uomo per passare. Quando sono abbastanza vicini, fai segno all'uomo di andarsene. Mentre sei distratto a guardare l'uomo, non riesci a evitare un colpo diretto da uno dei mostri, e quando riesci a guardare di nuovo in alto, l'uomo è sparito.*

Ottieni FOCUS 2 e subisci 3 danni non prevenibili.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.

SUCCESSO: *Lasci i cittadini lì mentre vai con cautela dall'altra parte della stanza. Una volta che sei abbastanza lontano, inizi a fare un po' di rumore per attirare i mostri verso di te e fare spazio all'uomo per passare. Quando sono abbastanza vicini, fai segno all'uomo di andarsene. Riesce a portare via tutti silenziosamente. Quando quasi tutti sono andati via, vedi uno dei bambini salutarti e dire "grazie".*

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Poi, annota l'Aura **"Provocazione"** sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che i tuoi alleati a Portata 1 vengono attaccati, puoi subire **FATICA 1** per: **COPRI L'ALLEATO bersaglio** (*se due o più alleati vengono attaccati contemporaneamente, puoi Coprirne solo uno*). Coprire un Bersaglio in questo modo non richiede alcuna azione ed è fatto a velocità di Interruzione (🌀), ma non è considerato un'Interruzione.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#118 – Chiedi perché non è corso alla Brezza Marina**

Preoccupato di vedere così tanti civili in quello che sembra non essere un posto abbastanza sicuro, chiedi all'uomo perché non sia corso alla Brezza Marina. "Non potevo lasciare tutti qui. L'equipaggiamento che ho preso mi stava anche appesantendo, quindi scappare non era un'opzione."

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, annota lo Stato **"Prudente"** sul Registro della Storia.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura. Questa Risoluzione non riduce il gettone Interazione.



• **#119 – Combattere con anima e corpo**

Puoi vedere chiaramente che l'uomo ha lo spirito per combattere e, cosa ancora migliore, l'equipaggiamento per farlo. Esorti l'uomo a combattere. Potrebbero non riuscire a scappare, ma forse possono cavarsela da soli. "Ottimo, chiuderò tutti a chiave qui, così i mostri non potranno entrare." Ti dà un anello logoro e lascia il posto con un fuoco negli occhi.

Se ci sono Mostri vivi, rimuovi un Mostro dello Scenario **Megera Squamosa** o **Creatura Vile** dal tabellone. Altrimenti, se non ce ne sono, ottieni FOCUS 2.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#120 – Cittadini protetti**

Puoi vedere negli occhi dell'uomo che ha il coraggio di combattere, ma con così tante vite in gioco, non puoi lasciare che il puro entusiasmo decida il loro destino. "Dato che non puoi lasciarmi andare, almeno aiutami a piazzare delle trappole qui intorno." Dato che correre verso la Brezza Marina non è un'opzione, forse possono rimanere protetti con un aiuto extra.

Innanzitutto, ottieni FOCUS 2.

Dopodiché, posiziona 2 **Trappole Difensive** aggiuntive sul tabellone.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



• **#121 – Il veggente cieco**

Cercando tra i resti di una bancarella del mercato, trovi un sopravvissuto stordito. L'uomo è rimasto lì non perché fosse ferito, ma perché è cieco! "La fine è vicina! Quando l'apprendista si rivolgerà contro il maestro, il figlio si rivolgerà contro il padre e i fratelli si combatteranno per la gioia dell'invasore! L'ho visto, l'ho visto!" L'uomo afferma, afferrandoti per il colletto dei vestiti.

Ora affronti un dilemma: Puoi chiedere all'uomo di correre verso il Quartiermastro Solenne nella Piazza del Molo. Se scegli di farlo, vai alla Risoluzione n. 122. Altrimenti, puoi chiedere all'uomo di correre verso il porto e aspettare il **Cigno Candido**. Se scegli questo, vai invece alla Risoluzione n. 123.



• **#122 – Dirigi il veggente al Quartiermastro**

Sai che l'uomo sarà in buone mani sotto la tutela di quel veterano, così ti liberi dalla sua presa e senza perdere tempo, lo dirigi verso la Piazza del Molo...

Se c'è un gettone Interazione sul tabellone, l'uomo si fa strada inciampando finché non raggiunge sano e salvo le braccia accoglienti del capitano e annoti l'Aura **"Visione incomprensibile"** sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), tutti gli ✕ a Distanza che effettui e gli effetti a Distanza che lanci ottengono +1 PORTATA. Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.

Altrimenti, se il gettone Interazione è già stato rimosso dal tabellone, l'uomo si dirige a fatica verso la Piazza del Molo, ma non c'è nessuno ad accoglierlo. Tra la polvere e la confusione, non saprai mai quale sia stata la fine di quell'uomo. Ottieni FOCUS 2 e poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#123 - Dirigi il veggente verso il porto**

Immagini che l'uomo sarà al sicuro quando raggiungerà il porto, così lo alzi in piedi e lo incoraggi a correre in una direzione, senza mai guardarsi indietro...

Se c'è un gettone Interazione sul tabellone, l'uomo si dirige a fatica verso il porto, ma le creature sono ovunque, in attesa di sopravvivuti ignari. Tra la polvere e la confusione, non saprai mai quale sia stata la fine di quell'uomo. Ottieni FOCUS 2 e puoi continuare a giocare l'Avventura.

Altrimenti, se il gettone Interazione è già stato rimosso dal tabellone, l'uomo barcolla fino al porto, dove trova le braccia accoglienti del capitano e annoti l'Aura **"Visione incomprensibile"** sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), tutti gli X a Distanza che effettui e gli effetti a Distanza che lanci ottengono +1 PORTATA.

Poi, puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#124 – Il festaiolo ubriaco**

Accasciato in mezzo a un mucchio di casse rovinare, un uomo con abiti da carnevale e l'alito di liquore più forte che tu abbia mai sentito non sembra essere così preoccupato... "Ma il festival non è davvero bello!?" singhiozza. "...Quest'anno hanno persino portato i fuochi d'artificio, guarda un po'!" Indica la città persa tra le fiamme. Quest'uomo, essendo sopravvissuto a tutti i pericoli di questa notte, è la prova irrevocabile che c'è un essere superiore che veglia su di noi...

Ora affronti un dilemma: Puoi chiedere all'uomo di correre verso il Quartiermastro Solenne nella Piazza del Molo. Se scegli di farlo, vai alla Risoluzione n. 125. Altrimenti, puoi chiedere all'uomo di correre verso il porto e aspettare il **Cigno Candido**. Se scegli questo, vai invece alla Risoluzione n. 126.



- **#125 – Dirigi il festaiolo al Quartiermastro**

Sai che l'uomo sarà in buone mani sotto la tutela di quel veterano, quindi lo alzi in piedi e lo dirigi verso la Piazza del Molo...

Se c'è un gettone Interazione sul tabellone, l'uomo si trascina finché non raggiunge in sicurezza le braccia accoglienti del capitano e tu annoti l'Aura **"L'anima della festa"** sul tuo Registro della Campagna. Finché ce l'hai (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che compi una Reazione (✓), Bersaglia anche un altro Eroe e ISPIRA.

Altrimenti, se il gettone Interazione è già stato rimosso dal tabellone, l'uomo si trascina fino alla Piazza del Molo, ma non c'è nessuno lì ad accoglierlo. Tra la polvere e la confusione, non saprai mai quale sia stata la fine di quell'uomo. Ottieni FOCUS 2 e puoi continuare a giocare l'Avventura.



- **#126 – Dirigi il festaiolo al porto**

Immagini che l'uomo sarà al sicuro quando raggiungerà il porto, così lo alzi in piedi e lo incoraggi a correre in una direzione, senza mai guardarsi indietro...

Se c'è un gettone Interazione sul tabellone, l'uomo si dirige a fatica verso il porto, ma le creature sono ovunque, in attesa di sopravvivuti ignari. Tra la polvere e la confusione, non saprai mai quale sia stata la fine di quell'uomo. Ottieni FOCUS 2 e puoi continuare a giocare l'Avventura.

Altrimenti, se il gettone Interazione è già stato rimosso dal tabellone, l'uomo si trascina faticosamente fino al porto dove trova le braccia accoglienti del capitano e annoti l'Aura **"L'anima della festa"** sul tuo Registro della Campagna. Finché ce l'hai (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che compi una Reazione (✓), Bersaglia anche un altro Eroe e ISPIRA.



- **#127 – Poni fine alla sua sofferenza**

Vedere la tua mentore in ginocchio ti ha scosso nel profondo. Vedi che non le è rimasta alcuna forza per combattere. Minerva ora appare più vecchia e più magra, come un ramo secco. La ringrazi per averti cresciuto, facendoti diventare il combattente che sei oggi. Dici addio mentre ti prepari a sferrare il colpo. "Grazie, mio caro," ti dice Minerva. "Sono stata debole, ma so che tu non lo sei. Addio."

Annota l'Aura **"Vendetta avventata"** sul tuo Registro della Campagna. Finché la possiedi (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che perdi 1 o più Salute, ottieni FOCUS 1 (*subire danni causa perdita di vita*).

SVOLTA FINALE

Infine, leggi **"Fine dell'Avventura – Addii amari"** a pagina 116.



• **#128 – Prova a salvarla**

Ti rifiuti di accettare la sua richiesta. Non esiste che tu possa uccidere la tua mentore o lasciare che qualcun altro lo faccia. Minerva è una combattente e scommetti la tua stessa vita che può ancora combattere per uscire da quella situazione. Afferri, con entrambe le mani, parti della sua armatura di legno e le separi. Dal guscio di legno crescono dei viticci e si avvolgono intorno al tuo braccio, cercando di consumarti, penetrando la tua carne. "No!" Grida Minerva "Vattene o ti consumerà!" Non ti importa. O ce ne andiamo entrambi o nessuno dei due lo farà.

Affronta una Prova di Abilità di Saggezza (blu) di Difficoltà 20. Ogni Cubo Saggezza che possiedi fornisce un bonus di +2 al tiro. Se il tuo gruppo ha lo Stato "Ricordi dolorosi" annotato sul Registro della Storia, ottieni anche un bonus di +10 al tuo tiro.

FALLIMENTO: *Mentre i viticci si fanno strada dentro il tuo corpo, vedi immagini balenare davanti ai tuoi occhi, come se tu fossi Minerva ai tempi. Vedi il tuo stesso volto che ti guarda, sconvolto e arrabbiato. C'è un vecchio vestito da studioso. Vedi il Cigno Candido, il Capitano Vincent e le antiche rovine di un tempio. Due occhi verdi brillano nell'oscurità. "Nooo!" Senti Minerva urlare. Ti spinge via e strappa i viticci dal tuo corpo. Il guscio di legno maledetto intorno a lei cresce ferocemente, coprendo di nuovo tutto il suo corpo. "Mi dispiace, ragazzino". La senti piangere dentro il corpo del Mietitore di Anime, per l'ultima volta. "Forse ti rivedrò un giorno, e mi concederai il riposo che tanto disperatamente desidero." Conclude e salta di nuovo nella chiazza corrotta. Corri verso la balaustra per inseguire la tua mentore, ma Vincent te lo impedisce.*

Il Leader del Gruppo annota l'Aura "Memoria sbiadita" sul proprio Registro della Campagna. Finché la possiede (le Aure vengono rimosse quando si riceve un Cubo Trauma o un'altra Aura), ogni volta che un Eroe esegue un'Azione di Richiamo, ottiene un gettone ISPIRAZIONE e riceve POTENZIA.

SVOLTA FINALE

Poi, leggi **"Fine dell'Avventura – Un giorno"** a pagina 117.

SUCCESSO: *Mentre i viticci si fanno strada dentro il tuo corpo, vedi immagini balenare davanti ai tuoi occhi. Non sai davvero perché, ma cerchi di concentrarti sui tuoi ricordi di Minerva. La felicità che provavi quando ti salvò dalla strada e mangiasti il primo pasto caldo dopo anni. Il suo sorriso. Le avventure che avete vissuto. I momenti in cui hai condiviso quelle storie in una taverna. Urli con la forza di tirarla fuori da quel corpo maledetto, mentre il guscio di legno si spezza. Il corpo di Minerva, libero dall'armatura maledetta, cade sul ponte, privo di sensi.*

Annota il Risultato "Riuniti" sul Registro della Storia.

SVOLTA FINALE

Poi, leggi **"Fine dell'Avventura – Finalmente insieme"** a pagina 117.



• **#129 – Chiedile cosa è successo**

"Sono stata debole... e sciocca." Dice, lottando per respirare "Quello studioso ci ha portati a un tempio, qui. Cercava qualcuno, ma non è entrato. Quel che abbiamo trovato lì era solo morte. Più andavamo avanti, più mostri ci circondavano. Non c'era via di ritorno, e alla fine è apparso il loro signore." Si può vedere dall'espressione di terrore sul suo viso che Minerva sta rivivendo quel momento. "Prima che me ne rendessi conto, era dentro la mia testa e corrompeva ogni mio pensiero." - aggiunge, tenendosi la testa con entrambe le mani - "Mi sono poi resa conto che il mio corpo veniva consumato da questa... cosa e non riuscivo a controllare le mie azioni, né i miei pensieri. Solo i ricordi di te sono riusciti a tenermi qui per tutto questo tempo". Senti la rabbia crescere dentro di te. Chiunque abbia fatto soffrire così tanto la tua mentore pagherà con più della propria vita!

Annota lo Stato "Ricordi dolorosi" sul Registro della Storia.

Infine, devi scegliere un'altra Risoluzione e procedere con quella.



• **#130 – Fai un ultimo combattimento con Minerva**

Ti rifiuti di accettare quel tipo di fine per Minerva. Le ricordi che un guerriero muore per ciò che vive: la spada. La esorti a essere se stessa per il vostro combattimento l'uno contro l'altro. Minerva ride, con quella risata calorosa che ricordi così bene. Con un urlo, si strappa il guscio di legno dal corpo, esponendo la sua costituzione indebolita, l'armatura e i vestiti intrisi di sangue e a brandelli sottostanti. "Facciamolo allora, ragazzino." - dice, con un sorriso - "Fino alla morte!"

Innanzitutto, ogni Eroe ottiene FOCUS 2.

Dopodiché, rimuovi la figura del Mietitore di Anime dal tabellone e le sue carte Attacco dal Percorso Iniziativa. Inoltre, sostituisci la carta Runa Rabbia del Mietitore con la carta Runa Influenza Crescente, con il lato A rivolto verso l'alto.

Poi, rimuovi la carta Meccanica Speciale Incursione Terribile dal Percorso Iniziativa insieme a qualsiasi Servitore Taglialegna Mortale rimasto sul tabellone.

Ora, evoca la Comandante dello Scenario Minerva Maledetta con PC 3+G nell'area che il Mietitore di Anime occupava in precedenza. Non dimenticare di pescare la sua mano di carte Attacco del Comandante (una carta per ogni Eroe che gioca l'Avventura).

Poi, termina il Round attuale e riporta il Segnalino Iniziativa alla prima carta sul Percorso Iniziativa. Inizia un nuovo Round da lì. Non effettuare alcun turno per le carte che hai saltato in questo modo.

SVOLTA FINALE

Quando la Comandante dello Scenario Minerva Maledetta viene sconfitta, leggi "Fine dell'Avventura – L'ultima lezione" a pagina 118.



- **#131 – Chiedi chi è**

Confuso e terrorizzato dall'aspetto della creatura, chiedi chi o cosa sia, perché sai per certo che non è Amos. "Sono l'Araldo. - risponde la creatura con voce profonda - Sono il Re. Sono... la Non Morte! Amos era l'uomo di cui ho preso il corpo per nascondermi dietro una maschera umana, poiché io sono Yithzak Zamir, e prenderò con la forza ciò che è mio di diritto!" Senti un brivido correrti lungo la schiena mentre le parole echeggiano nella camera oscura. Qualunque cosa sia quella creatura, ha ingannato non solo te ma l'intera Dottrina, e ha preparato un piano d'attacco. Se dice la verità, e non hai motivo di non credergli, ha il potere di radunare un esercito di creature e deve essere fermato prima che sia troppo tardi.

Innanzitutto, ogni Eroe ottiene FOCUS 2.

Dopodiché, annota lo Stato "Pericolo imminente" sul Registro della Storia.

Infine, di nuovo come gruppo, dovete scegliere un'altra Risoluzione e procedere con quella.



- **#132 – Chiedigli cosa vuole fare con le reliquie**

La creatura ride mentre sente la tua domanda. "Non sei affatto perspicace, vero, mercenario?" - chiede con scherno - "Le reliquie che hai così volentieri raccolto per me erano le parti di una corona. Divisa dall'antica gente che viveva in queste isole, spaventata dal potere che possedeva, avevo bisogno di raccogliere tutte le parti e usare il potere dell'eclissi per assemblare nuovamente l'artefatto, così da poter acquisire la mia corona. Ora, con il suo potere, sono inarrestabile. Il vero e ultimo Re Risvegliato." Noti il gioiello sulla testa della creatura, che la rende ancora più terribile da guardare. Senti il rimorso per averla aiutata a diventare più forte.

Innanzitutto, ogni Eroe ottiene FOCUS 2.

Dopodiché, annota lo Stato "Rimorso" sul Registro della Storia.

Infine, di nuovo come gruppo, dovete scegliere un'altra Risoluzione e procedere con quella.



- **#133 – Pugnalo**

Se il tuo gruppo ha lo Stato "Rimorso" annotato sul Registro della Storia, vai alla Risoluzione n. 136. Altrimenti, continua a leggere la risoluzione qui sotto:

Stanco di tutte quelle sciocchezze e furioso per essere stato preso in giro, afferra saldamente la tua arma e aspetti un'opportunità. Minacci la creatura. Ti fissa e ride. È proprio l'opportunità che stavi cercando. Senza perdere un secondo, salti contro la creatura che fluttua nella stanza buia, brandendo la tua arma. La lotta è iniziata e avrai il sopravvento.

Partendo dall'Eroe che occupa lo Slot più alto sul Percorso Iniziativa, ogni Eroe esegue un'Azione Cubo.

Poi, torna alla Casella Grigia del Capitolo 09 a pagina 124 e continua con le sue istruzioni.



- **#134 – Cerca di rubare la corona**

Credendo che la corona sia la fonte del potere della creatura, ti guardi intorno pensando a un mezzo per rubarla, per privare il Re Risvegliato dei suoi poteri in modo da poterlo combattere ad armi pari. "Non c'è scampo per te." - dice la creatura - "Non ha senso cercare una via di fuga." Cogliendo l'opportunità, ti inginocchi e afferra una roccia. Alzandoti, la lanci contro la testa della creatura e corri nella sua direzione.

Il Leader del Gruppo affronta una Prova di Abilità di Destrezza (rosso) di Difficoltà 15. Ogni Cubo Distanza che possiede fornisce un bonus di +2 al tiro. Se segue il Percorso dell'Astuzia, questa Prova viene superata senza bisogno di tirare.

FALLIMENTO: *Sfortunatamente per te, la creatura anticipa il tuo attacco e lo devia con facilità. Lui ride. Improvvisamente voli attraverso la stanza, che si oscura quando sbatti la testa contro il muro. "Uno sciocco e un codardo!" - senti dire al Re Risvegliato mentre cerchi di alzarti e prepararti per la lotta.*

Ogni Eroe ottiene FOCUS 2 e subisce 3 danni non prevenibili.

Poi, torna alla Casella Grigia del Capitolo 09 a pagina 124 e continua con le sue istruzioni.

SUCCESSO: *La tua mossa ha successo e la roccia che hai lanciato manca la faccia della creatura per un millimetro, ma riesce ad attirare la sua attenzione, il che ti dà abbastanza tempo per accorciare la distanza tra voi due. Quando il Re Risvegliato finalmente rivolge la sua attenzione a te, sei pronto a saltare, puntando alla sua corona. La tua mano afferra l'artefatto e atterri in sicurezza. Puoi sentire il potere della corona e decidi di usarla contro il suo precedente proprietario.*

Il Leader del Gruppo annota lo Stato "**Corona dell'Ombra**" sul proprio Registro della Campagna. Finché lo possiede (*gli Stati vengono rimossi nella Fase dell'Accampamento, quindi non verranno rimossi fino alla fine di questa Campagna*), gli Eroi non sono influenzati dall'Oscurità (non subiscono né il danno, né le penalità).

Poi, torna alla Casella Grigia del Capitolo 09 a pagina 124 e continua con le sue istruzioni.



- **#135 – Sfrutta il tuo odio per ottenere il potere**

Se il tuo gruppo ha lo Stato "**Pericolo imminente**" annotato sul Registro della Storia, vai alla risoluzione n. 137. Altrimenti continua a leggere la risoluzione qui sotto.

Senti una voce in fondo alla tua testa che stimola il tuo odio, alimenta i tuoi istinti più oscuri e ti fa ribollire il sangue. Sussurra maledizioni e ti promette una carneficina, e il sangue dei tuoi nemici. Sei pieno d'odio per la creatura che ti sta davanti, e gli permetti di prendere il sopravvento. Mentre il tuo sangue ribolle, senti il tuo corpo gelarsi. Sai che non potrai tornare indietro, ma non puoi evitarlo.

Innanzitutto, ogni Eroe che non ha 3 Cubi Maledizione prende Cubi Maledizione finché non ne ottiene 3 sui propri tabelloni Eroe. Il Leader del Gruppo annota lo Stato "**Potere dell'Odio**" sul proprio Registro della Campagna. Finché lo possiede (*gli Stati vengono rimossi nella Fase dell'Accampamento, quindi non verranno rimossi fino alla fine di questa Campagna*), gli Eroi possono effettuare 1 Azione Cubo aggiuntiva durante il proprio turno.

Poi, torna alla Casella Grigia del Capitolo 09 a pagina 124 e continua con le sue istruzioni.



- **#136 – Distruggi la corona**

Poiché credi che la corona sia ciò che dà potere alla creatura, prendi la decisione audace di distruggerla. Ti senti in colpa per aver aiutato il Re Risvegliato ad assemblarne i pezzi, sin dal principio. Avanzi contro la creatura, evitando i suoi primi attacchi e preparandoti a sferrare un attacco a sorpresa. Quando il tuo colpo raggiunge l'artefatto, ti senti scaraventato via proprio come la corona, che vola dalla testa della creatura e atterra in un angolo buio della stanza. "Aaargh! Verme insignificante!" - ti maledice il Re Risvegliato - "Ti schiaccerò come l'insetto che sei!" Mentre ti alzi, vedi che in qualche modo sei riuscito a ferire la creatura, sebbene la corona sembri intatta.

Innanzitutto, il **Re Risvegliato** subisce 15 danni per ogni Eroe.

Dopodiché, gira tutte le carte del **Re Risvegliato** sul Percorso Iniziativa. Quando il Segnalino Iniziativa raggiunge queste carte in questi turni, girale di nuovo senza risolverne gli effetti. Il **Re Risvegliato** rimane attonito, questo turno.

Poi, torna alla Casella Grigia del Capitolo 09 a pagina 124 e continua con le sue istruzioni.



- **#137 – Cedi al tuo odio per ottenere il potere**

Ti senti uno sciocco per aver aiutato una tale creatura a sorgere. Il tuo odio cresce. Stringi i denti. Stringi i pugni. Senti l'adrenalina scorrerti nelle vene. Maledici la creatura e la minacci con dolore e sangue. Il Re Risvegliato ride mentre il tuo odio cresce. Senti il potere crescere dentro di te e senti una voce che alimenta il tuo odio, dandoti forza. Il mondo diventa più oscuro, ma è un prezzo che sei disposto a pagare per uccidere il tuo nemico e farlo a pezzi, poco a poco.

Innanzitutto, ogni Eroe prende 2 Cubi Maledizione.

Dopodiché, il Leader del Gruppo annota lo Stato "**Potere corrotto**" sul proprio Registro della Campagna. Finché lo possiede (*gli Stati vengono rimossi nella Fase dell'Accampamento, pertanto non verranno rimossi fino alla fine di questa Campagna*), gli Eroi non possono mai avere meno di 2 Cubi Maledizione sui propri tabelloni e, una volta per turno, possono tirare il d20 se non hanno gradito l'esito di una mossa.

Poi, torna alla Casella Grigia del Capitolo 09 a pagina 124 e continua con le sue istruzioni.



Nuovo Glossario dei Termini, Condizioni e Parole Chiave

In questa nuova generazione di Campagne per il *Sistema di gioco di Chronicles of Drunagor*, il Glossario dei Termini e delle Parole Chiave è stato ampliato e aggiornato.

Per evitarti di dover consultare il Regolamento di *Age of Darkness* quando cerchi un effetto di gioco, in questa sezione troverai chiarimenti in merito a tutte le Parole Chiave presenti nei materiali stampati fino alla seconda generazione.

L'elenco è enorme, ma, ancora una volta, non è necessario memorizzarle: Questo materiale è inteso come un glossario da utilizzare ogni volta che nel gioco compare una Parola Chiave sconosciuta (*non preoccuparti, però, perché molte di esse sono specifiche di un singolo Mostro o della meccanica di una determinata Avventura*).

ICONE DEL GIOCO

(🚫) INTERRUOMPI: Questa Abilità può essere usata solamente in risposta a un Attacco che prende di mira un Personaggio, ma prima che il Personaggio preso di mira spenda i suoi gettoni SCUDO e si generi una minaccia. Pertanto, le Interruzioni sono più "veloci" delle Reazioni. Quando usa Interrompi, un Personaggio non potrà più usare una Reazione contro le minacce generate dall'attacco che ha interrotto, come se avesse già "reagito" a quell'attacco. Inoltre, le Interruzioni non possono essere applicate ad attacchi che infliggono danni non prevenibili e non sono considerate Reazioni per l'attivazione di Abilità come, ad esempio, **Triboli**. Un Eroe può effettuare solo un'Interruzione ad attacco, indipendentemente dal numero di Personaggi presi di mira.

(🛡️) REAZIONE: Questa Abilità può essere usata solo in risposta a una minaccia, che si verifica solo quando un Eroe subisce danni prevenibili. Pertanto, non è possibile reagire a danni non prevenibili, ma è possibile reagire anche se i gettoni SCUDO hanno ridotto a zero i danni in arrivo. Inoltre, ogni Eroe può usare solo una Reazione a minaccia, ma due Eroi possono usare le loro Reazioni combinate per aiutare un singolo Eroe (se i loro effetti lo consentono).

(🌟) ATTACCO CON INCANTESIMO: Questa Abilità è un incantesimo magico o un'abilità che infligge danni. Questo tipo di danno va sempre a segno, quindi non è necessario un tiro d'attacco: il bersaglio subisce semplicemente l'effetto.

(🔪) ATTACCO CON ARMA: Questa Abilità è un attacco che utilizza la tua Arma. Devi tirare il d20 per vedere se l'attacco va a segno o meno. Gli Attacchi con Armi possono mettere a segno Colpi Critici e Fallimenti Critici.

PAROLE CHIAVE E TERMINI

+X PS: La Salute Massima dell'Eroe aumenta di +X punti. Come spiegato a pagina 7 del Regolamento di *Age of Darkness*, la Salute Massima di un Eroe, tuttavia, non può mai superare i 16 punti. Se un Eroe ha due o più effetti che aumentano i suoi Punti Salute, dovresti sempre sommarli, ma non superare mai il valore di 16 mostrato sul tabellone Eroe. Tutta la Salute Massima che eccede i 16 punti è considerata sprecata.

NOTA: Quando un effetto che aumenta la Salute Massima di un Eroe viene rimosso (o bloccato da un Cubo Maledizione, per esempio), dovresti ridurre la Salute attuale di conseguenza. *Esempio: Drasek ha 12 Salute iniziale +4 PS dalla sua Abilità Passiva **Vigore Draconiano**. Quindi, ha 16 Salute Massima all'inizio di un'Avventura. Considerando che durante l'Avventura è sceso a 11 Salute e ha poi deciso di agganciare un Cubo Maledizione alla sua Abilità passiva, perde immediatamente questa Salute aggiuntiva, scendendo a soli 7 PS.*

NOTA: Allo stesso modo, quando un Eroe riceve un effetto che aumenta la sua Salute Massima, recupera Salute di conseguenza (questo effetto non è un effetto di Guarigione). *Esempio: Qualche round dopo, Drasek aveva 1 Salute e ha ricevuto un effetto PURIFICA sul suo Vigore Draconiano, recuperando i suoi +4 PS. Di conseguenza, recupera 4 Salute e torna a 5.*

NOTA: Sebbene la Salute Massima che supera 16 sia considerata sprecata, è comunque necessario tenerla presente per gli effetti che riducono o ripristinano la Salute Massima, come descritto nell'esempio seguente.

*Esempio: Si consideri che Drasek stia giocando nel ruolo di Difensore. Grazie a **Tempra**, ha anche +3 PS e raggiunge il totale virtuale di 19 Salute Massima. Considerando che questo valore supera il massimo consentito di 3 Salute, se blocca o purifica la **Tempra** non perde né recupera Salute, poiché la sua Salute Massima rimane comunque 16. Se invece blocca **Vigore Draconiano**, la Salute Massima viene ridotta a 15. Quindi, perde 1 Salute attuale (rispetto ai 16 PS che aveva già). Quando purifica **Vigore Draconiano**, recupera solo 1 Salute, perché è la differenza tra i 15 che aveva già e i 16 di Salute Massima che un eroe può avere.*

L'interazione tra i livelli degli effetti +X PS può diventare complessa, se il tuo eroe supera i 16 punti di Salute Massima. Tuttavia, la chiave per comprenderla è calcolare sempre prima il totale "virtuale" dei punti di Salute Massima, poi limitarlo a 16 e considerare se il valore risultante è cambiato. Ci saranno momenti in cui la perdita di un effetto +X PS (*come mostrato nell'esempio*) non influirà sulla Salute attuale, mentre in altri casi, bloccare lo stesso effetto potrebbe comportare la perdita di questa Salute. Questo è ciò che avverrebbe, ad esempio, se Drasek bloccasse Tempra dopo che hai bloccato Vigore Draconiano.

Ogni caso è specifico, ma c'è anche una via d'uscita rapida: +X PS SEMPLICI.

+X PS SEMPLICI: Se preferisci non avere a che fare con la granularità di questa regola, puoi scegliere la versione semplice e ignorare la seconda e la terza NOTA. Quindi, se perdi un effetto che conferisce +X PS, perdi Salute di conseguenza. Nonostante questo, qualora dovessi riacquistare questi effetti in seguito, non recupereresti Salute, anche se la somma degli effetti +X PS in tuo possesso dovesse superare 16 Salute.

+ o -X DAN: Il valore X viene aggiunto al danno inflitto dal tuo attacco. I Colpi Critici e i DANNI DOPPI raddoppiano anche questo danno.

+ o -X AL TIRO PER COLPIRE: Quando trovi questa istruzione scritta negli effetti di un'Abilità con l'icona ✕, significa che il tuo Eroe può effettuare un Attacco con Arma aggiungendo (o sottraendo) il valore di X al tiro di dado durante la risoluzione dell'Abilità in questione. Tieni presente che questo bonus influisce solo sul risultato della Precisione di un'Arma e non migliora le possibilità di un Colpo Critico: Se hai +6 AL TIRO PER COLPIRE e tiri un 14 sul d20, non significa che è un 20 naturale, ma un 20 di Precisione e un 14 naturale. Inoltre, fai attenzione a non confondere questa istruzione con eventuali bonus passivi dell'✕, descritti come "+X PER COLPIRE".

NOTA: Tutti i bonus +X PER COLPIRE si sommano al bonus naturale +X AL TIRO PER COLPIRE che un'Abilità potrebbe avere.

+X PER COLPIRE: Tutti gli Attacchi con Armi che effettui ottengono un bonus di +X alla prova di Precisione per colpire i tuoi Bersagli. Tieni presente che questo bonus influisce solo sul risultato della Precisione di un'Arma, non sul fatto che tu ottenga un Colpo Critico: Se hai +6 PER COLPIRE e tiri un 14 sul d20, non significa che è un 20 naturale, ma un 20 di Precisione e un 14 naturale.

+X MOVIMENTO: Ricevi X punti movimento aggiuntivi ogni volta che ricevi un effetto di Movimento.

CA (CUBI AZIONE): I Cubi Azione sono i Cubi colorati spesi dagli Eroi per usare le proprie Abilità.

ATTIVA: "Attiva" è un termine complicato che compare in molti effetti nelle tre generazioni del Sistema di CoD. Alla base della sua progettazione, Attiva è l'istruzione per svolgere un turno. Quindi, quando si Attiva un Mostro, ad esempio, si svolge un turno con quel Mostro; ogni volta che un Mostro svolge un turno, diciamo che viene "attivato". Quando un Personaggio viene attivato, svolge un turno come di consueto: le sue Condizioni si attivano all'inizio del turno, dopodiché si attivano le sue Abilità Innescate e, infine, esegue un'Azione di Movimento e/o un'Azione di Attacco. I Famigli, tuttavia, hanno un effetto opzionale: quando ne Attivi uno, invece di fargli svolgere un turno, puoi Evocarlo. Vale la pena ricordare che un Famiglio evocato appare in uno spazio non occupato adiacente al proprio Padrone.

ADIAC O ADIACENTE: Le caselle sono adiacenti se condividono una linea o un angolo tra loro. Se questo Termine è legato a un effetto, significa che può influenzare solo un Bersaglio in una casella adiacente al Personaggio che ha lanciato l'incantesimo, indipendentemente dalla Portata dell'Abilità.

"TUTTI": Quando un effetto indica PREVIENI TUTTI I DAN o TUTTI TRANNE 1 DAN, significa che l'effetto è equivalente ai danni che il Bersaglio sta ricevendo. Pertanto, se un Mostro attacca un personaggio per 6 danni e questo riceve un effetto PREVIENI TUTTI I DAN, l'effetto avrà impedito 6 danni. Allo stesso modo, TUTTI TRANNE 1 DAN equivarrebbe a 5 danni. Questa parola, tuttavia, non cambia nessun altro aspetto della risoluzione dell'attacco: i tuoi gettoni SCUDO saranno utilizzati prima che tu abbia la possibilità di usare PREVIENI TUTTI I DAN o TUTTI TRANNE 1 DAN con una Reazione (↯), e il tuo effetto PREVENIRE influenza il personaggio attaccato, non il Mostro che attacca. Pertanto, un PREVIENI TUTTI I DAN non impedirà entrambi i colpi di un attacco con MULTICOLPO, FENDENTE o ASSALTO, ma solo tutti i DAN che verrebbero inflitti al Bersaglio utilizzando questo effetto.

IMBOSCATA: Un Mostro con Imboscata scivola tra i veli della realtà con movimenti rapidi, saltando da un punto all'altro invece di camminare. Quando un Mostro tende un'Imboscata,

rimuovilo dal tabellone. In seguito, il personaggio che è il suo Bersaglio Primario (o il suo controllore, se si tratta di un Compagno o di un Famiglio) sceglie una casella non occupata adiacente a sé nella quale posizionare il Mostro. Se quella casella è un terreno impervio, il Mostro ne subisce gli effetti come se vi fosse atterrato con un SALTO.

DOPPIO ATTACCO: Un Mostro con quest'Abilità, quando viene attivata, si muove e poi attacca due volte (*non si muove due volte, né si sposta tra un attacco e l'altro*). Ogni attacco deve essere risolto separatamente e si può reagire singolarmente a ognuno di essi. Se un personaggio si trova fuori portata tra un attacco e l'altro, il Mostro può scegliere un altro Bersaglio per il suo ultimo attacco, purché non debba muoversi.

DISPONIBILE: "Disponibile" si riferisce più a un termine di gioco che necessariamente a una Parola Chiave. Un'Abilità Disponibile, ad esempio, è un'Abilità appresa da un Eroe il cui slot non è attualmente occupato (che sia da un Cubo Azione, un Cubo Maledizione o un Cubo Trauma). Una Risoluzione Disponibile, a sua volta, è una Risoluzione che non è ancora stata scelta in un'Interazione con Carica o che non è stata dichiarata "indisponibile" da qualche effetto. (*Ricorda che, nelle Interazioni Ricorrenti, la scelta di una Risoluzione non la rende "indisponibile"*).



EVITA: "Evita" non è propriamente una Parola Chiave; si tratta, però, di un nuovo termine rispetto alla Scatola Base, quindi vale la pena fornire un chiarimento. "Evita" è usato per indicare che non si subisce un effetto, proprio come PREVENI, ma poiché PREVENI è una Parola Chiave, è necessaria l'adozione di un termine diverso.

COLPO: "Colpo" è un tratto caratteristico dell'eroe Andreas. Ogni volta che un'Abilità ha Colpo, nel momento in cui stai per risolvere l'effetto contenente questa Parola Chiave, puoi scartare 2 gettoni Scudo. In tal caso, aggiungi l'effetto descritto tra le "[]" alla risoluzione della tua Abilità. Altrimenti, risolvi l'Abilità senza considerare quella parte dell'effetto.

SANGUINAMENTO X: Il Bersaglio prende X gettoni Sanguinamento. All'inizio del suo turno successivo, il Personaggio riceve 1 danno non prevenibile per ogni gettone Sanguinamento; dopodiché, rimuove tutti i gettoni Sanguinamento dal proprio tabellone. Sanguinamento è una Condizione accumulabile.

CECITÀ: Si tratta di un'Abilità Speciale che alcuni Mostri possiedono e che li trasforma in nemici molto pericolosi. Quando un Personaggio subisce CECITÀ, deve prendere un gettone CECITÀ e tenerlo sul proprio tabellone. Finché ha un gettone CECITÀ, tutti gli X del Personaggio automaticamente non vanno a segno se il suo tiro naturale di d20 è pari a 10 o inferiore, anche se ha superato la prova di Precisione della sua Arma. CECITÀ è una Condizione Ridondante che dura fino a quando il Personaggio non esegue un'Azione di Richiamo o viene rimossa da un effetto PURIFICA.

BRAMASANGUE: Un Mostro con Bramasangue prende di mira l'Eroe Più Debole (quello con la Salute inferiore) come Bersaglio Primario.

'IDT': IDT è un'abbreviazione usata per descrivere il momento temporale di "Inizio del turno", quando si attivano le Abilità Speciali di alcuni Personaggi, subito dopo aver subito gli effetti delle Condizioni che possiedono e che si attivano, altresì, all'inizio del turno.

TAGLIA: "Taglia" sostituisce e aggiorna la Parola Chiave "BOTTINO" legata ai Compagni in *Age of Darkness*. Quando un Mostro viene sconfitto da un attacco con TAGLIA, ed è il momento di rimuoverlo dal tabellone, lascia cadere un gettone BOTTINO (i gettoni BOTTINO sono Oggetti Terreni Mobili che possono essere raccolti con un'Azione Minore; quando raccoglie un gettone Bottino, l'Eroe pesca una carta Forziere, ma senza tirare il Dado Trappola).

FRAGILITÀ: Alcuni attacchi sono in grado di rendere i propri bersagli vulnerabili. Quando un Personaggio subisce Fragilità, prende un gettone Fragilità e lo posiziona sul proprio tabellone. Se si tratta di un Eroe, un Famiglio o un Compagno di qualsiasi tipo, la prossima volta che subisce un danno da qualsiasi fonte, subisce il doppio del danno e rimuove il gettone Fragilità dal tabellone (ricorda che il danno "subito" è il danno ricevuto che non è stato prevenuto, come chiarito a pagina 8). Se si tratta di un Mostro, il prossimo X o * che lo colpisce si trasforma in un Colpo Critico e rimuove il gettone Fragilità. Fragilità persiste finché non viene rimossa o viene attivata come descritto. È una Condizione Ridondante.

BRUCIATURA X: Il Bersaglio prende X gettoni Bruciatura. All'inizio del suo turno successivo, il Personaggio riceve 1 danno non prevenibile per ogni gettone Bruciatura che possiede; dopodiché, rimuove uno di questi gettoni dal proprio tabellone. La Bruciatura è una Condizione accumulabile.

ANNULLA: "Annulla" è un termine che è finito con l'essere associato alle Interruzioni (⚡) a causa della loro capacità di rispondere a un attacco mentre viene sferrato, piuttosto che

dopo che ha già colpito il bersaglio. Quando un attacco viene Annullato, significa che non esiste più e che non causa ulteriori danni a nessuno dei suoi bersagli. Se un Personaggio ha già utilizzato Interrompi su un attacco Annullato, viene considerato come se avesse comunque usato l'abilità; dopo che l'attacco è stato Annullato, però, nessun altro Personaggio può usare Interrompi (⚡) (e, naturalmente, nemmeno Reazioni) contro l'attacco in questione.

LANCIARE: Questo termine è usato per definire il momento in cui un effetto viene applicato nel gioco, spesso in relazione al Personaggio responsabile di averlo causato. Quindi, quando il tuo Eroe spende uno dei suoi Cubi Azione per usare un'Abilità di Focus in Battaglia, per esempio, l'Eroe in questione sta lanciando un effetto FOCUS 1 E PURIFICA 1.

Un modo elegante per mettere insieme tutto questo è tenere a mente questa frase ogni volta che si hanno dubbi sull'utilizzo di "Usa", "Lancia", "Spendi" e così via: *"Gli Eroi Spendono o Consumano Cubi Azione per usare le loro Abilità o per effettuare Azioni base aggiuntive, che, a loro volta, Lanciano Effetti che permettono loro di interagire con il tabellone e giocare"*.

NOTA: L'azione "Lanciare" non è legata solo al momento in cui si spende un Cubo Azione. Ad esempio, quando una situazione di gioco attiva l'effetto Passivo di un'Abilità o di un Equipaggiamento, si può dire che si stia anche Lanciando l'effetto in questione.

CATALIZZA: Questa Parola Chiave nasce per condensare un effetto in una sola parola, risparmiando spazio nel testo. Quando un Eroe Catalizza, significa che il prossimo Cubo Azione che utilizza in questo turno (solo nel turno corrente) viene trattato come un Cubo Jolly (se viene utilizzato per usare un'Abilità Eroe, tratta tutti i numeri scritti in forma numerica come se fossero raddoppiati). I Cubi Jolly possono essere usati come se fossero di qualsiasi colore, ma è importante ricordare che la Portata degli effetti di un'Abilità attivata tramite un Cubo Jolly si basa sul suo Tipo (ovvero, un'Abilità in Mischia attivata tramite un Cubo Jolly avrà comunque una Portata da Mischia).

INCATENA: I Mostri con questa Abilità sono specializzati nel catturare gli Eroi. All'inizio del proprio turno, subito dopo aver subito gli effetti di una qualsiasi Condizione che li influenzi, un Mostro con Incatena prende di mira l'Eroe Più Forte che non sia adiacente e che non si trovi a Portata 1 (se disponibile). L'Eroe subisce 2 danni non prevenibili e viene trascinato in una casella vuota a sua scelta che sia adiacente al Mostro con Incatena. Se non c'è uno spazio disponibile, l'Eroe non viene trascinato, ma subisce 4 danni non prevenibili invece di 2.

CANALIZZA: Finché un'Abilità con Canalizza ha un Cubo Azione che ne occupa lo slot (e non quando è bloccata da un Cubo Maledizione o da un Cubo Trauma), il bonus passivo descritto in "Canalizza - Effetto" si attiva come se fosse un'Abilità Passiva. Questo vantaggio viene applicato anche all'Abilità stessa che lo ha generato. Dura fino a quando il Cubo Azione non viene richiamato.

PERSONAGGI: Il Personaggio è un tipo di Elemento di Gioco. I Personaggi possono essere alleati (Compagni, Famigli, PNG e così via), Eroi o Nemici (Mostri di ogni tipo). Ai fini delle regole, i personaggi sono Oggetti Solidi Mobili.

CARICA: Alcuni Mostri hanno la capacità di caricare i propri nemici per massimizzare i propri attacchi. Ogni volta che un Mostro con questa Abilità si muove di 3 o più caselle per raggiungere il proprio bersaglio, considera raddoppiato il valore del danno base dell'attacco. Ricorda: I mostri si muoveranno sempre del minor numero di caselle possibile per raggiungere i propri bersagli o per cercare una posizione sopra l'Oscurità. Nonostante l'Abilità, i Mostri non sono abbastanza intelligenti da fare un percorso più lungo per raggiungere il proprio bersaglio e ottenere, così, il bonus. Il loro comportamento rimane lo stesso: si muovono

del minor numero di caselle possibile verso il bersaglio, a meno che non possano terminare il movimento sull'Oscurità o evitare il terreno impervio nel mentre. Il potenziamento del danno dato dall'Oscurità, così come i riduttori come Intimidazione, vengono conteggiati dopo aver determinato il valore base. *Esempio: Asteris Mortale – Novizio carica Vorn, terminando il suo movimento sopra l'Oscurità. Considerando che il danno base del suo attacco è 4, il valore totale con cui Vorn verrà colpito sarà 10 (4x2) + 2 invece di 12 (4+2) x2. Se questo Asteris Mortale avesse INTIMIDAZIONE 4, l'attacco finale sarebbe pari a 6 (4x2) + 2 -4.*

INCANTA: Facendo leva sull'ingenuità di una Creatura dell'Oscurità, un Eroe può costringerla ad attaccare i propri alleati. Quando un Mostro è Incantato, il giocatore che lo ha stregato lo attiva immediatamente e ne controlla il turno. In questo modo, puoi costringerlo ad attaccare i propri alleati, a muoversi attraverso il terreno impervio o a posizionarsi in modo svantaggioso o inefficiente. Nonostante questo, quando lotta per mantenere il controllo della propria mente, un Mostro è più debole: quindi, i suoi attacchi infliggono solo metà (arrotondato per eccesso) del danno che infliggerebbe normalmente (il danno collaterale viene applicato come di consueto). Il potenziamento del danno dato dall'Oscurità, così come i riduttori come Intimidazione, vengono conteggiati dopo aver determinato il valore base. *Esempio: Asteris Mortale – Novizio è incantato da Catharina e termina il suo movimento sopra all'Oscurità. Considerando che il suo danno base è 4, il valore totale del suo attacco sarà 4 (4/2) + 2 invece di 6 (4+2) /2. Se questo Asteris Mortale avesse INTIMIDAZIONE 2, l'attacco finale sarebbe 4 (4/2) + 2 -2.*

RIVENDICA: "Rivendica" è un effetto tipico del Signore della Guerra, e rappresenta la sua capacità di coordinare gli assalti dei suoi alleati. Quando un Eroe usa Rivendica, posiziona (o sostituisce) lo Stendardo su una casella vuota adiacente a sé. Quando è sotto l'influenza di uno Stendardo, un Eroe può usare un'Azione Minore per scartare un gettone ISPIRAZIONE ed effettuare un ✕ con +0 AL TIRO PER COLPIRE. Ai fini delle regole, tutte le caselle adiacenti a uno Stendardo sono considerate "Sotto lo Stendardo". Infine, gli Stendardi sono considerati Oggetti Solidi Mobili e parte del Mobilio; pertanto, possono essere distrutti dai Mostri Grandi (vedi pagina 23 del Regolamento della Scatola Base) e causare 2 DAN E SANGUINAMENTO 2 se vengono lanciati contro un Personaggio (vedi pagina 18).

PURIFICA X: Il Bersaglio rimuove fino a X Cubi Maledizione o Cumuli di Condizioni dal proprio tabellone. Un Cumulo è dato da tutti i gettoni dello stesso tipo posseduti dal Personaggio. Per ogni punto di PURIFICA ricevuto, il Personaggio può scegliere di rimuovere un Cubo Maledizione o un Cumulo di Condizioni. Non deve necessariamente spendere tutti i punti nello stesso modo.

FENDENTE X: Questo Attacco può prendere di mira fino a X nemici adiacenti all'attaccante (*non devono essere necessariamente adiacenti tra loro*). Gli Eroi effettuano un solo Tiro d'attacco e ne applicano i risultati a tutti i Personaggi che stanno attaccando.

COMANDO: Questo Mostro spinge un altro Mostro a combattere. Quando un Mostro comanda, il Mostro Non Boss Più Forte che non è il Mostro comandante si attiva immediatamente (come se fosse il suo turno, subendo gli effetti di qualsiasi Condizione su di esso). In seguito, il Mostro comandante continua il suo turno. Se non ci sono altri Mostri sul tabellone, quest'abilità non ha effetto.

COMANDA UN DRAUGR: "Comandare un Draugr" significa attivare un Draugr a tua scelta che sia già presente sul tabellone. A differenza degli altri Famigli, i Draugr non possono essere "Evocati" tramite un effetto "Comando" o viceversa. Per loro, questi effetti agiscono in modo indipendente. A parte questo

dettaglio, i Draugr seguono le stesse regole di un Famiglio, ai fini del regolamento e della gestione dei turni.

NOTA: Se un effetto ti consente di Comandare un Draugr più di una volta, puoi scegliere sempre lo stesso Draugr per ogni attivazione, se vuoi.

COMANDA UN FAMIGLIO: "Comandare un Famiglio" è un effetto simile ad "Attivare un Famiglio", con la restrizione che non può mai essere usato per invocare uno sul tabellone. Quindi, quando Comandi un Famiglio che hai evocato, devi sceglierne uno già presente sul tabellone e che è affiliato a te per Attivarlo. Un'attivazione tramite questo effetto consiste in un'Azione di Movimento seguita da un'Azione di Attacco normale. Inoltre, al momento dell'attivazione, viene innescata qualsiasi Condizione posseduta dal Famiglio. Se un altro effetto che ti permette di evocare un Famiglio sul tabellone si attiva nello stesso momento in cui potresti Comandare un Famiglio, puoi scegliere di risolverlo per primo (*come accadrebbe alla Ranger Maya se tirasse 16+, per esempio*).

COMPAGNI: Oltre ai Famigli, gli Eroi possono anche incontrare preziosi alleati chiamati Compagni durante il loro viaggio. I Compagni non hanno Salute. Invece, hanno un valore chiamato "Robustezza". Per farla breve, i Compagni vengono sconfitti solo se ricevono danni superiori al valore di Robustezza tutti insieme. I Compagni sono visti come Famigli dal punto di vista dei Mostri (saranno presi di mira come ultima priorità, solo quando il Mostro non può attaccare un Eroe al loro posto). I Compagni possono avere gettoni SCUDO e ricevere effetti PREVIENI come qualsiasi altro personaggio. I Compagni si attivano dopo il turno dell'Eroe che seguono e il loro turno consiste in un'Azione di Movimento e un'Azione di Attacco, in quest'ordine, allo stesso modo di un Mostro. I Compagni vengono congedati durante la Fase dell'Accampamento.

EFFETTO DI COPIA: Alcune abilità copiano gli effetti di un'altra Abilità Eroe. Una copia di un'Abilità riproduce esattamente tutti gli effetti dell'Abilità copiata, inclusa la sua Portata base, indipendentemente dal colore del Cubo usato per copiarla (*se hai usato un'Abilità di Saggezza per copiare un'Abilità a Distanza, la Portata della copia sarà 1, non illimitata*). **Le Abilità dei Ruoli nel Dungeon, le Abilità degli Equipaggiamenti, le Interruzioni e le Reazioni, a meno che non sia specificato diversamente, non possono essere copiate. I Potenziamenti delle Abilità, invece, possono essere copiati normalmente.**

CONTRASTO X: Alcuni mostri sono esperti nell'arte di schermare e sanno come approfittare degli errori degli Eroi, quando li combattono. Ogni volta che un Eroe non porta a segno un ✕ contro un Mostro che ha questa abilità (*un attacco è considerato mancato solo dopo aver utilizzato le proprie abilità di rilancio*), il Mostro fa roteare la propria arma, provocando la quantità descritta di danni non prevenibili a tutti i propri nemici adiacenti a sé.

COPRI: Alcune abilità protettive possedute dagli Eroi vanno oltre la semplice mitigazione del danno; possono persino cambiare il bersaglio di un attacco. Quando un Personaggio Copre il bersaglio di un attacco, reindirizza l'attacco in questione a se stesso, divenendone così il nuovo bersaglio. Qualsiasi effetto Previene che derivi da un effetto Copri viene reindirizzato, allo stesso modo, al nuovo bersaglio di quell'attacco. Se un attacco bersaglia te e un altro Personaggio nello stesso momento, puoi comunque usare Copri sull'altro Personaggio, ma subirai entrambi gli attacchi come se fossi stato preso di mira due volte.

NOTA: Quando un Personaggio Copre un altro Personaggio e diventa il bersaglio di un attacco, si attivano anche tutte le abilità che possiede che si attivano, normalmente, quando viene attaccato.

AVIDO: Un Mostro con Avido prende di mira l'Eroe che possiede più gettoni Risorsa (Focus, Scudo e Ki sono degli esempi) come Bersaglio Primario. Se due Eroi hanno lo stesso numero di gettoni Risorsa, un Mostro con Avido prende di mira quello che occupa lo slot Iniziativa più veloce.

PC (PORTATA CUBO): Questo termine si riferisce alla Portata di un effetto, definita dal colore del Cubo speso per utilizzare l'Abilità o la Reazione che lo lancia.

CRIT X+: Se si tira X o più sul d20 durante un tiro d'attacco, si infligge un Colpo Critico! Un Colpo Critico provoca il doppio dei danni normali, ma non infligge il doppio delle Condizioni. Dalla seconda generazione in poi, CRIT 16+ è stato rinominato ACUTO.

AZIONE CUBO: Questo è il nome dato alle Azioni che un Eroe compie spendendo un Cubo Azione. Durante il proprio turno, un Eroe può compiere fino a due Azioni Cubo. Alcune azioni speciali possono essere considerate come Azioni Cubo, come per esempio l'acquisto di un'Azione di Movimento aggiuntiva Consumando un CA. **Le Reazioni non sono considerate Azioni Cubo.**

CUBI MALEDIZIONE (CM): I Cubi Maledizione sono i Cubi neri che rappresentano l'influenza dell'Oscurezza sulla forza di volontà di un Eroe. Quando viene ricevuto, un Cubo Maledizione deve essere assegnato a un'Abilità Eroe o Ruolo nel Dungeon, e finché rimane lì, quell'Abilità è bloccata e non può essere usata. Quando un Eroe riceve il sesto CM, viene considerato corrotto e l'Avventura fallisce.

MALEDIZIONE X: Il bersaglio ottiene X Cubi Maledizione. A differenza dei Cubi Maledizione che ricevi quando effettui un'Azione di Richiamo, MALEDIZIONE è un effetto e, come tale, esistono abilità che possono fornirti immunità, ma non avrebbero alcun effetto nel caso ricevessi Cubi Maledizione in qualsiasi altro modo.

SPREZZANTE: Un Mostro con Sprezzante prende di mira l'Eroe Più Vigoroso (quello con il maggior numero di Cubi Azione disponibili in quel momento) come Bersaglio Primario.

DIVORATORE: I Mostri con questa abilità mostrano un comportamento atipico. Prediligono la ricerca di prede, piuttosto che di vittime. Quindi, questi Mostri prenderanno di mira i gettoni PNG Feriti come Bersaglio Primario, invece degli Eroi. Quando attaccano uno di questi gettoni, li uccidono immediatamente, saziando la propria sete di sangue. Non è un bene, però: Facendo ciò, questi Mostri raggiungono il proprio scopo e i loro corpi subiscono un'orribile mutazione. Sostituisci la figura della Carne marcia con quella di un Abominio e gira la carta Divoratore Instabile. Ottiene 12 Salute (la sua Salute può superare il totale massimo) e diventa un Abominio Famelico. Se non ci sono PNG Feriti sul tabellone (*se il tuo gruppo li ha salvati tutti, ad esempio*), il comportamento di questo Mostro seguirà la norma, prendendo di mira l'Eroe Più Forte alla sua portata.

TERRENO DIFFICOLTOSO: Un personaggio che viene influenzato dal Terreno Difficoltoso (come l'Acqua) perde 1 punto movimento dal suo effetto di movimento attuale. Così come per qualsiasi terreno impervio, un personaggio può essere influenzato dal Terreno Difficoltoso solo una volta per turno.

DISARMO: Un Eroe che subisce DISARMO deve immediatamente CONSUMARE tutti i Cubi Azione disponibili in Mischia e a Distanza. Questo effetto è considerato di FATICA (*i personaggi immuni alla FATICA sono immuni anche al DISARMO*).

SCARTA: Lo scarto fa perdere un tipo di risorsa. Quando scarti qualcosa, rimuovilo dal tuo tabellone.

PROSCIUGA: Il prosciugamento è un effetto legato al furto. Quando un personaggio prosciuga qualcosa da un Bersaglio, significa che il personaggio prosciugato perde ciò che viene prosciugato e lo dà al personaggio che prosciuga. Se un Personaggio subisce un effetto di PROSCIUGA SALUTE che è superiore alla Salute attuale, il Personaggio che Prosciuga riceverà solamente la quantità di energia che ha potuto Prosciugare. Questo, ad esempio, è ciò che accadrebbe se il PROSCIUGA SALUTE 2 di un *MG: Vampiro dell'Ombra – Campione* colpisse un Eroe con solo 1 punto Salute. La Salute prosciugata in questo modo non può superare il totale massimo dei Personaggi.

POTENZA: Concentrando la tua energia, ti prepari a sferrare un colpo potente. Quando usi Potenza, il prossimo ✕ o ✨ singolo che effettui in questo turno ottiene +4 DAN. Tieni a mente che questo effetto dura solo fino alla fine del turno corrente, o quando effettui il tuo ✕ o ✨ successivo (anche se non va a segno), a seconda dell'evento che si verifica prima. Se un effetto ti consente di effettuare due o più ✕ separati come parte della stessa Azione, l'effetto di Potenza viene applicato solo al primo attacco (*Fendente è un colpo singolo che colpisce due o più bersagli, quindi il danno bonus viene applicato a tutti i bersagli*).

NEMICO: Qualsiasi personaggio che non fa parte del tuo gruppo e non è un gettone PNG è considerato un nemico. I Mostri sono i nemici degli Eroi e viceversa.

INFURIA: Alcuni Mostri hanno una passione per la battaglia che cresce man mano che infliggono ferite ai propri nemici. Ogni volta che un Mostro in possesso di questa abilità come Danno Collaterale riduce la Salute di un Personaggio o rimuove un Personaggio Speciale (come Famigli, Compagni o qualsiasi altro tipo di alleato) dal gioco con un attacco, ottiene un gettone +1 DAN.

NOTA: Se il Mostro ha Doppio Attacco, il secondo attacco effettuato alla sua attivazione potrebbe infliggere più danni, poiché il Mostro potrebbe aver ricevuto un gettone +1 DAN a seguito del primo attacco.

ENTROPIA: Gli specialisti nel lancio di incantesimi possono trasformare questi ultimi in modo miracoloso, se lasciano grandi quantità di energia. Quando ciò avviene, l'oscillazione di energia risultante da questo processo genera quella che definiamo Entropia Arcana, o semplicemente Entropia. Quando un Eroe ha 4 di questi gettoni, può scartarli per provocare un'Esplosione di Entropia e fare una di queste due cose: Usarla come Azione Minore, per ottenere un'Azione Cubo aggiuntiva nel turno corrente; OPPURE per ottenere una Reazione aggiuntiva (↘) contro la Minaccia attuale. Entropia è un gettone Risorsa accumulabile.

"FDT": FDT è un'abbreviazione usata per descrivere il momento temporale di "Fine del Turno" in cui vengono attivati alcuni effetti, come quelli che durano fino alla fine del turno del Personaggio. La Fine del Turno è esattamente l'ultima cosa che accade in un turno, prima che il Segnalino Iniziativa venga spostato in avanti: si attiva subito dopo che un Eroe ha completato tutte le sue Azioni e sceglie se effettuare o meno un'Azione di Richiamo Volontario. Se si attiva un qualche effetto a causa dell'Azione di Richiamo, la Fine del Turno si verifica immediatamente dopo la risoluzione di quell'effetto.

EVOLUZIONE: Questo Mostro diventa più forte durante la battaglia. Quando un Mostro si EVOLVE, dagli un gettone +2 DAN e uno +1 MOVIMENTO (tieni questi gettoni sul colore corrispondente sul tabellone dello Stato dei Mostri). Questi benefici sono cumulativi e non sono considerati Condizioni.

CONSUMARE: Consumare significa perdere una risorsa. Quando devi Consumare Cubi Azione, sposta un Cubo Azione disponibile nella casella Cubi Azione Consumati sul tuo tabellone Eroe. Un CA consumato può essere richiamato normalmente, ma non può essere speso per utilizzare Abilità mentre si trova lì.

FATICA X: Un Eroe che subisce Fatica deve Consumare immediatamente X dei propri Cubi Azione disponibili. Se non ha abbastanza CA, deve Consumare tutti i propri Cubi Azione disponibili e considerare l'effetto risolto.

SANO: Sano è un termine creato per condensare uno stato di gioco più ampio in una singola parola: un personaggio Sano è uno che, attualmente, ha metà o più della propria Salute Massima (arrotondata per eccesso). Sano è l'opposto di Debitato. Ad esempio, finché un Eroe con 15 Salute Massima ha 8 PS o più, è considerato Sano. Se ha 7 PS o meno, è considerato Debitato. Un Personaggio può essere considerato sia Debitato che Sano quando si trova esattamente a metà della sua Salute Massima.

SORVOLO: Un Famiglio con quest'abilità torna liberamente in una casella adiacente al suo padrone (a sua scelta) dopo aver attaccato. Il Famiglio non sarà influenzato da nessuna casella sorvolata, ma sarà influenzato da quella adiacente al suo padrone, poiché ci atterrerà sopra.

FOCUS X: Il Bersaglio ottiene X gettoni FOCUS, che può spendere per utilizzare le Abilità di Focus. Il Focus è una risorsa accumulabile.

AZIONE DI RICHIAMO GRATUITA: Un'Azione di Richiamo Gratuita è un'Azione di Richiamo che può essere compiuta senza generare la penalità Cubo Maledizione all'Eroe che l'ha compiuta.

FRUTTO DELLA VITA: Con un'Azione Minore Usa un Oggetto Consumabile, un Personaggio in possesso di un FRUTTO DELLA VITA può scartarlo per: SÉ, RIPRISTINA 2 SALUTE. Inoltre, questi frutti sono considerati Oggetti e possono essere scambiati con altri Eroi come qualsiasi altro Oggetto, ma non occupano spazio nella borsa. Frutto della Vita è una risorsa accumulabile.

FURIA: Quando colpisci con un ✕ o ✨, puoi scartare 1 Furia per aggiungere +1 DAN al tuo attacco (nessuna azione richiesta). Puoi scartare 1 gettone Furia per ogni singolo attacco ✕ o ✨ che effettui, il che può avvenire più di una volta per turno. Furia è una risorsa accumulabile.

NOTA: Ogni volta che scarti 1 Furia per potenziare un attacco che prende di mira più di un Personaggio contemporaneamente (FENDENTE e ASSALTO, ad esempio), il danno bonus viene inflitto a tutti i Bersagli. Non è necessario scartare 1 gettone Furia per ogni Personaggio preso di mira in questo modo.

GUARIGIONE X: Il bersaglio recupera X Salute. Un personaggio non può mai ottenere più Salute del suo valore massimo. Ogni eccesso di Guarigione viene perso.

IMPUGNATURA PESANTE: Le armi che hanno la proprietà Impugnatura pesante sono più difficili da maneggiare, ma solitamente infliggono più danni quando colpiscono. Mentre sei equipaggiato con un'Arma che ha Impugnatura pesante, puoi effettuare solo un singolo ✕ da ogni Azione di ✕ che effettui o ricevi. Quindi, mentre usi questo tipo di Arma, non puoi effettuare due ✕ da una singola Azione Cubo (come faresti con l'abilità Colpo Gemello, per esempio), Abilità di Focus, Abilità di Classe o Comando che effettui o ricevi. Ma puoi, per esempio, effettuare un ✕ attraverso ciascuna delle tue due Azioni Cubo e un terzo attraverso la tua Abilità di Focus o spendendo un gettone KI.

IDOLO: Gli Idoli sono figure che possiedono proprietà magiche evocabili dagli Eroi per ricevere aiuto in battaglia. Quando un Idolo viene Invocato, l'Eroe posiziona o riposiziona (se l'Idolo è già sul tabellone) il gettone corrispondente sull'intersezione centrale dell'area (casella blu) in cui si trova, o in un'area adiacente. Tieni a mente che Invocare un Idolo non basta per attivarne immediatamente gli effetti (*solo gli Sciamani* hanno un'Abilità di Classe che permette loro di farlo, come potere speciale*). Una volta posizionato, l'Idolo è considerato un Oggetto Terreno Immobile, il che significa che non può essere mosso in alcun modo (neppure con Telecinesi).



Ogni Idolo ha un potere che può essere Evocato da qualsiasi Eroe (non solo da colui che l'ha invocato) che si trovi a Portata 1 dall'Idolo stesso; per farlo, l'Eroe dovrà usare un'Azione Minore e spendere una qualsiasi combinazione di 2 gettoni Risorsa (ad esempio 2 gettoni Scudo, oppure 1 gettone Scudo e 1 gettone Furia).

Ecco una lista degli Idoli e dei loro effetti:



Idolo della Resistenza: SÉ, GUARIGIONE 2



Idolo della Furia: SÉ, IL PROSSIMO ✕ O ✨ SINGOLO CHE EFFETTUI IN QUESTO TURNO OTTIENE UN BONUS DI +2 DAN



Idolo della Tempesta: PORTATA 1, 2 (✨) DAN



Idolo della Quietude: SÉ, PURIFICA 1

**Gli Sciamani, come Classe giocabile, si trovano nell'Espansione Hero Pack #01, venduta separatamente.*

IMMUNITÀ A "CONDIZIONE/EFFETTO": Il personaggio non può essere influenzato dalla Condizione o dall'Effetto indicati. Non essere influenzati da una Condizione significa che non si ottengono nemmeno i loro gettoni quando vi si è esposti. In particolare, l'immunità a Furtività ha ulteriori significati: Il personaggio può prendere di mira normalmente i personaggi nascosti e non può essere Sorpreso dai personaggi nascosti.

INFLIGGI: Questo è il termine usato per designare un effetto (*solitamente Condizioni*) applicato da un Personaggio contro un Personaggio bersaglio senza possibilità di difesa, in modo simile a un danno non prevenibile. Pertanto, un effetto Inflitto non genera alcun Attacco o Minaccia (*anche se proviene da una carta Attacco*), non permettendo ai personaggi di usare le proprie Interruzioni (⚡) e Reazioni (⚡) per difendersi. Ricorda che se un Personaggio è immune a una Condizione, naturalmente, tale Condizione non lo influenza neppure quando gli viene Inflitta.

ISPIRA: In modo da rappresentare una spinta morale, quando un Eroe viene Ispirato, riceve un gettone Ispirazione. Scartando uno di questi gettoni (nessuna azione richiesta), un Eroe può tirare nuovamente qualsiasi tiro di d20 appena effettuato, prendendo il secondo risultato anche se è inferiore al primo. Ispirazione è una Risorsa Ridondante.

INTIMIDAZIONE X: Un Personaggio infligge -1 DAN per ogni gettone Intimidazione che possiede. A differenza di altre Condizioni, Intimidazione non ha effetto all'inizio del turno successivo, ma permane fino a quando non viene rimossa. La prossima volta che il personaggio influenzato effettua un Attacco (con Arma o con Incantesimo), che vada a segna o meno, rimuove tutti i gettoni Intimidazione in suo possesso. Intimidazione è una Condizione accumulabile.

SALTO X: Il Salto è un tipo speciale di movimento che porta con sé alcuni benefici. Un personaggio che salta non è influenzato dal terreno o dalle tessere Oscurità che salta (ma lo è da quella su cui atterra); può superare i nemici, e non è influenzato dai Danni da Caduta, anche se deve comunque spendere due punti movimento per saltare dal livello 0 del dungeon direttamente al livello 2.

KI: Come Azione Minore, puoi scartare un KI per effettuare un **X** con +0 AL TIRO PER COLPIRE. Indipendentemente dal fatto che hai speso un KI per effettuare un Attacco con Arma o per utilizzare qualsiasi altra abilità appresa, puoi scartare un solo KI per turno o per Reazione (*se hai un'abilità che è anche una Reazione, per esempio*). Il KI è una risorsa accumulabile.

COLPO MORTALE: Colpo Mortale non è necessariamente una Parola Chiave, ma è un termine che vale la pena chiarire. Il Colpo Mortale è l'attacco (*e in questo caso è necessariamente un attacco; i danni da Condizione non contano, ad esempio*) che provoca la sconfitta del Mostro. Se un effetto Uccide un Personaggio, naturalmente, infligge anche il Colpo Mortale, poiché il termine Uccidere specifica che sconfigge il Personaggio anche se non ne riduce la Salute a 0. **NOTA:** Affinché un Mostro venga considerato sconfitto, deve essere rimosso dal tabellone. Se un effetto riduce a zero la Salute di un Mostro, ma non ne causa la rimozione dal tabellone (come accade con la Meccanica Speciale - Destino condiviso, per esempio), l'attacco non è considerato un Colpo Mortale.

ACUTO: In questa seconda generazione, abbiamo sostituito la Parola Chiave CRIT 16+ con "Acuto". L'effetto rimane lo stesso: Se tiri un 16 naturale o più sul d20, ottieni un Colpo Critico. Con l'introduzione delle Abilità Potenziate e l'aggiornamento del Tratto del Warlock, le interazioni con i Cubi Jolly saranno più comuni; in tal senso, raddoppiare il valore numerico "16+" (presumibilmente rendendolo "CRIT 32+") è esteticamente sgradevole, oltre a rappresentare un danno all'Abilità invece di un vantaggio. Pertanto, per evitare questo problema, abbiamo ritenuto opportuno codificare questo vantaggio con una Parola Chiave apposita.

ATTERRAMENTO: Il bersaglio riceve un gettone Atterramento. A differenza di altre Condizioni, Atterramento non ha effetto all'inizio del turno successivo del personaggio, ma permane fino a quando non viene rimossa. La prossima volta che il personaggio influenzato riceve un effetto di Movimento, annulla l'effetto e rimuove il proprio gettone Atterramento dal tabellone. Atterramento è una Condizione ridondante.

FUORI COMBATTIMENTO.: Alcune Abilità metteranno a rischio tutto in cambio della vittoria. Quando un eroe riceve un effetto Fuori Combattimento, viene immediatamente messo

fuori combattimento come se la sua Salute fosse stata ridotta a zero (*deve stendere a terra la propria miniatura, prendere un Cubo Trauma e fare tutto come descritto alla pagina 15 del Regolamento*). Un effetto con Fuori Combattimento è definitivo. Vale a dire che nessun effetto può impedirti di finire Fuori Combattimento con questa modalità.

MOSTRO GRANDE: Questo Mostro è considerato Grande (anche se la sua base è piccola). I Mostri Grandi sono immuni ad Atterramento, Polimorfismo, Spinta, Stordimento e Telecinesi.

APPRENDI: Durante la Campagna Age of Darkness, i termini usati per rappresentare la progressione del tuo Eroe nell'acquisire una nuova Abilità semplice o Abilità di Classe erano "Apprendi e Sblocca". D'ora in poi, questo termine è stato ridotto a "Apprendi", seppur lo scopo sia rimasto lo stesso. Pertanto, quando il tuo Eroe apprende un'Abilità Eroe o Ruolo di Livello 1, deve scegliere un'Abilità di Livello 1 dal suo Eroe o Ruolo, prenderne la rispettiva carta e il Cubo Azione e aggiungerli al suo tabellone Eroe.

NOTA: È importante ricordare che un Eroe non può Apprendere un'Abilità Eroe o Ruolo di Livello 2 se non ha già appreso un'Abilità di Livello 1 appartenente allo stesso Albero delle Abilità o Ruolo nel Dungeon, come già specificato nel Regolamento della Scatola Base. Quando un Eroe apprende un'Abilità di Classe, prende la carta corrispondente (se è l'Abilità di Livello 1 per quell'Albero della Classe) e un Cubo Bianco. Posiziona la carta accanto al proprio tabellone e il cubo nello spazio appropriato per segnare l'Abilità di Classe appresa.

NOTA: Allo stesso modo, è importante ricordare che un Eroe non può Apprendere un'Abilità di Classe di Livello 2 o 3 se non ha già appreso un'Abilità di Classe di Livello 1 o 2 (rispettivamente) appartenente allo stesso Albero della Classe.

BOTTINO (GETTONI): I gettoni Bottino sono Oggetti Terreni Mobili che possono essere raccolti dagli Eroi adiacenti a essi o sopra di essi con un'Azione Minore. Quando un Eroe raccoglie un gettone, pesca la prima carta del mazzo dei Forzieri, ma senza tirare il Dado Trappola: Il Bottino non comporta mai rischi. Come per i Forzieri, nel momento in cui un Eroe pesca un Oggetto Consumabile, può scegliere di usarlo immediatamente come Azione Gratuita. Altrimenti, conserva la carta nella propria borsa.

BOTTINO: Ogni volta che un Compagno colpisce un nemico con un Danno Collaterale, se infligge un Colpo Mortale, sostituisci la miniatura del nemico sconfitto con un gettone Forziere. È considerato sicuro (l'Eroe che lo raccoglie non deve tirare il Dado Trappola).

MAELSTROM: È un'abilità dei Supremi. All'inizio della sua attivazione, un Supremo deve rimescolare le sue carte Attacco nel mazzo e pescare una nuova "mano" di carte (una per ogni Eroe che partecipa all'Avventura). Pertanto, la combinazione di Attacchi del Supremo potrebbe cambiare da un round all'altro.

MANIFESTAZIONE: La Manifestazione è un effetto che evoca il potere caotico dell'Oscurità. Per manifestare, un giocatore deve prendere casualmente una Runa dal sacchetto e rivelarla agli altri giocatori. Quest'azione non conta come "pescare" la Runa e quindi non genera una tessera Oscurità, né attiva alcuna abilità associata alla pesca delle Rune. Una volta rivelata la Runa, il Manifestatore innescherà un effetto speciale basato sul colore della Runa. In seguito, rimetti la Runa manifestata nel sacchetto; non viene posizionata sul Percorso Iniziativa.

CURA X: I Mostri con questa abilità sono medici sul campo al servizio del nemico, atti a mantenere gli alleati pronti per un

altro round. Quando viene attivata questa abilità, un Mostro più debole (il Mostro con la minor Salute in quel momento) a Portata 1 dal Mostro che lancia l'effetto recupera X Salute (la Salute non può superare il valore massimo). Se due o più Mostri hanno lo stesso livello di Salute, viene scelto come bersaglio quello che occupa lo slot colorato più in alto sul tabellone dello Stato dei Mostri. Se non c'è nessun altro Mostro a Portata 1, il Mostro dotato di questa abilità non può usare Cura su se stesso.

BLOCCO MENTALE: I Mostri con questa abilità possono interferire con i pensieri degli Eroi semplicemente con la propria presenza. Finché un Mostro con questa abilità si trova sul tabellone, gli Eroi non possono spendere Cubi Azione di tipo Saggezza (blu) per utilizzare le proprie Abilità. Possono comunque Consumare i Cubi in questione per effettuare Azioni di Spareggio, Azioni Minori aggiuntive, Azioni Movimento aggiuntive e così via.

EROE PIÙ CORROTTO: l'Eroe con più Cubi Maledizione è l'Eroe Più Corrotto. Se due Eroi hanno lo stesso numero di Cubi Maledizione, quello Più Corrotto sarà quello che occupa lo slot Iniziativa più veloce.

EROE PIÙ STANCO: l'Eroe con il minor numero di Cubi Azione disponibili è l'Eroe Più Stanco. Se due Eroi hanno lo stesso numero di Cubi Azione disponibili, quello Più Stanco sarà quello che occupa lo slot Iniziativa più lento.

EROE PIÙ VIGOROSO: l'Eroe con il maggior numero di Cubi Azione disponibili è l'Eroe Più Vigoroso. Se due Eroi hanno lo stesso numero di Cubi Azione disponibili, quello Più Vigoroso sarà quello che occupa lo slot Iniziativa più veloce.

MOVIMENTO X: Il bersaglio può muoversi **fino a X** caselle rispettando le normali regole di movimento.

MULTICOLPO X: Un Personaggio con quest'abilità sferza un singolo Attacco a Distanza contro X Bersagli diversi a Portata. Infligge danni normalmente a tutti i Bersagli che colpisce. Si deve effettuare un solo tiro d'attacco (se l'attaccante è un Eroe).

NON PREVENIBILI: Questo tipo di danni non può essere prevenuto da nessun tipo di effetto, compresi i gettoni Scudo e/o Previene. I danni non prevenibili non sono considerati una minaccia e non è possibile, quindi, risponder loro con le Interruzioni o con le Reazioni.

PNG (GETTONE): i PNG (personaggi non giocanti) hanno un ruolo marginale all'interno di una Campagna. Alcuni gettoni PNG vengono usati per rappresentare i tuoi Compagni sul tabellone, mentre altri raffigurano PNG generici come gli "Abitanti" o i "Bambini". In ogni caso, un gettone PNG è considerato un Oggetto Solido Mobile e, ogni volta che viene usato, segue un insieme di regole speciali a sé stanti. Ogni Avventura descriverà esattamente come questi gettoni interagiscono con i giocatori e con l'Avventura in corso.

OGGETTO: "Oggetto" non è propriamente una Parola Chiave, ma è comunque un termine che vale la pena chiarire. Gli Oggetti sono componenti che possono muoversi lungo il tabellone durante l'Avventura (non comprendono necessariamente soltanto gli Oggetti inanimati). Ad esempio, i tipi di Oggetto più comuni sono i Personaggi (Eroi, Famigli, Mostri...), il Mobilio, le Pile di Rune e i gettoni Meccanica Speciale. Possono essere suddivisi in Mobili o Immobili (a seconda della loro manovrabilità sul tabellone) e in Terreni o Solidi (a seconda del fatto che altri oggetti possano starci o meno sopra). Questo riepilogo è molto generale e può servire solo a chiarire che un Personaggio è un oggetto tanto quanto lo è un elemento di Mobilio. Puoi trovare dettagli più completi sugli Oggetti a pagina 7.

SOVRAPRESSIONE: Alcuni Mostri possiedono un'energia occulta così potente da distorcere lo spazio-tempo ed emanano spesso vibrazioni destabilizzanti. Pertanto, finché un Mostro con questa abilità si trova sul tabellone, gli Eroi non possono effettuare Azioni Minori ad eccezione di "Usa un Oggetto Consumabile", qualora sia utilizzata per bere una pozione.

PASSIVA: Questa abilità è sempre attiva, a meno che il suo slot Cubo non sia bloccato da un Cubo Maledizione o da un Cubo Trauma.

CONSUMA X SALUTE: Alcune abilità richiedono un po' più di energia fisica dell'Eroe per essere eseguite. Quando un'Abilità richiede che un Eroe Consumi Salute, deve prima perdere la quantità di Salute specificata (si tratta di danni non prevenibili) prima di applicare qualsiasi altro suo effetto. Un Eroe non può usare un'Abilità che contempla Consuma X Salute se la perdita di Salute lo metterebbe fuori combattimento.

PENITENZA: Il Bersaglio riceve 1 danno non prevenibile per ogni Cubo Maledizione che possiede. La Penitenza è solitamente un Danno collaterale.

FAMIGLIO: Alcuni Eroi sono accompagnati da Famigli, e ognuno di loro ha un gettone e una carta con i suoi attributi. I dettagli sui Famigli sono riportati a pagina 9 del Regolamento.

VELENO: Il Bersaglio prende X gettoni Veleno. All'inizio del suo turno successivo, il Personaggio riceve 1 danno non prevenibile per ogni gettone Veleno che possiede. A differenza di Sanguinamento o Bruciatura, Veleno non viene rimosso dal tabellone dopo aver inflitto il danno. Il Veleno è una Condizione accumulabile.



POLIMORFISMO: Non c'è niente di più bello del ridicolizzare una minaccia, trasformando un nemico un tempo potente in un capibara indifeso! Per emulare questo effetto con il suo giusto fascino nel *Sistema di CoD*, dovrai seguire alcuni passaggi di preparazione aggiuntivi. Non preoccuparti, però: una volta compreso il concetto di questo effetto, tutti i passaggi diventeranno intuitivi!

Quando un Personaggio subisce Polimorfismo, sostituisce la figura con quella di un capibara, rivolto nella direzione che preferisci, e dagli un gettone Condizione di Polimorfismo. Tieni a mente, però, che la direzione in cui sono rivolti i Personaggi è importante: Quando manipoli nuovamente questi Personaggi, non modificarne l'orientamento (a meno che non sia specificato il contrario).

Dopodiché, mescola tutte le carte Comportamento Anomalo (vedi sotto) per formare il mazzo del Comportamento Anomalo. Finché è in possesso del gettone Condizione (che viene rimosso quando viene spezzato il Polimorfismo), all'inizio del proprio turno il Personaggio pescherà la carta in cima al mazzo del Comportamento Anomalo per determinare le proprie azioni nel corso del turno.



I Personaggi Polimorfi svolgeranno l'azione stabilita dalla carta che pescano.

Tali azioni, solitamente, consistono in una svolta o in un tentativo di movimento (sempre pari a 1 casella, a meno che il Personaggio Polimorfo non stia subendo anche Rallentamento o Atterramento). Se non si riesce a eseguire un determinato movimento (perché c'è un ostacolo di mezzo), la carta stessa definisce un movimento alternativo.

Quattro delle otto carte Comportamento Anomalo permettono di eseguire movimenti senza fare nient'altro; dopodiché, il turno del Personaggio finisce.

Due di queste carte invece, pur definendo un comportamento anomalo, spezzano il Polimorfismo alla fine del turno. In questo caso, il Personaggio perde comunque il proprio turno.



Oltre a questo, queste ultime due carte fanno anche altro: Oltre a spezzare l'effetto Polimorfismo, il personaggio si infuria (ottenendo +1 DAN) e può agire immediatamente senza sprecare il suo turno. Le probabilità sono a tuo favore, ma dovresti comunque aspettarti l'inaspettato!



Oltre ad essere rimosso attraverso una carta Comportamento Anomalo, l'effetto del Polimorfismo può terminare prima del previsto in alcune circostanze descritte qui sotto:

- Essendo una Condizione Ridondante, il Polimorfismo può anche essere terminato da un effetto Purifica.
- Se il Mostro viene preso di mira da un qualsiasi effetto o attacco da parte di un Eroe, un Compagno, un Famiglio, un Sodale, un Seguace o di qualsiasi altro Personaggio che sia nemico del Mostro.
- Il Polimorfismo è una Condizione unica e potente, quindi è possibile rendere Polimorfo solo un Personaggio per volta. Se un effetto sta per applicare il Polimorfismo a un Personaggio quando c'è già un capibara sul tabellone, il primo Personaggio viene immediatamente liberato dal Polimorfismo.

Invece, gli effetti lanciati da un Mostro su un altro Mostro Polimorfo non spezzano il Polimorfismo. In questo caso, se l'effetto causa un'attivazione aggiuntiva, il Personaggio Polimorfo gioca una carta Comportamento Anomalo come di consueto. Tieni a mente che il semplice fatto di subire danni da Condizione o da Oscurità non libererà un Personaggio dal Polimorfismo.

Infine, i Personaggi Grandi (o i Personaggi Piccoli con Immunità da Grandi) sono considerati immuni al Polimorfismo.

POLIMORFISMO SEMPLICE: Se hai provato le meccaniche del Polimorfismo e, nonostante ciò, le consideri ancora troppo complesse, puoi stabilire una regola personalizzata che preveda di ignorare l'uso del mazzo del Comportamento Anomalo e della figura del capibara. Puoi semplicemente stabilire, quindi, che il Personaggio Polimorfo non svolga azioni durante il proprio turno. In questo caso, all'inizio di ciascuna delle proprie attivazioni, il Personaggio dovrà tirare il d20 per vedere cosa avviene nel corso del turno:

- Se tira 11+, viene liberato dal Polimorfismo, ma non agisce nel turno.
- Altrimenti, se tira 10-, rimane Polimorfo.

Indipendentemente dalla tua scelta di usare le regole standard o semplici per il Polimorfismo, le regole per terminare la Condizione in anticipo o ottenere l'immunità rimangono le stesse.

PREVENI X: Ignora immediatamente fino a X danni che verrebbero inflitti al Bersaglio. Nota che, poiché l'effetto Preveni è diretto al personaggio che riceve i danni anziché alla fonte dei danni, è il Personaggio protetto che deve trovarsi all'interno della Portata di questo effetto.

BERSAGLIO PRIMARIO: Il Bersaglio Primario di un Mostro è il personaggio che intende attaccare durante il suo turno. Tutti i Mostri che seguono un comportamento Standard scelgono l'Eroe Più Forte come Bersaglio Primario, per esempio. I dettagli sul comportamento dei Mostri, i loro turni o qualsiasi altra informazione su di loro sono riportati a pagina 38 del Regolamento di *Age of Darkness*.

PROTEGGI: Questo Personaggio si mette di fronte a qualsiasi minaccia per proteggere i suoi alleati. Ogni volta che un Personaggio è bersaglio di un attacco, un altro Personaggio adiacente con Proteggi può invocare questo effetto. Il Personaggio che Protegge diventa il bersaglio dell'attacco al posto del bersaglio originale. Questo effetto funziona contro Fendente, Multicolpo e Assalto, ma solo se il Personaggio che Protegge non è già bersaglio dell'attacco.

SPINTA X: Spingi il Bersaglio a X caselle di distanza da te. Puoi Spingere un bersaglio solo se la sua base ha la stessa dimensione o è più piccola della tua (a meno che l'abilità che stai usando non dica il contrario). Il bersaglio dev'essere spinto in linea retta in una direzione a tua scelta, e ogni casella verso cui viene spinto deve allontanarlo da te. I personaggi vengono spinti finché non coprono la distanza di Spinta prevista o non trovano un ostacolo lungo il percorso. Tale ostacolo può essere rappresentato da un altro Oggetto Solido, dal bordo di un Modulo del Dungeon che porta a un livello superiore (si può cadere verso uno inferiore) o la fine di una Mappa al livello 0.

RESPINTA: Questo effetto è simile a Spinta, ma è una versione adattata per essere utilizzata dai Mostri. Quando un Personaggio subisce una Respinta, deve spingere la propria figura indietro di 1 casella, allontanandosi così dalla fonte della spinta. In pratica, potrà essere spinto in tre diverse caselle. Un Personaggio che ha subito Respinta deve sempre scegliere uno spazio non occupato su cui essere spinto, anche se ciò significa finire su un terreno impervio o dover subire danni da Caduta perché è stato spinto da un Modulo del Dungeon di livello 2 al livello 0. Se tutte le caselle possibili sono occupate da Oggetti Solidi, il Personaggio non può essere spinto.

EVoca UN DRAUGR: Riciclando l'energia malvagia usata dall'Oscurità per generare le proprie Creature, i Negromanti posso creare un esercito tutto per sé. Evocare un Draugr significa posizionarne uno in una casella vuota a tua scelta, a patto che sia adiacente a te, cioè fedele al Negromante che l'ha creato. A differenza degli altri Famigli, i Draugr non possono essere "Evocati" tramite un effetto "Comando" o viceversa. Allo stesso modo, l'effetto generico di "Attiva un Famiglio a tua scelta" non funziona per Evocare i Draugr o Comandarli. Queste creature sono influenzate solo da effetti specifici, come Evoca un Draugr o Comanda un Draugr. A parte questo dettaglio, i Draugr seguono le stesse regole dei Famigli per ciò che concerne lo svolgimento dei turni e per tutto ciò che riguarda l'applicazione delle regole. Se tutti e quattro i Draugr si trovano già sul tabellone, il Negromante non può più Evocarli, ma solo Comandarli (tieni a mente che, a differenza degli altri Famigli, un effetto che ti permette di Evocare un Draugr non ti permette altresì di Comandarli; per il Negromante, sono effetti diversi).

NOTA: I Draugr Evocati durante il turno di un altro Draugr (come per i Famigli, dopo il turno del proprio padrone) non agiscono durante l'attivazione.

NOTA: Un Negromante può Evocare tutti e quattro i Draugr, anche se può gestirne solo due durante il proprio turno.

PORTATA X: La Portata si calcola sempre utilizzando le aree (caselle blu). Portata 1 può prendere di mira qualsiasi casella

all'interno di un'area blu fino a 1 area di distanza, mentre Portata 2 può prendere di mira una casella all'interno di un'area fino a 2 aree di distanza, e così via.

MARCHIO DEL RANGER: Quando un personaggio è Marchiato, riceve il gettone Marchio del Ranger. Tutti gli ✕ e ✨ effettuati dal Ranger contro un personaggio che ha marchiato infliggono +1 DAN. Come già accennato, questi danni vengono raddoppiati se il personaggio mette a segno un Colpo Critico.

RICHIAMA X: Recupera nella tua riserva di Cubi Azione disponibili fino a X Cubi Azione Spesi o Consumati dal tuo tabellone.

REINDIRIZZA: Quando un effetto ti dice di Reindirizzare un attacco su di te o su un altro Personaggio, il Personaggio in questione diventa il bersaglio dell'attacco. Se il suddetto Personaggio è già bersaglio di quell'attacco (come nel caso di Multicolpo, Fendente o Assalto), lo subisce due volte, risolvendo un attacco alla volta. Reindirizzare un attacco non genera una minaccia aggiuntiva e non consente, quindi, una Reazione extra.

CALCOLATORE: Un Mostro con Calcolatore prende di mira l'Eroe Più Corrotto (quello con il maggior numero di Cubi Maledizione al momento) come Bersaglio Primario.

RIPRISTINA X SALUTE: Il bersaglio recupera X Salute. Un Personaggio non può mai ottenere più Salute del suo valore massimo. Ogni eccesso di Salute viene perso. Poiché questo effetto non è legato alla Parola Chiave GUARIGIONE, l'Eroe non riceve alcun bonus dalle abilità di "GUARIGIONE +X".

RIDONDANTE: Un effetto è ridondante quando un Personaggio può possedere un solo gettone di quell'effetto specifico. Quando un Personaggio dovrebbe ottenere un secondo gettone per un effetto ridondante, ignoralo.

RIGENERAZIONE X: All'inizio del suo turno, un Personaggio con Rigenerazione recupera X Salute. La Salute riacquisita non può superare i suoi PS massimi.

RIAPPRENDIMENTO: "Riapprendimento" è un termine associato alla progressione del personaggio. Ad esempio, può riferirsi a un'Abilità Eroe o del Ruolo nel Dungeon di Livello 1 o 2, a un Potenziamento dell'Abilità o alla scelta di un Ruolo nel Dungeon. Riapprendere qualcosa significa sostituire una scelta che hai fatto riguardo a un dato elemento. Quindi, Riapprendere un Ruolo nel Dungeon è un semplice processo di "scambio" delle carte nel tuo Ruolo nel Dungeon (*mantenendo le progressioni scelte come di consueto*), mentre Riapprendere un'Abilità significa dimenticare (*rimuovere la progressione da*) un'Abilità che possiedi e sceglierne un'altra al suo posto (*ricorda che quando Riapprendi un'Abilità Eroe o del Ruolo nel Dungeon, devi adeguare i tuoi Cubi Azione di conseguenza e potresti essere costretto a Riapprendere anche l'Abilità di Livello 2 associata a quell'Albero delle Abilità*).

IMPLACABILE: Un Mostro con Implacabile prende di mira l'Eroe Più Stanco (quello con il minor numero di Cubi Azione disponibili al momento) come Bersaglio Primario.

RI TIRO: Quando un'Abilità ha Ritiro, significa che puoi effettuare un tiro gratuito del d20 per un Attacco con Arma eseguito con quell'Abilità, che puoi utilizzare quando non colpisci.

RISOLTO: "Risolto" è il termine usato per indicare la fine di una situazione di gioco. Quindi, quando viene menzionato in relazione a un effetto, indica l'arco temporale subito dopo che tale effetto è stato applicato. Ad esempio, analizza la

seguinte affermazione su una regola di base riguardante il Danno collaterale:

"Gli effetti collaterali vengono applicati dopo che il danno è stato risolto". Quindi, se un personaggio Reagisce con un'Abilità Capriola contro l'attacco di un Cavaliere dell'Ombra, si muoverà prima di essere Atterrato, poiché l'Abilità Capriola (e il suo Salto 2) deve essere completamente risolta prima che venga applicato qualsiasi Danno collaterale (se applicato).

Questo termine può essere trovato anche in riferimento a un'Interazione o a una Risoluzione. In questo caso, è necessario sapere a quale di questi due elementi è collegato. Questa è la chiave per comprenderne il significato.

"Fino a quando l'Interazione... non sarà risolta" significa che l'interazione deve essere completata interamente, ovvero fino a quando il gettone Interazione non viene rimosso dal tabellone. Questo potrebbe accadere perché ha esaurito le cariche o perché un effetto ha stabilito che debba essere rimosso prima.

La frase *"...questa Risoluzione è risolta"* si applica solo alla Risoluzione che si sta leggendo in quel momento. Anche se una Risoluzione viene risolta bruscamente da un proprio comando, rimuoverà comunque 1 carica dal gettone Interazione (ovviamente, a meno che non si tratti di un'Interazione Ricorrente o che l'effetto stesso non specifichi una cosa diversa).

TRATTIENI: I Personaggi con l'abilità Trattieni sono armati di mezzi di contenimento naturali o artificiali e possono utilizzare la propria abilità per tenere i propri avversari sempre a portata. Quando un Personaggio viene Trattenuto da un nemico, riceve un gettone Trattieni e non può abbandonare lo spazio in cui si trova finché è in possesso del gettone. Un Personaggio può scartare il proprio gettone Trattieni quando non ci sono più nemici provvisti di abilità Trattieni a Portata 1. Trattieni è una Condizione ridondante.

NOTA: I Personaggi Trattenuti possono lasciare la propria casella attraverso un effetto di Scambio. In questo caso, l'Oggetto che scambia con il Personaggio Trattenuto ne prende il gettone Trattieni. Se il bersaglio non è un Personaggio, l'effetto Trattieni termina.

RITORSIONE X: Infliggi immediatamente X danni all'attaccante. Un Personaggio non può effettuare una ritorsione contro un attacco che non lo annovera tra i suoi bersagli. Gli effetti di Ritorsione che utilizzano Cubi possono influenzare solo gli attaccanti a Portata, mentre quelli attivati tramite Focus o altre fonti possono influenzare gli attaccanti a qualsiasi portata. A differenza di Previene, che ha come bersaglio il Personaggio che intendi difendere, Ritorsione prende di mira l'attaccante contro il quale vuoi vendicarti.

TIRA X+: Se tiri X o più col d20 durante un tiro d'attacco (di solito 16+) si innesca questo beneficio. Le abilità con Tira X+ di solito forniscono un potenziamento all'attacco o, in alcuni casi, potrebbero innescare effetti speciali. In tal caso, la Portata di questi effetti è illimitata, salvo indicazioni contrarie. Il bonus AL TIRO PER COLPIRE non conta per determinare se un'abilità con TIRA X+ si innesca o meno. Per esempio, se tiri 13 col d20 e hai +3 AL TIRO PER COLPIRE, non hai fatto 16+, ma 13+.

ROUND: "Round" è il termine usato per definire la finestra temporale che va dalla prima carta che svolge un turno sul Percorso Iniziativa all'ultima. Pertanto, possiamo dire che l'Eroe che gioca il Ruolo nel Dungeon del Difensore sarà sempre il primo Personaggio ad agire in un Round, mentre la carta Runa sarà l'ultimo. Tutti gli effetti che sono misurati attraverso

il round (ovvero, "... durante questo round") terminano non appena viene risolto il turno della carta Runa.

SÉ: Le abilità con la Parola Chiave SÉ possono prendere di mira solo il personaggio che le lancia. Ad esempio, "SÉ, PREVIENI 3" significa che il personaggio può prevenire 3 danni solo per sé stesso.

AURA D'OMBRA: l'Aura d'Ombra è un effetto che manifesta l'Oscurità dalle ferite della vittima. Ogni volta che un Personaggio subisce Aura d'Ombra, se non si trova già sull'Oscurità, genera una tessera Oscurità piccola nella propria casella (posizionala sotto alla sua figura: attiva il suo effetto immediatamente). Se il Personaggio in questione è Grande, il Leader del Gruppo sceglie una casella disponibile per la generazione tra quelle su cui si trova il Personaggio.

SCUDO X: Il bersaglio ottiene X gettoni SCUDO. Ogni gettone Scudo consente di assorbire 1 punto danno in arrivo contro il personaggio. Devi usare tutti i tuoi gettoni Scudo prima di perdere Salute o subire Reazioni (✓): non puoi decidere di ricevere i danni e tenere i gettoni Scudo, o di Prevenire i danni con una Reazione per non usarli. I gettoni Scudo sono una risorsa accumulabile.

SPINTONARE: Quando due personaggi occupano lo stesso spazio e uno di loro ha la priorità sull'altro, si dice che il primo spintona il secondo. Quando un personaggio viene spintonato, viene spostato in una casella adiacente all'area (casella blu) che occupava in precedenza. Il Leader del Gruppo sceglie dove va a finire un Mostro spintonato, mentre un Eroe spintonato può scegliere da solo la sua nuova posizione. Quando un Personaggio viene spintonato su un terreno impervio, subisce gli effetti come se ci camminasse sopra (*se non li ha già subiti in questo turno*).

SILENZIO: Un Eroe che subisce Silenzio deve immediatamente Consumare tutti i Cubi Azione Agilità e Saggezza disponibili. Questo effetto è considerato di Fatica (*i personaggi immuni alla Fatica sono anche immuni al Silenzio*).

SPACCATESCHI: I Mostri con questa abilità sono terribilmente pericolosi. Gli attacchi effettuati da creature con questa abilità supereranno automaticamente qualsiasi valore di Robustezza. Fa' attenzione, quindi: l'attacco di queste creature è letale contro Alleati come Compagni, Seguaci, Famigli e così via (puoi comunque usare Previene dalle tue Reazioni o Interruzioni per cercare di ridurre il danno a 0 ed evitare che un Seguace alleato venga sconfitto).

MASSACRO: Un Mostro con Massacro prende di mira i gettoni PNG (non Compagni e Famigli) come Bersaglio Primario.

STERMINATORE: Un Mostro con questa abilità seguirà i gettoni PNG Feriti, Sodali e Seguaci come proprio Bersaglio Primario, in questo ordine di preferenza. Se ce ne sono due o più a portata, il Leader del Gruppo sceglie chi tra loro sarà il bersaglio del Mostro in questo turno. Se nessuno di questi PNG si trova sul tabellone o a portata, i Mostri con questa abilità spostano il proprio Bersaglio Primario sull'Eroe Più Forte.

RALLENTAMENTO: Il Bersaglio riceve un gettone Rallentamento. A differenza di altre Condizioni, Rallentamento non ha effetto all'inizio del turno successivo del Personaggio, ma permane finché non viene rimosso. La prossima volta che il Personaggio influenzato riceve un effetto di Movimento, perde 2 punti movimento da quell'effetto e rimuove il gettone Rallentamento dal tabellone. Rallentamento è una Condizione ridondante.

OGGETTI SOLIDI: Un Oggetto Solido è un elemento, come un gettone o una miniatura, che occupa il suo spazio sul tabellone. Per questo motivo, i Personaggi non possono terminare il loro movimento sopra gli Oggetti Solidi, né attraversarli se sono considerati nemici (se questi Oggetti Solidi sono Personaggi). Perciò, i Personaggi, il Mobilio, i Gettoni Interazione, le Pile di Rune, i gettoni PNG e qualsiasi altro elemento posizionato sul tabellone con la specifica di "Oggetto Solido" va trattato come tale.

FRAMMENTO D'ANIMA: Grazie al frammento di energia vitale dello spirito di una creatura al proprio interno, questi cristalli possono essere usati per rafforzare gli Eroi. Come Azione minore, un Eroe può scartare un Frammento d'Anima per infliggere Danni doppi con il prossimo ✕ o ✱ che effettua in questo turno. Tieni a mente che questo effetto dura solo fino alla fine di questo turno o a quando si effettua l'✕ o ✱ successivo (anche se non va a segno), a seconda dell'evento che si verifica prima. Se un effetto ti consente di effettuare due o più ✕ separati come parte della stessa Azione, questo effetto viene applicato solo al primo attacco (*Fendente è un colpo singolo che colpisce due o più bersagli, quindi il danno bonus viene applicato a tutti i bersagli*). I Frammenti d'Anima sono gettoni Risorsa ridondanti che possono essere scambiati fra gli Eroi come se fossero Oggetti Consumabili.

GETTONE MECCANICA SPECIALE: Questi elementi del tabellone sono impiegati come pietre miliari visive per il funzionamento di qualsiasi Meccanica Speciale stabilita per un'Avventura. I gettoni Meccanica Speciale sono Oggetti Terreni Immobili.

SPESO: "Speso" non è propriamente una Parola Chiave, ma è comunque un termine che vale la pena chiarire. Un Cubo Azione è considerato speso quando viene assegnato a uno slot Abilità. I Cubi Maledizione e i Cubi Trauma non sono considerati Cubi Azione, anche quando vengono spesi come Cubi Azione. Quando vengono assegnati a uno slot, vengono trattati come normali ferite.

SUDDIVISIONE: Il Personaggio che esegue il lancio può scegliere se suddividere l'effetto descritto tra un qualsiasi numero di bersagli (a Portata) a sua scelta. Per essere considerato un bersaglio, un Personaggio deve ricevere una quota del danno applicato di almeno 1 punto. Qualsiasi bonus che potenzi il personaggio viene applicato alla somma totale, non a ogni bersaglio scelto.

Esempio: Un bonus di +1 GUARIGIONE applicato a un effetto di SUDDIVISIONE, GUARIGIONE 4 risulterebbe in un SUDDIVISIONE, GUARIGIONE 5 invece di quattro effetti individuali di GUARIGIONE 2.

ACCUMULABILE: La proprietà Accumulabile consente a un Personaggio di tenere fino a quattro copie dello stesso gettone sulla propria carta/tabellone. Un gettone a due facce che mostra le facce 1 e 2 deve sempre essere considerato come se fosse il numero di gettoni individuali indicato. Quando un Personaggio dovrebbe ottenere un quinto gettone per un effetto Accumulabile, ignoralo.

Esempio: 2 gettoni Focus 2 e 4 gettoni Focus 1 sono considerati in entrambi i casi Focus 4.

PREDATORE (TRATTO): Alcuni assassini sono specializzati nell'uso della furtività a proprio vantaggio. Finché l'abilità Predatore non è bloccata, ogni volta che la Furtività dello Sterminatore svanisce (cioè, viene rimossa da sola all'inizio del turno del suo Eroe), lo Sterminatore rimane Nascosto fino alla fine del turno dell'Eroe corrente o finché non tenta di sorprendere un altro Personaggio.

Esempio: Nyx ha ricevuto Furtività tramite l'abilità **Colpo a sorpresa** nel round precedente. All'inizio del suo turno, in questo nuovo round, la sua Furtività è svanita, ma Nyx rimane comunque nascosta finché non prova a sorprendere un altro Personaggio (cosa che potrebbe permetterle di provocare Danni Doppi) o non finisce il proprio turno corrente (in questo caso, dovrebbe lanciare un altro effetto Furtività per continuare a sfuggire agli attacchi dei Mostri).

FURTIVITÀ: Il bersaglio riceve un gettone Furtività ed è considerato nascosto finché lo possiede.

- I personaggi senza Immunità alla Furtività non considerano un Personaggio nascosto come bersaglio o nemico ai fini dell'ingaggio (non possono comunque attraversarlo se sono nemici).
- I Personaggi Nascosti ricevono comunque danni da attacchi ad area come Assalto e dall'Oscurità.
- All'inizio del suo turno successivo, il Personaggio non è più nascosto e deve scartare il gettone Furtività.

In alternativa, come fanno molti assassini esperti, si può terminare anticipatamente la propria Furtività cercando di sorprendere un bersaglio

- Pertanto, se un Personaggio con un gettone Furtività effettua un Attacco con Arma (✕), a prescindere che vada a segno o meno, perde immediatamente Furtività. Se l'attacco va a segno e il Personaggio attaccante era nascosto agli occhi del bersaglio, ottiene Danni Doppi. Questa meccanica è chiamata "Sorpresa".
- I Personaggi immuni alla Furtività non possono essere sorpresi.

ASSALTO X: Assalto è un tipo di area d'effetto che prende di mira un'intera area (casella blu) invece di un bersaglio singolo (casella regolare). Assalto X indica che devi scegliere X aree a Portata e influenzare qualsiasi Personaggio a tua scelta all'interno di quelle aree. Un Assalto X effettuato a distanza di Mischia richiede che il Personaggio scelga aree con almeno una casella adiacente alla sua. Analogamente, un Assalto X a Portata 1 (PORTATA 1, ASSALTO X) significa che il Personaggio deve scegliere X aree a Portata 1, mentre un Assalto con Portata illimitata permette al Personaggio di scegliere qualsiasi area sul tabellone.

EROE PIÙ FORTE: l'Eroe con la Salute più alta attualmente. Spesso, i Mostri prendono di mira l'Eroe Più Forte. Se due Eroi hanno la stessa quantità di Salute, quello Più Forte sarà quello che occupa lo slot Iniziativa più veloce.

STORDIMENTO: Lo Stordimento funziona in modo diverso tra Eroi e Mostri. Quando l'effetto Stordimento si risolve all'inizio del turno di un Mostro, quel Mostro perde la sua Azione di Attacco per quel turno e rimuove il gettone Stordimento (*effettuerà comunque la sua Azione di Movimento*). All'inizio del turno di un Eroe influenzato, invece, questi perde una delle due Azioni Cubo consentite per quel turno e rimuove il gettone dal suo tabellone. Stordimento è una Condizione ridondante.

ROBUSTEZZA: La Robustezza rappresenta la resistenza ai colpi posseduta dai Compagni. Qualsiasi danno inflitto da un singolo colpo a questo Personaggio fino a questo valore viene ignorato come se fosse stato assorbito (anche i danni non prevenibili). Tuttavia, se il danno riesce a superare questo valore di almeno 1 punto, il Personaggio viene sconfitto. Gli Eroi possono usare le loro Abilità Preveni per ridurre i danni che supererebbero il valore di Robustezza di un Compagno, e possono anche

fornirgli dei gettoni Scudo (ricordando che vengono consumati la prima volta che il Compagno riceve danni, non quando i danni superano il valore di Robustezza).

SUBIRE: "Subire" non è propriamente una Parola Chiave, ma è comunque un termine che vale la pena chiarire. Il termine Subire viene usato per definire un qualcosa che "colpisce" il Personaggio dopo che questi ha cercato di proteggersi. Quindi, "subire un danno" significa perdere Salute a causa del danno dopo aver tentato (se possibile, naturalmente) di mitigarlo attraverso Previene, gettoni Scudo e così via.

SCAMBIO: Lo Scambio consiste in due Oggetti Mobili che si scambiano di posizione sul tabellone. Il primo Oggetto assume immediatamente la posizione che occupava il secondo Oggetto e viceversa. I personaggi che entrano in un terreno impervio o calpestano l'Oscurezza per la prima volta in questo turno ne sono influenzati. Ogni effetto di Scambio indica quale tipo di oggetto viene scambiato in quel momento.

SCIAME: I Mostri Sciami sono creature minuscole che, unite insieme, formano un'unica entità; di conseguenza, non hanno punti vitali nel proprio corpo. Queste creature subiscono solo metà dei danni (arrotondati per eccesso, dopo aver applicato le riduzioni di Previene) da tutti gli $\times$ che le colpiscono. **Esempio:** Se Lorelai ha 2 gettoni Intimidazione quando attacca un Mostro che ha Sciami e 1 gettone Scudo usando un attacco di danno 6, il Mostro subisce solo 2 punti danno ($6 - 2 - 1 = 3$; $3 \div 2 = 1,5$, arrotondato poi a 2).

RICEVERE: "Ricevere" non è propriamente una Parola Chiave, ma è comunque un termine che vale la pena chiarire. Il termine Ricevere viene usato per descrivere un qualcosa che viene dato a un Personaggio. Quando si tratta di un danno, il Personaggio ha l'opportunità di mitigarlo attraverso gettoni Scudo o effetti Previene (a meno che il danno non sia non prevenibile, ovviamente). Se si tratta di una Condizione (come Sanguinamento) o di un Effetto (come Telecinesi), il Personaggio non può usare Reazioni ($\swarrow$) o Interruzioni ($\circlearrowright$) per evitarli; se è Immune ai suddetti effetti, però, non li riceverà affatto. Ricevere un Cubo Maledizione, d'altro canto, è diverso dal subire una Maledizione; pertanto, questo effetto non può essere evitato anche se il Personaggio è Immune alle Maledizioni.

CT (CUBO TRAUMA): I Cubi Trauma rappresentano una ferita profonda subita dall'Eroe. Quando viene ricevuto, un Cubo Trauma deve essere assegnato a un'Abilità Eroe o a un'Abilità del Ruolo nel Dungeon e, finché rimane lì, quell'Abilità è bloccata e non può essere utilizzata. Quando un Eroe riceve il secondo CT, viene considerato ucciso e l'Avventura fallisce.

TELECINESI X: Muove qualsiasi Oggetto Mobile di piccole dimensioni (*Trappole, Mobili, Personaggi con base piccola o tessere Oscurezza piccole*) fino a X caselle. Non sono influenzati dal terreno su cui fluttuano, ma da quello su cui atterrano. I personaggi spostati dal 2° livello del dungeon direttamente alla base subiscono Danni da Caduta (2 danni non prevenibili). I dettagli sull'uso di Telecinesi per il lancio del Mobili contro i Personaggi sono a pagina 18.

MINACCIA: "Minaccia" è il termine usato per definire il momento in cui un Eroe potrebbe avere una perdita di punti Salute a causa di un attacco o un effetto, ma è comunque in grado di difendersi e di cercare di evitare che ciò accada.

Quindi, Minaccia definisce essenzialmente il momento in cui un Eroe può usare una Reazione ($\swarrow$) nel gioco. Di norma, gli Eroi possono usare queste Abilità o Capacità ogni volta che

un Eroe (se stesso o un alleato) è minacciato, ovvero quando riceve danni prevenibili (i danni non prevenibili non generano mai una Minaccia).

Si noti che Minaccia è solo un termine, non cambia alcuna regola. Quindi, le Reazioni con "SÉ" possono essere utilizzate solo se anche il Personaggio che lancia l'incantesimo è Minacciato e così via, come descritto a pagina 14 del Regolamento della Scatola Base.

CALPESTA X: Il calpestamento è un miglioramento del movimento. Un Personaggio che Calpesta può attraversare ma non terminare il suo movimento su caselle occupate da nemici. Inoltre, quando attraversa i Personaggi nemici in questo modo, infligge loro X danni non prevenibili. Un Personaggio non può calpestare lo stesso Personaggio più di una volta per effetto di movimento.

TRAPPOLA: Posiziona un gettone Trappola al centro di un'area (casella blu) adiacente all'area in cui si trova il tuo Eroe. La prima volta che un nemico si attiva all'interno di quell'area o si muove in quell'area, la Trappola si innesca. Tutti i nemici all'interno di quell'area vengono influenzati dalla Trappola, e in seguito si rimuove il gettone Trappola. In un'area può esserci solo 1 gettone Trappola alla volta.



Questo è un esempio di posizionamento di una trappola. La trappola rimane lì finché non si attiva o finché non usi la stessa abilità che ha indicato di posizionare questa trappola per posizionarla altrove. Una trappola applica i suoi effetti solo quando viene attivata.

- **TRAPPOLA DELL'ORSO:** Quando viene attivata, infligge 2 danni non prevenibili e Sanguinamento 2 a ogni nemico colpito.
- **TRAPPOLA INFUOCATA:** Quando viene attivata, infligge 2 danni non prevenibili e Bruciatura 4 a ogni nemico colpito.
- **TRAPPOLA VELENOSA:** Quando viene attivata, infligge 2 danni non prevenibili e Veleno 2 a ogni nemico colpito.

DOLCETTO O SCHERZETTO: Quando Tharmagar si attiva, il suo controllore sceglie: O un Eroe a Portata 1 da Tharmagar ottiene Guarigione 2; oppure un Mostro a Portata 1 da Tharmagar subisce Sanguinamento 2, Bruciatura 2 o Veleno 2.

TURNO: "Turno" è il termine usato per designare la finestra temporale in cui un Personaggio o una carta sul Percorso Iniziativa può agire. Anche se un tipo di Mostro ha solo una carta sul Percorso Iniziativa per rappresentare tutte le unità di quel tipo, il turno di ciascun Mostro viene svolto individualmente. Quindi, il turno di un Cavaliere dell'Ombra con una base agganciabile rosa sarà diverso dal turno del Cavaliere dell'Ombra con la base verde. Questa distinzione è importante perché, ad esempio, gli effetti che possono essere utilizzati una volta per turno potranno essere utilizzati durante il turno di ciascuno dei Cavalieri dell'Ombra.

INDISPONIBILE: Questo termine di gioco è solitamente associato alle Interazioni. Quando un effetto afferma che una Risoluzione diventa indisponibile, significa che gli Eroi non possono più sceglierla. Ogni volta che un Eroe sceglie una Risoluzione da un'Interazione con Carica, ad esempio, questa diventa indisponibile e non può più essere scelta durante questa Avventura.

UNICO: Questo Famiglio è in qualche modo legato alla storia

e quindi non può essere evocato sul tabellone con altri mezzi se non con l'Abilità che permette specificamente di attivarlo. Mentre è evocato sul tabellone, qualsiasi altra Abilità generica di attivazione dei Famigli del tuo Eroe funziona normalmente su di lui.

NON VITA: I Famigli con questo tratto hanno una vita fittizia e necessitano di potere necrotico per sopravvivere. All'inizio del turno del proprio padrone, vengono congedati. A questo punto, il Negromante può scegliere di ricevere un Cubo Maledizione per estendere la Non Vita di uno di questi Famigli per un altro turno. Questa meccanica è chiamata "Corruzione". Il Negromante potrà scegliere per ogni Famiglio con questo tratto se procedere o no, pagando il costo di Corruzione individualmente per ciascuno.

VERSATILE: l'Equipaggiamento di tipo Versatile può essere utilizzato in due modi diversi dal giocatore che lo possiede. Quando ricevi per la prima volta questa carta Equipaggiamento a doppia faccia, puoi scegliere quale faccia vuoi usare. Da quel momento in poi, puoi usare un'Azione Minore per girare la carta (se nessuno dei suoi slot è occupato da Cubi Azione). Puoi anche girare una carta che si trova nella tua borsa.

NOTA: Se giri un Equipaggiamento Versatile su una faccia con un tipo di Equipaggiamento in cui non sei competente, devi rimuovere immediatamente la carta dall'Equipaggiamento.

MALVAGIO: I danni inflitti dall'attacco di questo Mostro non sono prevenibili.

VOODOO: Quando un Mostro ha questa abilità, può rimuovere le proprie Condizioni Accumulabili infliggendole agli Eroi. Pertanto, all'inizio del turno di uno di questi Mostri, quando deve essere influenzato da Condizioni Accumulabili (*Bruciatura, Sanguinamento e Intimidazione sono esempi di Condizioni Accumulabili*), se uno qualsiasi dei nemici (*Eroe, Famiglio, Compagno, ecc.*) si trova a Portata 1 dal Mostro, invece di subire tali effetti, li sposta sul nemico più forte tra loro. Se il Mostro non può reindirizzare i gettoni in questione, ne subisce gli effetti.

GRIDO DI GUERRA: Grido di Guerra è un'Abilità Innescata posseduta da alcuni Mostri. Quando viene attivata, ogni altro Mostro a Portata 1 dal Mostro con Grido di Guerra si infuria e ottiene +1 DAN permanente (posiziona il gettone sul tabellone dello Stato dei Mostri).

GUARDIANO (TRATTO): I Personaggi che hanno il tratto Guardiano possono usare le Interruzioni e le Reazioni con la Parola Chiave "SÉ" su altri Personaggi, fintanto che sono adiacenti. Inoltre, i Guardiani possono usare queste Abilità quando i Personaggio a loro adiacenti vengono attaccati o minacciati (se l'Abilità che utilizzi è, rispettivamente, un'Interruzione o una Reazione) invece di usarle solo quando vengono attaccati o minacciati in prima persona.

WARLOCK (TRATTO): Abili patteggiatori dell'Oscurità, i Warlock seducono la corruzione in cambio di potere. Finché l'Abilità Patto ultraterreno non è bloccata, i Warlock ricevono i Cubi Maledizione come se fossero Cubi Azione e, quando li spendono, li trattano come Cubi Jolly. Una volta spesi, questi cubi tornano a essere normali Cubi Maledizione e possono essere rimossi solo tramite effetti Purifica. Puoi trovare maggiori dettagli a pagina 27.

EROE PIÙ DEBOLE: l'Eroe Più Debole è l'Eroe che, al momento, ha la salute più bassa. Se due Eroi hanno la stessa quantità di Salute, quello Più Debole sarà quello che occupa lo slot Iniziativa più lento.

COPIA JOLLY: Copiare l'effetto di un alleato è una delle esperienze più gratificanti di AoD. D'ora in poi, addirittura, potrai farlo con preminenza! Un effetto che genera una Copia Jolly di un'Abilità applica i medesimi effetti di Copia (vedi pagina 175), ma ne raddoppia i numeri scritti in forma numerica, come accadrebbe se gli stessi effetti venissero lanciati spendendo un Cubo Jolly.

CUBO JOLLY: Un Cubo Jolly è un Cubo Azione che può essere utilizzato come se fosse di qualsiasi colore. Quando un Cubo Jolly viene speso per utilizzare una delle Abilità Eroe (non dei Ruoli nel Dungeon o dell'Equipaggiamento), ogni numero scritto in forma numerica viene raddoppiato. **Esempio:** Viene usato un Cubo Jolly per attivare: un'Abilità "SÉ, GUARIGIONE 2 E SCUDO 4". Raddoppiando questi numeri, otterremmo "SÉ, GUARIGIONE 4 E SCUDO 8". Essendo i gettoni Scudo accumulabili, ricevere Scudo 8 sarebbe uno spreco, ma Guarigione 4 no.

DEBILITATO: "Debitato" è un termine raro che è stato creato per condensare un effetto più grande in una singola parola: un Personaggio Debitato è un personaggio che, attualmente, ha la metà o meno della sua Salute Massima (arrotondata per difetto). Un Personaggio può essere considerato sia Debitato che Sano quando si trova esattamente a metà della sua Salute Massima.



SIMBOLI E GETTONI DI GIOCO

Condizioni Ridondanti (un personaggio può avere solo uno di questi gettoni alla volta):



ATTERRAMENTO



MARCHIO
DEL RANGER



RALLENTAMENTO



FURTIVITÀ



STORDIMENTO



FRAGILITÀ



POLIMORFISMO



TRATTIENI

Condizioni Accumulabili (un personaggio può averne fino a 4 alla volta):



SANGUINAMENTO



BRUCIATURA



SEME DEL CAOS



INTIMIDAZIONE



VELENO

Gettoni Risorsa Accumulabile (un personaggio può averne fino a 4 alla volta):



FOCUS



FRUTTO
DELLA VITA



FURIA



KI



SCUDO



ENTROPIA

Gettoni Risorsa Ridondante (un personaggio può avere solo uno di questi gettoni alla volta):



ISPIRAZIONE

Gettoni Risorsa Aggiuntiva (un personaggio può tenerne quanti ne vuole per tenere traccia delle risorse aggiuntive ricevute):



+1 DANNO



+1 MOVIMENTO



+30 SALUTE

Oggetti di gioco (solitamente posizionati su una tessera Mappa, una carta Mostro, un tabellone Mostro o il Percorso Iniziativa):



INIZIATIVA



PNG (6 colori)



EVENTO



TRAPPOLA
DELL'ORSO



TRAPPOLA
INFUOCATA



TRAPPOLA
VELENOSA



TEMPO



STENDARDO
(Sagoma)



BOTTINO



FORZIERE



GRUPPO
DI BARILI



MUCCHIO
DI CASSE



LIBRERIA



COLONNA
DI PIETRA



FONTANA
DI PIETRA



INTERAZIONE
CON CARICA



TRAPPOLA
DIFENSIVA



BARRICATA



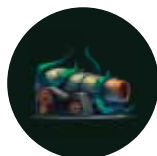
VIVERI IN
ABBONDANZA



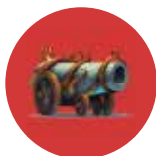
ASSE DI
RICAMBIO



CORDA DI
RIPARAZIONE



CANNONE LUGUBRE



CANNONE MAGICO

Gettoni Promemoria (solitamente posizionati su una tessera Mappa, una carta Mostro, un tabellone Mostro o il Percorso Iniziativa):



MECCANICA
SPECIALE



GENERAZIONE
(5 colori)

Simboli di gioco(questi simboli si trovano sulle carte Mostro o sulle tessere Mappa e rappresentano effetti che non sono legati ad alcuna Condizione):



TERRENO
DIFFICOLTOSO



MOSTRO GRANDE

CHRONICLES

OF DRUNAGOR

188