

IL MANUALE

QUEST FORGE



Realizzato da
Rondina Michele



QUESTFORGE

BASATO SU HEROQUEST

B E N V E N U T I !

Ehy, ciao! Se hai scaricato dal web questo manuale, significa che in un qualche modo, sono riuscito ad attirare la tua attenzione, e già questo per me è un successo!

Ma cos'è **QuestForge**?

Nulla di che in realtà, semplicemente un riadattamento del mondo di HeroQuest, il famosissimo gioco da tavolo che ha fatto da padre a tutti i *dungeon crawler* moderni.

HeroQuest è un bellissimo sistema di gioco, ma legato ancora a molte meccaniche passate, che ai giorni d'oggi, risultano essere un po... arrugginite.

Con questo manuale, se così vogliamo chiamarlo, mi sono semplicemente divertito a riunire e convogliare al suo interno tutte le modifiche e le aggiunte che ho fatto nel tempo al gioco base, testandole e provandole con il mio gruppo di gioco.

Il lavoro fatto dalla community negli anni, specialmente quella italiana, è davvero PAZZESCO, e per alcune cose è stato impossibile non prendere ispirazione. Se dovete trovare qualsiasi elemento all'interno di questo manuale, che riguarda il vostro lavoro, che sia una regola, piuttosto che un'immagine, scrivetemi! Sarò davvero felice di citarvi all'interno della sezione dedicata ai *credits* alla fine del libro, o semplicemente eliminare la risorsa incriminata nel caso non vogliate. Ma speriamo non sia così!

Nelle prossime pagine di questo manuale troverai innanzitutto tutte le risorse da me create per poter giocare, le regole aggiuntive, il bestiario dei nemici con le loro abilità, 100 eventi narrativi da usare nei panni di Zargon durante il turno dello stregone e le missioni del gioco base + espansioni + missioni fan made aumentate nella difficoltà inserendo nuovi nemici e situazioni particolari in stanze inutilizzate!

Buon divertimento!

INDICE

TABELLA DEI CONTENUTI

Introduzione	<i>pag. 5</i>
Riassunto azioni Eroi e Master	<i>pag. 8</i>
Attributi e uso del D20	<i>pag. 10</i>
Setup	<i>pag. 12</i>
Uso della Magia	<i>pag. 12</i>
Linea di vista e attacchi a distanza	<i>pag. 13</i>
Carte Abilità degli Eroi	<i>pag. 13</i>
Morte, Shock e Recupero	<i>pag. 13</i>
Stordimento	<i>pag. 14</i>
Mostri Campioni e Armi Leggendarie	<i>pag. 14</i>
Zaino e cambio Equipaggiamento	<i>pag. 14</i>
Sfondamento	<i>pag. 14</i>
Trappole	<i>pag. 15</i>
Bestiario nuovi mostri	<i>pag. 16</i>
Ricerca nell'arredamento	<i>pag. 20</i>
Eventi Narrativi	<i>pag. 26</i>
Elenco Equipaggiamenti	<i>pag. 54</i>
Elenco Pozioni	<i>pag. 62</i>

QUESTFORGE

COME INIZIARE

MATERIALI

Tutto il materiale è disponibile su www.the-forge.it/questforge/

PLANCE EROE

Ogni Eroe è fornito di una plancia ad hoc, con lo spazio necessario agli equipaggiamenti, un piccolo riassunto delle azioni disponibili e l'abilità passiva/attiva che ogni Eroe può utilizzare.

Queste plance sono necessarie per poter giocare con le regole dello zaino e del cambio equipaggiamento.

Inoltre per ogni Eroe sono riportate le limitazioni di armi, armature e l'uso della magia.

La gestione del numero dei dadi di attacco, difesa, PC e PM avviene attraverso l'utilizzo di cubetti di legno da usare sui rispettivi tracciati.



CARTE MOSTRO

Questo pacchetto contiene:

- **Mazzo mostri base:** il mazzo dei mostri base di HeroQuest, rivisti nelle statistiche per renderli più forti con l'aggiunta di un'abilità speciale per ognuno di essi. Vengono introdotti inoltre nuovi mostri come i Goblin ed Orchi capitani e gli sciamani.
- **Mazzo mostri campioni:** questo mazzo contiene i mostri campioni, anch'essi forniti di un'abilità speciale e decisamente più forti dei mostri base. Sono necessari per giocare con gli Eventi Narrativi.

CARTE ABILITÀ

Questo pacchetto contiene:

- **Mazzi abilità Eroe:** ogni Eroe è fornito (tranne il Mago) di un mazzo abilità a lui dedicato, utilizzabili spendendo i PM del personaggio durante la partita.
- **Carte abilità base:** ad integrazione del mazzo di carte abilità Eroe, sono presenti 5 carte abilità base, uguali per tutti, da introdurre in ogni mazzo abilità personale.

CARTE EQUIP. LEGgendARIO

Questo pacchetto contiene:

- **Mazzo equipaggiamenti leggendari:** si tratta di un mazzo dedicato agli equipaggiamenti leggendari, estremamente potenti ed ottenibili dagli Eroi solo dopo aver abbattuto con successo un mostro campione (molto raramente possono essere trovati anche durante la ricerca negli arredamenti). Sono presenti equipaggiamenti di ogni tipo, dalle armi agli elmi, dalle armature agli accessori.

CARTE INCANTESIMO

Questo pacchetto contiene:

- **Mazzo incantesimi:** il Mago è stato rifornito di diversi set di incantesimi oltre ai 4 presenti nel gioco base. A inizio partita tramite il lancio di un dado vengono attribuiti i 4 set di incantesimi per il Mago, se presente in partita. Ogni incantesimo costa 2PM.



CARTE EQUIPAGGIAMENTO CARTE POZIONI

Questo pacchetto contiene:

- **Carte equipaggiamento aggiuntive:** il mazzo degli equipaggiamenti si espande, aggiungendo nuove armi, armature, accessori e tanto altro.

Questo pacchetto contiene:

- **Mazzo Pozioni:** un mazzo contenente svariate tipologie di pozioni acquistabili dagli Eroi a inizio impresa tramite il sistema del Mercato.

CARTE TESORO

Questo pacchetto contiene:

- **Carte tesoro aggiuntive:** il mazzo dei tesori si espande con nuove carte come pozioni, anelli, ma anche carte negative come veleno e mimic.



RIASSUNTO AZIONI

COSA FANNO

EROI E MASTER?



Ora che hai scaricato i materiali, sei pronto a iniziare la tua avventura con il sistema **QuestForge!**

Tuttavia ricordati che non sei obbligato a giocare come è scritto in questo manuale. Potresti prendere spunto da qualche elemento e ricrearlo sulla base delle tue esigenze, o più semplicemente usare solo uno o più “moduli” del gioco.

Nessuno ti vieta di giocare solo con i mostri base potenziati, o semplicemente introdurre il mazzo delle pozioni e basta.

Tutto sta a te e alla tua fantasia!

Buon viaggio!



EROI

Durante il proprio turno un eroe può:

Muoversi e dopo eseguire un'azione OPPURE eseguire un'azione e poi muoversi OPPURE muoversi 2 volte per scattare.

Movimento:

Gli Eroi si muovono lanciando 2 dadi rossi e sommandone il risultato.

Gli Eroi non possono muoversi in diagonale, ma possono attraversare le caselle occupate da altri Eroi. Gli Eroi non possono iniziare il movimento, eseguire un'azione e poi riprendere il movimento (tranne quando specificato dalle carte).

Azioni:

1. Attaccare un mostro adiacente o in linea di vista (armi da distanza e incantesimi).
2. Lanciare un incantesimo su un eroe (inclusi sé stessi) o su un mostro in linea di vista.
3. Cercare tesori 1 volta per arredo (stanza priva di nemici).
4. Cercare tesori in generale 1 volta per stanza (stanza priva di nemici).
5. Cercare porte segrete nella stanza/corridoio in cui ci si trova.
6. Cercare trappole nella stanza/corridoio in cui si trova.
7. Disinnescare una trappola sulla casella in cui ci si trova (solo nel caso di movimento volontario su di essa).
8. Effettuare uno sfondamento per oltrepassare una porta già aperta.
9. Recupero PM tirando 1D3.
10. Cambio Equipaggiamento.

Azioni gratuite:

1. Aprire una porta.
2. Scambiare equipaggiamento con un Eroe adiacente.
3. Usare una pozione o un oggetto.

MASTER

Durante il proprio turno il Master può:

1. Muovere i mostri rispettando il limite di movimento di ognuno ed effettuare gli eventuali attacchi verso gli Eroi (o lanciare Incantesimi del Terrore se consentito).
2. Risolvere l'evento ottenuto dal tiro del dado da parte degli Eroi.

I mostri non possono muoversi in diagonale, ma possono attraversare le caselle occupate da altri mostri.



ATTRIBUTI E CRITICO

USIAMO IL D20

TIRI D'ATTACCO

Quando un eroe deve tirare i dadi d'attacco, tira prima di essi 1 D20 per determinare un colpo critico, un fallimento totale o un normale attacco (il D20 e i DC possono essere tirati contemporaneamente).

Si sottrae da 20 (numero massimo del D20), il numero di dadi in attacco che mancano per arrivare a 5 (massimo consentito). Si ottiene quindi il range da X a 20 nel quale si può innescare un colpo critico.

Esempio: un eroe che tira 2 dadi da combattimento in attacco, avrà come range per il colpo critico da 17 a 20.

Colpo Critico: l'eroe che ottiene un colpo critico può aggiungere immediatamente un teschio al risultato ottenuto con i dadi da combattimento.

Fallimento Critico: ottenendo 1 al D20 invece, dovrà essere tolto un teschio dal totale ottenuto dai dadi da combattimento (il valore può diventare 0).

Questo meccanismo “favorisce” gli eroi più deboli, aumentando la possibilità di ottenere un critico in attacco rispetto agli eroi fortemente equipaggiati che dovranno ottenere un risultato sempre più vicino a 20 per beneficiare del critico.

La meccanica del D20 in attacco può essere applicata anche ai tiri dei mostri per aumentare la difficoltà della partita, utilizzando il risultato secco di 20 per il colpo critico.

Il fallimento critico resta invariato.



PROVE D'ABILITÀ

Il D20 non viene utilizzato solo per i tiri d'attacco degli Eroi o dei Mostri.

Ogni Eroe possiede 3 attributi: **Costituzione**, **Destrezza** e **Intelligenza**. Questi 3 attributi rispecchiano il personaggio e le sue peculiarità. Un Barbaro avrà una costituzione alta a discapito dell'intelligenza. Contrariamente un Mago avrà un valore d'intelligenza molto alto rispetto alla destrezza e la costituzione.

Durante l'impresa gli Eroi saranno chiamati a svolgere diverse prove, identificate come **Prove d'Abilità**. Queste prove avranno una difficoltà stabilita da un valore numerico e una delle 3 caratteristiche da utilizzare per superare la prova stessa (o una scala di valori che innescheranno).

L'Eroe dovrà tirare il D20 e aggiungere al risultato il modificatore della caratteristica richiesta. Il Master andrà poi a confrontare il risultato ottenuto dall'Eroe con il valore richiesto dalla prova per essere superata o la scala di valori indicati dall'evento/azione, dando eventuali ricompense, bonus, malus o qualsiasi cosa la prova offra.

Una ricerca negli arredamenti, uno scrigno da aprire protetto dalla magia piuttosto che un tentativo di sfondamento di una porta sono solo alcuni esempi.

La tabella sottostante può essere utilizzata come punto di riferimento per la difficoltà delle prove nel caso in cui si voglia inserire una prova al volo da sottoporre agli Eroi.

Molto Facile	5
Facile	9
Normale	13
Difficile	16
Molto Difficile	19
Quasi Impossibile	23+

ATTENZIONE: come Master non dovete **MAI** rivelare anticipatamente il valore necessario a superare la prova ai giocatori!

Il vostro unico compito è quello di comunicare il successo o meno della prova (o l'evento relativo alla fascia numerica nel quale il tiro si posiziona) ai giocatori.

Conoscere anticipatamente il risultato di successo potrebbe far compiere ai giocatori scelte differenti, rovinando l'esperienza di gioco.



REGOLAMENTO E SETUP

SETUP

1. **Abilità:** ogni Eroe (tranne il Mago e il Monaco) mescola il proprio **mazzo abilità personaggio** assieme alle **5 carte abilità base** e pesca 3 carte. Queste saranno le sue carte di partenza per l'impresa.
2. **Magia:** se il Mago è in gioco egli ottiene 4 set di incantesimi come da paragrafo successivo.
3. **Mercato:** girate le prime 6 carte del mazzo equipaggiamenti e le prime 4 carte del mazzo pozioni. Queste carte formano il mercato e sono a disposizione per l'acquisto da parte degli Eroi. Scartate le carte non acquistate prima che inizi l'impresa.

L'assegnazione degli incantesimi al Mago viene fatta tramite l'utilizzo dei dadi.

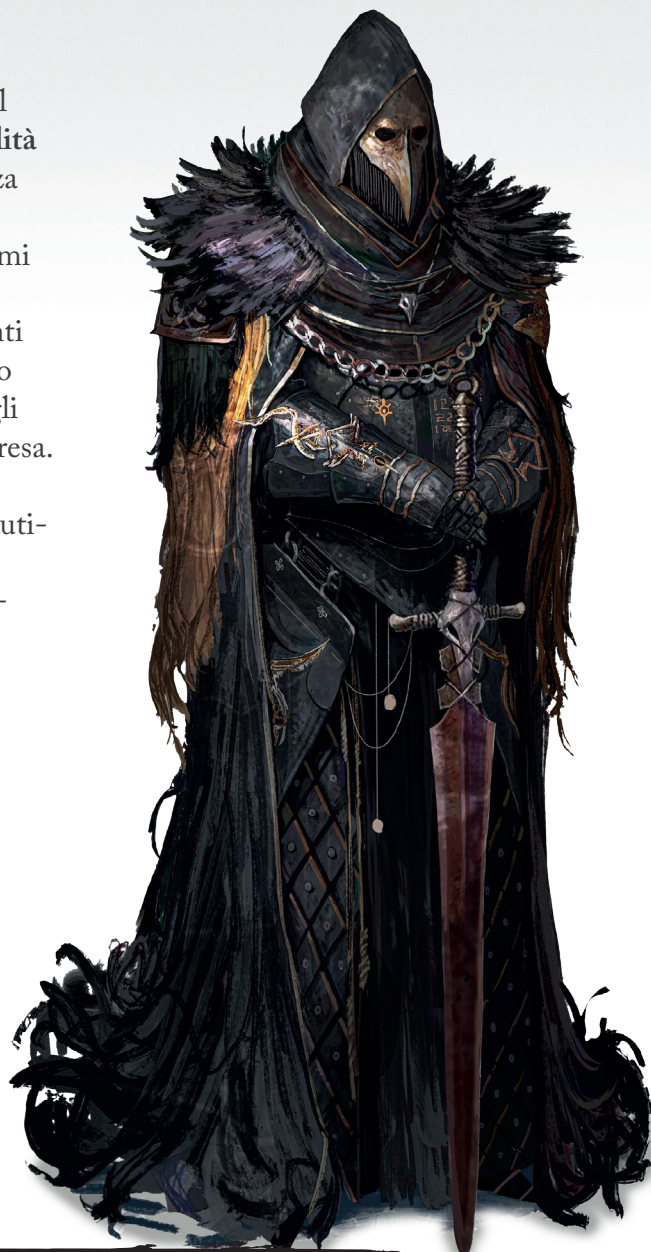
Lanciate 1D10 per ottenere **4 set di incantesimi** secondo il seguente schema:

- 1: Incantesimi del Fuoco
- 2: Incantesimi dell'Acqua
- 3: Incantesimi della Terra
- 4: Incantesimi dell'Aria
- 5: Incantesimi del Ghiaccio
- 6: Incantesimi Illusori
- 7: Incantesimi di Stregoneria
- 8: Incantesimi di Necromanzia
- 9: Incantesimi della Natura

La magia richiede un costo in termini di energia.

Ogni incantesimo per essere lanciato costa 2 PM.

Una volta utilizzato, non è possibile recuperarlo, ma va messo nella pila degli scarti per il resto della missione.



LINEA DI VISTA E ATTACCHI A DISTANZA

Eroi e mostri sono in linea di vista solamente se è possibile tracciare una linea retta dal centro della propria casella fino al centro della casella del bersaglio,

Gli Eroi non bloccano la linea di vista tra loro, stessa cosa per i mostri. Gli Eroi bloccano la linea di vista ai mostri e viceversa.

La distanza d'attacco è relativa all'arma equipaggiata. Armi da mischia come spade, ascie e martelli attaccano da vicino a 0 caselle di distanza (Eroe e nemico adiacenti).

Armi da distanza come archi e balestre e armi magiche come le bacchette attaccano da 1+ caselle di distanza (minimo una casella vuota tra l'Eroe e il nemico).

ABILITÀ DEGLI EROI

Ogni Carta Abilità ha un costo in Punti Mente che deve essere pagato per poterla utilizzare.

Le Carte Abilità possono essere usate nel proprio turno (o fuori turno se specificato dal testo della carta), come **azione extra** a patto che non sia un'abilità offensiva che procura danno. In quel caso, sostituisce la normale azione d'attacco.

Ciò significa che nel proprio turno un Eroe può muovere, usare un'abilità di supporto ed effettuare un attacco, oppure potrebbe muovere e usare un'azione offensiva.

Ogni volta che un Eroe utilizza una carta abilità, la dovrà scartare dopo averne svolto l'effetto, per poi pescarne una nuova dal suo mazzo.

MORTE DI UN EROE, SHOCK E RECUPERO

Partita con 4 giocatori: se un Eroe muore, tutti i giocatori perdono **SUBITO** la partita.

Partita con 3 o meno giocatori: se un Eroe muore, la partita prosegue.

In entrambi i casi, l'Eroe morto, perde **TUTTO** l'equipaggiamento e le monete guadagnate fino a quel momento.

STATO DI SHOCK: se un Eroe per scelta o a causa di fattori esterni, perde tutti i suoi PM, entra in stato di Shock.

Il prossimo turno potrà muoversi usando un solo D6 e dovrà fare un'azione di recupero PM per uscire dallo stato di Shock, lanciando 1D3.

Recupererà tanti PM quanto il valore del dado (senza superare mai il valore massimo).

Non potrà difendersi dagli attacchi dei mostri nel turno di Zargon.

In qualsiasi momento della partita un Eroe può scegliere di effettuare l'**AZIONE DI RECUPERO** PM, lanciando 1D3 e ripristinando tanti PM quanto il risultato ottenuto. A causa dello sforzo, nel turno di Zargon, l'Eroe **NON** potrà difendersi dagli attacchi dei mostri.

Resta comunque valida la difesa in caso di attacco durante la fase degli eventi, se consentito dall'evento stesso.

STORDIMENTO

Un Eroe o un Mostro possono subire lo stato di stordimento a causa di svariati motivi (un attacco, un incantesimo ecc...).

Un Eroe o un Mostro stordito, il prossimo turno potrà solamente muovere, spendendo la seconda azione per uscire dallo stato di stordimento.

Un Eroe o un Mostro stordito può tuttavia difendersi dagli attacchi nemici.

SFONDA MENTO

Una miniatura può effettuare una prova di sfondamento al posto dell'azione d'attacco per liberare il passaggio attraverso una porta bloccata da una miniatura nemica.

Il giocatore o il Master svolge una prova d'abilità.



PROVA DI COSTITUZIONE

1-11 -> L'eroe/mostro fallisce lo sfondamento. Perde 1 PC e viene stordito.

Il suo turno termina immediatamente.

12-16 -> L'eroe/mostro riesce a sfondare. Il nemico sfondato perde 1 PC e il giocatore/master sposta indietro di una casella tutte le miniature adiacenti a quella sfondata compresa quest'ultima, partendo dalla più distante dalla porta.

17+ -> L'eroe/mostro riesce a sfondare e attacca in carica. Si applica lo stesso risultato precedente, inoltre si effettua immediatamente un attacco (nel caso di morte della miniatura sfondata non si effettua nessun attacco).

Nel caso di successo (risultato da 3 a 6) l'eroe/mostro DEVE muovere ed entrare nella stanza occupando lo spazio della miniatura sfondata. Il turno termina con lo sfondamento.

I Mostri Campioni NON possono essere sfondati.

CAMPIONI E ARMI LEGGENDARIE

I Mostri Campioni sono dei nemici particolarmente potenti che appaiono a causa di determinati eventi o fasi della missione.

L'Eroe che infligge l'ultimo colpo al Mostro Campione sconfiggendolo, solitamente ha diritto a pescare la prima carta dal mazzo degli Equipaggiamenti Leggendari. Questi oggetti molto forti possono essere usati per il resto della missione, ma verranno poi distrutti al termine.

ZAINO E CAMBIO EQUIP.

Ogni eroe possiede uno zaino il quale corrisponde alla sua mano di carte, che può contenere equipaggiamento e oggetti secondo il seguente schema (escluso l'equipaggiamento posizionato sulla plancia):

- **Armi:** 2 armi di riserva in mano.
- **Equipaggiamento difensivo:** 2 equipaggiamenti difensivi di riserva in mano.
- **Pozioni e oggetti:** nessun limite.

Durante il proprio turno un eroe può effettuare un'azione di cambio equipaggiamento svolgendo una prova d'abilità.



PROVA DI DESTREZZA

- **1-13 -> Cambio difficoltoso.** L'eroe trova difficoltà nel cambiare l'equipaggiamento attuale e sostituirlo. Il cambio avviene ma l'eroe non può attaccare. Può tuttavia fare un'azione di movimento.
- **14+ -> Cambio rapido.** L'eroe riesce a cambiare equipaggiamento rapidamente, ottenendo una nuova azione per questo turno.

Quando l'equipaggiamento lo si ottiene grazie ad un evento o all'uccisione di un Mostro Campione, o alla ricerca in un arredamento/stanza, è possibile fare un **cambio immediato e gratuito.**

TRAPPOLE

Durante l'impresa gli Eroi potrebbero trovare/innescare determinate trappole sparse in giro per il dungeon.

A seguire trovate l'elenco dei tipi di trappola e il loro effetto:

Trappole con fossa



Una trappola con fossa è un buco coperto nel pavimento. Se un Eroe si muove su di una casella trappola con fossa la innesca automaticamente. L'Eroe cade al suo interno e perde 1PC, terminando il turno.

Il prossimo turno può uscirne normalmente.

Attenzione: l'Eroe può attaccare/difendere all'interno della fossa, ma lancia un dado da combattimento in meno.

Trappole con masso che cade



Calpestare una di queste caselle significa vedersi crollare il soffitto sopra la testa. Una volta innescata, la trappola con masso che cade non potrà più essere disinnescata, bloccando il passaggio.

Se attivata l'Eroe deve lanciare 3 dadi da combattimento. Per ogni teschio ottenuto perde 1PC.

A seguire l'Eroe sceglie se proseguire il suo movimento avanti o indietro. Da quel momento la trappola con masso che cade non si attiverà più, bloccando il passaggio agli Eroi/Mostri.



Trappole con lancia

Se attivata, una serie di lance uscirà dal muro trafiggendo il vostro corpo.

Una volta innescata, l'Eroe deve tirare un dado da combattimento. Se esce teschio, perdete 1PC e il vostro turno termina immediatamente. In alternativa potrete proseguire, e la trappola con lancia scomparirà definitivamente.

Saltare un trappola

Una volta scoperte, le trappole possono essere saltate. Per farlo l'Eroe deve avere abbastanza punti movimento derivanti dal suo tiro di dadi per poter terminare il movimento oltre la trappola.

Per saltare la trappola, l'Eroe deve svolgere una prova d'abilità.



PROVA DI DESTREZZA

1-12: la trappola è innescata, e l'Eroe ne subirà i danni precedentemente descritti.

13+: l'Eroe riesce tranquillamente a evitare la trappola, proseguendo per la sua strada.

Disinnescare una trappola

Esistono 2 modi per disinnescare una trappola, entrambi tramite l'uso dell'azione "disinnescare trappole":

- 1. Utilizzando l'oggetto "Borsa degli Attrezzi".
- 2. Impersonare il Nano.

Qualsiasi personaggio può disinnescare una trappola usando la Borsa degli Attrezzi. In questo caso si recherà volontariamente sopra la trappola avvisando il Master della sua intenzione di disinnescare la trappola, e dovrà svolgere una prova d'abilità.



PROVA DI DESTREZZA 9+

Se fallisce la prova, la trappola si innescerà causando gli effetti precedentemente descritti. In entrambi i casi la Borsa degli Attrezzi viene scartata dopo l'uso.

Se impersonate il Nano, egli si muoverà allo stesso modo, ma senza aver bisogno della Borsa degli Attrezzi. A differenza degli altri personaggi le vostre probabilità di successo sono più alte.



PROVA DI DESTREZZA 5+

BESTIARIO

DESCRIZIONE NEMICI

PELLE VERDE

GOBLIN

Le loro abilità nel costruire armi e nel combattere sono uguali a quelle presentate dagli Orchi, ma a differenza di questi ultimi, sono alti proprio come i Nani. La loro più grande forza è il numero e, forse anche più degli orchetti, possono sostenere lunghissime marce (possono camminare infatti per più di due giorni senza mai fermarsi.) La loro più grande debolezza è il non sopportare la luce del sole.



GOBLIN

Attacco in mischia

MOV	ATT	DIF	PC	PM
10	2	1	1	2

Abilità: i Goblin possono muovere attraverso gli Eroi. Inoltre possono muoversi, attaccare e terminare il movimento.



GOBLIN ARCIERE

Attacco a distanza

MOV	ATT	DIF	PC	PM
10	2	1	1	2

Abilità: i Goblin possono muovere attraverso gli Eroi. Inoltre possono muoversi, attaccare e terminare il movimento.



GOBLIN CAPITANO

Attacco in mischia

MOV	ATT	DIF	PC	PM
10	3	2	2	2

Abilità: il Goblin Capitano incute timore ai propri sottoposti. Tutti i goblin adiacenti ottengono +1 dado in difesa.



GOBLIN SCIAMANO

Attacco a distanza

MOV	ATT	DIF	PC	PM
5	2	2	2	6

Abilità: il Goblin Sciamano può pescare 1 incantesimo del terrore casuale. Può lanciarlo una volta sola.



ORCHI

Intimamente crudeli, cannibali all'occorrenza e antropofagi, gli Orchi sono tuttavia molto ingegnosi e valenti sia nelle opere minerarie che nella lavorazione dei metalli, in particolar modo quando si tratta di produrre armi e strumenti di tortura.

Si dice che un tempo fossero bellissimi quanto malvagi, ma la corruzione dei loro animi portò poi ad un loro progressivo imbruttimento, tanto da farli entrare fra le creature più viscide e repellenti, ma ad essi è rimasta comunque una grande possanza ed un'insaziabile bramosia per le stragi.



ORCO

Attacco in mischia

MOV	ATT	DIF	PC	PM
8	3	2	2	2

Abilità: quando l'Orco attacca, Zargon può ritirare tutti i dadi su cui è uscito uno scudo nero.



ORCO ARCIERE

Attacco a distanza

MOV	ATT	DIF	PC	PM
8	3	2	2	2

Abilità: se il difensore è vicino a un altro orco generico, l'Orco Arciere può rilanciare tutti i dadi d'attacco.



ORCO CAPITANO

Attacco in mischia

MOV	ATT	DIF	PC	PM
8	3	3	2	3

Abilità: l'Orco Capitano incute timore ai propri sottoposti. Tutti gli orchi adiacenti ottengono +1 dado in difesa.



ORCO SCIAMANO

Attacco a distanza

MOV	ATT	DIF	PC	PM
6	3	2	2	7

Abilità: l'Orco Sciamano può pescare 2 incantesimi del terrore casuali. Può lancialli una volta sola.



NON MORTI

SCHELETRI, ZOMBIE E MUMMIE

I non morti, creature abominevoli risorte dall'oscurità dei sepolcri e dalle profondità dell'oblio, si ergono come spettri del passato distorto. Gli scheletri, spoglie spettrali di antichi guerrieri, riverberano una freddezza sinistra mentre le loro ossa sbiadite scintillano nell'ombra. I zombi, corpi putrefatti e privi di vita, emettono un puzzo di morte e decomposizione, i loro occhi opachi riflettono solo il vuoto dell'aldilà. Le mummie, avvolte in bende antiche e intrise di malizia ancestrale, portano con sé un'aura di mistero e antichità, pronte a diffondere il terrore con il loro potere. Insieme, questi orrori senza fine incutono timore e disgusto, testimoni del macabro potere che sconvolge la barriera tra vita e morte.



SCHELETRO

Attacco in mischia

MOV	ATT	DIF	PC	PM
6	2	2	2	0

Abilità: gli scheletri possono attaccare in diagonale e sono immuni agli attacchi con armi da distanza.



ZOMBI

Attacco in mischia

MOV	ATT	DIF	PC	PM
5	2	3	2	0

Abilità: gli Zombi risorgono! Alla fine del suo turno Zargon tira 1D6. Da 1-3 lo Zombi muore, 4-6 ritorna in vita con 1PC.



MUMMIA

Attacco in mischia

MOV	ATT	DIF	PC	PM
4	3	4	3	0

Abilità: la Mummia può attraversare muri e porte, ma non può finire il suo movimento in una zona inattiva dell'impresa.



TAGLIE GRANDI

ABOMINI, GUERRIERI DEL TERRORE E GARGOYLE

Nelle notti oscure e tempestose, gli Abomini emergono dalle profondità degli abissi, creature mostruose dall'aspetto umanoide ma con un volto distorto che ricorda il terrore dei fondali marini. Denti affilati come rasoi e occhi opachi come le acque profonde, brandiscono tridenti con destrezza sorprendente, pronti a infliggere morte e distruzione ovunque passino.

I Guerrieri del Terrore, giganti di nera ferocia, cavalcano le tenebre su destrieri corazzati, le loro armature pesanti risuonano come tuoni mentre avanzano. Dotati di armi massicce come asce e mazze chiodate, incutono terrore nei cuori dei coraggiosi e dei codardi, la loro presenza è un'ombra minacciosa che avvolge il campo di battaglia.

Sulle guglie delle antiche torri, i Gargoyle vegliano silenziosi, guardiani di pietra animati dalla magia oscura. Con ali spiegate e artigli affilati come lame, scrutano dall'alto con occhi vuoti, pronti a scendere in picchiata su coloro che osano disturbare la loro quiete eterna. Creature di pietra e malvagità, i Gargoyle sono i custodi delle tenebre, determinati a proteggere i loro domini con ferocia implacabile.



ABOMINIO

Attacco in mischia

MOV	ATT	DIF	PC	PM
6	3	3	3	3

Abilità: se l'Abominio infligge danno all'Eroe bersaglio, può spingerlo indietro di 2 caselle.



GUERRIERO DEL TERRORE

Attacco in mischia

MOV	ATT	DIF	PC	PM
7	4	4	4	3

Abilità: quando il Guerriero del Terrore resta con 1 PC, aggiunge +1 ai suoi tiri di attacco.



GARGOYLE

Attacco in mischia

MOV	ATT	DIF	PC	PM
6	4	5	4	4

Abilità: il Gargoyle può volare per superare Eroi e ostacoli. Inoltre ottiene un Incantesimo del Terrore casuale.



RICERCA NELL'ARREDAMENTO

Un Eroe può cercare all'interno di un arredamento specifico invece che nella stanza in generale, fermandosi vicino all'arredo desiderato ed effettuando un'azione di ricerca. Si può fare una sola ricerca TOTALE per arredo.

Tira 1D12 e confronta il risultato con l'arredamento di riferimento dall'elenco seguente.

Ti senti fortunato?

Cerca di superare la prova d'abilità per ottenere +2 al risultato del D12. Ma stai attento!
Se fallisci dovrai invece togliere 2 al risultato del D12.



TOMBA



PROVA DI COSTITUZIONE 15+

- 1: la maledizione si libera. Tutti gli Eroi nella stanza perdono 1PC e tirano 1 dado in attacco e in difesa in meno il prossimo turno.
- 2: una **Mummia** si alza dalla tomba pronta ad attaccarti. Difenditi, il tuo turno sarà poi terminato.
- 3: uno **Zombi** si alza dalla tomba pronto ad attaccarti. Difenditi, il tuo turno sarà poi terminato.
- 4: uno **Scheletro** si alza dalla tomba pronto ad attaccarti. Difenditi, il tuo turno sarà poi terminato.
- 5-6: l'odore che esce dalla tomba è così forte e malsano da confondere e indebolire tutti i presenti. Ogni eroe nella stanza perde 1 PM.
- 7: non trovi nulla, la tomba è vuota.
- 8-10: trovi un **Equipaggiamento**. Tira 1D3 e in base al risultato pesca il rispettivo numero di carte dal mazzo equipaggiamenti.
- 11: trovi una corona appartenuta al defunto che potrebbe valere molto. Ottieni 150 monete d'oro.
- 12: trovi un antico tesoro dal valore inestimabile! Pesca una carta dal mazzo degli equipaggiamenti leggendari.



TAVOLO DELLE TORTURE



PROVA DI DESTREZZA 14+

- 1-2: dovresti prestare più attenzione quando metti le mani su di un tavolo pieno di strumenti per fare del male! Appoggi la mano su di una vecchia lama arrugginata, ferendoti. L'Eroe perde 1 PC.
- 3-4: alcuni movimenti maldestri fanno cadere a terra diversi oggetti provocando una serie di rumori nel silenzio della stanza. Due Goblin Arcieri scoccano delle frecce dal fondo del corridoio. Difenditi, il tuo turno sarà poi terminato.
- 5-6: il tavolo è pieno di vecchi oggetti rotti e inutili. Hai perso solo tempo.
- 7-8: forse qualcosa si è salvato dal tempo. Tira 1D3 e in base al risultato pesca il rispettivo numero di carte dal **mazzo equipaggiamenti**.
- 9-11 chi avrebbe mai detto che sotto tanta polvere e sporcizia potesse trovarsi qualcosa di così particolare? Pesca la prima carta dal **mazzo dei Tesori**.
- 12: trovi due **Pozioni**. Pesca le prime due carte presenti nel mazzo delle pozioni.



FOCOLARE



PROVA DI DESTREZZA 13+

- 1-2: una palla di fuoco evocata da Zargon esce dal camino e ti colpisce. Tira 1D6 per schivare. Con 5 o 6 eviti l'attacco, altrimenti subisci 2 danni.
- 3: il fuoco è solo un'illusione. Quando allunghi le mani per scaldarti l'incantesimo si attiva, creandoti confusione e senso di smarrimento. Il prossimo turno tiri solo 1D6 per muoverti.
- 4: una bestia velenosa si nasconde nel condotto in pietra, colpendoti sul braccio. Il suo veleno ti stordisce, perdi 1PM.
- 5: si tratta di un semplice camino.
- 6-7: le fiamme sembrano non aver avuto la meglio su di un sacchetto in pelle. Al suo interno trovi 50 monete d'oro.
- 8-10: dopo così tanto tempo al freddo gelido, non c'è niente di meglio che un focolare caldo per sentirsi meglio. Ogni Eroe nella stanza recupera 1PC perso.
- 11: una pergamena del sapere è sopravvissuta al fuoco. Il suo contenuto ti permette di aumentare le tue conoscenze. Pesca subito una carta dal tuo **mazzo abilità**.
- 12: trovi due **Pozioni**. Pesca le prime due carte presenti nel mazzo delle pozioni.



TRONO



PROVA DI COSTITUZIONE 14+

- 1-2: non avresti mai potuto immaginare che una trappola venisse congegnata per difendere un trono. Un quadrello dalla parete opposta sfreccia nell'aria colpendoti alla spalla. Perdi 1PC.
- 3: non sei pronto a sopportare il peso della corona che da anni grava su chi prende posto sul trono. L'ansia ti avvolge immediatamente, facendoti alzare in preda al panico. Perdi 1PM.
- 4-5: vieni colpito da una visione capace di destare in te le tue paure più profonde. Il prossimo turno l'Eroe si difenderà con -1 dado.
- 6-7: si tratta di una semplice sedia, un po' più regale. Perdi solo del tempo.
- 8: a quanto pare il precedente re ci teneva ad avere sempre qualche riserva di denaro a portata di mano. Trovi 50 monete d'oro nascoste sotto al bracciolo.
- 9-10: appoggiato alle spalle del trono trovi un **Equipaggiamento**. Tira 1D3 e in base al risultato pesca il rispettivo numero di carte dal **mazzo equipaggiamenti**.
- 11: la gloria dei re passati ti avvolge! Puoi **recuperare un incantesimo utilizzato** o pescare una **nuova carta abilità** dal mazzo.
- 12: è proprio sotto agli occhi dei più che si trovano i migliori tesori. Trovi 200 monete d'oro nascoste sotto al trono.



TAVOLO



PROVA DI COSTITUZIONE 15+

- 1-2: il tavolo è così vecchio che si spezza sotto al tuo peso quando ti appoggi. Cadi e perdi 1PC.
- 3: un ragno gigante è nascosto sotto al tavolo. Vi attacca immediatamente con 2 DC. Difendetevi e terminate il vostro turno.
- 4: trovi solo del cibo andato a male che nessuno mangerebbe.
- 5-6: gli avanzi del pranzo. Non sembrano male. L'Eroe tira 1D6:
 - 1-3: le apparenze ingannano. Fa schifo e perdi 1PM.
 - 5-6: non te lo saresti mai aspettato! È squisito! Recupera 1 PC.
- 7: una **Pozione di Cura Minore** che vi permette di recuperare subito 2PC. Potete darla a un Eroe nella stessa stanza.
- 8-10: ogni tanto un po' di fortuna. Sotto al tavolo trovi un sacchetto con dentro 1D10 x 10 monete d'oro.
- 11-12: trovi sopra al tavolo due **Pozioni**. Pesca le prime due carte dal mazzo pozioni.



ARMADIO



PROVA DI DESTREZZA 14+

- 1-2: uno **Scheletro** esce dall'armadio pronto ad attaccarti. Difenditi, il tuo turno sarà poi terminato.
- 3-4: un fantasma esce all'improvviso spaventandoti a morte. Per i prossimi 2 turni difendi con un dado in meno.
- 5: nell'armadio c'è un topo che morde la mano dell'eroe prima che questi possa ucciderlo. Il suo morso ti stordisce, perdi 1PM.
- 6: completamente vuoto, peccato.
- 7-8: trovi dei gioielli del valore di 50 monete d'oro.
- 9: una splendida armatura è nascosta dentro l'armadio. Aumenta i tuoi dadi di difesa di 1 per il resto dell'impresa.
- 10: trovi un **Equipaggiamento**. Tira 1D3 e in base al risultato pesca il rispettivo numero di carte dal **mazzo equipaggiamenti**.
- 11-12: qualcosa attira la tua attenzione. Pesca le prime tre carte dal **mazzo dei Tesori**. Scegline una e scarta le altre.



SCRIGNO



PROVA DI INTELLIGENZA 13+

- 1-2: non è un vero scrigno, ma un **Mimic**. Ti attacca subito con 2 dadi. Difenditi, il tuo turno sarà poi terminato.
- 3: Vieni colpito dalla lama di una trappola. Perdi 1PC.
- 4-5: niente di importante, un vecchio baule pieno di cianfrusaglie inutili.
- 6: trovi un paio di ampole contenenti uno strano liquido. Pesca le prime 2 carte del mazzo Pozioni.
- 7-8: trovi 1D10 x 10 monete d'oro.
- 9-10: trovi un **Equipaggiamento**. Tira 1D3 e in base al risultato pesca il rispettivo numero di carte dal **mazzo equipaggiamenti**.
- 11-12: trovi un antico tesoro dal valore inestimabile! Pesca una carta dal **mazzo degli equipaggiamenti leggendari**.





TAVOLO DEL MAGO



PROVA DI INTELLIGENZA 14+

- 1-2: non dovresti mai leggere le pergamene di un mago se non conosci a fondo la magia. Evochi uno spettro che ti attacca subito con 2 dadi. Difenditi, il tuo turno sarà poi terminato.
- 3-4: un mago non lascia mai il suo materiale indifeso. Un gas velenoso fuori esce da una delle ampolle. Tutti gli Eroi nella stanza subiscono 1 danno non difendibile.
- 5: il potere magico che avvolge il tavolo è troppo forte per voi. Tutti gli Eroi nella stanza perdono 1 PM, tranne coloro che conoscono la magia.
- 6-8: stai perdendo tempo e basta, non c'è nulla di prezioso.
- 9: alcuni testi potrebbero interessare all'Accademia di Magia. Ottieni 50 monete d'oro per la loro vendita.
- 10-12: leggendo il libro trovi una formula che ti permette di recuperare una **carta incantesimo** precedentemente usata o pescare una nuova **carta abilità** dal mazzo.



LIBRERIA



PROVA DI DESTREZZA 14+

- 1-2: c'è troppo materiale sugli scaffali. Ti serve più tempo. Tira nuovamente i dadi.
- 3: trovate un libro maledetto che una volta aperto scaglia un sortilegio su di voi. Perdete 1PM.
- 4-5: nelle librerie si fa silenzio, e voi invece state facendo troppo rumore. Una pattuglia di passaggio vi sente. Due **Goblin** attaccano l'Eroe. Difenditi, il tuo turno sarà poi terminato.
- 6-7: dietro un libro trovi un sacchetto in pelle con dentro 100 monete d'oro.
- 8: libri, libri e ancora libri. Al momento non ti servono.
- 9: trovi una mappa che ti rivela il contenuto di una stanza qualsiasi a tua richiesta.
- 10-11: trovi un antico tomo magico che ti permette di **recuperare una carta incantesimo** precedentemente usata. Solo per chi conosce la magia.
- 12: il tomo delle abilità è a tua disposizione. Leggilo per pescare immediatamente 1 carta dal tuo **mazzo abilità** o un nuovo **incantesimo casuale** da un set a tua scelta.





RASTRELLIERA DELLE ARMI



PROVA DI COSTITUZIONE 15+

- 1-2: la rastrelliera ti crolla letteralmente addosso. Subisci 1 danno e il prossimo turno ti muovi con un solo D6.
- 3-4: il rumore che provochi attira un **Mostro Errante** che ti attacca immediatamente! Difenditi, il tuo turno sarà poi terminato.
- 5: trovi solo un ammasso di cianfrusaglie arrugginite.
- 6-10: trovi uno o più **Equipaggiamenti**. Tira 1D3 e in base al risultato pesca il rispettivo numero di carte dal **mazzo equipaggiamenti**.
- 11-12: trovi un tesoro inestimabile! Pesca una carta dal **mazzo equipaggiamenti leggendari**.



TAVOLO DELL'ALCHIMISTA



PROVA DI INTELLIGENZA 14+

Il tavolo è pieno di zeppo di pozioni. Se decidi di berne una, tira 1D12:

- 1-2: *pozione del tradimento*: l'Eroe si muove verso l'alleato più vicino nella stessa stanza e lo colpisce tirando 2DC. Se da solo, non succede nulla.
- 3: *pozione dello shock mentale*: l'eroe perde 1 Punto Mente.
- 4: *pozione paralizzante*: il prossimo turno puoi tirare solo 1D6 durante il movimento.
- 5: bevi un liquido rinfrescante, comunemente chiamato acqua. Non accade nulla.
- 6: *pozione di cura*: recuperi immediatamente 1 Punto Corpo perso.
- 7: *pozione di velocità*: aggiungi permanentemente 1D6 ai tuoi tiri di movimento per il resto dell'avventura.
- 8: *pozione di resistenza*: aggiungi permanentemente 1 dado ai tuoi tiri di difesa per il resto dell'avventura.
- 9-10: *pozione rigenerante*: recupera tutti i Punti Corpo e Mente persi.
- 11: *pozione di forza*: aggiungi permanentemente 1 dado ai tuoi tiri di attacco per il resto dell'avventura.
- 12: *bauletto delle pozioni*: trovi un piccolo bauletto in legno contenente svariate ampole. Pesca le prime 3 carte dal **Mazzo Pozioni**.





EVENTI NARRATIVI

A CURA DI ZARGON

Q U A N D O ?

Gli eventi che seguono vanno giocati alla fine di ogni turno del Master.
Tirate 1 dado da combattimento. Se esce teschio, leggete un evento agli Eroi, altrimenti saltate questa fase.

Utilizzate un qualsiasi sistema numerico random (come il tiro di un dado) per stabilire quale evento leggere agli Eroi.

1. L'ANTICA TORRE DEI SEGRETI

In un angolo della fortezza sorge l'Antica Torre dei Segreti, avvolta da leggende e misteri. I vostri Eroi si avventurano lungo il sentiero che porta alla torre, trovandosi improvvisamente di fronte a un bivio.

Scelta 1: Seguire la strada illuminata da una tenue luce blu, che sembra condurre a una radura incantata.

Scelta 2: Inoltrarsi nel sentiero oscuro e tortuoso, attraverso il quale si odono sussurri inquietanti di antichi incantesimi.

Conseguenza 1: non è tutto oro ciò che luccica. Venite improvvisamente attaccati da un gruppo di Goblin arcieri. Ogni eroe tira 1D6:

1-3: una freccia vi ferisce a una gamba. Perdete subito 1PC.

4-6: i vostri riflessi vi permettono di mettervi al riparo e non subire danni.

Conseguenza 2: tutti gli Eroi recuperano 1 PM grazie all'aria intrisa di magia. Il Mago può anche recuperare

un incantesimo lanciato.

2. LA CRIPTA DEI REIETTI

All'interno delle rovine del Castello di Nortavia, gli Eroi scoprono l'accesso a una cripta segreta. Una voce spettrale li avverte di una scelta imminente.

Scelta 1: Esplorate la cripta con cautela, cercando tracce di antichi tesori tra le tombe dei reietti.

Scelta 2: Ignorate la cripta e cercate un passaggio alternativo, temendo le maledizioni che potrebbero risvegliare.

Conseguenza 1: il Nano, abile cercatore di tesori tira 1D6:

1-3: trovate solo polvere, ragni e pietre rotte.

4-6: la pala colpisce uno scrigno sepolto. All'interno trovate una Cotta di Maglia.

Conseguenza 2: dopo aver speso ore a cercare, vi rendete conto che non ci sono strade alternative. Meglio lasciar perdere e tornare sui vostri passi.

3. IL PONTE DEI TROLL

Un fiume impetuoso attraversa la Foresta Oscura, ma l'unico passaggio è il Ponte dei Troll, abitato da una brutale creatura, capace di spezzare il collo a un cavallo a mani nude. I vostri Eroi si trovano di fronte a un dilemma.

Scelta 1: Sfidare il troll in un duello, cercando di guadagnare il passaggio con la forza.

Scelta 2: Offrire una somma di monete in comune dalle proprie tasche in cambio del libero transito.

Conseguenza 1: ogni eroe effettua un attacco con la propria arma. Se il totale dei teschi è maggiore di 7 sconfiggete il troll e ottenete 50 monete d'oro ciascuno come ringraziamento da parte degli abitanti del villaggio vicino. In alternativa il troll sopravvive e colpisce ogni eroe con 2 dadi da combattimento senza potersi difendere. Dopodiché scappate feriti e malconci.

Conseguenza 2:

- 50 monete totali o più offerte: il troll accetta e vi fa passare senza problemi.
 - meno di 50 monete: il troll si infuria. Risolvete il duello.
-

4. IL LABIRINTO INCANTATO

All'interno del Labirinto Incantato, il tempo sembra perdersi e le illusioni giocano brutti scherzi. I vostri Eroi si trovano di fronte a una biforcazione.

Scelta 1: Seguire il raggio di luce dorata che si insinua tra i cespugli, sperando di trovare la via più breve.

Scelta 2: Affidarsi al fiuto dell'elfa o del druido, che suggeriscono di seguire il profumo di fiori, sperando di evitare trappole nascoste.

Conseguenza 1: non sempre la luce è sinonimo di bene. Un forte frastuono vi tramortisce, facendovi perdere i sensi. Vi risvegliate alcune ore dopo storditi e fuori dal labirinto. Ogni eroe perde 1 PM.

Conseguenza 2: oggi avete imparato che la fiducia nei propri compagni è fondamentale. I due Eroi vi conducono fuori dal labirinto grazie al loro istinto e fiuto, evitando pericoli e trappole.

5. IL REGNO SOTTOMARINO

In un viaggio attraverso le Terre Dimenticate, i vostri Eroi si trovano di fronte a un'enorme cascata che sembra nascondere l'accesso a un regno sottomarino. Una scelta cruciale li attende.

Scelta 1: Scendere la cascata, rischiando il pericolo delle profondità marine per esplorare il Regno Sottomarino.

Scelta 2: Seguire il sentiero che si snoda lungo il lato della cascata, cercando una via sicura per raggiungere la sponda opposta senza affrontare le acque sconosciute.

Conseguenza 1: la discesa è ardua e ogni eroe deve affrontare una prova di agilità tirando 1D6. Barbaro e nano ottengono -1 al risultato, l'Elfa invece +1.

1-3: incespicate e sbattete forte la schiena. Subite 1 danno.

4-6: scendete senza problemi.

Una volta arrivati nel regno sottomarino venite accolti con calore, cibo e ristoro. Ogni eroe pesca 1 carta abilità dal proprio mazzo.

Conseguenza 2: raggiungete il lato opposto senza problemi, evitando completamente il Regno Sottomarino. Il vostro viaggio prosegue.





6. I MORTI CAMMINANO

Quello che gli Eroi credono essere un normalissimo sentiero in pietra nasconde invece delle tombe sotto al terreno. Un tremito sotto ai piedi, terra che si smuove e braccia che escono. I morti risorgono!

Zargon sceglie 2 caselle adiacenti agli Eroi dalle quali emergono uno zombie ciascuna. I nemici attaccano subito. Se il mago si trova in linea di vista con uno degli zombie, può tentare di castare una Palla di Fuoco d'opportunità (anche se non in suo possesso) tirando 1D6 e ottenendo 5-6. In caso di successo, lo zombie colpito muore all'istante senza possibilità di difendersi.

7. IL GOBLIN APPRENDISTA

Uno strano Goblin, dall'aria per nulla pericolosa appare di soppiatto davanti agli Eroi, con le mani alzate in segno di resa: "Non sono un nemico! Sono stato esiliato dalla mia tribù perché mi sono rifiutato di combattere. Il mio destino non è quello di uccidere, ma aiutare! Voglio diventare un eroe!"

Il Goblin sceglie un eroe casuale come suo maestro. Da adesso fino a termine missione o la sua sconfitta, il Goblin gioca il suo turno a favore degli Eroi, prima o dopo il suo maestro. Usa 2D6 per muoversi e difende usando gli scudi bianchi.

8. IL LADRO DI TESORI

Solitamente i Goblin vi attaccano a vista, ma quello che vedete sfrecciare davanti a voi con una sacca più grande di lui sulle spalle, corre come se avesse il padrone con la frusta alle calcagna. Non restate lì imbambolati! Acciuffatelo!

Ogni eroe ha la possibilità di colpire il Goblin con un attacco d'opportunità eseguendo una prova d'abilità.



PROVA DI DESTREZZA 15+

Se superata, l'Eroe può attaccare il Goblin con i suoi dadi d'attacco. Ottenendo almeno un teschio, il Goblin fa cadere 1D10 x 10 monete dalla sua borsa. L'Eroe può raccogliere immediatamente le monete cadute.

9. LO SPIRITO CARNEFICE

Lo sapete prima ancora di entrare nella struttura che c'è qualcosa di incredibilmente malvagio al suo interno, ma mai avreste pensate che uno spirito potesse portare così tanto rancore e odio verso i vivi. Non vi resta altro che uscire il prima possibile ed evitare qualsiasi contatto.

La rabbia dello spirito invade tutti i nemici, donando furia e forza incontrollate. Ogni mostro attualmente presente sul tabellone, tira un dado in attacco in più fino alla sua morte.



10. IL COMANDANTE

Gli orchi sono delle bestie immonde, create dall'odio e intrise di malvagità. In loro non esiste barlume di luce e pietà. Ma c'è solo una cosa peggiore degli orchi. Un loro comandante. Se poi si tratta di un capo temuto e rispettato, un orco potrebbe scegliere la morte piuttosto che dover affrontare la sua collera.

Da questo momento in poi, tutti gli orchi ottengono 1 Punto Corpo aggiuntivo.



11. L'OGRE CREDULONE

La stanza in cui vi trovate è particolarmente buia, ma soprattutto puzzolente. Potrebbe essere che l'odore arrivi dall'enorme Ogre seduto per terra in un angolo dell'umida camera? Tuttavia non sembra particolarmente aggressivo. Vi fissa in silenzio.

Scegliete casualmente un eroe che tiri 1D6 e dopodiché informatelo della tipologia di prova.



PROVA DI INTELLIGENZA

1-9: all'improvviso l'Ogre si alza e vi colpisce con 2 dadi da combattimento. Difendete l'attacco.

10-17: da una borsa estrae uno strano pezzo di carne che condivide con voi. Ripristinate 1 PC perso.

18+: vi consegna una borsa con dentro 50 monete che ha trovato dietro a una pietra. Lui non sa cosa farsene.

12. UN MAESTRO DEL FURTO

Una creatura piccola e molto veloce, probabilmente uno Gnomo, esce all'improvviso dalle ombre, allungando le mani sotto ai mantelli degli Eroi e nelle loro sacche. È davvero questione di pochi attimi trovarsi con le tasche vuote e poveri.

Scegliete uno degli Eroi che tiri 1D4. Partendo dall'eroe, contate in senso orario per il risultato ottenuto. Il malcapitato eroe perde 1 equipaggiamento presente nel suo zaino o una pozione. Se il suo zaino è vuoto, perde 50 monete.



13. UNO STRANO RUMORE

Le pareti di roccia della struttura che state visitando sono veramente spesse e resistenti. Si tratta probabilmente di una costruzione nanica, e non c'è nessuno più capace dei nani al mondo in fatto di costruzioni. Tuttavia questo non vi impedisce di sentire uno strano suono provenire da quella che sembra una grossa crepa.

Scegliete casualmente un eroe del gruppo che dovrà affrontare la prova. Egli appoggerà l'orecchio al muro per ascoltare meglio.



PROVA DI INTELLIGENZA

1-8: il suono vi da alla testa e attaccate (se possibile) l'alleato più vicino. L'attacco non è difendibile.

9-12: scoppiate in lacrime con la testa tra le mani. Il vostro prossimo movimento è ridotto a un solo D6.

13-16: un senso di euforia vi pervade. Recuperate fino a 3 PC persi.

17+: recuperate un incantesimo o un'abilità utilizzate.



14. CROLLO IMPROVVISO

Un forte boato paralizza gli Eroi durante l'attraversamento di un lungo corridoio. Un colpo, 2 colpi, la polvere inizia a cadere dal soffitto, da prima seguita da qualche piccolo frammento da roccia per poi finire con un vero e proprio crollo del soffitto.

Tutti gli Eroi si danno alla fuga eseguendo la prova d'abilità sottostante.



PROVA DI DESTREZZA

1-10: l'eroe viene colpito sulla spalla da una roccia abbastanza pesante. Subisce 1 danno.

11-17: le vostre gambe vi portano lontano dal pericolo. Ne uscite indenni.

18+: non tutto il male viene per nuocere. Una grossa pietra spacca il pavimento portando alla luce un tesoro inestimabile. Pescate la prima carta dal mazzo degli equipaggiamenti.

15. IL POLTERGEIST

Vi trovate in una sala piena di scaffali in legno, i cui ripiani sono carichi di libri delle più svariate dimensioni. Gli Eroi si guardano attorno alla ricerca di qualcosa di interessante quando all'improvviso la temperatura si abbassa, lasciando posto a un freddo glaciale. Un Poltergeist appare, iniziando a volare per la stanza tirando pesanti volumi addosso agli Eroi.

Ogni eroe tira un dado da combattimento:

Scudo Nero: un grosso volume ti colpisce in testa. Subisci 1 danno.

Scudo Bianco: ti arriva tra le mani un libro di erbe medicinali. Ottieni una pozione curativa dal mazzo delle pozioni.

Teschio: nascondendoti sotto a un tavolo trovi un sacchetto con dentro 30 monete d'oro.



16. UNO STRANO MERCANTE

Un piccolo Goblin che va a spasso per una fortezza oscura con uno zaino due volte più grande di lui sulle spalle, non è proprio l'immagine più tipica di mercante che si possa immaginare. "Buongiorno amici miei! Per caso, volete acquistare qualcosa? Solo per oggi le merci sono scontate!"

Tutti gli Eroi possono, a turno, pescare la prima carta del mazzo equipaggiamenti, e se vogliono, acquistarla con uno sconto di 100 monete sul suo prezzo (se l'equipaggiamento costa 100 o meno monete, lo sconto non viene applicato).

Una volta che tutti gli Eroi hanno finito, dovranno effettuare una prova d'abilità.



PROVA DI INTELLIGENZA 12+

Leggi il seguente testo per tutti coloro che falliscono. *"Forse questo mercante non era il massimo dell'onestà. Mentre eravate impegnati a guardare le sue merci, con un rapido movimento il Goblin vi ha sottratto 20 monete d'oro dalla vostra sacca."*



17. LA STANZA DEGLI SPECCHI MISTICI

Gli Eroi entrano in una stanza liscia e priva di decorazioni, con due grandi specchi al centro. Dall'oscurità, una voce misteriosa sussurra: "Siete giunti nella Stanza degli



Specchi Mistici. Di fronte a voi, vedrete due specchi. Uno riflette la vostra virtù, l'altro il vostro lato oscuro. Scegliete attentamente in quale dei 2 volgere il vostro sguardo oppure andate ora e non tornate mai più."

Ogni eroe decide per sé:

Scelta 1: I vostri Eroi decidono di guardare nello specchio a sinistra, quello della virtù.

Se scelgono questa opzione, gli Eroi vedranno le loro virtù riflesse e sentiranno un calore avvolgente. Ricevono un bonus temporaneo a tutte le prove di volontà e difesa. Ricevete un bonus temporaneo di +1 dado di difesa nel vostro prossimo scontro.

Scelta 2: I vostri Eroi decidono di guardare nello specchio a destra, quello del lato oscuro.

Se scelgono questa opzione, gli Eroi vedranno le loro paure e tentazioni riflesse e dovranno resistere.



PROVA DI INTELLIGENZA

1-14: le vostre debolezze vi piegano, causando la perdita di 1PM.

15+: ricevete un bonus temporaneo alla forza per aver conquistato il loro lato oscuro. +1 dadi da combattimento nel vostro prossimo scontro.

Scelta 3: decidete di girarvi e uscire dalla stanza, senza che nulla accada. Il vostro viaggio prosegue.

18. IL VENDITORE DI MAPPE

Il gruppo di Eroi incappa nelle vicinanze di un grosso portone di legno. Davanti ad esso un Halfling muove continuamente lo sguardo da una mappa che tiene in mano alla porta, come se si stesse accertando di essere nel posto giusto. Una volta avvicinati, la creatura vi sorride: "Buongiorno viaggiatori! Tra le mie mani è presente una mappa che indica come punto d'arrivo questa stanza. Volete dare un'occhiata? Dietro compenso ovviamente."

Scegliete casualmente un eroe che faccia una prova.



PROVA DI DESTREZZA

1-12: siete stati truffati. L'Halfling viene colto sul fatto nel tentativo di rubarvi l'equipaggiamento mentre siete distratti.

Se l'Eroe che ha tirato il dado ha un valore di **COSTITUZIONE 4+**, può sferrire un calcio all'Halfling facendogli cadere un sacchetto con dentro 50 monete d'oro. In alternativa verrà derubato di 50 monete d'oro.

13+: L'Halfling dice il vero. L'eroe che tira può dare 50 monete al venditore e pescare la prima carta dal mazzo tesori.

19. UN POSTO SICURO

All'interno delle mura della vecchia fortezza, la Sala del Ristoro si erge come un'oasi di sicurezza. Le pareti di pietra antica custodiscono una stanza al chiaro di luna, illuminata da torce tremolanti. Letti rustici con lenzuola pulite offrono un riposo benvenuto, mentre un focolare ardente crea un rifugio accogliente. Un tavolo centrale è coperto di erbe curative e bende, fornendo tutto il necessario per lenire le ferite degli Eroi.

Gli Eroi possono decidere di riposare per ripristinare fino a un massimo di 3 Punti Corpo. Il prossimo turno tuttavia si muoveranno lanciando 1D6 in meno.

20. UN LAVORO FATTO MALE

Gli Eroi, guidati dal loro astuto compagno Nano, hanno scrutato attentamente la stanza, cogliendo al volo le trappole mal concepite. Il Nano, esperto artigiano, ha notato con sguardo critico la logica elementare e gli errori evidenti nella loro realizzazione. Sensori visibili e fili troppo espo-



sti rivelavano la mancanza di abilità nel progetto, mentre meccanismi fragili tradivano la scarsa maestria degli artigiani. Grazie alla sua perizia, il nano ha disinnescato con destrezza le trappole, permettendo al gruppo di Eroi di procedere con sicurezza attraverso la stanza.

Se presenti, tutte le trappole nella stanza o nel corridoio in cui si trova il Nano, devono essere rivelate.

21. IL RISVEGLIO DELLE OSSA

In un antico cimitero, gli scheletri, ormai privi di carne, si risvegliano con poteri oscuri. Un'aura tenebrosa, evocata da una sinistra magia, avvolge le loro ossa, conferendo forza sovrumana e una ferocia intensificata.

Per tutto il resto della missione, gli scheletri ottengono 1 Punto Corpo aggiuntivo.

22. I MERCENARI

*Nel crepuscolo, gli Eroi incrociano la strada di un gruppo di mercenari, volti duri e occhi che scrutano ogni movimento. La promessa di aiuto risuona tra le righe dei loro sotti-
li sorrisi, ma il prezzo è chiaro. Con monete tintinnanti, gli Eroi possono persuadere questi mercenari ad affiancarli nella loro missione, ma l'alleanza è fragile e il denaro può rivelarsi il legame più forte.*

Gli Eroi posso decidere tutti assieme di pagare un totale di 50 monete d'oro per ottenere l'aiuto dei mercenari per i prossimi combattimenti.

Se decidono per il pagamento, tirate 1D6:

1-2: reclutate un ranger. Durante il prossimo turno, uno degli Eroi può effettuare un attacco aggiuntivo come se stesse usando il ranger, tirando 2 dadi per un attacco a distanza.

3-4: reclutate un alabardiere. Durante il prossimo turno, uno degli Eroi può effettuare un attacco aggiuntivo come se stesse usando l'alabardiere, tirando 3 dadi per un attacco ravvicinato.

5-6: reclutate un soldato massiccio in armatura e spada a due mani. Durante il prossimo turno, uno degli Eroi può effettuare un attacco aggiuntivo come se stesse usando il soldato, tirando 4 dadi per un attacco ravvicinato, oppure 3 dadi per un attacco a distanza scagliando la spada del soldato.

23. UNA FITTA NEBBIA

Una fitta nebbia si diffonde rapida, avvolgendo gli Eroi in un velo grigio. I contorni si sfumano, il terreno diventa incerto, e il cammino si perde tra le brume umide. Ogni passo diventa un'ardua sfida, la completa assenza di ogni suono crea un'atmosfera inquietante. Navigare attraverso questo mare nebuloso si rivela una prova di orientamento e coraggio.

Per il prossimo round gli Eroi possono muoversi tirando un solo D6.

24. IL GUERRIERO DEL CHAOS

Con un fragore metallico, emerge dall'oscurità un enorme Guerriero del Chaos, il suo corpo massiccio avvolto in un'armatura di bronzo inscalfibile. Ogni passo risuona come un tuono mentre il guerriero avanza, uno scudo impenetrabile innalzato e un'ascia nera pronta per lo scontro. La sua presenza getta un'ombra sinistra, anticipando un conflitto imminente.

Tutti gli Eroi tirano eseguono la prova.



PROVA DI COSTITUZIONE

Il Guerriero del Chaos viene schierato a 4 caselle di distanza dall'eroe che ha ottenuto il risultato più basso.

Disponete sul tavolo la sua carta dal mazzo dei Mostri Campioni.

Se gli Eroi sconfiggono il Guerriero del Chaos, ottengono un'arma leggendaria e una ricompensa di 100 monete d'oro a testa.

25. LA CRIPTA BUIA

Dentro la penombra, gli Eroi scorgono una cripta segreta, portatrice di misteri e opportunità. Davanti a loro, la scelta diventa cruciale: rischiare l'ignoto per cercare un tesoro inestimabile nascosto nelle viscere della cripta, oppure voltare le spalle e abbandonare il segreto sepolto nel buio.

Scelta 1: se gli Eroi decidono di esplorare la cripta devono tutti tirare un dado da combattimento.

2+ scudi neri: gli Eroi avanzando al buio non si accorgono di qualcosa di strano nel pavimento, cadendo in una fossa. Ogni Eroe subisce 1 dan-

no.

0-1 scudi neri: gli Eroi avanzo senza incappare in nessun pericolo, evitando quelli presenti grazie alla loro esperienza.

Arrivati in fondo al tragitto e raggiunta la cripta gli Eroi si trovano davanti a un grosso scrigno del tesoro, protetto da uno strano meccanismo. Scegliete casualmente uno dei 4 Eroi che dovrà effettuare la seguente prova.



PROVA DI DESTREZZA

1-10: lo scrigno è una trappola! Evitate per un soffio le punte che escono all'improvviso, tuttavia lo spavento è così grande che impiegate un po' di tempo per riprendervi. Perdete 1PM.

11-17: all'interno dello scrigno trovate monete e oggetti preziosi per un totale di 100 monete d'oro.

18+: una forte luce vi colpisce aprendo lo scrigno. Avete trovato un tesoro inestimabile. Pescate la prima carta dal mazzo degli Equipaggiamenti Leggendari.

Scelta 2: preferite ignorare la faccenda, ed evitare qualsiasi tipo di pericolo. Vi girate e proseguite lungo il vostro viaggio.



26. L'ASSASSINO

Trovate il corpo senza vita di un avventuriero lungo un corridoio poco illuminato. Nella sua mano stringe una pergamena. A una prima occhiata sembra essere una sorta di taglia. Il foglio recita "Rigerim l'assassino. Taglia sulla testa dell'orco che ha ucciso il nostro amato figlio. Ricompensa: 200 monete d'oro."

Zargon dispone in una stanza inesplorata Rigerim con altri 2 orchi. Se possibile usare una stanza inutilizzata per la missione e una miniatura differente per evidenziare Rigerim.

Le statistiche di Rigerim sono quelle della rispettiva carta Mostro Campione Orco.

Se gli Eroi sconfiggono Rigerim, ottengono anche un'arma leggendaria, essendo un Mostro Campione. Se Rigerim raggiunge le scale e scappa dal dungeon, gli

Eroi non ottengono nessuna ricompensa.



27. IL SALVATAGGIO

State esplorando una delle tante stanze del dungeon, quando all'improvviso una porta segreta si apre e 2 paia di grosse mani afferrano uno degli Eroi, trascinandolo dall'altra parte del muro. Il passaggio è ormai chiuso ed è impossibile attraversarlo. Dovete trovare un altro modo per salvare il vostro compagno.

Zargon tira 1D4 e a partire dall'Eroe alla sua sinistra, il risultato del dado indicherà l'Eroe catturato.

Lo sfortunato eroe deve essere spostato in una stanza ancora inesplorata a discrezione del master, sorvegliato da 2 Goblin e 2 Orchi. Se possibile usare una stanza inutilizzata per la missione. Le mani dell'Eroe sono legate, e non potrà partecipare al gioco fino a quando i compagni non saranno entrati nella stanza.

Una volta aperta la porta, l'Eroe catturato può tentare ad ogni turno, fino a termine del combattimento, di liberarsi approfittando della confusione. Tira 1D6, con un risultato di 5 o 6 può liberarsi e tornare a giocare normalmente.



28. LA NUOVA FORGIA

Durante l'esplorazione dei sotterranei, vi imbattete in una stanza con la porta socchiusa. Una debole luce proviene dall'interno, e avvicinandovi riuscite ad origliare il contenuto della conversazione. Alcuni Goblin seduti a un tavolo stanno giocando a carte, parlando di una nuova forgia nella quale sembra vengano realizzate armature e armi di ottima qualità a favore dei nemici. Sarà meglio trovare e distruggere questa forgia prima che entri in completa funzione.

Zargon sceglie una stanza ancora inesplorata, presentandola agli Eroi come "La Forgia". Se possibile usare una stanza inutilizzata per la missione. La stanza è protetta da 4 Goblin pesantemente armati. Eliminate i 4 nemici per distruggere La Forgia ed ottenere una ricompensa di 70 monete ciascuno.

Le statistiche dei 4 Goblin potenziati sono:

Punti Movimento	Dadi Attacco	Dadi Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
12	2	3	2	2

29. LA FIAMMA DI UDÛN

Mentre gli Eroi avanzano coraggiosi lungo il dungeon, la luce tremolante delle loro torce rivela un'oscura caverna. Improvvisamente, un fragore rimbomba nelle viscere della terra, echeggiando nelle pareti umide. Un calore intenso li avvolge mentre un'enorme figura emerge dalle profondità, rivelando un Balrog infuocato, il suo corpo ardente illuminato dalla luce sinistra. Gli Eroi, col cuore accelerato, affrontano la terrificante creatura, pronti a una sfida epica nelle viscere oscure del dungeon.

Zargon dispone in una stanza inesplorata il Balrog. Se possibile usare una stanza inutilizzata per la missione. La porta è aperta.

Le statistiche del Balrog sono quelle della rispettiva carta Mostro Campione.

Se gli Eroi sconfiggono il Balrog, ottengono un'arma leggendaria e una ricompensa di 100 monete d'oro a testa.



30. TRAPPOLA ESPLOSIVA

Nel cuore di un antico labirinto sotterraneo, il gruppo di Eroi avanza con determinazione, ignaro del pericolo che si nasconde nelle ombre. Guidati da un coraggioso leader, il gruppo si trova di fronte a un'enigmatica porta di pietra. Decisi a superare l'ostacolo, iniziano a investigare, ma senza preavviso, una trappola esplosiva viene innescata. Un violento boato squarcia l'aria mentre il sottosuolo trema, lanciando detriti e fiamme in un raggio di cinque metri. I coraggiosi Eroi, colti di sorpresa, lottano per la sopravvivenza mentre il labirinto risuona di grida e frantumi.

Tutti gli Eroi in una stanza o in un'area esterna scelta dal Master verranno attaccati con 2 dadi da combattimento per via dell'esplosione che parte da un punto stabilito dal Master e colpisce tutti gli Eroi entro due caselle di distanza.

L'attacco è singolo per tutti i personaggi che potranno però difendersi normalmente.



31. UN'ATTRAVERSATA TRANQUILLA

Nel tranquillo passaggio sotterraneo, la luce fioca delle torce danza sulle pareti di pietra mentre il gruppo di Eroi pro-

cede con sicurezza. Il suono rassicurante dei passi echeggia nel corridoio silenzioso, e l'atmosfera serena viene interrotta solo dal leggero fruscio dell'armatura e dai commenti occasionali degli Eroi. Nessun pericolo minaccia il cammino, permettendo loro di condividere storie, pianificare e scherzare in una pausa temporanea dalla tensione.

Non accade nulla.

32. MASSI CADENTI

Mentre il gruppo di Eroi avanza con cautela lungo la stretta galleria, un fragore assordante risuona improvvisamente. Senza preavviso, massi enormi cominciano a cadere dal soffitto, creando un caos di polvere e roccia. Gli Eroi, sorpresi, cercano rifugio di corsa, schivando gli ostacoli.

Tutti gli Eroi devono cercare di evitare i massi attraverso una prova d'abilità.



PROVA DI DESTREZZA 14+

In caso di fallimento l'Eroe subirà 2 danni dai quali potrà però difendersi normalmente. Dovrà poi spostarsi in una casella adiacente poiché quella in cui si trovava verrà occupata dal masso.

33. FRECCIA DAL MURO

Nel tentativo di decifrare il mistero di una stanza antica, il gruppo di Eroi si china per esaminarne il contenuto. Improvvisamente le fessure nei muri sprigionano una serie di frecce letali, costringendo gli Eroi a tuffarsi a terra per evitare il pericoloso assalto. La stanza, apparentemente pacifica, si trasforma in un percorso mortale mentre gli Eroi cercano rapidamente rifugi temporanei.

Gli Eroi vengono colpiti da una freccia proveniente da una parete, subendo 1 danno dal quale possono difendersi normalmente.

Ogni Eroe tira un dado. Se esce teschio, viene colpito, in alternativa riesce a scansare la freccia.

Se uno degli Eroi colpiti è il Mago, può tentare di lanciare un incantesimo protettivo di opportunità su tutto il gruppo, tirando 1D6. Con un risultato di 5-6 l'incantesimo funziona. In alternativa non può difendersi

e dovrà subire il danno senza difendersi.

Questo evento può verificarsi solo in una stanza.

34. LA POZIONE

Con destrezza l'Eroe rovescia una pietra frantumata nel muro, rivelando un'antica pozione nascosta. La sua fiala emana un bagliore curativo, promettendo sollievo immediato e confermando la ricompensa nascosta dietro la dura superficie di pietra.

Il Master tira 1D4.

Partendo dalla sua sinistra il risultato indicherà l'Eroe che ha trovato la Pozione di Cura, la quale permette di ripristinare 2 Punti Corpo persi.

35. IL POZZO

In mezzo al loro cammino, i quattro Eroi si imbattono in un pozzo dall'aspetto singolare, il cui buco sembra sfidare la normalità. Una luce tenue emana dalle profondità, rendendo il tutto intrigante e misterioso. Curiosi, gli Eroi decidono di analizzare attentamente il pozzo, sperando di trovare qualcosa di prezioso nonostante l'atmosfera misteriosa.

Un giocatore scelto in maniera casuale dovrà affrontare una prova d'abilità.



PROVA DI COSTITUZIONE

1-10: il pozzo altro non è che una tomba, un luogo di riposa per una creatura che non andrebbe mai disturbata durante il suo sonno. E voi ci siete riusciti. Un Vampiro emerge, pronto a scatenare la sua ira contro coloro che lo hanno disturbato.

Disponete in gioco in una stanza rivelata occupata da almeno uno degli Eroi il Vampiro Mostro Campione.

Se gli Eroi riescono a sconfiggerlo, otterranno un Equipaggiamento Leggendaro e 50 monete d'oro a testa.

11-15: un pozzo non altro che è un pozzo. Cosa pensavate di trovare eccetto ragni, polvere e terra?

16+: la fatica viene ricompensata. Il pozzo è ef-

fettivamente un piccolo nascondiglio segreto contenente reliquie dimenticate e tesori perduti nel tempo. Gli Eroi ottengono 50 monete d'oro a testa e possono girare ed eventualmente tenere la prima carta del mazzo equipaggiamenti. Gli Eroi decidono assieme che terrà il nuovo equipaggiamento.

36. UNA PAUSA RIGENERANTE

Il gruppo di Eroi, in cerca di riposo, giunge a una locanda incantevole gestita da simpatici gnomi. La locanda, decorata con colorate lanterne fatte a mano, offre un'atmosfera accogliente. Gli gnomi, con sorrisi calorosi, servono piatti abbondanti e pozioni curative, permettendo agli Eroi di rigenerarsi in un ambiente sereno e amichevole, lontano dai pericoli che affrontano di solito.

Ogni Eroe può tirare 1D4 e recuperare Punti Corpo e Mente per il totale del risultato ottenuto.

37. L'ALCHIMISTA

Un personaggio eccentrico, dalle vesti colorate e un cappello a punta, fece il suo ingresso con un passo saltellante lungo il tragitto degli Eroi. Svelando una borsa ricamata, l'alchimista propose una gamma di pozioni con etichette stravaganti e colori vivaci. Con gesti teatrali, espose le proprietà curative e potenzialmente miracolose di ciascuna pozione, offrendo agli Eroi l'opportunità di acquistare benessere e vantaggi magici.

Ogni Eroe, a turno, può pescare la prima carta dal Mazzo delle Pozioni e decidere di acquistarla con uno sconto di 20 monete. Se rifiuta, la carta va scartata.

38. OGNI TANTO UN PO' DI FORTUNA

Durante l'esplorazione vi chiniate per esaminare un angolo remoto di una caverna apparentemente desolata. Con sorpresa, notate un minuscolo sacchetto nascosto tra le rocce, illuminandovi nel momento in cui ne scoprite il contenuto. Dentro trovate nientemeno che 100 splendide monete d'oro, apparentemente dimenticate o abbandonate da qualcun altro.

Il Master tira 1D4 per stabilire chi è il fortunato Eroe, partendo dalla sua sinistra. Se la scelta dovesse ricadere

sul Nano, vanno aggiunte altre 50 monete in quanto grazie al suo fiuto per l'oro, egli riesce a recuperare un altro piccolo sacchetto poco distante dal primo.

39. LA NOTTE DEGLI ULULATI

Gli Eroi, avventurandosi in una tana oscura e misteriosa, percepiscono sinistri ululati provenire dalle profondità. La tensione nell'aria cresce, quando improvvisamente, in una penombra crescente, due occhi rossi penetranti si materializzano. Un lupo mannaro, in agguato, rivela la sua presenza, svelando il pericolo imminente nella tana appena scoperta.

Zargon dispone in una stanza inesplorata il Licantropo. Se possibile usare una stanza inutilizzata per la missione.

La porta è aperta.

Le statistiche del Licantropo sono quelle della rispettiva carta Mostro Campione.

Se gli Eroi sconfiggono il Licantropo, ottengono un'arma leggendaria e una ricompensa di 30 monete d'oro a testa.

40. L'ARMA PERDUTA

Tra le rovine antiche, il gruppo di Eroi scopre una mappa ingiallita che svela il percorso verso un luogo misterioso. Le indicazioni dettagliate rivelano un cammino intricato attraverso foreste oscure e caverne dimenticate. Con occhi brillanti di anticipata gloria, i nostri Eroi decidono di seguirne le tracce, consci che ogni passo li avvicina sempre di più a un'arma leggendaria, custodita in un santuario nascosto.

Il Master sceglie una stanza inesplorata, possibilmente inutilizzata per la missione, nella quale piazzare uno scrigno. La porta è chiusa e lo scrigno già visibile sul tabellone.

Quando gli Eroi apriranno lo scrigno, andrà letto quanto riportato:

Mentre il gruppo di Eroi apre con cautela uno scrigno del tesoro antico, un sottile fumo bluastro si leva lentamente, avvolgendo l'aria di una tensione palpabile. Dal cuore del baule scintillante, emerge con grazia una figura eterea, la Banshee, con capelli fluttuanti e occhi lucenti come fiamme

spettrali. Un lamento angosciante pervade l'aria, facendo rabbrivire gli Eroi che, col cuore serrato, comprendono di aver risvegliato un'antica entità avvolta nel mistero.

Una volta sconfitta la Banshee, gli Eroi ottengono un'arma leggendaria e una ricompensa di 50 monete d'oro a testa.

Il Master lancia 1D4 e partendo dalla sua sinistra in senso orario, individua lo sfortunato Eroe che sta perdendo le monete.

L'Eroe perde in totale 1D4 x 10 monete d'oro.

41. L'EQUIPAGGIAMENTO ROTTO

In mezzo al fragore della battaglia, uno scudo affidabile che ha protetto l'Eroe in molte imprese si spezza sotto l'assalto incessante dei nemici. La sensazione di vulnerabilità si diffonde rapidamente mentre frammenti di metallo cadono a terra.

Tutti gli Eroi tirano un dado da combattimento a testa. Se ottengono uno scudo nero, un equipaggiamento a loro scelta tra quelli in uso (armi comprese), dovrà essere distrutto e scartato definitivamente.

42. L'ATTACCO MENTALE

In mezzo al caos della battaglia, gli Eroi si trovano accerchiati da avversari implacabili. Tuttavia, il mago Mentor, con la sua saggezza e abilità magica, solleva le mani verso il cielo. Con un'aura di energia intensa, lancia un potente attacco mentale contro i nemici. Un'ondata di luce psichica avvolge il campo di battaglia, facendo vacillare le forze nemiche.

Mentor invia un'ondata di energia mentale nell'area per distrarre i nemici.

Tutti i mostri con 1 o 2 PM saltano il loro prossimo turno a causa di questo effetto. I mostri con 0 o 3+ PM sono immuni all'attacco.

43. IL BUCO

Incespicando attraverso le ombre oscure del dungeon, gli Eroi avanzano ignari del piccolo disastro che si sta verificando. Un buco impercettibile nella borsa di uno di loro è la causa della perdita di monete d'oro e preziosi a ogni passo. Un brusio sottile si perde nei corridoi, mentre il gruppo, concentrato sulle sfide circostanti, non nota la sottile perdita di ricchezza.



44. I RAZZIATORI

Nel cuore di una caverna buia, la banda di orchi festeggia il bottino delle recenti razzie, avvolta nell'opulenza di oro scintillante. Montagne di monete d'oro, gioielli rubati e preziosi oggetti si accumulano come trofei di guerra. Gli orchi, con grida gutturali di trionfo, si adornano con collane di gemme e brandiscono spade incastonate d'argento. I selvaggi guerrieri esultano nell'abbondanza frutto delle loro incursioni, ignari dell'ombra di vendetta che si sta profilando all'orizzonte.

Ogni volta che un Eroe uccide un nemico nel prossimo turno guadagna 1D6 x 10 monete d'oro (le uccisioni di gruppo a causa di abilità e incantesimi contano come un'uccisione sola).

45. DISTRAZIONE

Mentre l'Eroe procede deciso attraverso il pericoloso tragitto, un passo falso sopra una zona di terreno sconnessa ne causa la caduta. In un attimo, si ritrova disteso, atterrando pesantemente sul proprio zaino. Un sinistro scricchiolio raggiunge le orecchie dell'Eroe, indicando che qualcosa di prezioso all'interno dello zaino ha ceduto.

Il Master lancia 1D4 e partendo dalla sua sinistra in senso orario, individua lo sfortunato Eroe.

L'Eroe dovrà svolgere una prova d'abilità.



PROVA DI DESTREZZA

1-11: si è rotto un equipaggiamento di riserva. Se in vostro possesso, scarta un equipaggiamento riposto nello zaino.

12-16: si è rotta una pozione spargendo liquido in tutto lo zaino. Se in vostro possesso, scartate una pozione.

17+: falso allarme. Un cucchiaino usato durante i vostri pasti si è spezzato a metà.

46. FANGO E MELMA

Il terreno sotto i piedi degli Eroi si trasforma in una massa fangosa e molle, rendendo ogni passo un impegno. Ogni stivale sprofonda in una melma resistente, rallentando il loro avanzare come se il terreno stesso cercasse di trattenerne il loro cammino. Gli Eroi si sforzano di sollevare le gambe intrappolate, ma il terreno bagnato risucchia le loro

energie ad ogni tentativo.

Il prossimo turno, tutti gli Eroi muovo tirando un solo D6.

47. ATTACCO SUICIDA

Con le ultime forze rimaste, l'orco, ormai segnato da ferite profonde, si lancia avanti in un attacco disperato contro il gruppo di Eroi. Il suo sguardo selvaggio riflette la determinazione di infliggere almeno un colpo finale prima della fine imminente. Con un ruggito gutturale, l'orco brandisce la sua arma, ignorando il proprio stato di prostrazione. I quattro Eroi, sorpresi dalla furia suicida del nemico, si trovano a cercare di respingere l'attacco furioso e scongiurare il pericolo imminente.

Il Master elimina un orco dal gioco. Ogni Eroe subisce un attacco con 2 dadi da combattimento normalmente difendibile.

Se non ci sono orchi in gioco non accade nulla.

48. SORPRESA!

Con determinazione incrollabile, il gruppo di Eroi si avvicina alla porta della misteriosa stanza. Con un movimento coordinato, uno degli Eroi sferza un calcio potente, facendo scattare la porta aperta con violenza. La sorpresa illumina i volti degli avversari all'interno colti alla sprovvista mentre il gruppo entra con un'irrefrenabile carica.

Durante il prossimo turno, la prima porta che gli Eroi andranno ad aprire, coglierà tutti i nemici all'interno alla sprovvista. Per l'intero turno degli Eroi, i mostri all'interno di quella stanza difendono con un dado in meno (minimo 1).

49. UNO STRANO SPECCHIO D'ACQUA

Durante l'esplorazione di una grotta oscura, gli Eroi scorgono una pozza d'acqua scintillante, emanante un'aura magica misteriosa.

Il gruppo può scegliere tra:

Scelta 1: Bere liberamente dall'acqua incantata.

Scelta 2: Raccogliere l'acqua in contenitori per usarla più avanti.

Conseguenza 1: un Eroe scelto casualmente deve svolgere una prova d'abilità.



PROVA DI INTELLIGENZA

1-9: il potere magico contenuto nel liquido è troppo forte per essere controllato. Tutti gli Eroi che NON conoscono la magia, perdono 1 PM.

10-15: l'acqua è acqua. Per il momento non avete più sete.

15+: l'acqua sembra essere davvero un toccasana per gli Eroi. Tutti gli Eroi recuperano 1 PC perso

Conseguenza 2: il potere magico dell'acqua è troppo forte per una normale persona. Se nel gruppo è presente qualcuno che conosce la magia, può tentare di sintetizzarne il potere tirando 1D4:

1-2: il processo avviene correttamente. Tutti gli Eroi ottengono una pozione curativa.

3-4: troppe distrazioni influiscono negativamente sull'intero processo. L'Eroe perde 1PM.

50. RUGGINE

In un momento di pausa, l'Eroe osserva con attenzione la sua arma. La lama che ha affrontato molte battaglie ora presenta segni evidenti di corrosione e arrugginimento. Un senso di urgenza cresce nel cuore dell'Eroe mentre riconosce che l'arma è prossima al collasso. I dettagli della sua usura emergono chiaramente, e il peso di ogni colpo passato contribuisce al deterioramento imminente.

Il Master lancia 1D4 e partendo dalla sua sinistra in senso orario sceglie tra gli Eroi che possiedono un'arma, colui che dovrà scartarne una (questo evento non si applica alle armi di partenza).

51. TRIONFO DEL BENE

In un momento di stanchezza evidente, i quattro Eroi si ritrovano circondati dalle avversità. Le ferite e la fatica pesano sui loro corpi, ma uno sguardo determinato risplende nei loro occhi. Ma sono proprio questi i momenti che rafforzano il gruppo e danno la capacità di trovare nuove risorse. Un'ondata di energia li attraversa, dissipando la

fatica e instillando nuova forza.

Nel prossimo turno, tutti gli Eroi lanciano un dado in più durante il loro attacco.

52. TRIONFO DEL MALE

Nel cuore di un oscuro bosco, un gruppo di orchi e goblin si raduna attorno a un misterioso necromante, il quale, con gesti intricati, libera un potente incantesimo di magia nera. Un'aura oscura avvolge i malvagi esseri, e le loro pelli si tingono di un verde ancora più intenso. Gli occhi, illuminati dalla magia del necromante, risplendono di una luce sinistra, mentre il potente incantesimo infonde nelle loro carni una resistenza sovrumana.

Nel prossimo turno, tutti i nemici difendono con un dado da combattimento in più.

53. IL CANE RANDAGIO

In un buio e fatiscente corridoio del dungeon, gli Eroi si imbattono in un cane malconcio e affamato, la sua pelliccia sporca di fango. Da qui il dilemma, se fermarsi a prestare soccorso all'animale o ignorare la faccenda, tornando a cose ben più importanti e urgenti, come la missione in corso.

Gli Eroi possono decidere di:

Scelta 1: prestare soccorso all'animale utilizzando una pozione di cura. Se non possiedono una pozione di cura possono spendere 50 monete d'oro in gruppo, come se l'avessero acquistata dall'alchimista.

Scelta 2: ignorare l'animale e passare oltre.

Conseguenza 1: con compassione, gli Eroi offrono al povero animale del cibo e dell'acqua. Il cane, all'apparenza comune, si trasforma improvvisamente in una creatura magica dal pelo lucente e occhi brillanti. Riconoscente per l'atto di gentilezza, la creatura si rivela essere un custode magico del dungeon, guidando gli Eroi attraverso passaggi segreti e rivelando tesori nascosti come riconoscenza per la loro compassione.

Uno degli Eroi scelto dal gruppo tira 1D4:

1-3: gli Eroi possono pescare le prime 2 carte dal mazzo equipaggiamenti, assegnando di comune

accordo i nuovi equipaggiamenti come meglio credono.

4: gli Eroi possono pescare la prima carta dal mazzo degli equipaggiamenti leggendari ad assegnarla di comune accordo a un membro del gruppo.

Conseguenza 2: *il viaggio degli avventurieri prosegue con un pensiero in più ad accompagnarli: forse un gesto di benevolenza avrebbe solo potuto procurare del bene.*

54. IL PERICOLO È NELL'OMBRA

Nel cuore di un dungeon avvolto nell'oscurità, i quattro Eroi avanzano con cautela attraverso passaggi insidiosi e camere misteriose. La tensione nell'aria è palpabile poiché il pericolo li circonda da ogni lato. La loro missione è così critica che non possono permettersi il lusso di cercare tesori o risorse secondarie. Ogni passo è intrapreso con la massima urgenza, e le loro menti sono concentrate esclusivamente sulla sopravvivenza, ignorando le tentazioni dietro porte chiuse e corridoi intricati.

Nel prossimo turno gli Eroi non possono effettuare ricerche di alcun tipo, né tesori né trappole o porte segrete.

55. IL PAGAMENTO

Davanti ai 4 Eroi si staglia una massiccia porta, ornata di simboli runici e protetta da un grosso lucchetto e svariati meccanismi di blocco. Gli Eroi, scrutando l'imponente barriera, comprendono che l'unico modo per aprirla è un pagamento in oro. Forse.

Leggi questo testo nel momento in cui gli Eroi si apprestano ad aprire una porta. Essi dovranno decidere insieme se:

Scelta 1: mettere una somma pari a 50 monete in comune per aprire la porta.

Scelta 2: scegliere di comune accordo un Eroe che provi a sfondare la porta con la sola forza del suo corpo. L'Eroe deve trovarsi davanti la porta.

Conseguenza 1: I brillanti raggi del sole si riflettono sulle monete d'oro che riversano nell'apposito vano, e la porta, rispondendo al tributo, si apre lentamente,

svelando ciò che si cela dietro di essa.

Conseguenza 2: l'Eroe deve svolgere una prova d'abilità.



PROVA DI COSTITUZIONE

1-15: il lucchetto e i ferri della porta sono potenti dell'Eroe. Egli viene sbalzato indietro di 1 casella (se possibile), perdendo 1PC e 1PM.

16+: l'impatto dell'Eroe contro la porta è così forte da frantumarla, sparando frammenti di legno e ferro ovunque. Tuttavia lo sforzo lo lascia temporaneamente senza fiato. Il prossimo tiro di movimento, l'Eroe tira un solo D6.

56. L'INGANNO

Nel fitto delle tenebre, l'arma dell'eroe comincia a vibrare, illuminata da un'oscura energia che emerge dall'ombra circostante. Un potere malvagio si risveglia, avvolgendo la lama con un alone nefasto. L'aria si carica di un'intensità sinistra mentre l'arma, una volta leale compagna, sembra ribellarsi al suo possessore. Fiamme oscure danzano lungo la lama, mentre un brivido maligno scivola lungo la spina dorsale dell'eroe.

Il Master lancia 1D4 e partendo dalla sua sinistra in senso orario sceglie casualmente l'Eroe possessore dell'arma maledetta.

Questo evento non può essere applicato a un Eroe che possiede solo l'arma di partenza. In tal caso la scelta slitta immediatamente sull'Eroe successivo e via così. Se nessun Eroe possiede un'arma diversa da quella di partenza, l'evento si annulla.

L'Eroe può resistere all'influsso malvagio svolgendo una prova d'abilità.



PROVA DI INTELLIGENZA

1-12: l'aura malvagia che avvolge l'arma è troppo potente e la volontà dell'Eroe viene meno. L'Eroe è costretto a liberarsi definitivamente dell'arma.

13+: l'Eroe resiste, e grazie alla sua volontà respinge l'aura malvagia, liberando l'arma. Lo sforzo gli costa 1PM.

57. L'OGRE A DUE TESTE

Nell'oscurità della foresta, il gruppo di Eroi scopre un cadavere vicino al quale giace un contratto d'uccisione intriso di sangue. L'oscura pergamena, scritta con inchiostro nero, rivela la richiesta di eliminare un temibile Ogre a due teste noto per aver mietuto numerose vittime. La notizia della sua ferocia circola nelle lande, e la taglia offerta è allettante.

Il master dispone in una stanza inesplorata l'Ogre a due teste. Se possibile usare una stanza inutilizzata per la missione.

La porta è aperta.

Le statistiche dell'Ogre a due teste sono quelle della rispettiva carta Mostro Campione.

Se gli Eroi sconfiggono l'Ogre a due teste, ottengono un'arma leggendaria e una ricompensa di 50 monete d'oro a testa.

58. PRESENZE

Sotto il cielo plumbeo, lo stregone oscuro Zargon evoca un potente incantesimo nel cimitero deserto. Un sussurro sinistro pervade l'aria mentre le tombe si scuotono e la terra trema. Con uno scatto macabro, le ossa emergono, prendendo forma di scheletri vestiti di oscura energia. Oltre la tomba, una fila di defunti risorge, occhi vuoti illuminati da una luce morta. Gli scheletri, ora servi indomiti, si alline-

ano di fronte a Zargon, pronti a eseguire i suoi comandi.

Il Master dispone sul tabellone, se possibile, 2 scheletri. Le miniature devono essere messe in un punto qualsiasi di un corridoio sul tabellone, esplorato o meno, ad almeno 10 caselle di distanza da tutti gli Eroi.

59. TIMORE CRESCENTE

Man mano che gli Eroi avanzano nei recessi del luogo, un senso di oppressione si insinua nell'aria, palpabile e inesorabile. Le pareti sembrano stringersi, e un silenzio pesante avvolge ogni passo. L'oscurità densa, sembra accrescersi, divorando ogni bagliore di luce. I corpi degli Eroi sono pervasi da un freddo gelido, mentre un'ombra inquietante danza sul margine della loro percezione.

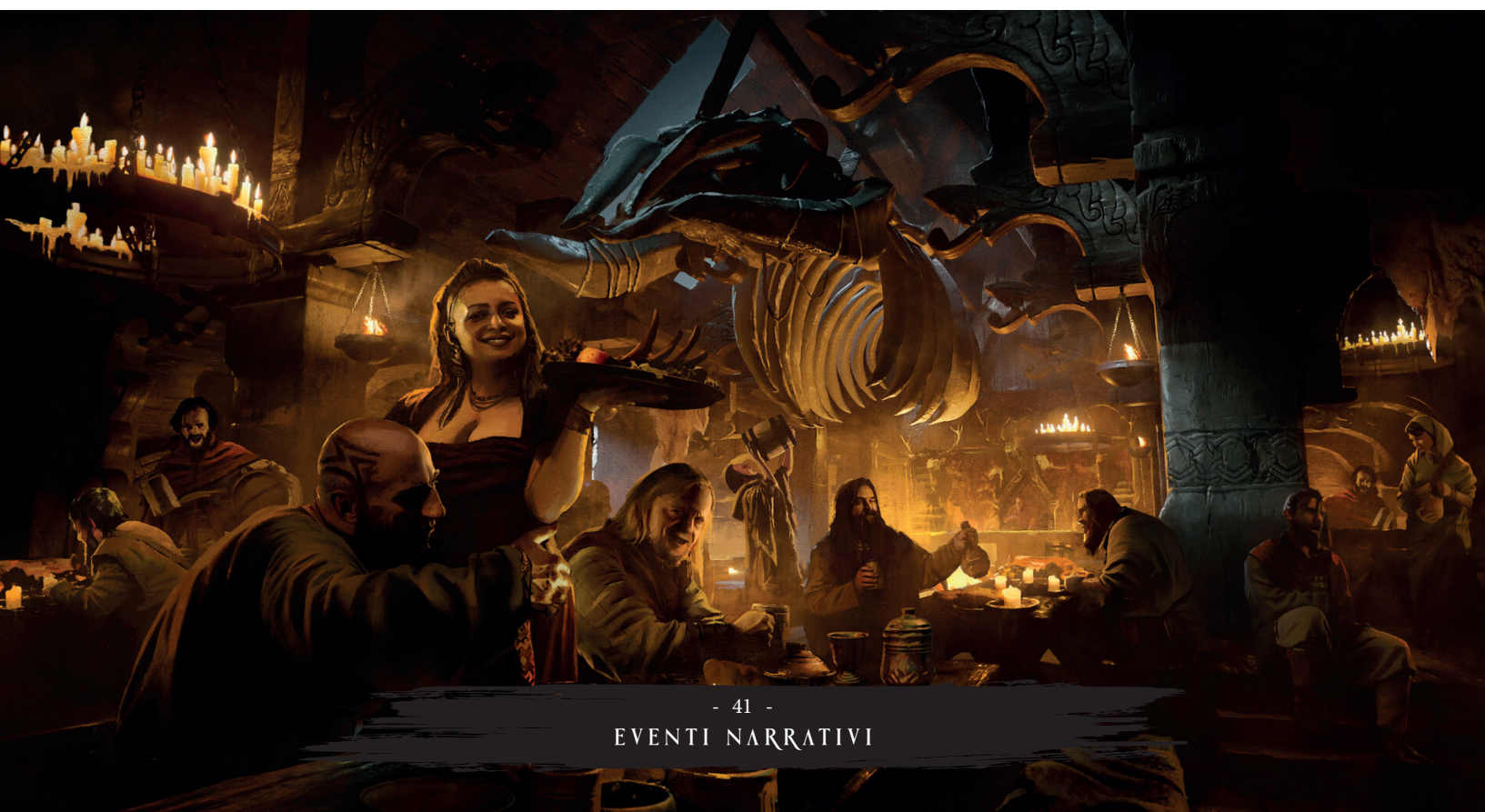
Tutti gli Eroi devono superare una prova di abilità tirando un dado da combattimento.



PROVA DI INTELLIGENZA

1-8: il panico è incontrollabile e l'unico modo per tornare in se è ricevere un pugno in faccia da uno dei compagni. L'Eroe perde 1PC (in caso di ultimo PC rimanente, non accade nulla, l'Eroe non può morire a causa di questo evento).

9-13: l'eroe mantiene il controllo ma a fatica. Perde 1PM.



14+: l'eroe riesce a calmare la mente, respingendo il panico crescente e recuperando il controllo. Nulla accade.

60. TRAPPOLE MORTALI

All'interno di un dungeon intricato, un gruppo di goblin è intento a perfezionare e rafforzare trappole mortali lungo tutto il percorso. Con astuzia ingegnosa, cesellano fili sottili e veleni malefici, posizionando intricati meccanismi nascosti. La stanza è pervasa dall'odore di sostanze chimiche tossiche e dall'eco di martelli e pinze che lavorano con feroce dedizione.

Per il resto dell'impresa l'attivazione delle trappole da parte degli Eroi, sottrae anche 1PM oltre a fare danni fisici.

61. CURA IMPROVVISATA

Sotto il cielo stellato, gli Eroi si ritrovarono accanto al fuoco scoppiettante nel loro accampamento. mentre una bottiglia di liquore si materializza improvvisamente tra le mani di uno di loro. "Forse una piccola tregua per l'anima," sussurra l'elfa, mentre l'umano cerca di resistere alla voglia di bere. Una resistenza inutile dato che basta davvero poco perchè il nano stappi la bottiglia riempiendo i boccali di tutti.

Ogni Eroe consuma dell'alcol per rinvigorire il proprio spirito svolgendo una prova d'abilità. Ma attenzione a non esagerare.



PROVA DI COSTITUZIONE

1-9: avete chiaramente esagerato e ora non vi resta che passare la notte a vomitare. Il giorno dopo fate schifo anche agli orchi. Perdete 1PC.

10-15: bevete un po, quello che basta per diventare leggermente brilli. Siete felici e dignitosamente allegri. Recuperate 1PM.

16+: servirebbe un barile intero per stendervi. Forse. Recuperate 1PC e continuate a bere come un tombino.

62. DISCORSO INCORAGGIANTE

Sono i momenti più bui che aiutano i veri Eroi a trovare nuove forze ed energie ed è proprio ciò che succede nel vostro

gruppo. Parole di incoraggiamento e conforto vengono pronunciate da tutti, con l'unico obiettivo di aiutare i propri compagni e arrivare alla fine dell'avventura sani e salvi.

Tutti gli Eroi si fanno forza per arrivare a termine dell'impresa. Ogni Eroe può decidere di recuperare 1PC o 1PM precedentemente perduti.

63. MALEDIRE GLI DEI

Nel buio della disperazione, l'Eroe cade in ginocchio, occhi al cielo, maledicendo gli dei che sembrano sordi alle sue preghiere. La sua voce risuona nell'oscurità, carica di rabbia e dolore, sfidando il fato che lo ha condotto fino a quel punto. Le offese si disperdono nel vento, lasciando dietro di sé un'eco di amarezza mentre l'Eroe affronta la dura realtà del suo destino.

Ogni Eroe svolge una prova d'abilità scegliendo quale caratteristica utilizzare.



PROVA DI DESTREZZA 14+



PROVA DI INTELLIGENZA 13+



PROVA DI COSTITUZIONE 15+

Fallimento: l'Eroe perde 30 monete, 1PC e 1PM.

Successo: a volte insultare sembra funzionare di più che pregare. Le sventure sembrano essere finite, per ora. Potete proseguire il viaggio in pace.

64. PIANI DI BATTAGLIA

Nella tranquillità di una stanza sicura, gli Eroi si fermano per un breve respiro. Le fiamme danzano nel camino, proiettando ombre rassicuranti sulle pareti. Mentre la luce del fuoco illumina il volto stanco degli Eroi, essi iniziano a discutere strategie e a condividere pensieri, per poter affrontare al meglio i prossimi passi.

Ogni Eroe tira 1D6:

1-2: state sistemando il vostro zaino, e sepolta in fondo da chissà quanto tempo trovate una boccetta di Pozione Curativa.

3-4: vi accorgete appena in tempo che il vostro equipaggiamento sta per cedere. Sarà meglio

dargli una sistemata prima di proseguire:

Lanciate un dado da combattimento:

Teschio/Scudo Bianco: con un po' di olio di gomito il vostro equipaggiamento torna come nuovo. Proseguite normalmente.

Scudo Nero: manca davvero poco perché il vostro equipaggiamento si rompa, meglio metterlo nello zaino al momento. Scegliete un equipaggiamento da togliere e mettere nello zaino per i prossimi 3 turni. Se possedete solo l'equipaggiamento di partenza, non accade nulla.

5-6: una vecchia ferita torna a farvi male. I continui sforzi non giovano alla guarigione. Perdete 1PC.

65. IL LOTO NERO

Il loto nero è una pianta dalle proprietà mistiche e avvolte nel mistero, spesso associata a leggende e miti. Per gli Eroi, il loto nero potrebbe offrire alcune proprietà benefiche, ma è importante sottolineare che il suo utilizzo eccessivo o improprio potrebbe comportare rischi e effetti collaterali negativi.

Ogni Eroe svolge una prova d'abilità per verificare che il proprio fisico riesca a reggere e assimilare il Loto Nero.



PROVA DI COSTITUZIONE

1-9: L'Eroe perde 3PM (se scende a zero, entra in stato di shock)

10-16: l'Eroe recupera 2PM

17+: l'Eroe recupera 2PM e 2PC

66. FARSI FORZA

Il leader degli Eroi si erge maestoso nel cuore della battaglia, occhi ardenti di determinazione. Con voce ferma, incita i compagni a non cedere di fronte alle avversità sottolineando l'importanza della missione e ricordando il potere della loro unione. Un'aura di coraggio si diffonde tra i quattro, alimentando la propria forza interiore mentre affrontano insieme l'oscurità imminente.

Il Master tira 1D4 per scegliere casualmente l'Eroe del

gruppo che tiene il discorso di incoraggiamento.

Se l'Eroe ha perso 1PC non accade nulla. Se ha perso 2-3 PC può recuperarne 1. Se ha perso più di 4PC può recuperarne 2.

67. SBIRCIARE

In una rara pausa, i quattro Eroi si guardano intensamente attorno esplorando l'ambiente circostante. In silenzio si scambiano sguardi carichi di determinazione, cercando indizi e segreti celati nell'atmosfera misteriosa del luogo.

Un Eroe scelto all'unanimità dal gruppo svolge una prova d'abilità.



PROVA DI DESTREZZA 15+

Successo: il Master sceglie una stanza attiva della missione, inesplorata, il più vicino possibile all'Eroe e la arreda completamente, lasciando la porta chiusa.

Fallimento: il Master sceglie una stanza attiva della missione, inesplorata, il più vicino possibile all'Eroe e la arreda completamente, aprendo la porta e inserendo 1 Goblin e 1 Orco aggiuntivi rispetto ai mostri presenti nella stanza.

68. IL CONTE IMPRIGIONATO

Nel buio di una prigione umida, i quattro Eroi scoprono un uomo imprigionato, il volto segnato dalla sofferenza. Due Orchi mastodontici e un brutale Orco Capitano sorvegliano la cella con occhi sospettosi. Gli Eroi, fissando i pelle verde negli occhi, si preparano all'attacco. La carica è in arrivo!

Il Master sceglie una stanza inesplorata e se possibile inutilizzata nell'impresa il più vicino possibile agli Eroi. La porta è aperta e dentro vanno schierati 2 Orchi e un Orco Capitano.

Non appena i nemici verranno sconfitti, gli Eroi potranno liberare il conte, il quale offrirà loro un dono. Pescate e assegnate a chi volete la prima carta del mazzo equipaggiamenti.

69. IL NANO MERCANTE

Nel cuore del dungeon, gli Eroi si imbattono in uno strano

nano mercante, il suo cappello ornato di piume e la barba arricciata rivelano un tocco eccentrico. Accanto a lui, inquietanti merci magiche e reperti misteriosi. Con un sorriso enigmatico, il nano offre affari intriganti e informazioni preziose in cambio di monete. Gli Eroi si trovano ad equilibrare la cautela con la tentazione di ciò che questo mercante fuori dal comune può offrire.

Gli Eroi devono scegliere tutti assieme una delle seguenti opzioni:

1. Girare le prime 2 carte del Mazzo Equipag-

giamenti. Acquistarne una e scartare l'altra.

2. Girare le prime 2 carte del Mazzo Pozioni. Acquistarne una e scartare l'altra.

3. Acquistare una mappa totale di tutto il dungeon per 300 monete d'oro. In questo caso il Master dovrà arredare completamente tutto il tabellone, mantenendo le porte chiuse.

Nel caso in cui nei punti 1 e 2, l'acquisto non possa essere fatto per mancanza di monete o per rifiuto da parte degli Eroi, leggete a voce alta:

Dopo aver esposto le proprie merci, l'ultima cosa che un nano non vuole sentirsi dire è un secco no. Ed è proprio per questo motivo che l'umore del mercante e il suo atteggiamento cambiano in maniera repentina, infuriandosi e iniziando a far volare pietre di svariate dimensioni accompagnate da alcune offese come "bastardi", "infami" e "taccagni schifosi", il tutto condito da variopinti aggettivi indirizzati alle rispettive madri.

Ogni Eroe deve difendersi da 1 danno provocato dalle pietre, lanciando 1 solo dado da combattimento.



70. IL MISTICO SILENTE

Al centro di una stanza illuminata da candele tremolanti, un mistico siede in meditazione profonda. Il suo corpo è avvolto da mantelli intricati e luminosi simboli. Un'aura di calma pervade l'ambiente mentre il mistico si connette con l'energia misteriosa che lo circonda. L'atmosfera è carica di un senso di sacralità, e l'aria vibra di antichi segreti svelati solo attraverso la silenziosa contemplazione dell'universo.

Ogni Eroe può scegliere di:

1. Ripristinare massimo 2PC pagando 50 monete d'oro;
2. Ripristinare massimo 2PM pagando 50 monete d'oro;
3. Recuperare un incantesimo lanciato pagando 50 monete d'oro;
4. Recuperare un'abilità utilizzata in base al suo costo in PM:
 - a. Abilità da 1PM -> 30 monete d'oro
 - b. Abilità da 2PM -> 40 monete d'oro
 - c. Abilità da 3PM -> 50 monete d'oro



Gli Eroi possono aiutarsi nel pagamento in monete.

71. IL FANTASMA DELL'AVVENTURIERO

Nel buio di una rovina antica, quattro Eroi avvertono la presenza di un fantasma angosciato. L'etero avventuriero sospira nell'eternità, implorando i quattro di recuperare la sua lama, nascosta da secoli. La sua figura sfumata e gli occhi tristi raccontano di una morte senza pace, con la promessa che solo il ritorno della sua arma potrà liberarlo dal tormento. Determinati, gli Eroi si mettono in cammino, consapevoli che solo recuperando l'oggetto potranno concedere al fantasma l'eternità desiderata.

Il Master sceglie una stanza inesplorata e se possibile non utilizzata nell'impresa. Al suo interno piazza un Guerriero del Terrore e 2 Goblin a guardia di uno scrigno.

Una volta sconfitti i nemici, gli Eroi potranno aprire lo scrigno e ottenere la Lama dell'Avventuriero. Egli donerà a tutti gli Eroi una ricompensa di 100 monete d'oro a testa.

72. ATTACCO ALLE SPALLE

Lungo il percorso, il silenzio regna sovrano mentre gli Eroi avanzano con cautela. Improvvisamente, un'ombra massiccia emerge dalle tenebre, rivelando un feroce Orco con occhi ardenti. Senza alcun preavviso, il mostro afferra la sua arma, colpendo con furia uno degli Eroi alle spalle. Un urlo di sorpresa squarcia l'aria mentre il colpo improvviso mette alla prova la resistenza dell'Eroe.

L'Eroe che al momento possiede più PC subisce l'attacco. In caso di pareggio si confrontano i PM.

L'Eroe subisce un attacco pari a 3 dadi da combattimento e potrà difendersi normalmente con 1 dado di difesa in meno (minimo un dado).

In alternativa può tentare una schivata di fortuna svolgendo una prova d'abilità per evitare tutto il danno. Se dovesse però fallire l'attacco sarà imparabile.



PROVA DI DESTREZZA 16+

73. UN MAGO IN DIFFICOLTÀ

Nel buio opprimente del dungeon, un mago solitario alza il suo bastone incantato mentre goblin e orchi emergono dalle tenebre circostanti. La luce tremolante delle sue magie danza nel sotterraneo, respingendo gli assalitori con esplosioni arcane. Tuttavia, circondato da urla e aggressioni, il mago cerca freneticamente un varco per sfuggire alla furia degli invasori, consapevole che ogni incantesimo è cruciale per la sua sopravvivenza.

Il Master sceglie una stanza inesplorata e se possibile non utilizzata nella missione nella quale disporre la miniatura di un Mago e 2 Goblin e 2 Orchi.

La porta è chiusa.

Gli Eroi possono andare in soccorso del Mago entrando nella stanza.

Tuttavia una volta che la porta sarà aperta, i nemici all'interno della stanza potranno bersagliare il Mago. Egli possiede 1 DC in difesa e 4 PC.

Una volta eliminati tutti i nemici, se il Magò sarà ancora vivo, ogni Eroe otterrà 30 monete d'oro e da quel momento il Mago si unirà al resto del gruppo. Fino a termine impresa gli Eroi potranno lanciare in un qualsiasi momento dei loro turni, una volta per round, l'incantesimo Palla di Fuoco, per un massimo di 3 volte.

74. IL CONTRATTO DI LAVORO

Un pezzo di carta rovinato che svola in un angolo dei corridoi attira l'attenzione degli avventurieri. Si tratta di un contratto di lavoro, all'interno del quale è sottolineata l'importanza di recuperare un antico reliquiario nascosto nelle segrete di un castello abbandonato, ora occupato da creature oscure. Il Barone, ovvero il mandante, promette ricompense generose in cambio del recupero dell'oggetto prezioso, avvertendo dei pericoli letali presenti nelle profondità del castello.

Il Master determina una stanza inesplorata, se possibile non utilizzata nella missione nella quale disporre uno scrigno del tesoro.

La porta è chiusa.

Una volta che gli eroi saranno entrati ed avranno aperto lo scrigno, in comune accordo dovranno tirare 1D20:

1-8: pensavate davvero che uno scrigno del tesoro fosse abbandonato a sé stesso? Dal buio profondo della voragine che si trova sul fondo della stanza, a passi lenti e pesanti esce un Troll delle Caverne alto 3 metri armato con il tronco di un albero.

9-13: un forte rumore risveglia la statua presente nella stanza. Un Guerriero del Terrore avanza minacciosamente.

14-17: l'incantesimo di protezione si attiva, evocando 3 scheletri nella stanza.

18-20: a volte un po' di fortuna. Con un colpo secco aprite lo scrigno, prelevando il tesoro senza problemi.

A prescindere dal risultato, al termine dell'impresa ogni Eroe otterrà 50 monete d'oro come ricompensa per avere completato il contratto di lavoro.

75. LA PATTUGLIA

Nel cuore del dungeon, quattro coraggiosi eroi avanzano tra le ombre. Improvvisamente, il rumore di passi pesanti li avverte di una minaccia imminente. Una pattuglia di orchi emerge dall'oscurità, le loro lame affilate pronte per il combattimento. Ma non siete ancora stati avvistati. Celati nelle ombre vi restano pochi secondi per decidere cosa fare.

Ogni Eroe svolge una prova d'abilità. Si sommano i risultati ottenuti e si divide per il valore per 4 (arrotondando per eccesso).



PROVA DI DESTREZZA

1-12: la pattuglia vi vede e attacca immediatamente. Ogni Eroe deve difendersi da un attacco che infligge 2 danni.

13-19: vi appiattite addosso le pareti, sfruttando le ombre a vostro favore. La pattuglia vi passa davvero vicino, ma senza scorgere nulla. Pochi minuti dopo siete nuovamente sui vostri passi.

20+: siete dei maestri del mimetismo, e non vi preoccupate minimamente di essere scorti. Inoltre vedete alcuni sacchetti di pelle penzolare dai fianchi degli Orchi. Allungate una mano e riu-

scite a rubare del denaro. Ogni Eroe ottiene 20 monete d'oro.

76. IL TROLL DELLE CAVERNE

Mentre gli eroi esplorano il dungeon, scoprono tracce evidenti di un Troll delle Caverne. Le impronte profonde e le scaglie grigie lasciate lungo il percorso indicano la presenza di questa minaccia imponente. L'aria si fa pesante, annunciando la prossimità di un avversario formidabile, il cui odore acre si insinua nei corridoi sotterranei. Gli eroi, consapevoli del pericolo imminente, si preparano per l'incontro con il Troll.

Il Master sceglie una stanza inesplorata e se possibile non usata nella missione nella quale inserire il Troll delle Caverne.

La porta è aperta.

Una volta sconfitto gli Eroi ottengono 50 monete d'oro a testa e un'arma leggendaria da assegnare a chi preferiscono del gruppo.

77. IL MARTELLO PERDUTO

Nel cuore del dungeon, gli eroi scoprono una leggendaria forgia nanica dimenticata. La missione è recuperare l'Antico Martello di Magmiro, un'opera d'arte ormai perduta. Il Nano deve riportare questo strumento simbolico alla sua gente per ristabilire l'onore della sua famiglia.

Se il Nano non fa parte del gruppo, saltate questo evento.

Fino a fine impresa, ogni volta che gli Eroi aprono una porta, il Nano effettua una prova d'abilità.



PROVA DI INTELLIGENZA 13+

Successo: egli trova l'antica forgia. In questo caso, inserite 2 ulteriori nemici (un Orco e un Goblin) in aggiunta a quelli presenti dalla missione.

Fallimento: proseguite normalmente l'avventura.

Sconfitti i nemici, il nano potrà prelevare l'Antico Martello di Magmiro dalla stanza per riportarlo alla

sua gente. Il Nano ottiene quindi una ricompensa di 50 monete d'oro.

78. IL RITUALE OSCURO

Nelle profondità del dungeon, gli eroi scoprono una stanza illuminata da sinistre fiamme violacee, dove un Goblin Sciamano, assistito dai suoi adepti oscuri, sta celebrando un rituale malvagio. La missione è interrompere il cerimoniale e impedire che un'entità oscura venga evocata.

Il Master sceglie una stanza inesplorata e se possibile non usata nella missione, il più possibile vicino agli Eroi, nella quale inserire un Goblin Sciamano e 3 Goblin.

La porta è aperta.

Per ogni turno di Zargon nel quale il Goblin Sciamano è ancora vivo, viene scelto un Eroe casualmente tirando 1D4.

Verrà poi invocato un non morto partendo dal tipo più debole fino alla mummia, a una distanza di 1D6 caselle dall'Eroe scelto.

79. SENSO DI GIUSTIZIA

Nella penombra di una grotta sotterranea, un coraggioso paladino si trova faccia a faccia con una possente Viverna. La creatura, dalle scaglie lucenti e occhi fiammeggianti, si avventa su di lui con ferocia. Il paladino armato dell'imponente scudo e della propria fede, si erge come un baluardo di fronte alla creatura. Concentrato e determinato, respinge gli attacchi della Viverna, deviando con abilità i colpi della bestia malvagia.

Il Master sceglie una stanza inesplorata e se possibile non usata nella missione nella quale inserire una Viverna e un Paladino.

La porta è chiusa.

Se gli Eroi aiutano il Paladino sconfiggendo la Viverna, egli si unirà al gruppo per il resto della missione fornendo supporto.

Per un massimo di 2 volte, gli Eroi potranno in comune accordo sfruttare un incantesimo curativo del Paladino che consente di recuperare 2PC perduti a un Eroe.

Sconfitta la Viverna otterranno inoltre 40 monete d'oro a testa.

La Viverna ha la seguenti caratteristiche:

Punti Movimento	Dadi Attacco	Dadi Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
8	4	3	6	9

80. LE RUNE ANTICHE

Un tempo la magia veniva usata per proteggere il regno, e grazie a questo scopo un gruppo di stregoni unì le forze per creare un potente amuleto, capace di tenere a bada le forze oscure di Zargon. Tuttavia l'amuleto venne distrutto a causa dell'avidità degli uomini, disperdendosi in 4 rune all'interno di un sotterraneo. Il vostro compito è quello di recuperare i pezzi dell'amuleto per poterlo restituire al suo regno.

Il Master dispone in 4 stanze diverse facenti parte della missione, 4 segnalini a indicare le parti dell'amuleto. Un Eroe può interagire gratuitamente con esso una volta adiacente per raccogliarlo.

Una volta trovata la quarta e ultima runa il vostro compito sarà concluso e potrete così ottenere la vostra ricompensa di 50 monete a testa.

81. TEMPO DI RESURREZIONE

Una cupa aura avvolge il cimitero al di fuori del sotterraneo mentre il sole tramonta all'orizzonte, gettando lunghe ombre sul terreno dissepolto. Gli Eroi si avvicinano al cancello arrugginito, il vento sussurra tra le tombe mentre il suolo sembra tremare leggermente sotto i loro piedi. In lontananza, una figura incappucciata si erge al centro del cimitero, circondata da un alone sinistro di energia oscura mentre evoca i poteri della necromanzia per risvegliare i morti dalla loro eterna quiete.

Il Master dispone una porta chiusa che da all'esterno del Dungeon, nel cimitero. Una volta aperta gli Eroi verranno spostati su di una mappa secondaria rappresentante il cimitero.

Qui verranno schierati un Necromante affiancato da 3 Scheletri e 2 Zombie. Una volta sconfitti i nemici e il Necromante gli Eroi torneranno alle loro posizioni originali ottenendo 50 monete d'oro a testa e la possibilità ognuno di pescare una carta dal mazzo equipaggiamenti.

Il Necromante ha le seguenti statistiche e ottiene 2 incantesimi del Terrore casuali:

Punti Movimento	Dadi Attacco	Dadi Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
12	3	3	5	10

82. LA BIRRA ELFICA

Nel buio del campo, quattro eroi si accampano, stanchi ma in attesa. L'elfa, con grazia, estrae dallo zaino due bottiglie di birra elfica. Un sorriso si allarga sul suo volto mentre stappe le bottiglie, diffondendo nell'aria il profumo di malto e magia. È finalmente ora di prendersi una pausa.

La birra elfica è un toccasana sia per la mente che per il corpo. Ogni Eroe sceglie se recuperare 1PM o 1PC precedentemente perduti.

83. CAMPO DI BATTAGLIA

Gli Eroi avanzano attraverso il campo di battaglia disseminato di cadaveri di orchi e goblin. Sembra esserci stato uno scontro molto violento tra le due fazioni, tant'è che il terreno è disseminato di pezzi di armatura, frecce e sangue. Tra le macerie si respira il pungente odore di morte mentre gli Eroi si dirigono con determinazione verso il cuore del conflitto, pronti a sfidare qualsiasi cosa li aspetti oltre.

Gli Eroi si accordano e uno di loro deve effettuare una prova d'abilità.



PROVA DI DESTREZZA

1-9: a quanto pare non tutti hanno abbandonato il campo. Due Orchi rimasti indietro vi scorgono, caricandovi per attaccare. Il Master piazza se possibile due Orchi sul tabellone, ognuno adiacente a un Eroe differente. Gli Orchi attaccano subito.

10-15: il campo è deserto, tutto è distrutto. De-

cidete di allontanarvi velocemente prima che l'odore di morte vi faccia vomitare.

16+: a quanto pare non tutto è andato distrutto. Venite attratti da qualcosa che sembra essere interessante. Pescate le prime 2 carte del mazzo equipaggiamenti. Gli Eroi possono dividersi il bottino come preferiscono.

84. IL SERPENTE

Gli avventurosi Eroi si trovano di fronte a una palude misteriosa, intrisa di nebbia e vapore. Improvvisamente, un serpente gigante emerge dalle acque fangose, minaccioso e pronto ad attaccare. Gli Eroi si preparano al combattimento, i loro cuori battono all'impazzata mentre affrontano la minaccia imminente, determinati a proteggere il proprio compagno dall'agguato del mostruoso rettile.

Ogni Eroe tira 1D6, colui che ottiene il valore più basso viene afferrato dal Serpente (in caso di pareggio ritirare).

L'Eroe che viene avvinghiato dalle spire del serpente, dovrà tirare 1D6 per un massimo di 3 volte. Ogni volta che non ottiene da 4 a 6 subisce una ferita.

Ad ogni tiro tuttavia, gli Eroi alleati possono cercare di ferire il serpente tirando un dado da combattimento a testa. Con teschio il Serpente subisce una ferita. Dopo 5 ferite il Serpente muore.

Se il Serpente muore prima del terzo tiro dell'Eroe catturato, tutti gli Eroi ottengono 40 monete d'oro, in alternativa dopo il terzo tiro egli si ritirerà nella palude lasciando cadere al suolo l'Eroe.

85. LA CAVERNA

Gli Eroi, visi tesi e armi pronte, si avvicinano all'entrata di una grotta. Il loro passo si interrompe bruscamente quando sentono dei rumori provenire dall'interno, un misto di sussurri oscuri e frastuoni metallici. Lo sguardo determinato dei protagonisti si trasforma in una miscela di curiosità e cautela mentre si preparano ad affrontare l'ignoto che si cela al suo interno.

In comune accordo, uno dei 4 Eroi tira 1D6. Nel caso si inneschi un combattimento utilizzate una tiles esterna o la stanza centrale del tabellone.



- 1: gli eroi combattono contro 1D3 Guerrieri del Caos
- 2: gli eroi combattono contro 1D6 Goblin
- 3: gli eroi combattono 1D3 Scheletri e 1D3 Zombi
- 4: gli Eroi combattono contro 1D4 + 2 Orchi
- 5-6: nessuno è all'interno della caverna, i rumori sono stati frutto della vostra immaginazione. Guardando meglio tra le rocce gli Eroi trovano 1D6x100 monete d'oro da dividere.

In caso di combattimento, al termine gli Eroi possono pescare la prima carta del mazzo equipaggiamenti e la prima carta del mazzo pozioni, dividendosi il bottino come preferiscono.

86. PEDAGGIO

Gli Eroi si trovano di fronte a una porta imponente, chiusa e impenetrabile. Accanto, un modesto altare attira lo sguardo dei cercatori, il cui metallo sembra risplendere nell'oscurità. Capiscono che l'unica via per aprire la porta è fare un'offerta in oro sull'altare, ma non sanno quale sarà il prezzo da pagare per varcare quella soglia misteriosa.

Gli Eroi devono fare un'offerta in oro, decidendo in comune accordo quanto oro depositare sull'altare.

Da 0 a 25 monete: la porta si apre con una scarica elettrica che colpisce tutti gli Eroi i quali perdono 1PC a testa.

Da 26 a 50 monete: la porta si apre con tranquillità, lasciando libero il passaggio agli Eroi.

Da 51 a 150 monete: la porta si apre con tranquillità, lasciando libero il passaggio agli Eroi. Inoltre uno scrigno del tesoro appare da dietro una parete nascosta. Gli Eroi possono pescare la prima carta del mazzo equipaggiamenti e assegnarla a chi preferiscono.

Da 151+ monete: la porta si apre con tranquillità, lasciando libero il passaggio agli Eroi. Inoltre da dietro una parete nascosta appare una colonna di marmo sulla quale è depositato un oggetto dal valore inestimabile. Gli Eroi possono pescare la prima carta del mazzo equipaggiamenti leggendari, equipaggiamenti normali e pozioni, distribuendo il bottino come preferiscono.

87. L'OBELISCO

Mentre esplorano il dungeon sotterraneo, il gruppo di Eroi giunge in una vasta grotta illuminata da una luce fioca. Al centro si erge un imponente obelisco, emanante un'energia magica palpabile. Le pareti rocciose sono punteggiate da stalattiti e stalagmiti, mentre un'atmosfera carica di mistero avvolge l'intera scena. I personaggi si ritrovano di fronte a un enigma antico e potenzialmente pericoloso: interagire o meno con l'obelisco?

Ogni Eroe che decide di interagire con l'Obelisco toccandolo deve svolgere una prova d'abilità.



PROVA DI INTELLIGENZA

1-10: la magia dell'Obelisco è troppo potente e faticata a sopportarla. Il prossimo combattimento sarete ancora storditi e dovrete tirare 1 dado d'attacco in meno.

11-15: la sensazione di energia rinnovata è palpabile. Recuperate 1PM precedentemente perso.

16+: riuscite ad incanalare il potere dell'obelisco. Recuperate subito 1PC precedentemente perso e ottenete 1 dado da combattimento aggiuntivo per il prossimo combattimento.

88. LA CAVERNA DELLA STREGA

Nelle profondità di un tenebroso sentiero, gli Eroi trovano l'entrata di una strana caverna. All'interno di essa abita un'anziana signora, storta e rugosa che sostiene di essere una strega. Con la mano vi invita ad entrare e osservare il lungo bancone pieno di boccette contenenti liquidi dei più disparati colori.

Ogni Eroe se vuole può pagare 1D6x10 monete per prendere una singola pozione (il lancio stabilisce l'importo necessario per acquistare la pozione) e se lo fa deve berla immediatamente.

Ogni Eroe che ha deciso di bere la pozione svolge una prova d'abilità.



PROVA DI COSTITUZIONE

1-9: Il vostro Eroe sviene, urlando dal dolore mentre il fuoco brucia dentro lui. Quando si sveglia si sente molto debole. Deve essere applicata una penalità di -1 ai dadi di difesa per tutta

la durata dell'avventura in corso.

10-13: La pozione scalda il cuore del vostro Eroe. Ottiene un bonus di +1 ai Punti Corpo che durerà per tutta l'avventura in corso.

14+: Un potente calore attraversa il vostro Eroe il quale sente l'energia scorrere attraverso i suoi muscoli. Deve essere applicato un bonus di +1 ai dadi da combattimento in Attacco per tutta la durata dell'avventura in corso.

89. IMBOSCATA

Gli Eroi stanno attraversando una foresta con una strana e tetra nebbia, quando all'improvviso vengono assaliti da un gruppo di Goblin e Ragni Giganti. Colti alla sprovvista il gruppo di pelleverde sghignazza e urla, minacciandovi di rubare tutto l'oro dopo avervi ammazzato.

Ogni Eroe svolge una prova d'abilità.



PROVA DI DESTREZZA

1-5: Siete messi fuori combattimento a causa di un meschino colpo alle spalle! Quando il vostro Eroe si risveglia avrà perso 1 Punto Corpo e 200 monete.

6-8: Siete messi fuori combattimento a causa di un meschino colpo alle spalle! Quando il vostro Eroe si risveglia avrà perso 1 Punto Corpo e 150 monete.

9-11: Siete messi fuori combattimento a causa di un meschino colpo alle spalle! Quando il vostro Eroe si risveglia avrà perso 1 Punto Corpo e 100 monete.

12-14: È stata una buona battaglia! Il vostro Eroe ha ucciso un paio di Goblin e trova 1D6x10 monete.

15-17: È stata una gloriosa battaglia! Il vostro Eroe ha ucciso parecchi Goblin e trova 1D6x20 monete.

18+: È stato uno scontro violento, che verrà ricordato per molto tempo! Il vostro Eroe ha ucciso il capobanda dei Goblin e un paio di Ragni Giganti e trova 1D6x40 monete.

90. LA CONTADINA

Irrompendo nella stanza ciò che si para davanti agli occhi degli eroi è una scena che non avrebbero mai voluto vedere.

Quattro pelleverde seduti a un tavolo che ridono e banchettano, mentre una povera contadina insanguinata e vestita di stracci giace stesa a terra, malridotta e priva di forze. Inutile dire che la vostra reazione non si fa attendere.

Il Master popola una stanza vuota inserendo una miniatura a rappresentare la contadina, 3 Orchi e 1 Goblin Sciamano. Se gli Eroi sconfiggono i carcerieri della contadina, ella li ricompenserà con 100 monete d'oro a testa.

Ad ogni turno degli Eroi a partire dal prossimo nel quale la porta della stanza della contadina non viene aperta, essa perderà 1 PC, fino al terzo turno nel quale morirà.

91. OSPITALITÀ

Gli Eroi durante il viaggio arrivano in un piccolo villaggio mentre è in corso la festa locale e sono invitati a rimanere come ospiti. Mangiano e bevono fino a scoppiare e passano una serata molto divertente. Al risveglio, la mattina seguente, ritengono che sia giusto offrire qualcosa per l'ospitalità che gli abitanti gli hanno offerto.

Tutti gli Eroi recuperano 1PC precedentemente perduto, dopodiché ogni Eroe svolge una prova d'abilità.



PROVA DI INTELLIGENZA

Colui che ottiene il risultato più basso, dovrà pagare 1D6 x 10 monete agli abitanti del villaggio, come segno di gratitudine.

92. FULMINE

Come gli Eroi si accampano in cima ad una collina, un vento, portatore di tempeste, si alza sulle loro tende. Il cielo si oscura, il vento si alza e il rumore di tuoni rimbomba nell'aria. All'improvviso un fulmine solca l'oscurità del cielo e colpisce un Eroe.

Tutti gli Eroi svolgono una prova d'abilità.



PROVA DI DESTREZZA

L'Eroe che otterrà il risultato più basso verrà colpito dal fulmine.

Un'equipaggiamento a scelta (non di partenza) dovrà essere distrutto (se non si possiede, ignorare questa parte). Inoltre l'Eroe perde 1PC.

93. PUGNI FEROCI

Le taverne sono da sempre un luogo di ristoro, fintanto che non trovate un gruppo di gnomi arroganti, rumorosi, fastidiosi, brutti, schifosi e attaccabrighe. Ma voi non siete certo da meno. Basta davvero un niente per passare alle mani e dar vita a un vero putiferio di schiaffoni, boccali di birra spaccati e sedie fatte a pezzi. Strano però, questa volta non avete detto nulla di male, a parte aver rievocato quella volta in cui vi siete portati a letto tutte le madri degli gnomi. Contemporaneamente.

Tutti gli Eroi svolgono una prova d'abilità.



PROVA DI COSTITUZIONE

1-9: siete bravi a parole, ma un po' meno con le mani. Vi ritrovate stesi a terra con un forte dolore alla testa. Perdete 1PC.

10-18: sapete replicare alle provocazioni, sia a parole che con i fatti. Il vostro avversario vola sul bancone della taverna a causa di un vostro calcio. Dalle sue tasche cade un borsellino con al suo interno 10 x 1D10 monete.

19+: avete preso di mira uno degli gnomi più pesantemente equipaggiati. Prima di mandarlo al tappeto con i denti rotti, riuscite a strappargli di mano la sua arma. Pescate la prima carta dal mazzo equipaggiamenti e ottenete in aggiunta 50 monete d'oro.

94. IL CERCHIO MAGICO

Su pavimento della stanza è tracciato un cerchio magico che rappresenta la Grande ruota della magia. Dalle forme geometriche che lo compongono scaturisce una luce limpida e azzurra. Ed è proprio questa luminescenza che vi attira inesorabilmente verso di esso.

Tutti gli Eroi tirano immediatamente 1D12:

1: l'Eroe viene maledetto e perde immediatamente 1PC e 1PM.

2: due mostri erranti determinati dall'impresa si materializzano nella stanza con il maggior nu-

mero di Eroi (se in parità decide il Master).

3-6: non succede nulla.

7-9: l'Eroe recupera 2PM precedentemente perduti. Nel caso del Mago, egli recupera anche un incantesimo usato.

10-11: la luce del cerchio è curativa e l'Eroe recupera fino a 2PC precedentemente perduti.

12: dal cerchio magico emerge un'arma dalle fattezze leggendarie. L'Eroe può pescare la prima carta dal mazzo degli equipaggiamenti leggendari.

95. BUFERA DI NEVE

Una bufera di neve ricopre di bianco il sentiero attualmente seguito dal gruppo di Eroi. Colti impreparati i quattro avventurieri restano intrappolati in una piccola vallata dove, a causa della neve, la visibilità è molto scarsa e il movimento diventa impossibile per tutti tranne l'Elfa della compagnia. Il suo passo leggero evita di farla sprofondare sotto i molti centimetri di neve.

Il prossimo turno tutti gli Eroi tranne l'Elfa si muovono tirando 1D6.

96. IL GOLEM DI LEGNO

Il suono delle foglie che scricchiolano sotto gli stivali dei 4 Eroi è l'unico rumore che spezza il silenzio innaturale del bosco. Improvvisamente, tra gli alberi giganti, emerge un'enorme figura, alta e imponente, fatta di legno nodoso e muschio. Gli occhi del golem di legno brillano di una luce verdastria mentre si volta lentamente verso di loro. Le sue braccia possenti, simili a rami intrecciati, si alzano in un gesto minaccioso, pronto a difendere la foresta che chiama casa.

Il Master sceglie una stanza inesplorata e se possibile non usata nella missione nella quale inserire il Golem di Legno.

La porta è aperta.

Una volta sconfitto gli Eroi ottengono 50 monete d'oro a testa e un'arma leggendaria da assegnare a chi preferiscono del gruppo.

97. IL NANO DEL CAOS

I quattro Eroi si trovano in un'angusta e opprimente sala nei sotterranei del dungeon, illuminata solo dalle fioche luci delle loro torce, quando, girando l'angolo di un lungo corridoio, si trovano faccia a faccia con un nano oscuro. La sua figura tozza e robusta è avvolta in una pesante armatura nera, incisa con simboli runici malvagi. La barba, intrecciata con perline di metallo scuro, scende fino al petto, e i suoi occhi brillano di una sinistra luce rossa. Nella mano destra stringe un enorme martello da guerra. Il suo sguardo penetrante fissa gli eroi, pronto a difendere il suo territorio con ferocia brutale.

Il Master sceglie una stanza inesplorata e se possibile non usata nella missione nella quale inserire il Nano del Caos.

La porta è aperta.

Una volta sconfitto gli Eroi ottengono 50 monete d'oro a testa e un'arma leggendaria da assegnare a chi preferiscono del gruppo.

98. CADUTA

Quando camminate all'interno di una foresta dovrete ogni tanto guardare dove mettete i piedi, giusto per non rischiare di farsi male. A volte in realtà basterebbe solo smettere di dormire in piedi e svegliarsi un po'.

Ogni Eroe svolge una prova d'abilità.



PROVA DI DESTREZZA

L'Eroe che ottiene il risultato basso inciamberà malamente su di un tronco abbattuto, procurandosi una storta alla caviglia.

Per il resto dell'avventura egli dovrà togliere al risultato del movimento 4 punti (*se il risultato dei dadi è 4 o meno si mantiene senza malus*).

In caso di pareggio tra 2 o più Eroi, essi ripeteranno il tiro.

99. IL GIGANTE

In una radura desolata ai margini della foresta, i quattro eroi si trovano improvvisamente al cospetto di un colossale

gigante. L'enorme creatura torreggia su di loro, alta come gli alberi circostanti, con muscoli possenti che risaltano sotto la pelle ruvida e terrosa. Il gigante stringe nelle mani un tronco d'albero, utilizzato come una mazza improvvisata. Le sue mani enormi avvolgono facilmente l'improvvisata arma, che brandisce con una forza temibile. Gli occhi del gigante, piccoli e brillanti di astuzia selvaggia, scrutano i quattro eroi con un misto di curiosità e minaccia.

Il Master sceglie una stanza inesplorata e se possibile non usata nella missione nella quale inserire il Gigante.

La porta è aperta.

Una volta sconfitto gli Eroi ottengono 50 monete d'oro a testa e un'arma leggendaria da assegnare a chi preferiscono del gruppo.

100. LA GARA DI BEVUTE

Trovare un villaggio nel pieno dei festeggiamenti per qualche avvenimento locale significano riposo, divertimento e soprattutto birra. Partecipate in gruppo a una gara di bevute alla quale riuscite a vincere, portandovi a casa un po' di monete. Tuttavia siete talmente ubriachi che pisciarsi addosso sarà la cosa più normale che vi capiterà nelle prossime ore.

Ogni Eroe vince 1D6 x 50 monete d'oro, perde 1PM a causa dell'alcool ma recupera 1PC cadendo successivamente in un sonno profondo.

Il prossimo turno tutti gli Eroi si muoveranno tirando un solo D6 a causa degli svarioni dati dalla birra della sera precedente.

BROK IL FABBRO

ELENCO EQUIPAGGIAMENTI

IL MERCATO

Andando in visita presso Brok, il fabbro della città, gli Eroi potranno acquistare armi, armature, scudi e accessori.

All'inizio di ogni missione è possibile girare le prime 6 carte del Mazzo Equipaggiamenti, rendendole disponibili per l'acquisto.

Gli Eroi potranno inoltre rivendere il loro equipaggiamento ottenendo la metà in monete del costo originale, arrotondato per difetto.



ARMI

Ascia da Battaglia	2 mani	Questa pesante ascia a doppio taglio vi permette di attaccare con 4 dadi da combattimento.	Nano, Druido, Barbaro, Paladino	450 mo
Ascia	1 mano	Quest'ascia vi permette di attaccare con 2 dadi di Attacco. Potete anche lanciarla contro un mostro qualsiasi nel vostro campo visivo. Una volta lanciata, non potete recuperarla.	Nano, Druido, Barbaro, Paladino	200 mo
Bastone	2 mani	Questo bastone di legno lungo e resistente vi permette di attaccare con 1 dado da combattimento. Grazie alla sua lunghezza, il bastone vi permette di attaccare in diagonale. Non potete utilizzare uno scudo mentre utilizzate quest'arma.	Mago, Druido, Monaco	100 mo

Pugnale	1 mano	<i>Questo coltello affilato vi permette di attaccare con 1 dado da combattimento. Potete inoltre lanciarlo contro un mostro qualsiasi che potete vedere. Una volta lanciato, non potete recuperarlo.</i>	Ladra, Elfa, Monaco, Bardo	25 mo
Spada a due mani	2 mani	<i>Questa spada dalla lunga lama vi permette di attaccare con 3 dadi da combattimento. A causa della sua lunghezza, la spada a due mani vi permette di attaccare in diagonale.</i>	Nano, Druido, Barbaro, Paladino	350 mo
Spadino	1 mano	<i>Questa spada corta vi permette di attaccare con 2 dadi da combattimento.</i>	Tutti tranne Mago	150 mo
Spadone	1 mano	<i>Questa spada dalla lama ampia vi permette di attaccare con 3 dadi da combattimento</i>	Nano, Druido, Barbaro, Paladino, Elfa	250 mo
Arco Corto	2 mani	<i>L'Arco Corto vi permette di tirare 2 DC in attacco. Non potrete però usarlo contro un avversario che vi è adiacente.</i>	Elfa, Ladro, Monaco	300 mo
Arco Lungo	2 mani	<i>L'Arco Lungo vi permette di tirare 3 DC in attacco. Non potrete però usarlo contro un avversario che vi è adiacente.</i>	Elfa, Ladro, Monaco	400 mo
Falce	2 mani	<i>La Falce vi permette di tirare 2 DC in attacco e può essere usata per colpire più nemici adiacenti all'eroe anche diagonalmente.</i>	Nano, Druido, Barbaro, Paladino	250 mo
Alabarda	2 mani	<i>L'Alabarda vi permette di tirare 3 DC in attacco e può essere usata per colpire più nemici adiacenti all'eroe anche diagonalmente.</i>	Nano, Druido, Barbaro, Paladino	400 mo
Martello da Guerra	1 mano	<i>Il Martello da Guerra vi permette di tirare 3 DC in attacco. Può essere lanciato. Se non viene recuperato da un Eroe prima di fine turno, andrà perso.</i>	Tutti tranne Mago, Bardo e Ladro	300 mo
Maglio Pesante	2 mani	<i>Il Maglio Pesante vi permette di tirare 4 DC in attacco. A causa del suo peso il movimento viene ridotto di 3 caselle.</i>	Nano, Druido, Barbaro, Paladino	500 mo
Spada Elfica	1 mano	<i>La Spada Elfica permette di attaccare con 3 DC. Se il proprietario della spada è un Elfo e il nemico attaccato un Orco/Goblin, i DC diventano 4.</i>	Tutti tranne Mago	700 mo
Balestra Leggera	2 mani	<i>La Balestra Leggera vi permette di tirare 2 DC in attacco. Non potrete però usarla contro un avversario che vi è adiacente. Ogni attacco consuma 1 freccia.</i>	Nano, Mago, Ladro, Bardo, Monaco	300 mo
Balestra	2 mani	<i>La Balestra vi permette di tirare 3 DC in attacco. Non potrete però usarla contro un avversario che vi è adiacente. Ogni attacco consuma 1 freccia.</i>	Nano, Ladro, Bardo	350 mo
Balestra a Ripetizione	2 mani	<i>Questa balestra vi permette di tirare 2 DC in attacco e può sferrare 2 attacchi anche contro bersagli differenti. Non potrete però usarla contro un avversario che vi è adiacente. Ogni attacco consuma 1 freccia.</i>	Nano	450 mo
Spezzaossa	1 mano	<i>Spezzaossa ti permette di attaccare con 3 DC. Se lo lanci contro un nemico ed egli non muore, il martello torna indietro e potrai attaccare una seconda volta. Se il nemico muore il martello resta nella sua casella. Il prossimo turno devi spendere un'azione per recuperarlo.</i>	Nano, Druido, Barbaro, Paladino	550 mo
Arco Elfico	2 mani	<i>Questo Arco Elfico permette di attaccare con 2 DC. Se il bersaglio si trova a 4+ caselle di distanza i DC diventano 3. Se il bersaglio si trova a 7+ caselle di distanza i DC diventano 4.</i>	Elfo, Ladra, Monaco	600 mo

Fendimorti	1 mano	<i>La Fendimorti è un'antica spada a una mano nella quale risiede il potere della luce. Permette a chi la impugna di attaccare con 3 DC. Se il nemico bersaglio è un non-morto, si può attaccare 2 volte.</i>	Tutti tranne Mago	600 mo
Ascia di Dürin	2 mani	<i>Il manico di quest'ascia a 2 mani è carico della potenza della dinastia di Dürin. Colpisci i tuoi avversari con 4 DC e lancia 1 D6. Se esce 5 o 6 recuperi 1 PC.</i>	Nano	700 mo
Tridente	2 mani	<i>Questa lunga arma vi permette di attaccare con 2 dadi da combattimento. A causa della sua lunghezza, il tridente vi permette di attaccare in diagonale.</i>	Barbaro, Nano, Paladino, Druido	200 mo
Lancia	2 mani	<i>Questa lunga lancia vi permette di attaccare con 2 dadi da combattimento. A causa della sua lunghezza, la lancia vi permette di attaccare in diagonale. Potete anche lanciarla contro un mostro qualsiasi nel vostro campo visivo.</i>	Barbaro, Nano, Paladino, Druido	250 mo
Flagello	1 mano	<i>Questa letale mazza con palla chiodata vi permette di attaccare con 3 dadi da combattimento. I Guerrieri del Caos difendono con -1 dado contro gli attacchi di Flagello.</i>	Barbaro, Nano, Paladino, Druido	300 mo
Ascia Lunga	2 mani	<i>Questa lunga ascia vi permette di attaccare con 3 dadi da combattimento. A causa del suo lungo manico, l'ascia lunga vi permette di attaccare in diagonale.</i>	Barbaro, Nano, Paladino, Druido	350 mo
Spada Grande	2 mani	<i>Questa poderosa spada vi permette di attaccare con 4 dadi da combattimento. A causa della sua lunghezza la spada grande vi permette di attaccare in diagonale. Gli Abomini difendono con -1 dado contro gli attacchi della Spada Grande.</i>	Barbaro, Nano, Paladino, Druido	550 mo
Daga	1 mano	<i>Quest'arma lama leggera e veloce permette di attaccare con 2 dadi da combattimento. Nelle mani del Ladro può essere usata assieme a un'altra daga o pugnale, sommandone i dadi d'attacco fino a un massimo di 4.</i>	Ladro, Elfa, Druido, Monaco, Bardo	200 mo
Ascia da Lancio	1 mano	<i>Equipaggia questa piccola Ascia in una mano libera. Prima di un attacco con la tua arma principale puoi lanciarla per spezzare la difesa del nemico. Tira 1 dado, se esce teschio, il nemico si difenderà con un solo dado. Scarta poi l'Ascia da Lancio.</i>	Tutti tranne Mago	50 mo
Spada del Culto	1 mano	<i>La Spada del Culto è avvolta da un oscuro passato. Il suo possessore può tirare 3 dadi d'attacco e può ritirarli entrambi una volta. Contro i non morti aggiungi 1 dado al tiro d'attacco.</i>	Tutti tranne Mago	350 mo
Arco del Reame Boscoso	2 mani	<i>Questo arco elfico consente di attaccare da distante con 3 DC. Se almeno un danno va a segno, l'Eroe può spostarsi immediatamente di un massimo di 5 caselle.</i>	Ladro, Elfa, Monaco	300 mo
Bastone Ferrato	2 mani	<i>Un lungo bastone in legno rinforzato da punte in metallo. Permette di attaccare con 3 DC e colpire in diagonale.</i>	Barbaro, Nano, Paladino, Druido	300 mo
Spada Bastarda	1 o 2 mani	<i>La Spada Bastarda permette di attaccare con 3 DC. Data la sua impugnatura, può essere anche usata a 2 mani. In questo caso non si potrà usare uno scudo, ma i dadi diventeranno 4, con attacco in diagonale.</i>	Tutti tranne Mago	450 mo

Tirapugni	1 mano	<i>Aumenta la potenza dei tuoi pugni colpendo i nemici con 2 DC. Dopo l'attacco tira 1 DC, se esce teschio puoi attaccare ancora. Nelle mani del Monaco, i Tirapugni aggiungono un terzo dado in attacco.</i>	Ladro, Elfa, Monaco	200 mo
Katana	1 mano	<i>Particolare spada di un'era sconosciuta, permette di attaccare con 2 DC. Nelle mani dei personaggi più agili come l'Elfa, il Ladro e il Monaco, i dadi diventano 3.</i>	Tutti tranne Mago	250 mo
Sciabola	1 mano	<i>Questa affilatissima spada permette di attaccare con 2 DC anche in diagonale. Se si ottiene almeno un teschio, tirate 1D6. Ottenendo 5 o 6 l'avversario non potrà difendersi dall'attacco.</i>	Tutti tranne Mago	350 mo
Doppia Ascia	2 mani	<i>Un'ascia forgiata nel male dal male. Nel vostro turno potete fare un doppio attacco con 2 DC rinunciando al movimento, oppure un potente attacco con 4 DC; in quest'ultimo caso lanciate 1D6: ottenendo 6 l'arma si spezzerà.</i>	Nano, Druido, Barbaro, Paladino	500 mo
Martello da Battaglia	2 mani	<i>Il Martello da Battaglia permette di attaccare con 3 DC e in diagonale. Contro i Non Morti potrete lanciare un dado in più.</i>	Nano, Druido, Barbaro, Paladino	400 mo
Ascia Nanica	2 mani	<i>Un capolavoro uscito dalle fucine naniche. Quest'ascia permette di attaccare con 3 DC, anche in diagonale, aumentando a 4 se usata da un Nano.</i>	Nano, Druido, Barbaro, Paladino	500 mo
Mazza Ferrata	1 mano	<i>Questa mazza vi permette di attaccare con 2 dadi da combattimento. Se l'attacco va a segno il nemico viene spinto indietro di 2 caselle. Se usata dal Paladino aggiunge +1 dado d'attacco.</i>	Barbaro, Nano, Paladino, Druido	250 mo

ARMATURE

Armatura Corazzata	Pesante	<i>Questa pesante armatura di metallo vi permette di lanciare 2 dadi di Difesa in più. A causa del suo peso, quando la indossate potete lanciare solo 1 dado rosso per muovervi. Può essere utilizzata in combinazione con l'elmo e/o lo scudo.</i>	Nano, Barbaro, Paladino	300 mo
Maglia di Ferro	Media	<i>Questa leggera armatura di metallo vi permette di lanciare 1 dado di Difesa in più. Può essere utilizzata in combinazione con l'elmo e/o lo scudo.</i>	Nano, Barbaro, Paladino, Elfa	250 mo
Armatura di Cuoio	Media	<i>L'Armatura di Cuoio vi permette di ritirare 2 dei vostri dadi di difesa.</i>	Nano, Barbaro, Paladino, Elfa	200 mo
Armatura a Scaglie	Pesante	<i>L'Armatura a Scaglie vi permette di tirare 2 dadi di Difesa in più. Contro le armi a distanza ne tirate solo 1 in più.</i>	Nano, Barbaro, Paladino	350 mo

Armatura Leggera	Leggera	<i>Un'armatura leggera perfetta per non intralciare i movimenti di colui che la indossa. Quest'armatura aggiunge 1 dado di Difesa.</i>	Elfa, Ladro, Monaco, Druido, Bardo	200 mo
Vesti da Ranger	Leggera	<i>Quest'armatura leggera conferisce +1 dado in difesa, inoltre aumenta l'agilità del personaggio, permettendo di ritirare 1 dado durante i tiri di difesa.</i>	Elfa, Ladro, Duido, Monaco, Bardo	300 mo
Armatura Vichinga	Pesante	<i>Un'armatura pesante proveniente dalle terre del nord. Chi la indossa tira 3 dadi in difesa e gli scudi neri contano come bianchi. Tuttavia ottiene un malus al movimento di -4.</i>	Nano, Barbaro, Paladino	350 mo
Corpetto Elfico	Leggera	<i>Questo corpetto di cuoio è molto leggero e resistente, frutto dell'esperienza degli armaioli elfici. Permette di tirare +1 DC in difesa e aggiunge un bonus di +2 al movimento.</i>	Elfa, Ladro, Duido, Monaco, Bardo	200 mo
Maglia di Mithril	Leggera	<i>Forgiata con il Mithril, questa maglia permette di tirare +2 DC in difesa. Può essere indossata sotto a una normale armatura media/pesante. In questo caso, ogni volta che si subisce un attacco tira 1D6. Con 5 o 6 la Maglia di Mithril si romperà.</i>	Elfa, Ladro, Duido, Monaco, Bardo	400 mo
Armatura Elfica	Media	<i>Realizzata all'interno del Reame Boscoso, quest'armatura è in dotazione alla guardia elfica. Permette di tirare +2 DC in difesa. Aggiunge inoltre il ritiro di tutti i risultati scudo nero 1 volta per scontro.</i>	Nano, Barbaro, Paladino, Elfa	400 mo
Scaglie di Drago	Pesante	<i>Forgiata unendo tra di loro le scaglie di un drago nero, quest'armatura è tanto pesante quanto impenetrabile. Chi la indossa aggiunge +3 DC ai tiri di difesa, ma potrà usare un solo D6 per muoversi.</i>	Nano, Barbaro, Paladino	450 mo

ELMI E COPRICAPI

Elmo	Armatura	<i>Questo copricapo protettivo vi permette di lanciare 1 dado di difesa in più.</i>	Barbaro, Nano, Paladino	125 mo
Cappa Elfica	Copricapo	<i>Questa cappa è realizzata con i migliori materiali di fattura elfica conferendo a chi la indossa capacità mimetiche. Permette di muovere attraverso i nemici e permette il ritiro di un dado di difesa.</i>	Elfa, Ladro, Druido, Bardo, Monaco	500 mo
Elmo del Nord	Armatura	<i>Realizzato per colui che sarà nominato Campione del popolo barbaro, l'Elmo del Nord fornisce protezione contro gli attacchi magici aggiungendo 1 dado di difesa contro gli incantesimi. Puoi inoltre ritirare fino a 2 dadi di difesa.</i>	Barbaro, Nano, Paladino	300 mo
Ali della Speranza	Armatura	<i>Questo elmo benedetto è custodito con cura dall'ordine santo dei paladini. Si dice che chi lo indossa porterà giustizia nel mondo terreno. Ogni turno puoi tirare 1 D6. Se esce 5 o 6 puoi recuperare 1 PC.</i>	Barbaro, Nano, Paladino	300 mo

SCUDI E ACCESSORI

Borsa degli Attrezzi	Disinnescare trappole	<i>Con questa borsa degli attrezzi, avrete il 50 per cento di possibilità di riuscire a disinnescare qualsiasi trappola che avete cercato, e trovato, ma non attivato. (Consultate "Azione 6: Disinnescare una trappola" nel regolamento)</i>	Tutti	250 mo
Bracciali	Accessorio	<i>Questi bracciali in pelle rinforzata vi permettono di tirare 1 dado di Difesa in più. Possono essere utilizzati in combinazione con l'elmo e/o lo scudo.</i>	Tutti tranne Druido, Mago e Bardo	550 mo
Scudo	Scudo	<i>Questo scudo vi permetterà di lanciare 1 dado di Difesa in più.</i>	Nano, Barbaro, Paladino	150 mo
Scudo dell'Ovest	Scudo	<i>Uno scudo di pregiata fattura proveniente dalle terre dell'Ovest. Aggiunge 1 dado di difesa all'Eroe e gli scudi neri valgono come scudi bianchi.</i>	Nano, Barbaro, Paladino	300 mo
Scudo Grande	Scudo	<i>Lo Scudo Grande vi permette di tirare 3 DC in più in difesa, ma mentre lo impugnate diminuite il vostro movimento di 3 caselle.</i>	Nano, Barbaro, Paladino	450 mo
Stivali di Pelle	Accessorio	<i>Gli Stivali di Pelle vi consentono di muovere di 2 caselle extra.</i>	Tutti	75 mo
Borsa Medica	Oggetto	<i>Con questa borsa potete guarire voi stessi o un personaggio adiacente. Tirate 4 dadi da combattimento e per ogni teschio ottenuto, recuperate 1 Punto Corpo. Potete usare questa borsa una sola volta per impresa.</i>	Tutti	250 mo
Tomo Esoterico	Oggetto	<i>Il Tomo Esoterico vi permette di recuperare una carta Incantesimo che avete usato nel corso dell'Impresa corrente. Scartate questa carta dopo l'uso.</i>	Mago	250 mo
Guanti Corazzati	Accessorio	<i>Questi pesanti bracciali forniscono protezione aggiuntiva all'Eroe, aggiungendo 1 DC alla sua difesa.</i>	Nano, Barbaro, Paladino	150 mo
Cintura del Tuono	Accessorio	<i>La Cintura del Tuono è uno dei tesori sacri della cultura barbarica. L'Eroe che la equipaggia ha diritto a ritirare 1 DC per il tiro di difesa.</i>	Barbaro	350 mo
Anello del Vigore	Accessorio	<i>Il possessore di questo anello può tirare 1 DC. Se esce teschio, un Eroe in linea di vista può fare subito un attacco e colui che porta l'anello non può muoversi.</i>	Tutti	150 mo
Bracciali Elfici	Accessorio	<i>I Bracciali Elfici sono estremamente leggeri e resistenti. Aggiungono 1 PC e 1 PM a chi li indossa.</i>	Elfa, Ladro, Druido, Bardo, Monaco	200 mo
Scudo della Fenice	Scudo	<i>Lo Scudo della Fenice è da sempre simbolo di impenetrabile difesa. Aggiungi 2 DC ai tuoi tiri di difesa. Ogni scudo nero che esce al tiro inoltre restituisce il danno all'attaccante oltre a parare il colpo.</i>	Nano, Barbaro, Paladino	600 mo
Spallacci Pesanti	Accessorio	<i>Proteggi spalle e collo con questi pesanti spallacci di ferro. Le lame rimbalzeranno su di essi con facilità. Aggiungi 1 DC ai tuoi tiri di difesa.</i>	Nano, Barbaro, Paladino	250 mo

Bracciale di Ghiaccio	Accessorio	<i>Quando è il ghiaccio a difendervi, nulla può scalfirvi. Dopo esservi difesi, lanciate 1 DC. Se ottenete teschio potete ridurre i danni subiti di 1. Se esce lo scudo nero il bracciale si rompe. Può essere usato 3 volte durante l'impresa.</i>	Tutti tranne Mago	250 mo
Bracciali di Cuoio	Accessorio	<i>Questi bracciali leggeri in cuoio permettono a chi li indossa di ritirare 1 volta tutti i dadi di difesa.</i>	Elfa, Ladro, Druido, Bardo, Monaco	200 mo
Mantello da Ranger	Mantello	<i>Questo Mantello da Ranger leggero ma resistente permette a chi lo indossa di ritirare fino a 2 dadi nel proprio tiro d'attacco.</i>	Elfa, Ladro, Druido, Bardo, Monaco	200 mo
Anello della Forza	Accessorio	<i>Il potere confluisce nel corpo di chi indossa questo anello. Ottieni 1 dado aggiuntivo in attacco per i prossimi 3 tiri. Dopodiché l'anello si rompe.</i>	Tutti	50 mo
Anello della Resistenza	Accessorio	<i>Una sensazione di invincibilità pervade il corpo di chi indossa questo anello. Ottieni 1 dado aggiuntivo in difesa per i prossimi 3 tiri. Dopodiché l'anello si rompe.</i>	Tutti	50 mo
Scudo con Punte	Scudo	<i>Questo scudo è sia uno strumento di difesa che di attacco. L'utilizzatore dello Scudo con Punte ottiene +2 DC in difesa. Inoltre subito dopo essersi difesi, potrete colpire l'attaccante con le punte dello scudo lanciando 1 DC. L'attacco è normalmente difendibile.</i>	Nano, Barbaro, Paladino	400 mo
Il Muro	Scudo	<i>Questo scudo molto grande permette all'utilizzatore di difendersi con +3 DC nei tiri di difesa. Inoltre grazie alla sua dimensione gli alleati adiacenti all'Eroe ottengono 1 DC aggiuntivo in difesa fintanto che restano vicini. Tuttavia l'Eroe ottiene un malus in attacco di -1 DC.</i>	Nano, Barbaro, Paladino	400 mo
Stivali Pelle di Coniglio	Accessorio	<i>Questi stivali permettono a chi li indossa di ottenere +2 caselle al movimento e di saltare una trappola fissa tirando 1 DC e ottenendo qualsiasi risultato tranne lo scudo nero. Non possono essere usati se la trappola viene attivata.</i>	Tutti	100 mo
Stivali Elfici	Accessorio	<i>Gli Stivali Elfici conferiscono velocità a chi li indossa, permettendo di tirare 1 D6 extra per il movimento. Se escono 3 risultati uguali, gli Stivali Elfici si rompono e vanno scartati.</i>	Elfa, Ladro, Monaco	200 mo

EQUIPAGGIAMENTO MAGICO

Staffa	Arma 2 mani	<i>La Staffa consente di attaccare con 2 DC e colpire in diagonale</i>	Mago/Druido	200 mo
Bacchetta d'Osso	Arma 1 mano	<i>La Bacchetta d'Osso permette di colpire con la magia da distanza usando 2 DC. Contro gli scheletri al posto del normale attacco è possibile tirare 1 DC. Se si ottiene teschio, lo scheletro viene immediatamente ucciso.</i>	Mago	450 mo
Mantello di Eldarion	Veste	<i>Il Mantello di Eldarion aumenta di 1 i PC del Mago che lo indossa e fornisce un 1 DC aggiuntivo in difesa.</i>	Mago	500 mo

Scettro del Sole	Arma 2 mani	<i>Questo scettro racchiude in se il potere del sole. Attacca con 2 DC. Come azione puoi tirare 1 DC e spendere 1 PM, se ottieni teschio stordisci tutti i mostri nella stanza/corridoio ed essi difendono con 1 DC in meno.</i>	Mago/Druido	450 mo
Bacchetta della Guerra	Arma 1 mano	<i>Questa bacchetta conferisce forza ai tuoi alleati. Attacca a distanza con 2 DC. Come azione puoi tirare 1 DC e spendere 1 PM, se ottieni teschio un Eroe in linea di vista potrà fare 2 attacchi consecutivi.</i>	Mago/Druido	450 mo
Mantello Arcano	Veste	<i>Il Mantello Arcano aggiunge 2 PM all'Eroe che lo indossa. Al costo di 1 PM puoi una volta per turno tirare 2 DC. Se esce almeno uno scudo nero diventi invisibile e i mostri non possono attaccarti fino al prossimo turno.</i>	Mago	350 mo
Bastone Energetico	Arma 2 mani	<i>Questo bastone consente a chi lo impugna di attaccare con 2 DC. Inoltre la sua pietra può incanalare energia. Se ottenete uno scudo nero al tiro, il prossimo turno oltre all'attacco normale potete anche lanciare un'incantesimo.</i>	Mago	500 mo
Cappello da Mago	Copricapo	<i>Il tipo cappello da Mago. Questo copricapo intriso di magia permette a chi lo indossa di ritirare un dado nei tiri di difesa.</i>	Mago	100 mo



OCTAVIAN ALKIMUS

ELENCO POZIONI

IL MERCATO

Andando in visita presso Octavian Alkimus, l'alchimista della città, gli Eroi potranno acquistare pozioni di ogni genere.

All'inizio di ogni missione è possibile girare le prime 4 carte del Mazzo Pozioni, rendendole disponibili per l'acquisto.

Pozione di Cura	<i>Bevi questo liquido verde per recuperare 2 Punti Corpo precedentemente perduti. È rinfrescante dopo una dura battaglia. Puoi usarla anche in punto di morte.</i>	50 mo
Pozione di Cura Maggiore	<i>Bevi questo liquido verde per recuperare 4 Punti Corpo precedentemente perduti. Cura anche le ferite più profonde. Puoi usarla anche in punto di morte.</i>	80 mo
Pozione del Mana	<i>Questa ampolla contenente un liquido blu, sembra vibrare al tocco della vostra mano. Nel momento in cui decidete di bere questa pozione, recuperate subito 2 PM.</i>	50 mo
Pozione del Mana Maggiore	<i>Questa ampolla contenente un liquido blu, sembra vibrare al tocco della vostra mano. Nel momento in cui decidete di bere questa pozione, recuperate subito 4 PM.</i>	80 mo
Pozione della Battaglia	<i>Puoi bere questa pozione se il risultato dei tuoi dadi d'attacco è molto "debole" e ottieni quindi zero teschi. Ti permette di rilanciare una volta i tuoi dadi d'attacco.</i>	30 mo
Pozione della Destrezza	<i>Bevi questa pozione in qualsiasi momento per aggiungere 5 al risultato ottenuto al tiro per il movimento.</i>	30 mo

Pozione di Difesa	<i>Bevi questa pozione prima di tirare i dadi per la tua prossima difesa. Aggiungi un dado al tuo tiro.</i>	30 mo
Pozione di Velocità	<i>Grazie a questo intruglio magico, puoi aggiungere 1D6 al tuo prossimo tiro per il movimento.</i>	30 mo
Pozione Eroica	<i>Un infuso molto raro e difficile da preparare. Permette a chi la beve di sferare 2 attacchi di fila. Da bere in qualsiasi momento.</i>	50 mo
Pozione di Forza	<i>Bevi questa pozione per sentir fluire dentro di te nuova energia. Aggiungi 1 dado al tuo prossimo tiro d'attacco.</i>	30 mo
Pozione del Ricordo	<i>Bevendo questa pozione potrai recuperare un incantesimo o un'abilità precedentemente utilizzate.</i>	50 mo
Pozione di Magia Vera	<i>Una pozione che può essere bevuta solamente da chi conosce la magia. Permette di lanciare due incantesimi nello stesso turno.</i>	50 mo
Pozione di Visione	<i>Chi beve questa pozione ha la capacità di vedere tutte le trappole e porte segrete quando entra in una stanza. L'effetto svanisce non appena si subisce almeno 1 danno.</i>	30 mo
Pozione di Invisibilità	<i>Dona la facoltà a colui che beve questa pozione di essere invisibili ai nemici per i prossimi 2 turni. Se l'Eroe attacca un nemico, l'effetto svanisce.</i>	30 mo
Pozione del Veleno	<i>Se dopo aver bevuto questa pozione, l'attacco dell'Eroe infligge almeno un danno al nemico, quest'ultimo perde 1PC aggiuntivo a causa del veleno.</i>	40 mo

IL MANUALE

QUEST FORGE

Realizzato da Rondina Michele
Altro materiale disponibile su www.the-forge.it

