

THE FORGE
BOARD AND CARD GAMES

IL MANUALE

QUEST FORGE

ESPANDI LE TUE SESSIONI DI HEROQUEST



QUESTFORGE
BASATO SU HEROQUEST

BENVENUTI!

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 cosi vogliamo chiamarlo, mi sono semplicemente divertito a riunire e convogliare al suo interno tutte le modifiche e le aggiunte che ho portato nel tempo al gioco base, testandole e provandole con il mio gruppo.

Il lavoro fatto dalla community negli anni, specialmente quella italiana, è davvero PAZZESCO, e per alcune cose è stato impossibile non prendere ispirazione. Se dovessi trovare qualsiasi elemento all'interno di questo manuale, che riguarda il tuo lavoro, che sia una regola, piuttosto che un'immagine, scrivimi! Sarò davvero felice di citarti o semplicemente eliminare la risorsa incriminata.
Ma speriamo non sia cosi!

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 tanti altri elementi modulabili che potrai aggiugnere a piacimento all'interno delle tue sessioni!

Buon divertimento!

INDICE
TABELLA DEI CONTENUTI

Come Iniziare *pag. 5*

Riassunto azioni Eroi e Master *pag. 8*

Regolamento e Setup *pag. 10*

Attributi e Critico *pag. 14*

Tracciato Evocazione *pag. 16*

Dadi Potere *pag. 17*

Bestiario *pag. 18*

Ricerca nell'arredamento *pag. 22*

Eventi Narrativi *pag. 34*

Il Mercato *pag. 68*

Elenco Equipaggiamenti *pag. 84*

Elenco Pozioni *pag. 92*

Boss Fight *pag. 94*

Come usare l'App Ufficiale *pag. 106*

QUESTFORGE
COME INIZIARE?

QuestForge è un sistema modulare per espandere le prorie partite di HeroQuest.

Non è obbligatorio usare ogni singolo modulo, tuttavia a seguire troverai tutto l'elenco dei materiali disponibili al download sul nostro portale **www.the-forge.it**!

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. Entrano in gioco secondo le regole del Tracciato di Evocazione.

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 abbattutto 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 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 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

Questo pacchetto contiene:

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

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.

CARTE POZIONI

Questo pacchetto contiene:

- **Mazzo Pozioni:** un mazzo contenente svariate tipologie di pozioni acquistabili dagli Eroi a inizio impresa tramite il sistema del Mercato oppure ottenibili tramite ricerche ed eventi narrativi. Il Witcher è l'unico personaggio che non può usufruire delle carte Pozione in quanto già presenti nel suo mazzo abilità.

CARTE MERCENARIO

Questo pacchetto contiene:

- **Carte Mercenario:** un mazzo di carte contenente i Mercenari, potenti alleati che metteranno a disposizione degli Eroi le proprie capacità, a patto che ne paghiate l'ingaggio.



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 trappole o porte segrete nella stanza/corridoio in cui si trova;
6. Disinnescare una trappola sulla casella in cui ci si trova (solo nel caso di movimento volontario su di essa);
7. Effettuare uno sfondamento;
8. Recuperare PM tirando 1D4;
9. Cambiare Equipaggiamento;
10. Utilizzare una carta abilità di attacco dal proprio mazzo.

Azioni gratuite:

1. Aprire una porta;
2. Scambiare equipaggiamento con un Eroe adiacente;
3. Usare una pozione o un oggetto;
4. Usare una carta abilità di supporto dal proprio mazzo;
5. Usare un'abilità disponibile del Mercenario.

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).

   I Mostri non possono muoversi in diagonale, ma possono attraversare le caselle occupate da altri Mostri.
2. Risolvere l'evento ottenuto dal tiro del dado.



REGOLAMENTO E 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 tabella sottostante.
3. **Mercato (maggiori informazioni a pagina 68)**: 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. *Gli acquisti possono essere fatti in gruppo quando un singolo Eroe non arriva alla cifra richiesta.*
4. **Monete Iniziali**: se state giocando missioni singole (non campagna) potete assegnare dalle **500** alle **1.000** monete iniziali ad ogni Eroe da usare nel mercato a seconda delle difficoltà che volete proporre.

L'assegnazione degli incantesimi al Mago viene fatta tramite l'utilizzo dei dadi. Lanciate **1D12** per ottenere **4 set di incantesimi** secondo la tabella a fine pagina.

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.

1	FUOCO	7	STREGONERIA
2	ACQUA	8	NECROMANZIA
3	TERRA	9	CINETICI
4	ARIA	10	LUCE
5	GHIACCIO	11	SPIRITUALI
6	ILLUSORI	12	OSCURI

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. Allo stesso tempo 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, balestre e armi magiche come le bacchette attaccanno 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'abilità offensiva.

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

Se durante il proprio turno l'Eroe non ha usato nessuna carta abilità, a fine turno potrà scartarne una per pescarne una nuova.

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 1D4.
Recupererà tanti PM quanto il valore del dado (senza superare mai il valore massimo).

Inoltre NON potrà difendersi dagli attachi dei Mostri nel turno di Zargon.

In qualsiasi momento del proprio turno un Eroe può scegliere di effettuare l'AZIONE DI RECUPERO PM, lanciando 1D4 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 effettuare una sola azione.

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

SFONDAMENTO

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 del TRACCIATO D'EVOCAZIONE.

L'Eroe che infligge l'ultimo colpo al Mostro Campione sconfiggendolo, 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 dove 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 traffiggendo 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 trappole, 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 "**dinnescare trappole**":

- Utilizzando l'oggetto "Borsa degli Attrezzi".
- Impersonando 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 innesca 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+

ATTRIBUTI E CRITICO
USIAMO IL D20

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 lo stesso sistema.



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 diversi risultati a seconda del tiro).

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 la ricompensa relativa alla fascia numerica nella 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.



TRACCIATO EVOCAZIONE
I MOSTRI CAMPIONI

La meccanica dei Mostri Campioni è stata completamente rivista facendo si che diventi un sistema per aumentare o diminuire la difficoltà della partita.

Per gestire l'entrata in gioco dei Mostri Campioni pescando casualmente la prima carta dal rispetto mazzo, viene utilizzato il **TRACCIATO EVOCAZIONE.**

Ogni volta che un Eroe perde 1PC, a prescindere dalla fonte (danno da parte dei nemici, trappole, eventi ecc...), il Tracciato Evocazione aumenta di 1.

Quando il tracciato raggiunge il valore massimo, entra in gioco un Mostro Campione a una distanza di 1D6 caselle dall'Eroe che ha perso l'ultimo PC.

La ricompensa per l'uccisione dei Mostri Campioni è sempre di **200 monete d'oro** da dividere come si preferisce e un **Equipaggiamento Leggendario** da assegnare a piacimento a uno dei membri del gruppo.

Il valore massimo del Tracciato Evocazione può essere determinato secondo la tabella qua vicino cosi da regolare la difficoltà della partita.

Dopo che il Mostro Campione è stato inserito in gioco il tracciato si azzera ripartendo con il conteggio (le ferite extra che supererebbero il valore massimo del tracciato vengono perse).

Possono essere presenti in gioco al massimo 2 Mostri Campioni contemporaneamente. Nel caso in cui venga evocato anche il secondo Mostro Campione, il Tracciato Evocazione NON si riempirà nuovamente. Ripartirà normalmente nel momento in cui uno dei 2 Mostri Campioni verrà eliminato.

Si consiglia l'uso di un dado per tenere traccia del valore del Tracciato Evocazione.

I 3 livelli di difficoltà sono puramente indicativi. Ogni Master può decidere il valore massimo che ritiene più opportuno sulla base del livello degli Eroi e della difficoltà della missione stessa.

8	**DIFFICILE**
12	**NORMALE**
16	**FACILE**



DADI POTERE
UTILIZZO E LIMITI

I **Dadi Potere** sono dei dadi speciali che contengono facce con icone doppie relative al Teschio, lo Scudo Bianco e lo Scudo Nero.

Si possono ottenere con delle normali ricerche pescando la carte del mazzo Tesori, dalle ricerche nell'arredamento e dagli Eventi Narrativi.

I Dadi Potere ottenuti, che siano permanenti fino a termine dell'impresa o temporanei, **si sostituiscono alla normale riserva di dadi d'attacco e difesa** utilizzati dall'Eroe. Ciò significa che un Eroe che tira 3 dadi in attacco, nel momento in cui ottiene un Dado Potere tirerà 2 dadi base + il Dado Potere.

Ogni Eroe non può mai avere più di un Dado Potere nella propria riserva.

Nel caso in cui venga richiesto di contare il numero di teschi/scudi bianchi/scudi neri derivanti dal risultato del tiro dei propri dadi, i valori doppi valgono come tali.

La tipologia di Dado Potere da inserire nella partita (ne esistono più varianti da quelli maggiormente difensivi a quelli più offensivi, fino a quelli più equilibrati) è a discrezione del Master.



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 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 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 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 lanciarli 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. Gli 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.

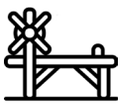
L'Eroe tira 1D20 e confronta il risultato con l'arredamento di riferimento dall'elenco seguente.





TOMBA

1-2	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.
3-4	Frugando tra i resti trovi un tesoro antico: **tira 1D4** e pesca il rispettivo numero di carte equipaggiamento. Tienine una e scarta le altre.
5-6	Uno scheletro esce dalla tomba e ti attacca senza pietà! Difenditi normalmente tirando i tuoi dadi di difesa oppure cerca di schivare l'attacco con una **PROVA DI DESTREZZA 16+** (in caso di fallimento subisci tutti i danni ottenuti dal tiro dei dadi dello Scheletro). Il tuo turno sarà poi terminato.
7-8	In fondo alla bara trovi una pergamena sacra: ottieni una nuova **Carta Incantesimo/ Abilità** casuale (nel caso dell'incantesimo pescane uno casuale da quelli non utilizzati nella missione).
9-10	Scivoli su una lastra bagnata: perdi 1 PC e scarti 1 carta Equipaggiamento a tua scelta (anche dallo zaino). Se non hai equipaggiamenti, perdi 50 monete. Se non possiedi nemmeno le monete perdi 1PM.
11-12	Il defunto era un nobile: raccogli **150 monete d'oro** nascoste nel suo mantello logoro.
13-14	Una corona spezzata rivela un potere arcano: guadagni **1 Dado Potere** da aggiungere alla tua riserva di dadi fino al termine dell'impresa.
15-16	Aprendo la tomba una trappola si attiva: diminuisci permanentemente la tua difesa di 1 fintanto che non recuperi PC grazie a un incantesimo o a una pozione.
17-18	Tra i resti scopri un antico cofanetto: pesca due **Carte Tesoro** dal mazzo.
19-20	Avvolto tra sudari dorati trovi l'oggetto più prezioso che potessi immaginare! Pesca una carta **Equipaggiamento Leggendario**.



TAVOLO DELLE TORTURE

1-2	Una lama nascosta ti ferisce alla schiena: perdi 2 PC e ottieni -1 dado di attacco per il prossimo combattimento.
3-4	Sotto una macchia di sangue rappreso trovi una chiave d'oro: **ottieni 100 monete**.
5-6	In mezzo degli strumenti arrugginiti trovi un guanto magico: **tira 1D4** e pesca il rispettivo numero di Carte Equipaggiamento. Tienine una e scarta le altre.
7-8	Una creatura incatenata ti assale! Combatti un Demone Minore prima di continuare. Egli ti infligge 1 danno a meno che non superi una **PROVA DI COSTITUZIONE 15+**. Il tuo turno sarà poi terminato.
9-10	Allungando la mano vieni punto da degli aghi avvelenati: perdi 1 PC e peschi una **Carta Pozione.**
11-12	Sfogliando un antico registro di prigionieri ottieni informazioni preziose: pesca una nuova **Carta Abilità/Incantesimo** (nel caso dell'incantesimo pescane uno casuale da quelli non utilizzati nella missione).
13-14	Aprendo un cassetto segreto ottieni **1 Dado Potere** da aggiungere alla tua riserva di dadi fino al termine dell'impresa.
15-16	Una trappola scatta all'improvviso e ti afferra per i polsi: perdi 1 turno per liberarti (puoi tentare una **PROVA DI DESTREZZA 18+** per annullare, ma se fallisci perdi inoltre 1PC).
17-18	Trovi due **Pozioni**. Pesca le prime due carte presenti nel mazzo delle pozioni.
19-20	Celato tra gli strumenti, trovi un oggetto mistico: pesca una **Carta Equipaggiamento Leggendario**!



FOCOLARE

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.
3-4	Rimuovendo della cenere trovi un anello d'argento: ottieni **50 monete d'oro**.
5-6	Scavi tra la fuliggine e trovi una sacca abbandonata: **tira 1D4** e pesca il rispettivo numero di carte equipaggiamento. Tienine una e scarta le altre.
7-8	Dalle fiamme risorge uno Spettro di Fuoco! Devi affrontarlo immediatamente. Se conosci la magia puoi cercare di respingerlo superando una **PROVA D'INTELLIGENZA 15+** altrimenti difenditi con i tuoi dadi da un attacco che provoca 1 danno. Se fallisci la prova d'intelligenza subisci 2 danni. Il tuo turno sarà poi terminato.
9-10	Respirando il fumo residuo ottieni -3 al movimento per i prossimi 2 turni.
11-12	Nascosta dietro un mattone pendente trovi una pergamena antica: ottieni una nuova **Carta Incantesimo/Abilità** casuale (nel caso dell'incantesimo pescane uno casuale da quelli non utilizzati nella missione).
13-14	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 2PC persi.
15-16	Rovistando distrattamente ti cade un equipaggiamento: perdi 1 oggetto a tua scelta (anche dallo zaino). Se non hai nulla, perdi 50 monete. Se non hai nemmeno monete perdi 1PM.
17-18	Trovi un piccolo scrigno resistente al fuoco: pesca una **Carta Tesoro.**
19-20	Tra i tizzoni spezzati brilla un'antica gemma incantata: pesca una **Carta Equipaggiamento Leggendario**!



TRONO

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.
3-4	Scopri un compartimento segreto: ottieni **100 monete d'oro**.
5-6	Nascosta nel bracciolo trovi una pergamena mistica: ottieni una nuova **Carta Incantesimo/Abilità** casuale (nel caso dell'incantesimo pescane uno casuale da quelli non utilizzati nella missione).
7-8	Lo spirito del sovrano decaduto emerge dal trono: combatti un Cavaliere Spettrale. Ti attacca con 3 DC. Difenditi normalmente. Il tuo turno sarà poi terminato.
9-10	La presenza oscura che aleggia sul trono ti avvelena lentamente: perdi 1 PC e ottieni -3 al prossimo movimento.
11-12	Tra i cuscini lacerati trovi una spilla incantata: **tira 1D4** e pesca il rispettivo numero di carte equipaggiamento. Tienine una e scarta le altre.
13-14	Ti senti ispirato dal potere antico: guadagni **1 Dado Potere** da aggiungere alla tua riserva di dadi fino al termine dell'impresa.
15-16	È proprio nei luoghi più scontati che si trovano i migliori tesori. Trovi **200 monete d'oro** nascoste sotto al trono.
17-18	Incastonato nello schienale recuperi un amuleto raro: pesca una **Carta Tesoro**.
19-20	Sollevando la base del trono trovi la corona reale: pesca una **Carta Equipaggiamento Leggendario**!

TAVOLO

1-2	Una creatura eterea si eleva sopra al tavolo! Attacca con 3DC: se subisci almeno 1 danno, perdi 1 carta a scelta tra Equipaggiamento e Pozione. Il tuo turno termina.
3-4	Un meccanismo scatta e il tavolo si rovescia su di te! Perdi 1PC e ottieni -1 dadi di attacco per il prossimo combattimento.
5-6	Scivolando sotto il tavolo, ti ferisci con un chiodo arrugginito: perdi 1PC, ma trovi anche una piccola scatola chiusa. Pesca 1 **Carta Pozione**.
7-8	Nascosto in un doppio fondo trovi un diario polveroso i cui testi emanano potere: pesca una **Carta Incantesimo/Abilità** casuale (nel caso dell'incantesimo pescane uno casuale da quelli non utilizzati nella missione).
9-10	Un topo parlante salta fuori da una crepa e ti offre un dono in cambio del silenzio. Ottieni **100 monete d'oro** oppure pesca una **Carta Tesoro**: a te la scelta.
11-12	Rovistando tra vecchie stoviglie trovi un guanto magico: **tira 1D4** e pesca il rispettivo numero di **Carte Equipaggiamento**. Tienine una e scarta le altre.
13-14	Una fiala cade a terra e si rompe: una nube tossica vi avvolge. Tutti gli Eroi nella stanza perdono 1 PC.
15-16	Un marchio runico sul tavolo ti infonde energia dopo averlo sfiorato. Ottieni **1 Dado Potere** fino al termine dell'impresa.
17-18	Apri un comparto segreto e vieni punto da un ago velenoso. Perdi 1PC e devi superare una **PROVA DI COSTITUZIONE 16+** oppure subire movimento -4 per 2 turni. Se fallisci la prova perdi 2PM
19-20	Il tavolo è in realtà un altare dissimulato: al suo interno giace un oggetto mistico. Pesca una **Carta Equipaggiamento Leggendario**!



ARMADIO

1-2	Apri con forza… e una pila di armi arrugginite ti cade addosso! Perdi 1 PC e ottieni -2 al movimento per il prossimo turno, ma in compenso puoi pescare una **Carta Equipaggiamento**.
3-4	Tra mantelli polverosi e vecchi vestiti trovi un passaggio segreto: puoi spostarti gratuitamente in una 1 stanza già esplorata.
5-6	Un ragno grosso quanto la tua mano ti salta addosso! **Tira 1D6**: con 4+ riesci a scacciarlo, altrimenti perdi 1 carta Pozione o 1PM in alternativa.
7-8	In un doppio fondo trovi un contenitore sigillato: pesca 1 **Carta Tesoro**.
9-10	Appeso all'interno c'è un amuleto antico. **Tira 1D4** e pesca il rispettivo numero di **Carte Equipaggiamento**. Tienine una e scarta le altre.
11-12	Una nube magica fuoriesce e ti disorienta. Ottieni -1 dadi di difesa per il prossimo turno.
13-14	Nascosta tra le stoffe trovi una pergamena ben conservata: ottieni una **Carta Incantesimo/Abilità** casuale (nel caso dell'incantesimo pescane uno casuale da quelli non utilizzati nella missione).
15-16	Una trappola scatta non appena sposti un vecchio mantello! Supera una **PROVA DI DESTREZZA 16+** o perdi 1 turno.
17-18	Il retro dell'armadio cela uno scomparto pieno di ricchezze: ottieni **150 monete d'oro**.
19-20	Una veste reale ricamata d'oro custodisce un cimelio dimenticato: prendi il mazzo degli **Equipaggiamenti Leggendari** e scegli un'armatura/veste!

SCRIGNO

1-2	Appena sollevi il coperchio, il fondo salta e una trappola a dardi si attiva! Perdi 2 PC e ottieni -1 dadi di attacco per il prossimo combattimento.
3-4	Lo scrigno è vuoto… ma il fondo rivela un messaggio cifrato. Ottieni una **Carta Incantesimo/Abilità** casuale (nel caso dell'incantesimo pescane uno casuale da quelli non utilizzati nella missione).
5-6	Un insetto metallico ti morde la mano! Devi superare una **PROVA DI COSTITUZIONE 15+**. Se fallisci perdi una Carta Equipaggiamento a tua scelta.
7-8	Il legno è marcio, ma all'interno resistono alcune monete: ottieni **100 monete d'oro**.
9-10	All'interno trovi una gemma nera: puoi distruggerla per ottenere **1 Dado Potere** oppure conservarla e usufruire del suo potere. Se la tieni con te, fino al termine dell'impresa ogni volta che tiri i dadi per un qualsiasi motivo e ottieni almeno un teschio recuperi anche 1PC. Se però ottieni almeno uno scudo nero perdi 2PC.
11-12	Una pozione dimenticata ti rotola tra le dita: pesca una **Carta Pozione**.
13-14	Dentro lo scrigno c'è una mappa ingiallita con simboli arcani: ottieni +1 dadi di attacco per i prossimi 2 turni e puoi chiedere al Master di svelare il contenuto di una stanza a tua scelta.
15-16	Apri con attenzione e trovi una borsa di velluto: **tira 1D4** e pesca il rispettivo numero di **Carte Equipaggiamento**. Tienine una e scarta le altre.
17-18	Lo scrigno è protetto da un sigillo magico: aprendolo un'onda d'urto elementale proietta gli Eroi a qualche metro di distanza. Tutti gli Eroi nella stanza perdono 1 PC a meno che uno di essi che conosce la magia non riesca a superare una **PROVA D'INTELLIGENZA 17+**.
19-20	Avvolto in un panno purpureo c'è un oggetto dal potere dimenticato: pesca una **Carta Equipaggiamento Leggendario**!

TAVOLO DEL MAGO

1-2	Sfiori una polvere arcana e vieni colpito da una scarica instabile! **Tira 1D6**: con 1-3 perdi 1 PC, con 4-6 subisci -2 movimento per 2 turni.
3-4	Un globo luminoso ti osserva dal centro del tavolo. Scompare lasciando dietro di sé **50 monete d'oro** incastonate nella pietra.
5-6	Scuoti una fiala senza etichetta: esplode in fumo verde. **Tira 1D20**. Risultato pari ottieni 1 Dado Potere per 2 turni, dispari -1 dadi di difesa per 2 turni.
7-8	Un Golem si attiva e ti colpisce con un pugno! Subisci 1 danno e tira per una **PROVA DI DESTREZZA 15+**. Se la superi riesci prima dell'impatto a strappare un sacchetto dalla cinta del Golem. Pesca una **Carta Tesoro**.
9-10	Frugando tra gli alambicchi trovi una pozione intatta: pesca una **Carta Pozione**.
11-12	Un grimorio aperto ti affascina: **tira 1D6**. Da 4 a 6 ottieni una **Carta Incantesimo** casuale tra quelle non utilizzate per la missione, da 1 a 3 perdi 2PM leggendo parole proibite.
13-14	Trovi uno schema magico inciso nel legno: ottieni +1 dadi di attacco per i prossimi 2 turni.
15-16	Uno scrigno chiuso a chiave si spalanca al tuo tocco: **tira 1D4** e pesca il rispettivo numero di **Carte Equipaggiamento**. Tienine una e scarta le altre.
17-18	Sotto un mantello dell'invisibilità mal riposto si cela un oggetto arcano: pesca una **Carta Tesoro**.
19-20	Al centro del tavolo, un bastone runico galleggia nell'aria. Quando lo tocchi, si fonde con te: pesca una **Carta Equipaggiamento Leggendario**!



LIBRERIA

1-2	Un tomo si apre da solo, emettendo una nube tossica. Tutti gli Eroi nella stanza subiscono 1 danno.
3-4	Nascosta dietro una fila di libri trovi una tasca segreta con **150 monete d'oro**.
5-6	Una pagina di un libro di incantesimi ti si incolla alla mano: puoi tenerla per ottenere **1 Dado Potere** per 2 turni, oppure scartarla. Se la tieni, perdi 1 PC.
7-8	Un libro cade aprendosi su una pagina con un simbolo maledetto. Ottieni -4 movimento per il prossimo turno.
9-10	Un volume antico contiene una formula utile: ottieni una **Carta Abilità/Incantesimo** casuale (nel caso dell'incantesimo pescane uno casuale da quelli non utilizzati nella missione).
11-12	Sfogliando distrattamente i libri attivi un sigillo difensivo: **tira 1D6**. Se ottieni 1 o 2, perdi 1 Equipaggiamento a tua scelta.
13-14	Trovi un trattato relativo a battaglie dimenticate: ottieni +1 dadi di attacco per i prossimi 2 turni.
15-16	Una sezione mobile della libreria rivela uno scomparto: **tira 1D4** e pesca quel numero di **Carte Equipaggiamento**. Tienine una e scarta le altre.
17-18	Dentro un manuale rilegato in pelle trovi una fiala incastrata: pesca una **Carta Pozione**.
19-20	Incastonata tra due libri di necromanzia, c'è una reliquia antica: pesca una **Carta Equipaggiamento Leggendario**!

RASTRELLIERA DELLE ARMI

1-2	Prendi una spada apparentemente lucente, ma la lama ti si spezza in mano: perdi 2 PC.
3-4	Rovistando tra diverse armi arrugginite trovi una piccola sacca: ottieni **100 monete d'oro**.
5-6	Una lancia stregata si anima e ti attacca! **Tira 2DC**, il risultato sono i danni dai quali devi difenderti. Se subisci danno, perdi anche 1PM.
7-8	Un'arma antica emana un'aura potente: prendi il mazzo delle **Carte Equipaggiamento** e scegli una carta da usare a tuo piacimento per 3 attacchi. Dopodichè l'equipaggiamento si rompe.
9-10	Il tuo braccio viene graffiato da una lama contaminata: perdi 1 PC e ottieni -1 movimento per 1 turno.
11-12	Incastonata in un fodero logoro trovi una pergamena: ottieni una **Carta Incantesimo/ Abilità** casuale (nel caso dell'incantesimo pescane uno casuale da quelli non utilizzati nella missione).
13-14	**Tira 1D4** e pesca il rispettivo numero di **Carte Equipaggiamento**. Tienine una e scarta le altre.
15-16	Un martello da guerra ben conservato attira la tua attenzione: ottieni **1 Dado Potere** da aggiungere alla tua riserva per questa impresa.
17-18	Un ingranaggio nascosto si attiva e ti colpisce: scarta 1 Equipaggiamento a tua scelta (anche dallo zaino). Se non ne hai, perdi 50 monete d'oro.
19-20	Nascosta in fondo, trovi un'arma leggendaria impolverata ma intatta: pesca una **Carta Equipaggiamento Leggendario**!



TAVOLO DELL'ALCHIMISTA

1-2	***Bauletto delle pozioni:*** trovi un piccolo bauletto in legno contenente svariate ampolle. Pesca le prime 3 carte dal **Mazzo Pozioni** e conservane 2.
3-4	In mezzo a ingredienti vecchi e marci trovi una borsa ben chiusa con **100 monete d'oro**.
5-6	***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.
7-8	***Pozione dello shock mentale***: l'Eroe perde 1 PM.
9-10	***Pozione paralizzante:*** il prossimo turno puoi tirare solo 1D6 durante il movimento.
11-12	***Pozione di cura:*** recuperi immediatamente 2PC.
13-14	***Pozione di velocità:*** aggiungi permanentemente 1D6 ai tuoi tiri di movimento per il resto dell'avventura.
15-16	***Pozione di resistenza:*** aggiungi permanentemente 1 dado ai tuoi tiri di difesa per il resto dell'avventura
17-18	***Pozione rigenerante:*** recupera tutti i PC e PM persi.
19-20	***Pozione di forza:*** aggiungi permanentemente 1 dado ai tuoi tiri di attacco per il resto dell'avventura.

EVENTI NARRATIVI
FASE DEL MASTER

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.

Potete anche ignorare questa regola e leggere sempre e comunque un evento al termine del turno di Zargon. Questo compoterà un aumento della difficoltà.

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

L'ANTICA TORRE DEI SEGRETI

In un angolo del dungeon sorge l'Antica Torre dei Segreti, avvolta da leggende e misteri. I vostri Eroi si avventurano lungo il percorso 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 rapidamente alla torre.
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, 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 si potrebbero risvegliare.

Conseguenza 1: un Eroe scelto in comune accordo dal gruppo tira 1D6:

- **1-2**: trovate solo polvere, ragni e pietre rotte.
- **3-4**: la pala colpisce uno scrigno sepolto. All'interno trovate un tesoro intatto. L'Eroe pesca la prima carta del mazzo equipaggiamenti.
- **5-6**: la scoperta è migliore di quello che potevate sperare. Dentro a una tomba recuperate un tesoro di elevato valore. L'Eroe pesca la prima carta del mazzo equipaggiamenti e aggiunge un Dado Potere alla sua riserva di dadi fino a fine partita.

Se il Nano è presente nel gruppo aggiungete +1 al risultato del dado.

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 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. Le sue caratteristiche e abilità sono quelle della carta Goblin ma difende usando gli scudi bianchi.

4. 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 di 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.

5. LO SPIRITO CARNEFICE

Lo sapete prima ancora di entrare nella struttura che c'è qualcosa di incredibilmente malvagio al suo interno, ma mai avreste pensato 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.

6. 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 trattasse 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 1PC aggiuntivo.

7. 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.

Il Master sceglie un Eroe casuale tirando 1D4 che dovrà sostenere una prova d'abilità.

PROVA DI INTELLIGENZA





1-9: all'improvviso l'Ogre si alza incazzato come una belva 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.

8. UN MAESTRO DEL FURTO

Una creatura piccola e molto veloce, probabilmente uno Gnomo, esce all'improvviso dalle ombre, allungando le mani sotto i mantelli degli Eroi e nelle loro sacche. È davvero questione di pochi attimi trovarsi con le tasche vuote ma soprattutto 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. Se non possiede monete perde 1PC cadendo a terra nel tentativo di scampare al furto.

Se il Ladro è presente nel gruppo può effettuare una **PROVA DI DESTREZZA 16+**. Se superata, il Ladro riesce ad agguantare il piccolo Gnomo per il cappuccio e con un calcio nel fondoschiena lo allontana, evitando così il furto.

9. 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.

Il Master sceglie un Eroe casuale tirando 1D4.
Egli dovrà appoggiare 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 2 PC persi.
17-20: recuperate un incantesimo o un'abilità utilizzate.
21+: frugando per bene trovate un cimelio dal valore inestimabile. Aggiungete un Dado Potere alla vostra riserva di dadi.

10. CROLLO IMPROVVISO

Un forte boato paralizza gli Eroi durante l'attraversamento di un lungo corridoio. Un colpo, due 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 di 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.

11. 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 di cura dal mazzo delle pozioni.
Teschio: nascondendoti sotto a un tavolo trovi un sacchetto con dentro 50 monete d'oro.

Se tra gli Eroe è presente il Witcher, egli può lanciare il Segno Yrden per bloccare il Poltergeist superando una **PROVA DI INTELLIGENZA 17+**. In caso di successo il Poltergeist rimarrà bloccato il tempo necessario agli Eroi per scappare incolumi.

12. 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 immagine. "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 50 monete d'oro dalla vostra sacca."

13. 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.

Una volta che tutti gli Eroi hanno confermato la loro scelta, leggete le conseguenze.

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. 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 proprio lato oscuro. Aggiungete un dado da combattimento al vostro prossimo scontro.

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

14. 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 dovesse accertare 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."

Il Master sceglie un Eroe casuale tirando 1D4 che dovrà sostenere una prova d'abilità.

PROVA DI DESTREZZA

1-12: sei stato truffato. L'Halfling viene colto sul fatto nel tentativo di rubarti l'equipaggiamento mentre sei distratto.
Se l'Eroe che ha tirato il dado ha un valore di **COSTITUZIONE 4+**, può sferrare 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 il dado può dare 50 monete al venditore e pescare la prima carta dal mazzo dei tesori.

15. 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 2PC. Il prossimo turno tuttavia si muoveranno lanciando 1D6 in meno.

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

Il Nano potrà indicare fino a 3 stanze a suo piacimento e chiedere che vengano rivelate tutte le trappole presenti.
Se il Nano non fa parte del gruppo o non ci sono trappole non accade nulla.

17. 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.

Gli Eroi devono scegliere in comune accordo cosa fare, esplorare la cripta oppure procedere oltre.

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 danno.

0-1 scudi neri: gli Eroi avanzano 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.
Il Master sceglie un Eroe casuale tirando 1D4 che dovrà sostenere una prova d'abilità.

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.

18. 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.

Il Master sceglie un Eroe casuale tirando 1D4 che ver-



rà 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. L'Eroe è legato, e non potrà partecipare alla partita fino a quando i compagni non saranno entrati nella stanza.

Una volta aperta la porta, l'Eroe catturato può tentare ad ogni turno, fino al termine del combattimento, di liberarsi approfittando della confusione cercando di superare una **PROVA DI DESTREZZA 13+**. Se riesce svolge immediatamente il suo turno normalmente.

19. 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 100 monete ciascuno.

Le statistiche dei 4 Goblin potenziati sono:

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

Se il Nano è presente nel gruppo, il suo odio per i Goblin porterà gli Eroi ad attaccare con maggior vigore. Durante lo scontro tutti gli Eroi hanno diritto a un ritiro gratuito dei dadi da combattimento.

20. TRAPPOLA ESPLOSIVA

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.

Se il Paladino è presente, tutti gli Eroi ottengono uno scudo bianco automatico grazie alla protezione offerta dal Paladino stesso.

21. UN'ATTRAVERSATA TRANQUILLA

Nel tranquillo passaggio sotterraneo, la luce fioca delle torce danza sulle pareti di pietra mentre il gruppo di Eroi procede 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 durante una pausa temporanea dal pericolo.

Non accade nulla.

Se il Nano è presente nel gruppo, leggere il seguente testo: *"Bastano pochi attimi per far sì che tutto il gruppo si giri verso il Nano con un'espressione da prima sconvolta per poi trasformarsi in sonore risate. Una forte scoreggia esce dal suo deretano in contemporanea al gesto della gamba alzata. Il potente boato rimbomba in tutto il passaggio seguito da un intenso odore di bruciato accompagnato dallo sbuffo soddisfatto del Nano stesso."*

Ogni Eroe recupera 1PC.

22. 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 15+

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.

23. FRECCIA DAL MURO

Nel tentativo di decifrare il mistero di una stanza antica, il gruppo di Eroi si china per esaminare 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 potrà difendersi e dovrà subire il danno diretto.

24. 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 2PC persi.



Se nel gruppo è presente il Chierico, grazie alla sua conoscenza delle arti curative gli Eroi recuperano anche 1PM.

25. L'ALCHIMISTA

Un personaggio eccentrico, dalle vesti colorate e un cappello a punta, fa il suo ingresso con passo saltellante lungo il tragitto degli Eroi. Svelando una borsa ricamata, l'alchimista propone una gamma di pozioni con etichette stravaganti e colori vivaci. Con gesti teatrali, espone 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 del 50%. Se rifiuta, la carta va scartata.

Se non viene acquistata nessuna pozione, leggete il seguente testo: "*Il mercante indignato dalla spilorceria degli Eroi si allontana dal gruppo camminando all'indietro e accompagnando il suo passo a una serie di dita medie alternate a un chiaro gesto di disapprovazione riferito alle sue parti basse.*"

Tutti gli Eroi perdono 1PM.

26. OGNI TANTO UN PO' DI FORTUNA

Durante l'esplorazione vi chinate per esaminare un angolo remoto di una caverna apparentemente desolata. Con sorpresa, notate un minuscolo sacchetto nascosto tra le rocce. Il suo contenuto si rivela essere una piacevole scoperta. 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.

27. 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.

28. L'ATTACCO MENTALE

Se il Mago non fa parte del gruppo saltare questo evento, altrimenti leggere quanto segue:

In mezzo al caos della battaglia, gli Eroi si trovano accerchiati da avversari implacabili. Tuttavia, il Mago, 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.

Il Mago 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.

29. 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.

Ogni Eroe perde un totale di 1D12 x 10 monete d'oro.

Se il Barbaro fa parte del gruppo leggere quanto segue: "*La quantità di bestemmie che volano nell'aria nel momento in cui il Barbaro si accorge di aver perso i suoi denari è talmente grande e forte che vi sentono a centinaia di metri di distanza.*"

Piazzate 2 Goblin nella stessa stanza (o in quella più vicina e già esplorata) del Barbaro.

30. I RAZZIATORI

Nel cuore di una caverna buia, la banda di orchi festeggia il bottino delle recenti razzie. 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 ignari dell'ombra di vendetta che si stava profilando all'orizzonte.

Ogni volta che un Eroe uccide un nemico nel prossimo turno guadagna 1D12 x 10 monete d'oro (le uccisioni di gruppo a causa di abilità e incantesimi contano come un'uccisione sola).

Se il Ladro fa parte del gruppo, egli moltiplica x2 le monete guadagnate.

31. 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.
17-20: falso allarme. Un cucchiaio usato durante i vostri pasti si è spezzato a metà.
21+: era da tanto tempo che non guardavate a fondo nel vostro zaino. E questo cos'è? L'Eroe aggiunge un Dado Potere alla sua riserva di dadi.

32. ATTACCO SUICIDA

Se non ci sono orchi in gioco saltare questo evento, altrimenti leggere quanto segue:
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 prima della fine imminente. Con un ruggito gutturale, l'orco brandisce la sua arma, ignorando le ferite. I quattro Eroi, sorpresi dalla furia suicida del nemico, si trovano a cercare di respingere l'attacco.

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

33. SORPRESA!

Con determinazione incrollabile, il gruppo di Eroi si avvicina alla porta della misteriosa stanza. Con un movimento coordinato, uno degli Eroi sferra un calcio potente, facendo scattare la porta 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).

Se il Paladino fa parte del gruppo, la sua sola presenza darà ulteriore forza agli Eroi, i quali potranno rilanciare tutti i dadi per i quali non ottengono teschio.

Questi effetti non si applicano ai Mostri Campioni.

34. 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 l'Eroe che dovrà scartare un'arma.

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.

Se l'Eroe scelto è il Nano, egli può affrontare una **PROVA DI COSTITUZIONE 17+**. In caso di successo, le sue doti di fabbro gli consentono di riparare l'arma e conservarla.

35. 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.

Se il Chierico è presente nel gruppo, la sua aura protettrice farà sì che ogni Eroe possa recuperare 1PC superando una **PROVA D'INTELLIGENZA 16+**.

34. 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.

35. 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.

36. IL PAGAMENTO

Leggi questo testo nel momento in cui gli Eroi si apprestano ad aprire una porta.

"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."

Essi dovranno decidere insieme se:
Scelta 1: mettere una somma pari a 200 monete in co-

mune 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 alla 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 resistenti, molto resistenti. L'Eroe 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 schegge di legno e ferro ovunque. Tuttavia lo sforzo lo lascia temporaneamente senza fiato. Il prossimo movimento, l'Eroe tira un solo D6.

37. 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.

Se l'Eroe scelto è il Paladino o il Chierico, in caso di superamento della prova come ricompensa per aver eliminato l'influsso malefico che pervadeva l'arma, ottiene un Dado Potere da aggiungere alla sua riserva di dadi fino al termine dell'impresa.



38. TIMORE CRESCENTE

Man mano che gli Eroi avanzano nei recessi del luogo, un senso di oppressione si insinua nell'aria, impalpabile 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 sé 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.
14-19: l'Eroe riesce a calmare la mente, respingendo il panico crescente e recuperando il controllo. Nulla accade.
20+: la vostra mente è forte, non cederete per così poco. L'Eroe ottiene un Dado Potere da aggiungere alla sua riserva di dadi fino al termine dell'impresa.

39. 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.

Questo evento non ha effetto sul Nano.

40. 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.

Se il Bardo fa parte del gruppo, gli Eroi ottengono sia il PC che il PM senza dover scegliere.

41. MALEDIRE GLI DEI

Nel buio della disperazione, l'Eroe cade in ginocchio 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 di abilità.

PROVA DI COSTITUZIONE 15+

Fallimento: l'Eroe perde 50 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.

42. 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 Pozione di Cura Minore.
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.

43. 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 ad assimilare il Loto Nero.

PROVA DI COSTITUZIONE

1-9: L'Eroe perde 2PM (se scende a zero, entra in stato di shock)
10-16: l'Eroe recupera 2PM
17+: l'Eroe recupera 2PM e 2PC

Se l'Elfa fa parte del gruppo, ottiene anche una Pozione di Cura Maggiore grazie alle sue ampie conoscenze botaniche.

44. 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 2-3PC può recuperarne 1.
Se ha perso più di 4PC può recuperarne 2.

Se l'Eroe che tiene il discorso è il Bardo, il resto del gruppo recupera 1PC a testa.

45. 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.

Se l'Eroe che effettua la prova è il Ladro, nella stanza viene anche inserito un Scrigno del Tesoro con il quale si potrà normalmente interagire.

46. 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 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 le prime 2 carte del mazzo equipaggiamenti e

assegnategli come preferite al gruppo.

Se nel gruppo sono presenti il Nano, il Barbaro o il Witcher le carte da pescare diventano 3.

47. IL NANO MERCANTE

Nel bel mezzo dell'avventura, 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 interessanti 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 possono scegliere tutti assieme una delle seguenti opzioni:

1. Girare le prime 2 carte del Mazzo Equipaggiamenti. Acquistarne una e scartare l'altra.
2. Girare le prime 2 carte del Mazzo Pozioni. Acquistarne una e scartare l'altra.
3. Acquistare per 500 monete massimo un Dado Potere a testa da aggiungere alla propria riserva di dadi fino al termine della partita.

Nel caso in cui non venga acquistato nulla 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, passando dal cordiale al minaccioso in pochi istanti, 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.

48. 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 simboli luminosi. 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 150 monete d'oro;
2. Ripristinare massimo 2PM pagando 150 monete d'oro;
3. Recuperare un incantesimo lanciato pagando 150 monete d'oro;
4. Recuperare un'abilità utilizzata in base al suo costo in PM:
   - Abilità da 1PM -> 50 monete d'oro
   - Abilità da 2PM -> 100 monete d'oro
   - Abilità da 3PM -> 150 monete d'oro

Gli Eroi possono aiutarsi nel pagamento in monete.

Il Nano e il Ladro ottengono automaticamente uno sconto di 50 monete d'oro (tranne per il recupero dell'abilità da 1PM).

49. IL FANTASMA DELL'AVVENTURIERO

Nel buio di una rovina antica, quattro Eroi avvertono la presenza di un fantasma angosciato. L'etereo 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 Orchi 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.

Inoltre verrà scelto casualmente dal Master un Eroe tirando 1D4 il quale otterrà un Dado Potere da aggiungere alla sua riserva di dadi fino al termine della partita.

50. 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+

Se l'Eroe colpito è l'Elfa o il Ladro grazie al loro udito sopraffino, possono difendersi senza nessun malus ai dadi.

51. UN MAGO IN DIFFICOLTÀ

Nel buio opprimente del dungeon, uno Stregone 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, lo Stregone cerca freneticamente un varco per sfuggire alla furia degli invasori, consapevole che ogni incantesimo è cruciale per la sua sopravvivenza.

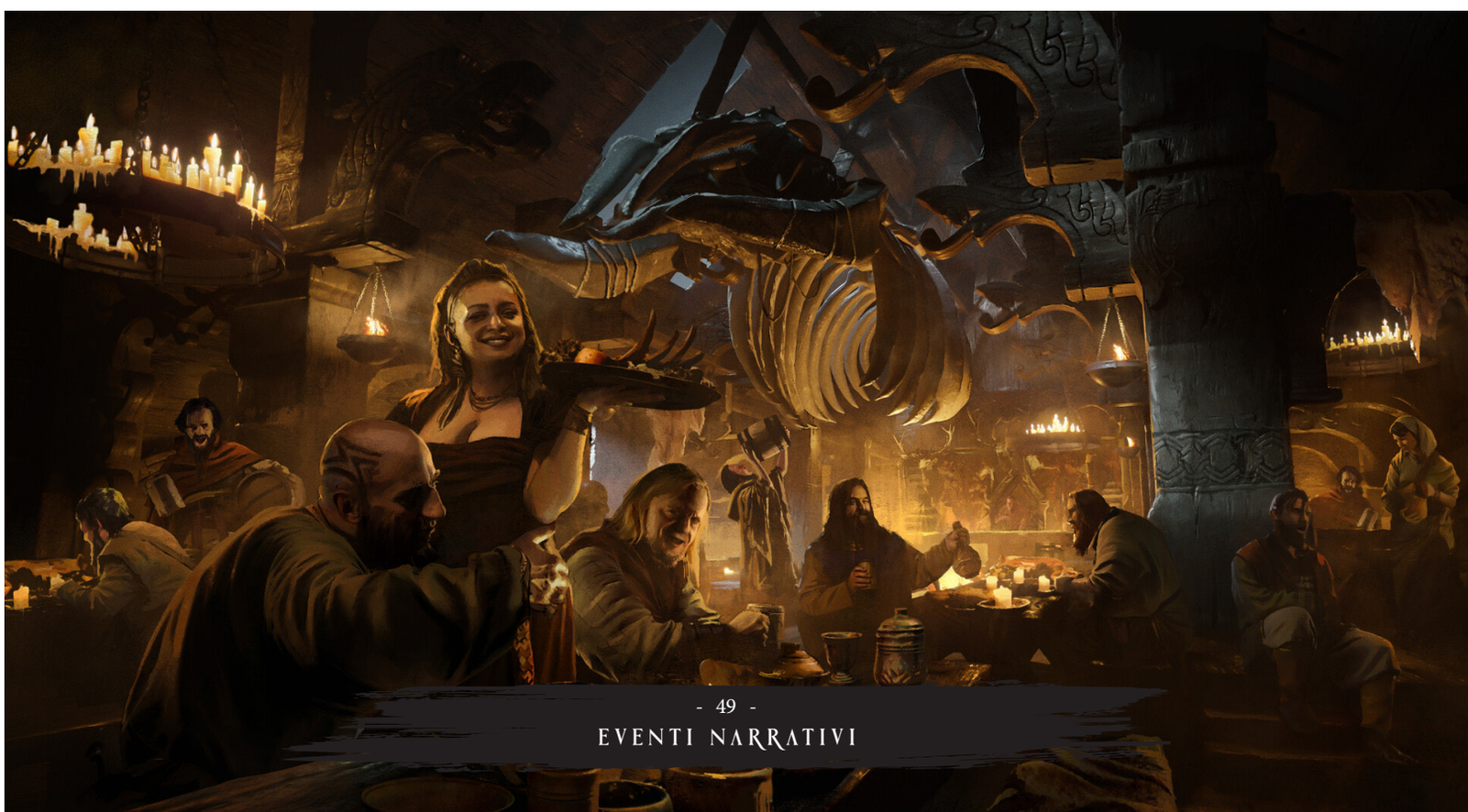
Il Master sceglie una stanza inesplorata e se possibile non utilizzata nella missione nella quale disporre la miniatura di uno Stregone, 2 Goblin e 2 Orchi.

La porta è chiusa.

Gli Eroi possono andare in soccorso dello Stregone entrando nella stanza.

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

Una volta eliminati tutti i nemici, se lo Stregone sarà ancora vivo, ogni Eroe otterrà 50 monete d'oro e da



quel momento lo Stregone 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.

Se nel gruppo è presente il Mago egli potrà recuperare gratuitamente un incantesimo precedentemente lanciato, grazie alla sinergia magica presente tra i due.

52. IL CONTRATTO DI LAVORO

Un pezzo di carta rovinato che svolazza 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.

Leggi il resto dell'evento solo nel momento in cui un Eroe interagisce con lo scrigno (ignora in questo caso la normale ricerca nell'arredamento).

Una volta che gli Eroi saranno entrati ed avranno interagito con 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 (disporre in gioco miniatura e carta del Mostro Campione "Troll delle Caverne").
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. Il Master determina casualmente lanciando 1D4 l'Eroe che otterrà un Dado Potere da aggiungere alla sua riserva di dadi fino al termine dell'impresa.

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

53. LA PATTUGLIA

Nel cuore della notte, 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 il valore per 4 (arrotondando per eccesso).

PROVA DI DESTREZZA

1-20: la pattuglia vi vede e attacca immediatamente. Ogni Eroe deve difendersi da un attacco che infligge 2 danni.
21-35: 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.
36+: 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 riuscite a rubare del denaro. Ogni Eroe ottiene 50 monete d'oro.

Se nel gruppo sono presenti il Nano o il Barbaro dovrete sottrarre 5 dal valore ottenuto a causa della loro mole e incapacità di fare poco rumore.

56. IL MARTELLO PERDUTO

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

Nel cuore del dungeon, gli Eroi scoprono una leggendaria forgia nanica dimenticata. La missione è recuperare l'An-

tico 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.

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.

57. 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.

Dopo 3 turni di Zargon nei quali il Goblin Sciamano è ancora vivo, viene scelto un Eroe casualmente tirando 1D4.

Verrà poi invocata una mummia, a una distanza di 1D6 caselle dall'Eroe scelto.

58. SENSO DI GIUSTIZIA

Dalla distanza riuscite a scorgere un coraggioso paladino che 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 100 monete d'oro a testa e una carta dal mazzo degli equipaggiamenti leggendari da assegnare a chi preferiscono.

La Viverna ha la seguenti caratteristiche:

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

59. 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 e accessibili, 4 segnalini a indicare le parti dell'amuleto. Un Eroe può raccoglierli gratuitamente una volta adiacente.

Trovata la quarta e ultima runa il vostro compito sarà concluso e potrete così ottenere la ricompensa di 100 monete a testa.

Inoltre un Eroe scelto all'unanimità dal gruppo potrà ottenere un Dado Potere da aggiungere alla sua riserva di dadi fino al termine dell'impresa.

60. LA BIRRA ELFICA

Nel buio della notte, 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 stappa le bottiglie, diffondendo nell'aria il profumo di malto e magia. E' 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.

Se il Bardo è presente nel gruppo racconterà di quella volta che è scappato dalla casa della sua amante correndo nudo per strada con le frecce che gli sibilavano vicino al culo. Tutti gli Eroi recuperano 1PC aggiuntivo grazie alle risate causate dalla storia del Bardo.



61. 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.

Uno degli Eroi deve fare una prova d'abilità in comune accordo con il gruppo.
Non rivelate il tipo di prova finché non viene scelto l'Eroe.

PROVA DI DESTREZZA

1-9: a quanto pare non tutti hanno abbandonato il campo. Due Orchi rimasti indietro vi scorgono, caricando 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. Decidete di allontanarvi velocemente prima che l'odore di morte vi faccia vomitare.
16-19: 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.
20+: un anello attira la vostra attenzione. Emana una luce innaturale. L'Eroe ottiene un Dado Potere da aggiungere alla sua riserva di dadi fino al termine dell'impresa.

62. 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.
Leggete quanto segue una volta che gli Eroi avranno deciso la cifra da offrire.

Da 0 a 200 monete: la porta si apre con una scarica elettrica che colpisce tutti gli Eroi i quali perdono 1PC a testa.
Da 201 a 300 monete: la porta si apre con tranquillità, lasciando libero il passaggio agli Eroi.
Da 301 a 400 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 401+ 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.

63. 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 faticate a sopportarla. Il prossimo combattimento sarete ancora storditi e dovrete tirare 1 dado d'attacco in meno.
11-18: la sensazione di energia rinnovata è palpabile. Recuperate 1PM precedentemente perso.
19+: riuscite ad incanalare il potere dell'obelisco. Recuperate subito 1PC precedentemente perso e ottenete 1 dado da combattimento aggiuntivo per il prossimo combattimento.

64. 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 distesa a terra, mal ridotta 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 e 2 carte dal mazzo equipaggiamenti da dividere come gli Eroi preferiscono.

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.

65. 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 e 100 monete d'oro.
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 1D12 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.

66. IL CERCHIO MAGICO

Sul 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 numero 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 utilizzato.
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.

67. LA PORTA CHE RESPIRA

Il corridoio si stringe attorno a voi, l'umidità è palpabile e un odore di muffa aleggia nell'aria. Davanti a voi, una porta di legno scuro dalle venature contorte si erge come un guardiano silenzioso. Ma c'è qualcosa di strano… sembra che la superficie si muova, come se respirasse, lenta e ritmata. Un soffio caldo fuoriesce dalla serratura, facendovi rabbrividire.

Leggete quanto segue agli Eroi nel momento in cui viene aperta la prossima porta.

Gli Eroi di comune accordo devono scegliere cosa fare:
Scelta 1: aprire la porta, incuranti del pericolo.
Scelta 2: tentare di passare oltre cercando un passaggio segreto.

Conseguenza 1: la porta si spalanca con un urlo disumano e vi risucchia all'interno. Tutti gli Eroi tirano 1 dado da combattimento:
Scudo Nero: resistete al vortice. Nessun effetto.
Scudo Bianco: usciti illesi, ma lo spavento vi costa 1PM.
Teschio: sbattete contro il muro. Perdete 1PC.

Conseguenza 2: trovate un passaggio secondario, ma ci mettete del tempo. Il prossimo turno vi muoverete con 1D6 in meno e questa porta non potrà essere aperta in questo turno se non superando una **PROVA DI COSTITUZIONE 18+** (è valido un solo tentativo da parte dell'Eroe che sta cercando di aprire la porta).

68. LA PERGAMENA NASCOSTA

Un'antica scrivania in legno d'ebano crollata a terra attira la vostra attenzione. Frugando tra mappe ammuffite e vecchi contratti, trovate una pergamena legata da corde d'argento, ancora intatta, come protetta da una forza arcana. Le lettere pulsano leggermente, come se volessero parlare.

Il Master sceglie casualmente un Eroe che dovrà aprire la pergamena. Tira 1D4.

PROVA DI INTELLIGENZA 14+

Fallimento: un ago invisibile scatta dalla pergamena. L'Eroe perde 1PM.
Successo: avete scoperto un antico incantesimo. Se l'Eroe conosce la magia può pescare un incantesimo casuale da una scuola a sua scelta non utilizzata nella partita.

69. IL POZZO MALEDETTO

La stanza è dominata da un pozzo antico, incastonato al centro del pavimento come un occhio cieco. Catene arrugginite penzolano nel vuoto, e un lamento profondo, quasi un pianto, risale dalle sue profondità. L'aria attorno vibra, come se il pozzo stesso aspettasse un'offerta.

Ogni Eroe può scegliere se gettare 100 monete d'oro nel pozzo e tirare di conseguenza 1D6:
1: una mano artigliata vi afferra il polso. Perdete 1PC.

2-3: nulla accade.
4-5: un bagliore dorato illumina il pozzo. L'Eroe recupera 1PM o 1PC.
6: una voce sussurra un segreto. L'Eroe recupera 1PM o 1PC e può guardare la prima carta dal mazzo dei tesori e tenerla o metterla in fondo al mazzo.

70. L'ARMATURA PARLANTE

Addossata al muro, tra ragnatele e polvere secolare, una massiccia armatura nera riflette appena la luce delle torce. Quando vi avvicinate, il suo elmo si gira lentamente verso di voi e una voce metallica sussurra: "Liberatemi… e combatterò al vostro fianco."

Il gruppo deve decidere cosa fare: accettare o ignorare. Se accettate, l'armatura si anima e vi segue fino a fine missione.

Per un totale di 3 volte e una volta sola per round un Eroe può chiedere l'aiuto del suo scudo, aggiungendo 1 dado al tiro di difesa.

Una volta concluse le 3 azioni difensive di supporto vi chiederà 150 monete d'oro per essere liberata. Se rifiutate di pagare o non potete, vi attacca.

Punti Movimento	Dadi Attacco	Dadi Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
8	3	2	3	2

71. UN BRUTTO PRESENTIMENTO

La stanza è deserta, eppure ogni fibra del vostro corpo avverte il pericolo. L'aria è ferma, la luce vacilla e le pareti sembrano stringersi. Qualcosa non va. Il silenzio è troppo profondo.

Per tutta la durata del prossimo turno, ogni volta che un Eroe tira un dado in attacco, se esce teschio, deve rilanciare quel dado. Viene mantenuto il nuovo risultato.

72. LA TAVOLA IMBANDITA

Entrando nella stanza restate colpiti da una lunga tavola riccamente imbandita con piatti fumanti, calici colmi di vino e pane ancora caldo. Non c'è nessuno, ma le sedie sono calde… come se qualcuno fosse appena andato via.

Ogni Eroe sceglie cosa fare:
Scelta 1: vi sedete e ne approfittate, il viaggio è lungo e vi servono energie.
Scelta 2: ignorate tutto e proseguite.

Conseguenza 1: ogni Eroe che partecipa deve sostenere una prova d'abilità

PROVA DI COSTITUZIONE

1-9: il cibo era avvelenato. Perdete 2PM.
10-19: il pasto vi ristora. Recuperate 1PC.
20+: non avete mai assaggiato un vino migliore in vita vostra. L'Eroe ottiene un Dado Potere da aggiungere alla sua riserva di dadi fino al termine dell'impresa.

Conseguenza 2: nulla accade. La tavola resta lì, immobile mentre lasciate la stanza.

73. IL GUERRIERO SCOLPITO

Una colossale statua di pietra raffigurante un antico guerriero si erge al centro della sala. L'elmo abbassato, la spada puntata al suolo. Una placca alla base recita: "Solo chi dimostra valore potrà ricevere la mia benedizione."

Tutti gli Eroi devono affrontare una prova d'abilità.

PROVA DI COSTITUZIONE 17+

Fallimento: la statua resta immobile. Non accade nulla.
Successo: il guerriero abbassa la spada e vi tocca sulla fronte. L'Eroe ottiene +1 dado in difesa fino a fine missione.

Se l'Eroe che viene benedetto è il Paladino e/o il Chierico potrà recuperare 1PC perso.

74. LA STANZA DEL RESPIRO ETERNO

Varcate la soglia di una camera che sembra sospesa nel tempo. Il pavimento è coperto di petali secchi, le pareti pulsano di una luce tenue e un aroma dolce aleggia nell'aria. Sentite i vostri muscoli rilassarsi, come se il luogo stesso volesse

aiutarvi a guarire.

Gli Eroi possono fermarsi e scegliere una delle seguenti opzioni:

- Recuperare 1PM
- Recuperare 1PC
- Recuperare un incantesimo o un'abilità usata

Chi si ferma a riposare tira solo 1D6 per il movimento nel turno successivo.

75. LA SERRATURA VIVA

L'ingresso alla stanza successiva è bloccato da una grossa porta di pietra con incastonata una serratura fatta di ossa incrociate. Quando vi avvicinate, questa inizia a muoversi come se respirasse. Una voce sibilante vi suggerisce che solo il tocco giusto può aprirla… o condurvi alla rovina.

Il prossimo Eroe che aprirà una porta dovrà completare una prova d'abilità.
Il Ladro ottiene +5 alla prova.

PROVA DI DESTREZZA

1-10: la serratura esplode in frammenti ossei. L'Eroe subisce 1PC e perde un oggetto a scelta equipaggiato o dallo zaino.
11-14: la serratura si blocca facendovi perdere tempo. L'Eroe perde il resto del suo turno. La porta potrà essere successivamente aperta senza intoppi da un altro Eroe.
15-18: riuscite ad aprirla con fatica. Proseguite normalmente.
19+: la serratura si apre facilmente quando a provarci è un esperto. Trovate una borsa con 50 monete dietro la porta.

76. IL FABBRO SQUILIBRATO

In un angolo della fortezza, sentite il rumore metallico di un martello che batte sull'incudine. All'interno di una stanza angusta, un fabbro orco con un grembiule bruciacchiato vi fissa con occhi fuori di testa. "Rinforzo armi... sì! Ma solo se mi pagate!"

Ogni Eroe può decidere se pagare 200 monete per far potenziare un'arma.

Paga: l'Eroe ottiene un Dado Potere da aggiungere alla sua riserva di dadi fino al termine dell'impresa.
Non paga: il fabbro lancia un martello contro l'Eroe causando 1 danno normalmente difendibile con 1DC, per poi mandarlo via a insulti diretti a lui e quella volta che i suoi genitori decisero di metterlo al mondo.

77. L'ALTARE DELLA PURIFICAZIONE

In una sala circolare illuminata da una luce celestiale, un altare sospeso a mezz'aria emana vibrazioni provenienti da un'antica magia. Una scritta a caratteri dorati recita: "Rinuncia a ciò che è tuo per purificare l'anima."

Ogni Eroe può scegliere se appoggiare un equipaggiamento sull'altare per poi eseguire una prova d'abilità.

PROVA DI INTELLIGENZA

1-8: l'oggetto viene distrutto senza effetto.
9-14: recuperate 1PM e 1PC.
15-20: l'altare vi restituisce in cambio una Pozione di Cura Maggiore.
21+: la vostra arma viene avvolta da una luce, cambiando forma e trasformandosi in qualcosa di molto più potente. Pescate la prima carta dal mazzo degli equipaggiamenti leggendari.

78. LA SCALA IMPOSSIBILE

Una lunga e ripida scalinata si apre davanti a voi. Le pareti si stringono, il respiro si fa corto e la salita sembra non finire mai. L'aria si riempie di voci sussurranti. Che siano solo il frutto della vostra immaginazione?

Tutti gli Eroi effettuano una prova d'abilità.

PROVA DI COSTITUZIONE

1-3: oltre a non farcela fisicamente riuscite nell'unica cosa che non dovevate assolutamente fare. Attivare una trappola. Se un solo Eroe ottiene questo risultato un masso inizierà a rotolare giù dalle scale. Ogni Eroe dovrà superare una **PROVA DI DESTREZZA 15+** per evitarlo. In caso contrario subirà 1 danno. L'evento termina per tutti.
4-9: arrivate in cima esausti e disorientati. Per-



dete 1PC.
10-14: la fatica vi rallenta. Il vostro prossimo movimento sarà di 1D6 solo.
15-17: resistete con forza. Nessun effetto.
18+: l'attività fisica è un toccasana per il vostro corpo. Recuperate 1PC.

79. IL LADRO INVISIBILE

Dopo un momento di distrazione, un suono sordo alle vostre spalle vi fa voltare di scatto. Ma non c'è nessuno. Quando controllate le vostre borse, scoprite con orrore che qualcosa è sparito… Le imprecazioni del Nano confermano i vostri timori.

Ogni Eroe tira 1D6.

1-2: scartate una carta equipaggiamento, tesoro o pozione dal vostro zaino. Se lo zaino è vuoto non succede nulla.
3-4: perdete 50 monete.
5-6: vi è andata bene, non avete perso nulla.

80. LA BIBLIOTECA ANIMATA

In fondo a una sala dimenticata, oltre una doppia porta in legno intagliato, si apre una biblioteca che sembra essere viva. I libri fluttuano nell'aria come stormi di pipistrelli di carta. Gli scaffali si muovono lentamente, spostandosi da soli. Alcune pagine si voltano da sé, mentre una voce eterea sussurra incantesimi incompleti nell'aria. Al centro della stanza, un enorme tomo poggia su un leggio dorato, aperto a metà. È come se stesse aspettando che qualcuno legga. Il vostro istinto dice che potrebbe contenere un potere… o una maledizione.

Il Master sceglie un Eroe casuale tirando 1D4 che dovrà sostenere una prova d'abilità.

PROVA DI INTELLIGENZA

1-10: il libro si chiude di colpo con un esplosione magica. L'Eroe perde 1PM e deve scartare un incantesimo o un'abilità non ancora utilizzata.
11-14: nulla accade, ma un leggero mal di testa vi accompagna per tutto il corridoio successivo.
15-18: imparate un antico trucco. Pescate una carta incantesimo da una scuola non utilizzata o una nuova carta abilità.
19+: ottenete l'illuminazione. Recuperate una carta abilità/incantesimo già utilizzata e 2PM.

81. IL FORZIERE AFFAMATO

La stanza sembra deserta, ma al centro spicca un forziere scintillante, ricoperto di borchie d'oro e lucchetti cesellati. Troppo bello per essere vero. Il coperchio è socchiuso, e un barlume dorato ne fuoriesce, attirando lo sguardo come il canto di una sirena. Quando un Eroe prova ad aprirlo, le cerniere si spalancano come fauci e una lingua violacea schiocca fuori: non è uno scrigno… è un Mimic affamato!

Tutti gli Eroi presenti in stanza tirano 1 dado da combattimento.

Teschio: riuscite a respingerlo senza danni.
Scudo Bianco/Nero: vi azzanna con forza. Perdete 1PC e scartate un equipaggiamento qualsiasi a vostra scelta. Se l'Eroe non ha oggetti perde 50 monete (inghiottite dal Mimic).

Dopo averlo sconfitto, trovate tra i suoi resti una piccola ricompensa: ogni Eroe pesca la prima carta dal mazzo Tesori.

Il Nano e il Ladro ottengono inoltre 50 monete d'oro grazie al loro fiuto per i tesori.

82. IL CIRCOLO DEGLI SPECCHI

Superata una pesante porta d'argento, vi ritrovate in una sala circolare, spoglia e silenziosa. Otto specchi identici formano un cerchio perfetto attorno al perimetro. Le vostre immagini riflesse sembrano muoversi prima di voi, sorridono mentre siete immobili, e si voltano quando voi restate fermi. Una delle immagini vi guarda con sguardo maligno, ride ed esce dallo specchio, avventandosi su uno di voi.

Il Master sceglie un Eroe casuale tirando 1D4 che dovrà sostenere una prova d'abilità.

PROVA DI INTELLIGENZA

1-10: la vostra copia interiore vi domina. Perdete 1PM e scartate un equipaggiamento qualsiasi.
11-14: siete scossi. Il vostro prossimo attacco sarà con 1 dado in meno.
15-17: resistete al riflesso malefico. La vostra tenacia vi permette di recuperare 1PM
18+: riuscite a distruggere la vostra copia oscura.

Recuperate 1PC e 1PM, ottenete una pozione di cura e pescate una carta Tesoro.

83. IL FORZIERE DELLA FIAMMA NERA

In una sala circolare avvolta da un silenzio opprimente, al centro campeggia un forziere annerito dalle fiamme, poggiato su un piedistallo di ossidiana. Attorno a esso, il pavimento è segnato da cerchi magici e simboli runici spenti. Una scritta incisa sulla parete recita: "Solo il fuoco può essere domato dal coraggio."

Il Master sceglie un Eroe casuale tirando 1D4 che dovrà sostenere una prova d'abilità.

PROVA DI COSTITUZIONE

1-10: il forziere esplode in fiamme arcane. L'Eroe perde 1PC e un oggetto a scelta va distrutto (scartare 1 equipaggiamento).
11-14: il forziere si apre con difficoltà. L'Eroe riceve solo 50 monete d'oro.
15-18: all'interno trovate 100 monete d'oro.
19+: il forziere si apre senza danni. Trovate 100 monete e pescate 2 carte equipaggiamento.

Se a tentare l'apertura è il Barbaro o il Nano, può ignorare la perdita dell'equipaggiamento in caso di fallimento.

84. LA STATUA CHE PARLA

Una sala spoglia, illuminata solo dalla luce bluastra di un cristallo incastonato sul soffitto, custodisce al centro una statua in pietra raffigurante un antico guerriero con una spada spezzata. Quando entrate, le sue labbra si muovono lentamente e pronunciano parole incomprensibili, ma cariche di intenzione: "Offri un ricordo… o affronta l'oblio".

Ogni Eroe può decidere di sacrificare un equipaggiamento (se lo possiede), posandolo ai piedi della statua.

Conseguenza: se l'offerta viene fatta, la statua benedice l'Eroe che riceve una Pozione di Cura Maggiore e recupera 1PM.

Se non viene offerto niente, un'ombra magica si libera nella stanza: tutti gli Eroi perdono 1PC.

Se è il Paladino e/o il Mago a fare l'offerta, la statua riconosce il valore del gesto sacro: quell'Eroe pesca anche 1 carta Tesoro.

85. IL BARATTO DEL RATTO

Un essere dall'aspetto grottesco emerge da dietro un mobile crollato. Ha le dimensioni di un goblin, ma il muso lungo e i denti aguzzi. Un ratto mutato, che però… parla. "Oro per oggetti! Oggetti buoni per voi! Io scambio!"

Il Ratto propone uno scambio unico:
Un Eroe a scelta può dare 300 monete d'oro per pescare 2 carte Equipaggiamento e tenere quella preferita scartando l'altra.

Se è il Nano o il Druido a fare il baratto, il Ratto intimorito offre anche una carta pozione extra in omaggio da pescare dal mazzo pozioni.

86. LE CATENE ARRUGGINITE

Nella stanza c'è una grata che blocca l'accesso a una nicchia laterale. Attaccata alla parete con pesanti catene, vi è una leva bloccata da un meccanismo arrugginito. L'intera struttura scricchiola minacciosamente.

Un Eroe scelto dal gruppo in comune accordo può tentare di forzare il meccanismo tirando 1D6:

1-2: il meccanismo cede facendo cadere rovinosamente la grata in testa all'Eroe il quale l'unica cosa che riuscirà a fare sarà tirare una bestemmia con tutto il fiato che ha in corpo. Subisce un danno.
3-4: la grata si solleva ma non abbastanza per passare. Siete costretti a lasciar perdere e proseguire.
5-6: la leva scatta perfettamente, facendo alzare la grata senza problemi. All'interno trovate 100 monete d'oro e una pozione (pescate la prima carta dal mazzo pozioni).

Se a forzare il meccanismo è il Ladro, può tirare due volte e scegliere il risultato migliore grazie alla manualità affinata.

87. LABORATORIO DELL'ALCHIMISTA PERDUTO

Vi addentrate in una stanza annerita dal fumo, piena di fiale rotte, alambicchi incrinati e barattoli con ingredienti essiccati. Al centro del banco da lavoro c'è un diario semi-bruciato con alcune formule incomplete. Accanto, una pozione scintilla di luce verdognola in una capsula intatta.

Un solo Eroe, deciso in comune accordo dal gruppo, può scegliere se ingerire la pozione alchemica.
Se lo fa, tira 1D6:

1-2: la pozione fa schifo e procura dolori allo stomaco dell'Eroe che perde 1PC.
3-4: vi sentite subito abbastanza rinvigoriti. Ottenete un dado di attacco aggiuntivo per il prossimo scontro.
5-6: avete fatto davvero bene a bere sulla fiducia quella pozione. Ottenete una pozione casuale dal rispettivo mazzo e recuperate 1PC perso.

Se è il Witcher a bere la pozione, ottiene entrambi gli effetti positivi senza dover tirare il dado, ma il suo livello di tossicità aumenta di 2 punti.

88. LA BESTIA NELLA SALA DELLE OSSA

Oltre una porta semi divelta, accedete a una sala buia dove il pavimento è ricoperto da ossa scheggiate. La luce delle torce rivela un trono di pietra frantumato e, dietro di esso, graffi profondi incisi nel muro. L'aria sa di marcio e ferro. Al centro della sala, c'è il cadavere sventrato di un cultista con una borsa piena d'oro ancora stretta alla cintura. Sembra che qualcuno lo abbia appena... finito.
Un ruggito profondo risuona tra le pareti. Un essere massiccio si muove nell'ombra. Non è un Mostro qualunque: è la creatura per cui siete stati pagati.

Il Master sceglie un Eroe casuale tirando 1D4 e piazza nella sua stanza (o corridoio) ad almeno 3 caselle di distanza un Mostro feroce (utilizzare una miniatura a piacere per rappresentare il nemico).

Il nemico ha queste caratteristiche:

Punti Movimento	Dadi Attacco	Dadi Difesa	Punti Corpo	Punti Mente
8	3	3	5	2

Il Witcher, se presente, può scegliere di assumere una pozione prima di ingaggiare il nemico al costo fisso di tossicità 1.

Alla sconfitta della creatura il gruppo trova 50 monete d'oro a testa e pesca le prime due carte del mazzo Equipaggiamenti da distribuire a piacimento agli Eroi.

Il Witcher ottiene anche una carta dal mazzo tesori come ricompensa per il suo contratto.

89. IL PORTALE DELLE ANIME

Nel cuore del dungeon, una colonna di luce violacea si sprigiona dal pavimento, danzando al ritmo di rune incise nel marmo antico. L'aria si fa densa, intrisa di magia e ricordi dimenticati. Una voce eterea riecheggia nella sala, parlando direttamente alla mente degli Eroi:
"Solo chi ha visto il proprio cuore può attraversare il Portale delle Anime… Gli altri, temano ciò che scopriranno."

Ogni Eroe che decide di varcarlo vive un'esperienza personale:

Barbaro: il Portale lo trascina in un ricordo sanguinoso, una battaglia antica dove perse un compagno d'armi. Tira 1D6:
1-3: la rabbia lo consuma, perde 1PM.
4-6: canalizza la sua furia e recupera 1D4 PC.

Nano: sente la voce roca di un avo che lo chiama per nome. Gli rivela l'ubicazione di un tesoro nascosto in quella stanza. Se supera una **PROVA DI INTELLIGENZA 14+**, trova 50 monete d'oro incastonate nella base del portale.

Elfa: la magia del portale risuona con la linfa del suo sangue. Rivede la sua foresta natale, ora rifiorente. Recupera 1 PM e ottiene la Vista Elfica: nel prossimo turno può gratuitamente cercare trappole e porte segrete nella stanza in cui entra/si trova.

Mago: viene sopraffatto da un'ondata di pura energia arcana. Le vene sembrano infiammarsi mentre trattiene a fatica la magia. Tira 1D4:
1: perde 1PM.
2-3: l'effetto svanisce senza danno.
4: recupera un incantesimo a scelta.

Chierico: una luce dorata lo circonda. Il Portale lo pone faccia a faccia con la sua divinità, che gli affida una nuova benedizione. Recupera 1PC e può benedire un compagno: quell'Eroe avrà +1 dado difesa nel prossimo scontro.

Monaco: viene sospeso in uno stato di pura consapevolezza. Il suo spirito danza al di sopra del corpo, osservando il flusso dell'energia. Recupera 1PM e il suo prossimo attacco ignora 1 dado difesa del nemico.

Ladro: nota una fenditura nell'incisione, segno della presenza di un compartimento segreto. Tira 1D6:

1-3: nulla.

4-6: trova una Pozione Misteriosa (pescata dal mazzo pozioni).

Bardo: senti un'armonia celestiale uscire dal Portale, uuna melodia dimenticata che un tempo suonava per un regno in pace. Recupera 1PM. Tutti gli alleati recuperano 1PC grazie al potere delle sue note.

Paladino: una figura avvolta di luce si erge dinanzi a lui, il primo dei Paladini, che lo ammonisce a restare saldo nella fede. **PROVA DI COSTITUZIONE 13+**:

Successo: +1 dado di difesa per i prossimi 2 turni.

Fallimento: perde 1PM a causa della pressione divina.

Witcher: una visione lo trascina nel laboratorio dove sostenne la prova delle erbe. L'odore dell'aconito, il dolore… ma anche la rinascita. Tira 1D6:

1-2: subisce 1 danno non difendibile.

3-4: nulla.

5-6: guadagna 1 Dado Potere extra per il prossimo combattimento.

90. IL BARDO E LA SEDIA STREGATA

Leggete questo evento solo se il Bardo è presente nel gruppo, in alternativa saltatelo.

Dopo ore di esplorazione, gli Eroi trovano una stanza apparentemente vuota. Al centro, una vecchia sedia imbottita li invita al riposo. Senza pensarci troppo, il Bardo si siede, poggiando il liuto sulle ginocchia.
All'improvviso, la sedia... inizia a cantare. E canta male.
Una voce stonata e squillante parte dal cuscino:
"Oh nobile Bardo dalle palle flosce, siedi su di me con le tue chiappe... mosce!"

Il liuto del Bardo cade a terra. Tutti gli Eroi scoppiano a ridere. La sedia continua con canzoni volgari per almeno 2 minuti, insultando il gruppo uno a uno, ma in rima.

Il Bardo arrossisce. Tira 1D6.

1-3: la sedia lo prende così tanto in giro che perde 1PM per l'umiliazione.

4-6: risponde con un controcanto sarcastico e riceve una standing ovation (anche dalla sedia). Recupera 1PC.

Tutti gli Eroi ridono di gusto.
Recuperano 1PM per il buon umore.



91. IL POZZO DELLE LAME

Una grata metallica semiaperta nel pavimento rivela un buco profondo, dal quale risalgono vapori e bagliori. Guardando dentro, gli Eroi scorgono un antico meccanismo a lame rotanti. Al centro del pozzo, sospeso tra le lame, un forziere brilla con un'aura magica.

Gli Eroi possono scegliere se tentare il recupero o ignorare il pozzo.

Scelta 1: un Eroe si cala legato a una corda, cercando di evitare le lame. Il gruppo sceglie l'Eroe che si occuperà di affrontare la prova d'abilità. Comunicate il tipo di prova solo dopo che è stato scelto l'Eroe.

PROVA DI DESTREZZA 18+

Successo: l'Eroe recupera il forziere e può pescare una carta dal mazzo degli Equipaggiamenti Leggendari.
Fallimento: una lama gli lacera il fianco. Subisce 2 danni non difendibili.

Scelta 2: gli Eroi decidono che il rischio non vale la pena e proseguono oltre.

Se l'Eroe che scende nel pozzo è il Ladro o l'Elfa, in caso di successo otterrà anche 150 monete d'oro.

92. L'ALTARE DEGLI ELEMENTI

In una stanza a pianta circolare, quattro statue simboleggiano i grandi elementi: Fuoco, Acqua, Aria e Terra. Al centro, un altare pulsante di energia. Quando un Eroe si avvicina, le statue si animano, sussurrando: "Solo chi è in equilibrio con il mondo potrà ricevere il dono."

Tutti gli Eroi devono scegliere un elemento da affrontare, per poi eseguire la prova legata a quell'elemento (non comunicare i valori delle prove):

- Fuoco **COSTITUZIONE 17+**
- Acqua **INTELLIGENZA 16+**
- Aria **DESTREZZA 16+**
- Terra **COSTITUZIONE 18+**

Successo: l'Eroe recupera 1 PM e ottiene un Dado Potere da utilizzare quando preferisce durante un combattimento. Una volta usato, il dado va scartato.

Fallimento: l'energia lo respinge. Perde 1 PM.

93. IL CARILLON DELLA MORTE

In un corridoio silenzioso, un flebile suono di carillon guida gli Eroi verso una sala polverosa. Al centro, un pupazzo vestito da giullare ruota su se stesso, mentre la musica incanta l'aria. Al termine della melodia, la stanza trema.

Tutti gli Eroi devono effettuare una prova d'abilità.

PROVA DI INTELLIGENZA 16+

Fallimento: l'Eroe rimane stregato dal carillon. Nel prossimo combattimento tirerà 1 dado in meno in attacco.
Successo: l'Eroe spezza l'incantesimo con la sola forza di volontà. Recupera 1PM e 1PC.

Se il Barbaro e/o il Nano sono presenti nel gruppo leggete quanto segue: "*Il Barbaro/Nano si avvicina al pupazzo fregandosene completamente di tutto e tutti. Con un potente calcio manda in frantumi la bambola, per poi sputare sopra ciò che ne rimane - 'Non abbiamo tempo per queste stronzate, fottiti pupazzo idiota.' - Tornando sui suoi passi, con noncuranza invita il gruppo a proseguire con un cenno, mentre la compagnia ancora spaesata lo osserva allontanarsi*".

Tutti gli effetti sono annullati e tutti gli Eroi recuperano 1PC ispirati dall'audacia del Barbaro/Nano.

94. LA FORGIA DEI RICORDI

In una sala circolare, un'antica forgia nanica crepita ancora con brace ardente. Un martello sospeso a mezz'aria batte lentamente su un'incudine senza metallo. Un'aura magica permea la stanza. Una voce cavernosa sussurra: "Offri ciò che porti, e rinascerà nella memoria."

Gli Eroi possono scegliere se offrire un equipaggiamento non magico (arma, armatura o oggetto) alla forgia.

Se un Eroe getta un oggetto tira 1D20 per determinare l'esito:

1-10: l'oggetto si consuma. Nessuna ricompensa.
11-17: ottiene 1 Dado Potere utilizzabile una

sola volta entro la fine della partita.
18-20: pesca una carta Equipaggiamento Leggendario dal mazzo.

Bonus: chi partecipa guadagna anche 50 monete per l'offerta fatta.

Se il Nano è presente nel gruppo egli si inginocchia davanti alla forgia, riconoscendo i simboli del suo clan. Le fiamme danzano con rispetto. Recupera 1PM e può potenziare un'arma equipaggiata: per 2 turni tira 1 dado di attacco aggiuntivo.

95. IL LABIRINTO RIFLESSO

Una stanza interamente rivestita di specchi. Ogni passo degli Eroi viene moltiplicato in centinaia di immagini, distorte e deformate. All'improvviso, una delle loro copie sorride... e attraversa lo specchio.

Gli Eroi devono attraversare il labirinto per uscirne, ma ogni riflesso sbagliato genera una copia ostile.

Ogni Eroe tira 1D6 per orientarsi:
1-2: sbaglia il passaggio e affronta un doppione malvagio con 2PC e 2 dadi da difesa. Se lo sconfigge, guadagna 50 monete d'oro e pesca una carta tesoro, altrimenti subisce 1 danno e uno dei suoi equipaggiamenti a scelta si rompe.
3-5: riesce a orientarsi ma inciampa e perde 1PM.
6: trova una scorciatoia e recupera 1 incantesimo o abilità usata in precedenza, 2PC persi e una pozione dal mazzo.

Se l'Elfa è presente nel gruppo una delle immagini riflesse le parla nella lingua antica della foresta. L'eco del suo sangue elfico la guida. Ottiene +2 movimento per il resto della missione e può vedere attraverso le illusioni: le prossime 2 trappole che attiverebbe riesce invece ad evitarle (la trappola viene comunque rivelata).

96. IL GIURAMENTO DEL CAVALIERE

Un salone con affreschi consumati mostra un antico ordine di cavalieri in preghiera. Al centro della sala, un altare di giuramento emette una luce celeste. Un messaggio incantato aleggia sopra: "Chi giura protezione assoluta, riceverà forza. Ma chi mente, cadrà nel disonore."

Un solo Eroe scelto in comune accordo dal gruppo può pronunciare il giuramento svolgendo una prova.

Attendere la scelta del gruppo prima di proseguire.

PROVA DI INTELLIGENZA 16+

Successo: l'Eroe ottiene +1 dado di difesa permanente fino a fine partita, e recupera 2PC grazie all'aura ispiratrice.
Fallimento: l'altare si spegne. L'Eroe perde 1PM e durante il prossimo attacco dovrà ritirare tutti i dadi per i quali ottiene un teschio.

Se il Paladino è presente nel gruppo avanza a testa alta e completa il giuramento con voce fiera. L'altare si illumina con forza raddoppiata.
Recupera 2PM e ottiene un'aura temporanea: tutti gli alleati entro 2 caselle tirano +1 dado difesa per 2 turni.

97. LA TRAPPOLA DELLE MONETE

In un angolo buio, un sacco straripante di monete d'oro è posato sopra un piedistallo. Nessuna trappola visibile, eppure... qualcosa non torna. Il Ladro nota piccoli fori nel muro. Le monete brillano invitanti.

Gli Eroi possono scegliere in comune accordo colui che proverà a prendere le monete o semplicemente ignorare la faccenda.

Se un Eroe tenta di afferrare il sacco tira 1D6:
1: trappola! Perde 2PC, e nessuna moneta viene ottenuta.
2-3: prende solo 50 monete d'oro, ma subisce 1 danno non difendibile.
4-5: prende 100 monete d'oro e attiva comunque la trappola.Tira 1 dado difesa e difende il danno in arrivo.
6: disinnesca il meccanismo, prende 150 monete e una carta pozione.

Se gli Eroi ignorano il sacco: guadagnano 1PM per l'autocontrollo e il prossimo turno si muoveranno lanciando 3D6.

Se il Ladro è presente nel gruppo sfrutta la sua agilità

per disinnescare parte del meccanismo prima che scatti permettendo all'Eroe di ritirare il dado in caso di trappola. Inoltre, guadagna 50 monete extra per sé.

98. IL RICHIAMO DEL VUOTO

Un portale oscuro si apre nel soffitto, da cui scendono fili d'ombra come ragnatele. Ogni Eroe sente una voce nella propria mente, che promette potere, vendetta, risposte… a un solo piccolo costo.

Ogni Eroe deve decidere se resistere o accettare l'offerta del Vuoto.

Ogni Eroe che accetta tira 1D6:

1-3: ottiene -1 dado di difesa nel prossimo turno (per tutto il turno) se dovesse essere attaccato (minimo 1 dado).
4-5: ottiene 1 Dado Potere utilizzabile una sola volta.
6: ottiene un Incantesimo del Terrore.

Ogni Eroe che resiste tira 1D6:

1-2: perde 1PM a causa della lotta mentale.
3-6: nessun effetto.

Se il Mago è presente nel gruppo il portale tenterà di corromperlo offrendogli conoscenza illimitata. Se accetta, guadagna 2 Incantesimi del Terrore, ma perde 3PM a causa dello scambio.

Se rifiuta, recupera 1PM e ottiene 1 Dado Potere da aggiungere alla sua riserva di dadi fino al termine dell'impresa.

99. IL CANTO DELLE OMBRE

Nel silenzio di una biblioteca in rovina, una melodia si insinua tra gli scaffali, come un sussurro nella mente. Il suono richiama ricordi, volti, occasioni perdute.

Gli Eroi vengono attratti da uno strano manoscritto aperto su un leggio. Ogni Eroe può scegliere se leggere ad alta voce una pagina del libro.

Ogni Eroe che decide di leggere effettua una prova d'abilità.

PROVA DI INTELLIGENZA

1-12: la melodia si trasforma in lamento. L'Eroe perde 1PC e 1PM.
13-16: nulla accade, se non un brivido.
17+: le parole diventano potere. L'Eroe può pescare una nuova carta abilità/incantesimo.

Se il Bardo è presente nel gruppo riconosce l'armonia perduta di un antico canto dimenticato. Egli apprende il Canto Incantato: una sola volta potrà potenziare l'attacco di tutti gli Eroi di 1 dado (rispettando il limite di 5) per l'intera durata del turno.

100. IL RITO DEL SANGUE E DELL'ARGENTO

Una sala circolare, spoglia e impregnata di un odore ferroso, ospita una lastra di pietra con due incisioni: una a forma di lupo, l'altra di spada.
Un glifo antico brilla sul soffitto e una voce cavernosa sussurra: "Solo chi è forgiato nel dolore può richiamare la forza del sangue e dell'argento."

Un Eroe può scegliere di sottoporsi al rito tirando 1D6, ma solo il Witcher può ottenere la piena benedizione.

1-2: la lastra si spezza. Perde 2PC e non ottiene nulla.
3-5: resiste ma ne esce scosso. Ottiene 1 Dado Potere per il prossimo combattimento.
6: riceve la benedizione portando a termine il rituale. L'Eroe ottiene +1 dado di attacco e +1 dado di difesa fino a fine partita.

Se il Witcher è colui che esegue il rito il simbolo del lupo si illumina e il sangue versato si fonde all'argento liquido.

L'Eroe riceve l'abilità "Segno Supremo" senza dover tirare il D6: una sola volta, può ignorare tutte le difese di un nemico in combattimento facendo sì che tutti i danni subiti diventino imparabili. Il Segno Supremo va dichiarato prima del lancio dei dadi.







LA PIAZZA
UNA VISITA AL MERCATO

La Piazza del Mercato è il luogo presso il quale la compagnia si raduna dopo aver ottenuto l'incarico da svolgere. Come Master in comune accordo con i giocatori potete affrontare la fase di pre missione del mercato in 2 modi:

RAPIDO
- Ogni Eroe parte con un valore variabile da **500** a **1.000** monete a discrezione del Master e a seconda della difficoltà della missione.
- Viene disposto sul tavolo un totale di **6 Carte Equipaggiamento** casuali e **4 Carte Pozioni** casuali pescate dai rispettivi mazzi.
- Gli Eroi possono acquistare quello che preferiscono della merce disponibile.
- Gli acquisti possono essere svolti in **gruppo**.

COMPLESSA
- Questo sistema prevede che gli Eroi possano realmente visitare la **Piazza del Mercato**, ma prima dovranno guadagnarsi le monete iniziali da spendere in questa fase (e che porteranno con sé durante la missione).
- Ogni Eroe esegue gli acquisti per **se stesso**, sulla base delle proprie possibilità economiche.
- All'interno della Piazza del Mercato ogni Eroe può visitare un **massimo di 2 punti d'interesse/ mercanti**.

MONETE INIZIALI

Ogni Eroe tira 1D6 per determinare che incarico andrà a svolgere prima di iniziare la missione e quale attributo sommerà al risultato del successivo tiro di dado.
Poi ogni Eroe tira 1D20 e somma il valore con l'attributo corrispondente. Il risultato finale determina l'evento e la rispettiva ricompensa.

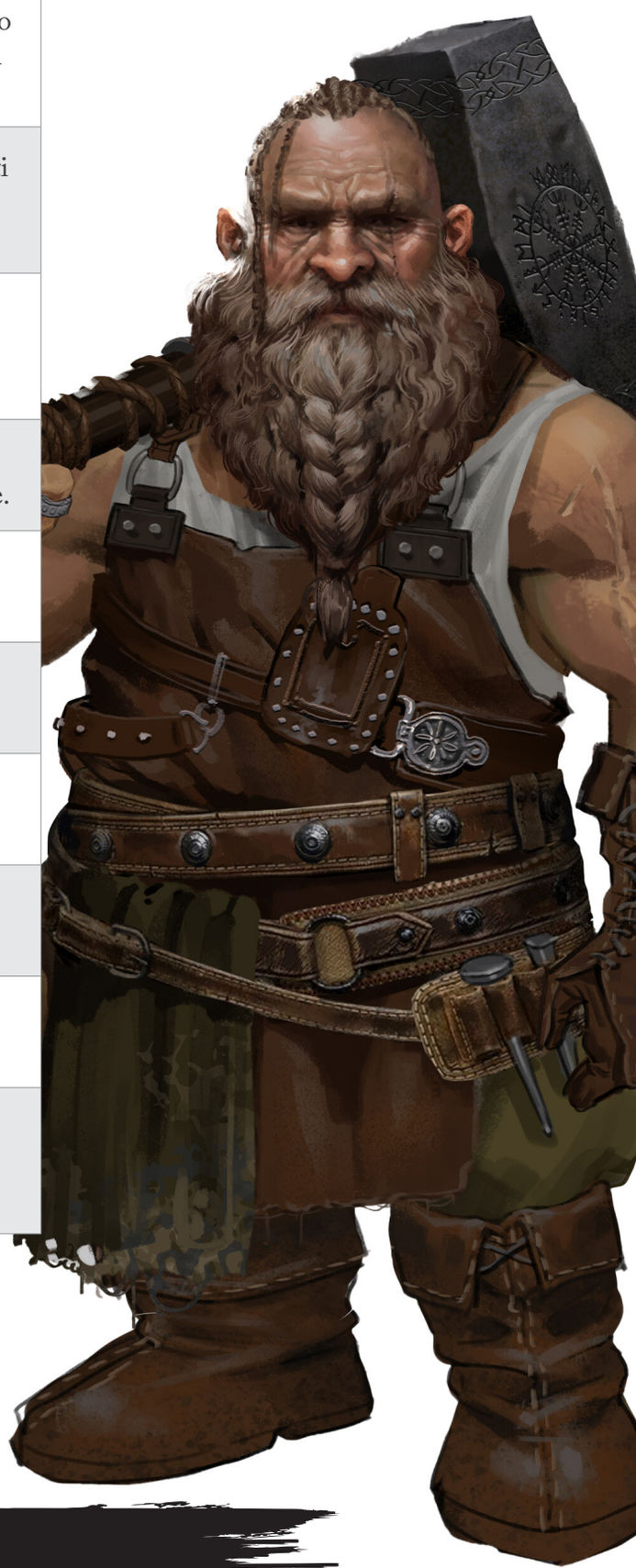
ATTENZIONE!
Se state giocando una campagna, questa fase va utilizzata solo all'inizio della prima missione. Da li in poi, ogni Eroe proseguirà con le monete che possiede visitando direttamente il mercato.

Tiro D6	Contesto narrativo	Tabella usata
1	Lavoro in cava o con una carovana	Forza e Onore - COS
2	Difende un villaggio da predoni	Forza e Onore - COS
3	Traduce un antico tomo per un erudito	Studio e Sapienza - INT
4	Lavora come scriba per un mago locale	Studio e Sapienza - INT
5	Partecipa a un gioco d'azzardo in taverna	Inganno e Astuzia - DES
6	Commette un piccolo furto o truffa	Inganno e Astuzia - DES

FORZA E ONORE - COSTITUZIONE

Per chi ha guadagnato l'oro lavorando, combattendo, o rischiando il proprio corpo.

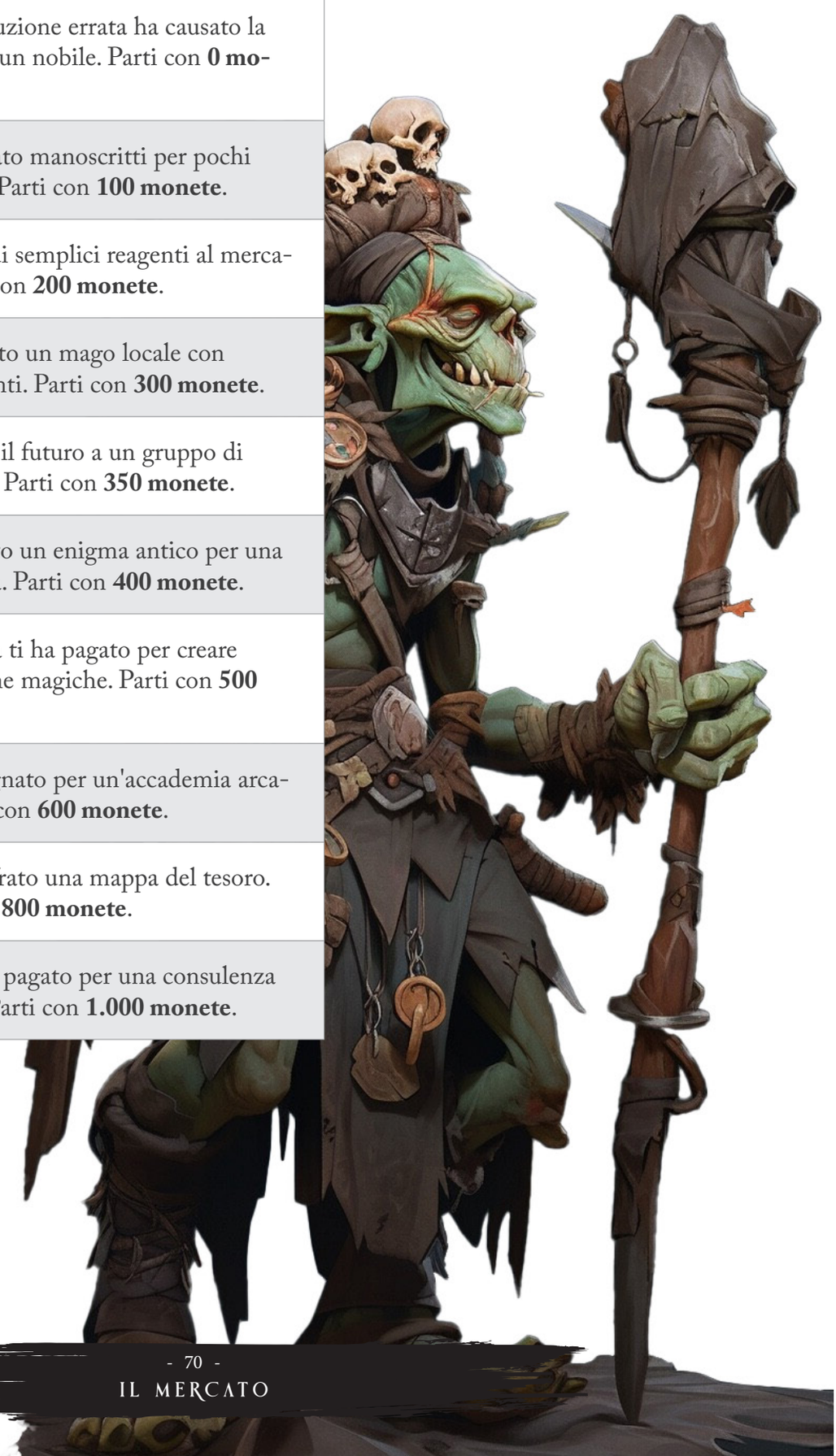
D20 + Costituzione	Risultato
1-4	Sei stato truffato da un mercante losco mentre trasportavi casse pesanti. Parti con **0 monete**.
5-6	Una giornata di lavoro nelle miniere ti ha pagato poco e male. Parti con **100 monete**.
7-8	Hai svolto qualche incarico come guardia di scorta. Parti con **200 monete**.
9-10	Allenamenti in arena: guadagni un piccolo premio. Parti con **300 monete**.
11-12	Hai vinto un duello cittadino. Parti con **350 monete**.
13-14	Sei stato assunto per difendere un villaggio. Parti con **400 monete**.
15-16	Hai vinto un torneo locale. Parti con **500 monete**.
17-18	Eri la guardia personale di un nobile generoso. Parti con **600 monete**.
19-20	Hai sconfitto un bandito ricercato. Parti con **800 monete**.
21+	La tua forza è leggenda: una gilda ti ha assunto come simbolo. Parti con **1.000 monete**.



STUDIO E SAPIENZA - INTELLIGENZA

Per chi ha usato la mente: consulenze magiche, interpretazioni di testi, inganni verbali raffinati.

D20 + Intelligenza	Risultato
1-4	Una traduzione errata ha causato la rovina di un nobile. Parti con **0 monete**.
5-6	Hai copiato manoscritti per pochi spiccioli. Parti con **100 monete**.
7-8	Vendita di semplici reagenti al mercato. Parti con **200 monete**.
9-10	Hai aiutato un mago locale con esperimenti. Parti con **300 monete**.
11-12	Hai letto il futuro a un gruppo di mercanti. Parti con **350 monete**.
13-14	Hai risolto un enigma antico per una biblioteca. Parti con **400 monete**.
15-16	Una gilda ti ha pagato per creare pergamene magiche. Parti con **500 monete**.
17-18	Hai insegnato per un'accademia arcana. Parti con **600 monete**.
19-20	Hai decifrato una mappa del tesoro. Parti con **800 monete**.
21+	Il re ti ha pagato per una consulenza magica. Parti con **1.000 monete**.



INGANNO E ASTUZIA - DESTREZZA

Per chi si è arrangiato: borseggio, raggiri, scommesse, giochi d'abilità o piccoli furti.

D20 + Destrezza	Risultato
1-4	Sei stato colto sul fatto mentre rubavi. Tutto confiscato. Parti con **0 monete**.
5-6	Hai perso tutto in una partita a dadi truccata. Parti con **100 monete**.
7-8	Qualche piccolo furto al mercato non frutta molto. Parti con **200 monete**.
9-10	Hai vinto in una gara di lancio dei coltelli. Parti con **300 monete**.
11-12	Sei riuscito a vendere un falso anello magico. Parti con **350 monete**.
13-14	Hai fatto da corriere per merci illegali. Parti con **400 monete**.
15-16	Hai messo a segno una truffa ben orchestrata. Parti con **500 monete**.
17-18	Hai derubato un nobile ubriaco in taverna. Parti con **600 monete**.
19-20	Sei fuggito con la borsa di un usuraio. Parti con **800 monete**.
21+	Hai imbrogliato un'intera gilda commerciale. Parti con **1.000 monete**.



I MERCANTI

Ora che ogni Eroe ha determinato con quante monete inizierà la sua avventura, potrete andare in visita presso i mercanti della piazza.

Ogni Eroe può visitare al massimo 2 mercanti/ attività.

La risoluzione delle tabelle successive avviene semplicemente tramite il tiro di un D20 senza bonus aggiuntivi.

Scegliete bene sulla base delle vostre esigenze.

IL FABBRO

Brok, il Fabbro della città. Per interagire con lui tirate 1D20 e confrontate il risultato con la tabella sottostante.

Tiro	Risultato
1	**Fregatura colossale**. Il fabbro ti rifila un'arma finta. Pesca 1 carta Equipaggiamento e scartala: non puoi acquistarla. Perdi anche 100 monete.
2	**Scambio al buio.** Pesca 2 carte Equipaggiamento. Scegline una da acquistare a prezzo pieno, l'altra viene scartata.
3	**Sconto improvviso.** Pesca 2 carte Equipaggiamento: puoi acquistarle con il 50% di sconto.
4	**Rivendita rapida.** Vendi un tuo Equipaggiamento attuale alla metà del suo prezzo originale (se ne hai). Subito dopo, pesca 2 nuove carte Equipaggiamento che puoi acquistare con il 50% di sconto.
5	**Prova d'uso.** Il fabbro ti chiede di aiutarlo a maneggiare delle lame appena forgiate: **PROVA DI DESTREZZA 14+**. **Successo**: l'arma maneggiata è perfetta. Puoi pescare due carte Equipaggiamento e tenerne una gratuitamente. **Fallimento**: ti scotti la mano sinistra e perdi la possibilità di utilizzare armi a 2 mani per i primi 3 turni.
6	**Fabbro generoso.** Pesca 2 carte Equipaggiamento: puoi tenerne una gratuitamente. L'altra viene rimessa nel fondo del mazzo.
7	**Trattativa intensa.** Pesca 3 carte Equipaggiamento: puoi acquistarne una a prezzo pieno e una con 100 monete di sconto (se l'arma costa 100 monete il prezzo minimo garantito è di 50 monete). L'ultima viene scartata.
8	**La conoscenza.** Riconosci un raro simbolo inciso su un'antica lama in esposizione: **PROVA DI INTELLIGENZA 18+**. **Successo**: il fabbro te la affida in prestito per la prossima missione. Pesca la prima carta dal mazzo degli Equipaggiamenti Leggendari. **Fallimento**: ti accusa di inventare sciocchezze, i prezzi si alzano del 50% per tutti i prossimi acquisti di qualsiasi Eroe.

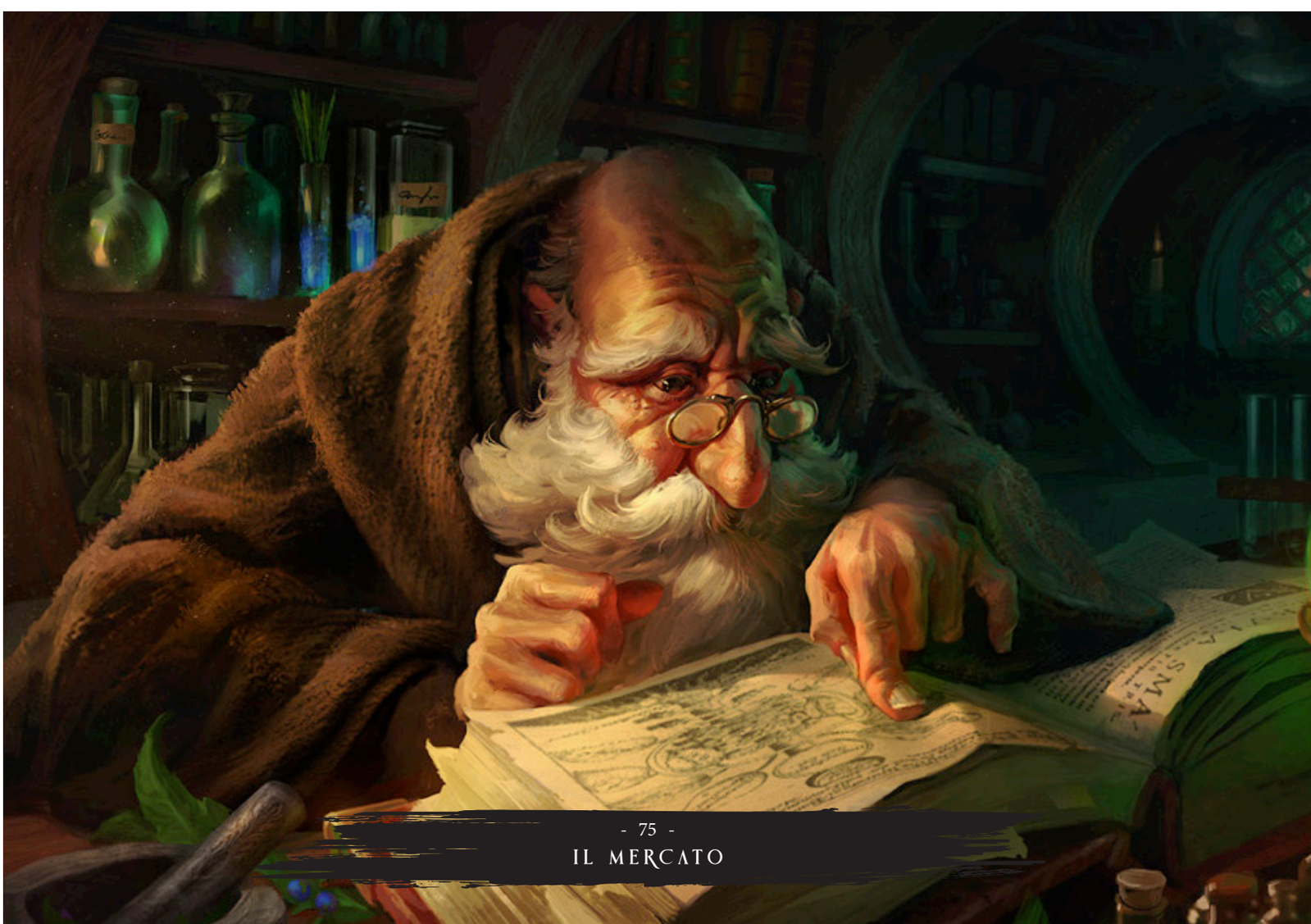
9	**La sfida**. Un apprendista fabbro ti sfida a sollevare un'incudine per impressionare il suo maestro: **PROVA DI COSTITUZIONE 15+**. **Successo**: il fabbro, colpito, ti regala una carta Equipaggiamento gratuita. **Fallimento**: ti strappi un muscolo, inizia la missione con -1PC.
10	**Affare fortunato**. Pesca 2 carte Equipaggiamento: tienine una gratuitamente.
11	**Il difetto**. Noti un difetto in una nuova armatura: glielo fai presente? **PROVA DI INTELLIGENZA 15+**. **Successo**: il fabbro ti ringrazia e ti propone uno sconto di 200 monete su una carta Equipaggiamento di 3, pescate dal mazzo. **Fallimento**: ti sbagliavi e vieni deriso. Pesca 3 carte Equipaggiamento e puoi acquistarne una a tua scelta ma con un prezzo maggiorato di 100 monete.
12	**Stock di magazzino**. Pesca 3 carte Equipaggiamento. Puoi acquistarne una a prezzo pieno. Le altre vengono messe visibili sul banco e potranno essere acquistate da altri Eroi successivamente.
13	**Errore di forgiatura**. Il Fabbro ti offre una carta Equipaggiamento gratuitamente, ma avrà una durata limitata: dopo 3 combattimenti, si distrugge. Se accetti puoi scorrere il mazzo e scegliere l'arma che preferisci. Rimescola poi il mazzo Equipaggiamenti.
14	**Oggetto familiare**. Nomina una carta Equipaggiamento, dividi poi il mazzo a metà (circa) e scegli una delle due metà. Se la carta si trova nella metà scelta, la ottieni gratuitamente.
15	**Pacco doppio**. Pesca 2 carte Equipaggiamento. Puoi acquistarle entrambe a prezzo pieno.
16	**Prezzo stracciato**. Pesca 1 carta Equipaggiamento: paghi solo 100 monete, qualunque sia il prezzo reale.
17	**Set del guerriero**. Pesca 3 carte Equipaggiamento. Puoi acquistarne due a metà prezzo.
18	**Sovraccarico**! Il Fabbro ti regala una carta Equipaggiamento gratuitamente presente tra le prime 3 del mazzo, ma inizi la missione con -5 Movimento per il primo turno.
19	**Colpo di fortuna**. Pesca 1 carta Equipaggiamento a tua scelta dal mazzo. Ottienila gratuitamente.
20	**Offerta limitata**. Pesca 3 carte Equipaggiamento. Scegline una da tenere gratuitamente, una da vendere subito per 300 monete, e una da scartare.

L'ALCHIMISTA

Alkemius, l'alchimista della città, esperto creatore di pozioni ed esplosioni.
Per interagire con lui tirate 1D20 e confrontate il risultato con la tabella sottostante.

Tiro	Risultato
1	**Poltiglia avariata.** L'Alchimista ti fa bere un campione. Tira 1D6: 1-2 perdi 1PC, 3-6 non accade nulla. Non ricevi nulla.
2	**Erba sbagliata.** Pesca 1 carta Pozione. Se la vuoi, ti costa il doppio rispetto al prezzo normale.
3	**Soffio tonificante.** Ricevi una Pozione casuale **gratuitamente**, ma è instabile: per berla durante la missione dovrai sacrificare 1PM.
4	**Scambio benefico.** Puoi scartare una tua Pozione (se ne possiedi) e pescarne 2 nuove: tienine una gratuitamente.
5	**L'apprendista.** L'alchimista ti propone di completare una formula per una pozione sperimentale: **PROVA DI INTELLIGENZA 15+**. **Successo**: hai creato una Pozione Magica Inedita: puoi pescare 2 carte Pozione e usarle entrambe gratuitamente. **Fallimento**: l'esperimento esplode, perdi 1PC e nessuna pozione ottenuta.
6	**Prova gratuita.** Pesca 1 carta Pozione e tienila gratuitamente.
7	**Sapore familiare.** Pesca 2 carte Pozione. Puoi acquistarne una con 50 monete di sconto.
8	**Sconto mistico.** Pesca 1 carta Pozione. Paghi solo 25 monete, qualunque sia il prezzo.
9	**Doppio effetto.** Pesca 2 carte Pozione. Puoi acquistarne una a prezzo pieno e l'altra a metà prezzo.
10	**La cavia.** L'Alchimista ti offre di testare un nuovo siero energizzante: **PROVA DI COSTITUZIONE 16+**. **Successo**: funziona! Inizi la missione con +2PC temporanei (se recuperi vita tornerai al tuo normale valore massimo). **Fallimento**: vomiti istantaneamente. Durante il primo attacco della missione potrai tirare solo 1DC.
11	**Fiuto.** Pesca 3 carte Pozione. Tienine una gratuitamente, scarta le altre.
12	**Affare alchemico.** Pesca 2 carte Pozione. Tienine una gratuitamente e puoi acquistare l'altra con 50 monete di sconto.
13	**Fiala esplosiva.** Pesca 1 carta Pozione gratuitamente… ma quando la usi, tira 1D6: 1-2 esplode (infligge 1 danno a te).

14	**Ingredienti rari.** Puoi acquistare fino a 2 pozioni pescate casualmente, a prezzo pieno.
15	**Il commerciante.** Cerchi di convincerlo a venderti un raro elisir non in mostra: **PROVA DI DESTREZZA 19+**. **Successo**: ti vende una Pozione Leggendaria. Per tutta la missione lanci 1DC aggiuntivo. **Fallimento**: si offende per l'insistenza e decide di chiudere bottega. Non è più possibile acquistare pozioni.
16	**Pozione personalizzata.** Pesca 1 Pozione: puoi modificarne il prezzo tirando 1D6 × 10 (es. tiri 4 = costa 40 monete). In alternativa puoi acquistarla al suo costo normale.
17	**Erba del mercante.** Pesca 2 carte Pozione. Scegline una da tenere e vendi l'altra all'Alchimista per 75 monete.
18	**Riserva segreta.** Pesca 3 carte Pozione. Puoi acquistare quelle che vuoi a metà prezzo.
19	**Infusione profetica.** Pesca 1 Pozione gratuitamente. Inoltre, guarda le prime 3 carte del mazzo Equipaggiamenti e rimettile in qualsiasi ordine.
20	**Benedizione della Luna.** Ricevi 1 Pozione gratuita a scelta (dal mazzo). Inoltre, lanci +2DC in attacco e difesa per i primi 2 turni.



LA LOCANDA

La Locanda cittadina è un ottimo punto di riferimento per chi cerca informazioni, soldi o guai.
Per interagire con gli interlocutori della locanda tirate 1D20 e confrontate il risultato con la tabella sottostante.

Tiro	Risultato
1	**Rissa tra ubriachi.** Sei coinvolto in una zuffa con degli sconosciuti. Subisci 1 danno e vieni cacciato dalla taverna.
2	**Birra scaduta.** Una bevanda andata a male ti fa passare i prossimi momenti in bagno. In missione, nel primo turno puoi muoverti solo di 1 dado.
3	**Furto nella folla.** Qualcuno ti deruba. Perdi 100 monete (o tutto l'oro se ne hai meno).
4	**Sfida a braccio di ferro.** Tira 1D6: 4-6 vinci e guadagni 200 monete, altrimenti perdi e subisci 1 danno alla Costituzione per tutta l'impresa.
5	**Piantagrane.** Un tipo losco ti minaccia e pretende una tassa per stare "al sicuro". Se gli dai 50 monete, non accade nulla. Altrimenti, perdi 1 oggetto consumabile a tua scelta.
6	**Cantastorie errante.** Ascolti una leggenda che parla del prossimo dungeon: tira 1D6, se fai 5 o 6 potrai spiare all'interno di una stanza chiusa trovandoti davanti la porta. Il Master arrederà tutto senza aprire la porta.
7	**Misterioso benefattore.** Un vecchio ti lascia di nascosto una pozione sul tavolo prima di sparire tra la folla. Pesca la prima carta del mazzo Pozioni.
8	**Scommessa sulle corse dei topi.** Scommetti 50 monete. Tira 1D6. Se fai 4-6, vinci e ne guadagni 150, altrimenti perdi la scommessa.
9	**Ladro pentito.** Qualcuno ti restituisce un oggetto perso tempo fa… Ricevi 1 equipaggiamento casuale dal mazzo.
10	**Bevuta epica.** Bevi da far schifo: in missione inizi con +1PC, ma nel primo combattimento sei ancora così ubriaco che devi ritirare tutti i dati per i quali esce teschio.
11	**Vecchio mercante.** Puoi acquistare una Pozione o un Equipaggiamento con 100 monete di sconto.
12	**Gara tra ignoranti.** Sfidi un nobile ubriaco a una gara di brindisi e battute: **PROVA DI INTELLIGENZA 15+**. **Successo**: vinci la simpatia degli astanti e ricevi una ricompensa di 150 monete. **Fallimento**: offendi il nobile, che ti fa buttare fuori dalla taverna. Subisci 1 danno.
13	**Truffa andata male.** Hai tentato di barare ai dadi. Tira 1D6: se fai 1-2 perdi 200 monete (tutte se ne possiedi di meno), se fai 3-6 fuggi senza conseguenze.

14	**Menestrello itinerante. U**na canzone ti riempie d'ispirazione. Il prossimo tiro su una Prova d'Abilità ottieni un +4 bonus.
15	**Occhio ai coltelli.** Un tizio ti sfida a lanciare coltelli su un bersaglio mobile: **PROVA DI DESTREZZA 14+**. **Successo**: lo stupisci: ottieni un'ascia da lancio da usare in missione. **Fallimento**: il coltello rimbalza e ti tagli: perdi 1PC.
16	**Partita a dadi.** Scegli un altro Eroe presente. Entrambi tirate 2D6: chi ottiene il risultato più alto prende 100 monete dall'altro (o tutte se in possesso di una quantità minore). In caso di pareggio, bevete e nulla cambia.
17	**Oste amichevole.** Ti regala un boccale e un consiglio: il tuo primo attacco della missione ha +2DC e ti permette un ritiro gratuito di tutti i dadi.
18	**Strega in incognito.** Ti legge la mano e il tuo futuro. Scegli: puoi pescare e conservare la prima carta del mazzo Pozioni o Tesori (se esce una carta che prevede l'entrata in gioco di un nemico, andrà inserito nella stanza di partenza).
19	**Offerta d'aiuto.** Aiuti un vecchio senza gambe che si rivela essere un potente mago. Tu o qualcuno che conosce la magia del tuo gruppo ottiene 3 carte incantesimo casuali da quelle restanti.
20	**Il Locandiere è tuo fan.** Ti riconosce come Eroe e ti offre il suo supporto: ricevi una Pozione, una mancia di 100 monete e 2 carte Equipaggiamento casuali.

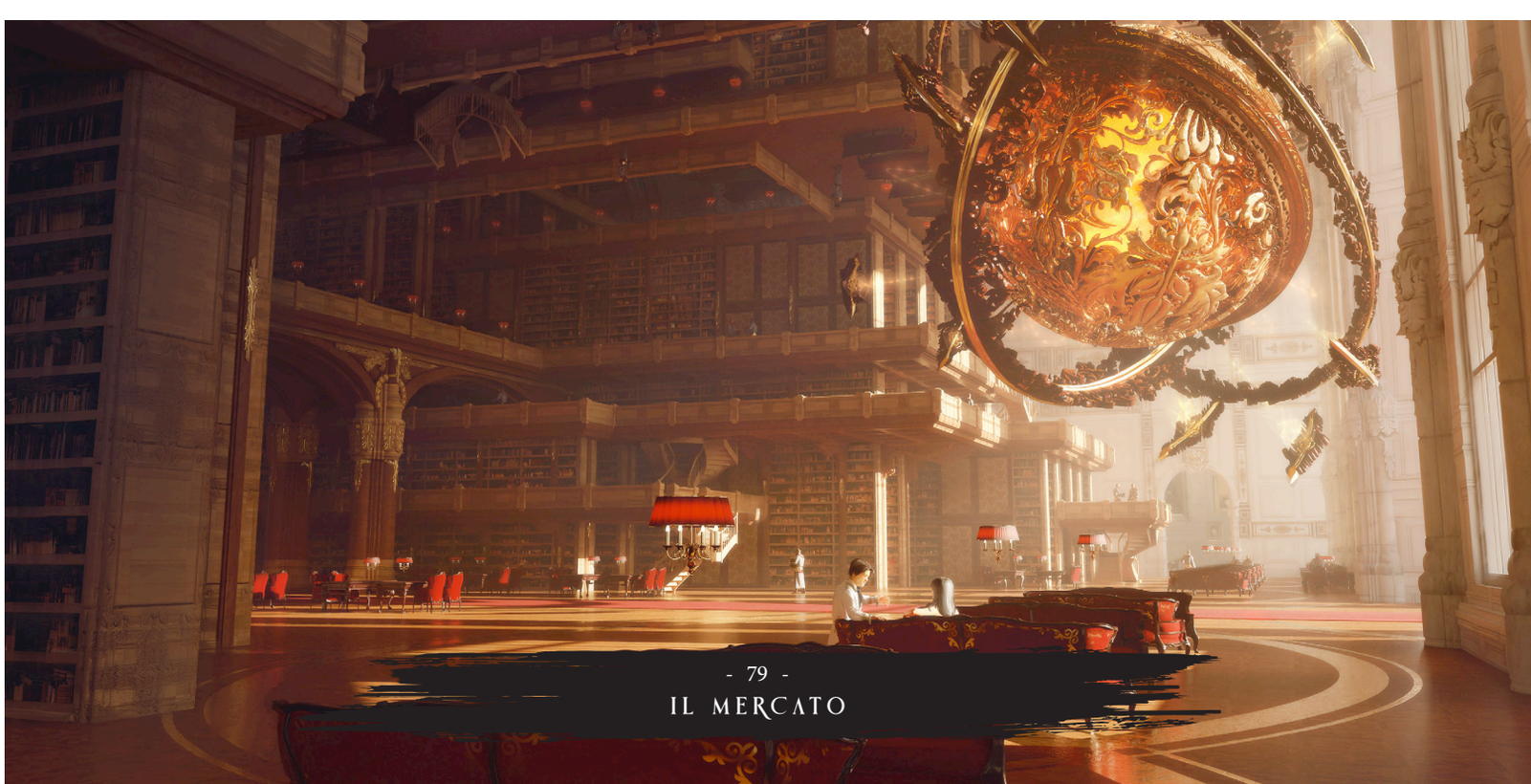


LA GILDA DEI MAGHI

La Gilda dei Maghi è il luogo perfetto per aumentare le proprie conoscenze arcane.
Per interagire con la gilda tirate 1D20 e confrontate il risultato con la tabella sottostante.

Tiro	Risultato
1	**L'esplosione.** Una bacchetta ti esplode tra le mani mentre la osservi: perdi 1PC.
2	**Confusione.** Una sfera magica ti confonde la mente: **PROVA DI INTELLIGENZA 14+**. **Successo**: ottieni una carta Incantesimo casuale gratuita. **Fallimento**: i tuoi acquisti al Mercato per oggi sono terminati.
3	**Il potenziamento.** Una runa sul pavimento si attiva sotto i tuoi piedi: percepisci un'energia mai provata fino ad oggi. Inizi la missione con 1PC extra aggiuntivo ma temporaneo.
4	**Il libro volante.** Un grimorio fluttua davanti a te: **PROVA DI INTELLIGENZA 15+**. **Successo**: ricevi 2 carte Incantesimo casuali gratuite, ma puoi tenerne solo una. **Fallimento**: una delle tue carte Incantesimo/Abilità viene scartata casualmente e non potrà essere usata nella prossima missione.
5	**Fortuna o sfortuna?** Il Mago ti fa pescare una carta Incantesimo, poi lancia un D6: 1-3 = ottieni l'incantesimo gratuitamente, 4-6 = paghi l'incantesimo 200 monete. Se non possiedi l'ammontare richiesto, consegni anche un equipaggiamento a tua scelta oltre alle monete in tuo possesso.
6	**La scelta.** Pesca 3 carte Incantesimo casuali e scegli quale acquistare per 100 monete.
7	**Affare.** Pesca 2 carte Incantesimo casuali. Puoi acquistarle entrambe per 150 monete ognuna o una sola per 200 monete.
8	**Spinta emotiva.** Il Mago ti infonde energia positiva, donando nuova forza e vigore. Il primo combattimento che affronterai, potrai tirare 2DC aggiuntivi.
9	**Testa tra le nuvole.** Il Mago è distratto. Hai l'occasione di scambiare una tua carta Incantesimo con una casuale del mazzo.
10	**La maledizione.** Una pergamena ti cade in grembo. È maledetta e cerca di soggiogare la tua forza fisica: **PROVA DI COSTITUZIONE 16+**. **Successo**: ottieni 1 Dado Potere da utilizzare per i primi 2 attacchi. **Fallimento**: per i primi 2 turni, alla fine di ognuno perdi 1PC.
11	**Valore.** Il Mago ti osserva attentamente e dice: "Tu meriti di più." Pesca 2 carte Incantesimo casuali e tienile entrambe gratuitamente.
12	**Uno strano narratore.** Un antico bastone ti parla. Se accetti la sua offerta, peschi una carta Incantesimo a caso, ma perdi 100 monete (obbligatorio se accetti).

13	**La benedizione.** Una fata ti bacia in fronte. Ottieni rigenerazione. Per i primi 3 turni alla fine di ognuno puoi tirare 1D6: 1-3 recuperi 1PM, 4-6 recuperi 1PC.
14	**Distratto.** Un apprendista sbadato rompe un'ampolla e una nube viola ti avvolge: **PROVA DI COSTITUZIONE 14+**. **Successo**: resisti e ottieni uno sconto del 50% da usare dal Fabbro. Pesca la prima carta del mazzo Equipaggiamenti. Puoi acquistarla se ti aggrada. **Fallimento**: tiri un dado di movimento in meno per i primi 2 turni.
15	**Giornata fortunata.** Il Mago è in vena di affari: puoi scambiare una tua carta Incantesimo in cambio di una nuova pescata casualmente.
16	**La Runa.** Il Mago ti offre la possibilità di acquistare una runa magica al prezzo di 300 monete. Se la compri otterrai un Dado Potere da usare per tutta la missione.
17	**La prova.** Il Mago lancia un incantesimo per metterti alla prova: **PROVA DI INTELLIGENZA 15+**. **Successo**: si fida e ti lascia pescare 3 carte Incantesimo. Puoi tenerne 2 gratuitamente. **Fallimento**: si arrabbia evidenziando la tua ignoranza e stupidità. Ti caccia via. Non puoi effettuare ulteriori acquisti da nessun mercante.
18	**La scelta.** Pesca 2 carte Incantesimo e scegline una da tenere gratuitamente. L'altra resta disponibile agli altri Eroi: se qualcuno la desidera può comprarla subito al costo di 100 monete.
19	**L'offerta.** Una "Offerta Speciale del Giorno": puoi scegliere 2 carte Incantesimo da quelle in tuo possesso, scartarle e pescarne 2 nuove casuali.
20	**Potere Assoluto.** Il Mago apre un tomo segreto. Pesca 3 carte Incantesimo e tienile tutte gratuitamente.



LA CASERMA

La Caserma è il luogo in cui è possibile reclutare i Mercenari, potenti alleati che metteranno al servizio degli Eroi le proprie capacità in battaglia.

Ogni giocatore può decidere di pescare casualmente la prima carta del mazzo Mercenari e pagarne il costo di 250 monete per ingaggiare il suo aiuto durante la missione.

Una volta deciso di pescare la carta, non è poi possibile rifiutare il pagamento nel caso in cui non si gradisca il Mercenario rivelato.

Il pagamento è obbligatorio.

Ogni carta Mercenario possiede 3 abilità.
In un qualsiasi momento del proprio turno (o al di fuori di esso se indicato nell'abilità stessa) è possibile usare **una sola** delle abilità disponibili del Mercenario.

Ognuna di esse può essere utilizzata **una sola volta** durante l'impresa, andando successivamente ad occupare con un cubetto il rispettivo spazio sulla carta stessa.

Esempio: "*Marco vuole usare l'abilita Preghiera di Ferro di Brannoc, il Nano Chierico. Una volta risolto l'effetto dell'abilità, essendo la seconda di tre abilità presenti, Marco andrà ad occupare con un cubetto di legno il posto evienziato con il numero romano II.*"

Una volta completata la missione o quando tutti e 3 gli spazi sulla carta sono stati occupati, la carta Mercenario può essere scartata.

Ingaggiare un mercenario fa parte della fase del mercato. Non può essere fatto in altri momenti della partita e conta come una delle 2 visite concesse nella Piazza del Mercato.

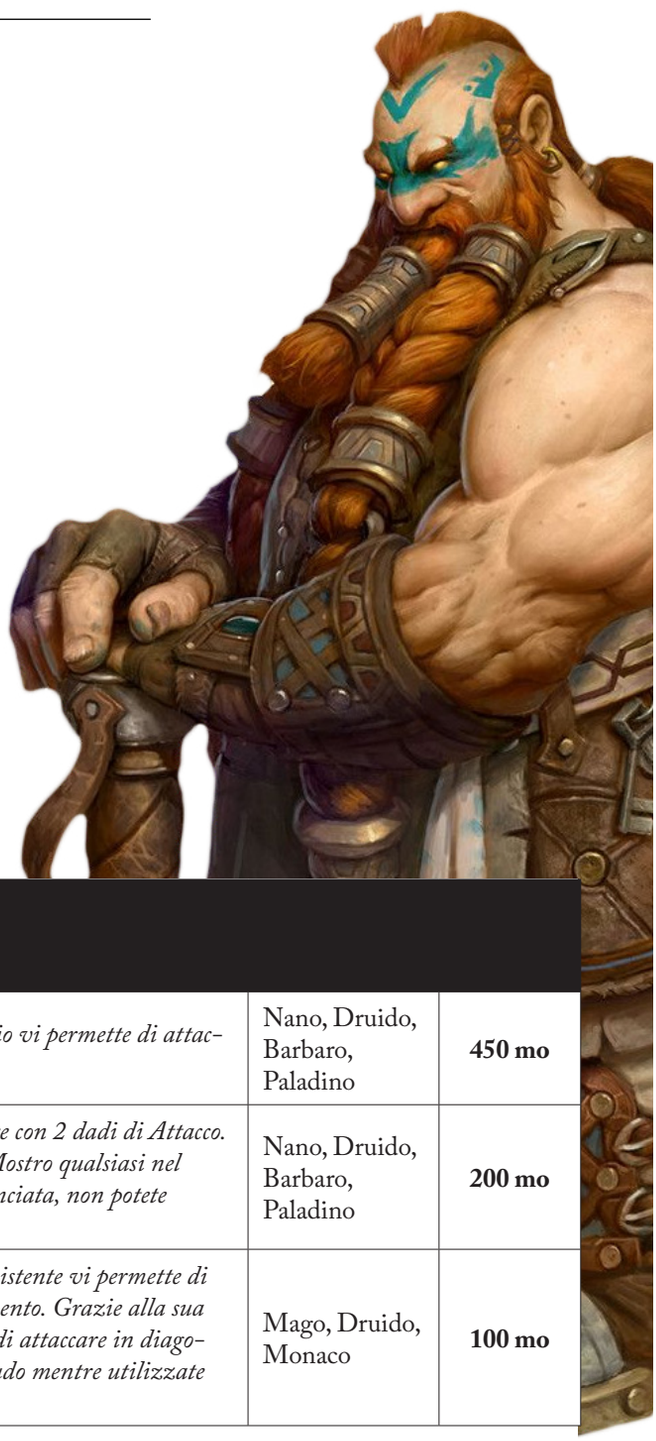








EQUIPAGGIAMENTI
ELENCO, COSTO E CLASSI



ARMI E ARMATURE

A seguire l'elenco completo delle armi e armature presenti nel mazzo Equipaggiamenti.

Il Master può usare questo elenco completo in alternativa alla stampa fisica delle carte.

Fare sempre riferimento a questo elenco per il prezzo corretto di vendita di ogni singolo equipaggiamento e quali sono le classi che possono utilizzarlo.

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	*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.*	Ladra, Elfa, Monaco, Bardo	**25 mo**
Spada a due mani	2 mani	*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.*	Nano, Druido, Barbaro, Paladino	**350 mo**
Spadino	1 mano	*Questa spada corta vi permette di attaccare con 2 dadi da combattimento.*	Tutti tranne Mago	**150 mo**
Spadone	1 mano	*Questa spada dalla lama ampia vi permette di attaccare con 3 dadi da combattimento*	Nano, Druido, Barbaro, Paladino, Elfa	**250 mo**
Arco Corto	2 mani	*L'Arco Corto vi permette di tirare 2 DC in attacco. Non potrete però usarlo contro un avversario che vi è adiacente.*	Elfa, Ladro, Monaco	**300 mo**
Arco Lungo	2 mani	*L'Arco Lungo vi permette di tirare 3 DC in attacco. Non potrete però usarlo contro un avversario che vi è adiacente.*	Elfa, Ladro, Monaco	**400 mo**
Falce	2 mani	*La Falce vi permette di tirare 2 DC in attacco e può essere usata per colpire più nemici adiacenti all'Eroe anche diagonalmente.*	Nano, Druido, Barbaro, Paladino	**250 mo**
Alabarda	2 mani	*L'Alabarda vi permette di tirare 3 DC in attacco e può essere usata per colpire più nemici adiacenti all'Eroe anche diagonalmente.*	Nano, Druido, Barbaro, Paladino	**400 mo**
Martello da Guerra	1 mano	*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.*	Tutti tranne Mago, Bardo e Ladro	**300 mo**
Maglio Pesante	2 mani	*Il Maglio Pesante vi permette di tirare 4 DC in attacco. A causa del suo peso il movimento viene ridotto di 3 caselle.*	Nano, Druido, Barbaro, Paladino	**500 mo**
Spada Elfica	1 mano	*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.*	Tutti tranne Mago	**700 mo**
Balestra Leggera	2 mani	*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.*	Nano, Mago, Ladro,Bardo, Monaco	**300 mo**
Balestra	2 mani	*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.*	Nano, Ladro, Bardo	**350 mo**
Balestra a Ripetizione	2 mani	*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.*	Nano	**450 mo**
Spezzaossa	1 mano	*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.*	Nano, Druido, Barbaro, Paladino	**550 mo**
Arco Elfico	2 mani	*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.*	Elfo, Ladra, Monaco	**600 mo**

Fendimorti	1 mano	*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.*	Tutti tranne Mago	**600 mo**
Ascia di Dùrin	2 mani	*Il manico di quest'ascia a 2 mani è carico della potenza della dinastia di Dùrin. Colpisci i tuoi avversari con 4 DC e lancia 1 D6.* *Se esce 5 o 6 recuperi 1 PC.*	Nano	**700 mo**
Tridente	2 mani	*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.*	Barbaro, Nano, Paladino, Druido	**200 mo**
Lancia	2 mani	*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.*	Barbaro, Nano, Paladino, Druido	**250 mo**
Flagello	1 mano	*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.*	Barbaro, Nano, Paladino, Druido	**300 mo**
Ascia Lunga	2 mani	*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.*	Barbaro, Nano, Paladino, Druido	**350 mo**
Spada Grande	2 mani	*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.*	Barbaro, Nano, Paladino, Druido	**550 mo**
Daga	1 mano	*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.*	Ladro, Elfa, Druido, Monaco, Bardo	**200 mo**
Ascia da Lancio	1 mano	*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.*	Tutti tranne Mago	**50 mo**
Spada del Culto	1 mano	*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.*	Tutti tranne Mago	**350 mo**
Arco del Reame Boscoso	2 mani	*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.*	Ladro, Elfa, Monaco	**300 mo**
Bastone Ferrato	2 mani	*Un lungo bastone in legno rinforzato da punte in metallo. Permette di attaccare con 3 DC e colpire in diagonale.*	Barbaro, Nano, Paladino, Druido	**300 mo**
Spada Bastarda	1 o 2 mani	*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.*	Tutti tranne Mago	**450 mo**

Tirapugni	1 mano	*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.*	Ladro, Elfa, Monaco	**200 mo**
Katana	1 mano	*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.*	Tutti tranne Mago	**250 mo**
Sciabola	1 mano	*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.*	Tutti tranne Mago	**350 mo**
Doppia Ascia	2 mani	*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.*	Nano, Druido, Barbaro, Paladino	**500 mo**
Martello da Battaglia	2 mani	*Il Martello da Battaglia permette di attaccare con 3 DC e in diagonale. Contro i Non Morti potrete lanciare un dado in più.*	Nano, Druido, Barbaro, Paladino	**400 mo**
Ascia Nanica	2 mani	*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.*	Nano, Druido, Barbaro, Paladino	**500 mo**
Mazza Ferrata	1 mano	*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.*	Barbaro, Nano, Paladino, Druido	**250 mo**

ARMATURE

Armatura Corazzata	Pesante	*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.*	Nano, Barbaro, Paladino	**300 mo**
Maglia di Ferro	Media	*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.*	Nano, Barbaro, Paladino, Elfa	**250 mo**
Armatura di Cuoio	Media	*L'Armatura di Cuoio vi permette di ritirare 2 dei vostri dadi di difesa.*	Nano, Barbaro, Paladino, Elfa	**200 mo**
Armatura a Scaglie	Pesante	*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.*	Nano, Barbaro, Paladino	**350 mo**

Armatura Leggera	Leggera	*Un'armatura leggera perfetta per non intralciare i movimenti di colui che la indossa. Quest'armatura aggiunge 1 dado di Difesa.*	Elfa, Ladro, Monaco, Druido, Bardo	**200 mo**
Vesti da Ranger	Leggera	*Quest'armatura leggera conferisce +1 dado in difesa, inoltre aumenta l'agilità del personaggio, permettendo di ritirare 1 dado durante i tiri di difesa.*	Elfa, Ladro, Duido, Monaco, Bardo	**300 mo**
Armatura Vichinga	Pesante	*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.*	Nano, Barbaro, Paladino	**350 mo**
Corpetto Elfico	Leggera	*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.*	Elfa, Ladro, Duido, Monaco, Bardo	**200 mo**
Maglia di Mithril	Leggera	*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.*	Elfa, Ladro, Duido, Monaco, Bardo	**400 mo**
Armatura Elfica	Media	*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.*	Nano, Barbaro, Paladino, Elfa	**400 mo**
Scaglie di Drago	Pesante	*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.*	Nano, Barbaro, Paladino	**450 mo**

ELMI E COPRICAPI

Elmo	Armatura	*Questo copricapo protettivo vi permette di lanciare 1 dado di difesa in più.*	Barbaro, Nano, Paladino	**125 mo**
Cappa Elfica	Copricapo	*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.*	Elfa, Ladro, Druido, Bardo, Monaco	**500 mo**
Elmo del Nord	Armatura	*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.*	Barbaro, Nano, Paladino	**300 mo**
Ali della Speranza	Armatura	*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 recupare 1 PC.*	Barbaro, Nano, Paladino	**300 mo**

SCUDI E ACCESSORI

Borsa degli Attrezzi	Disinnescare trappole	*Con questa borsa degli attrezzi, avrete il 50 percento di possibilità di riuscire a disinnescare qualsiasi trappola che avete cercato, e trovato, ma non attivato. (Consultate "Azione 6: Disinnescare una trappola" nel regolamento)*	Tutti	**250 mo**
Bracciali	Accessorio	*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.*	Tutti tranne Druido, Mago e Bardo	**550 mo**
Scudo	Scudo	*Questo scudo vi permetterà di lanciare 1 dado di Difesa in più.*	Nano, Barbaro, Paladino	**150 mo**
Scudo dell'Ovest	Scudo	*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.*	Nano, Barbaro, Paladino	**300 mo**
Scudo Grande	Scudo	*Lo Scudo Grande vi permette di tirare 3 DC in più in difesa, ma mentre lo impugnate diminuite il vostro movimento di 3 caselle.*	Nano, Barbaro, Paladino	**450 mo**
Stivali di Pelle	Accessorio	*Gli Stivali di Pelle vi consentono di muovere di 2 caselle extra.*	Tutti	**75 mo**
Borsa Medica	Oggetto	*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.*	Tutti	**250 mo**
Tomo Esoterico	Oggetto	*Il Tomo Esoterico vi permette di recuperare una carta Incantesimo che avete usato nel corso dell'Impresa corrente. Scartate questa carta dopo l'uso.*	Mago	**250 mo**
Guanti Corazzati	Accessorio	*Questi pesanti bracciali forniscono protezione aggiuntiva all'Eroe, aggiungendo 1 DC alla sua difesa.*	Nano, Barbaro, Paladino	**150 mo**
Cintura del Tuono	Accessorio	*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.*	Barbaro	**350 mo**
Anello del Vigore	Accessorio	*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.*	Tutti	**150 mo**
Bracciali Elfici	Accessorio	*I Bracciali Elfici sono estremamente leggeri e resistenti. Aggiungono 1 PC e 1 PM a chi li indossa.*	Elfa, Ladro, Druido, Bardo, Monaco	**200 mo**
Scudo della Fenice	Scudo	*Lo Scudo della Fenice è da smepre 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.*	Nano, Barbaro, Paladino	**600 mo**
Spallacci Pesanti	Accessorio	*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.*	Nano, Barbaro, Paladino	**250 mo**

Bracciale di Ghiaccio	Accessorio	*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.*	Tutti tranne Mago	**250 mo**
Bracciali di Cuoio	Accessorio	*Questi bracciali leggeri in cuoio permettono a chi li indossa di ritirare 1 volta tutti i dadi di difesa.*	Elfa, Ladro, Druido, Bardo, Monaco	**200 mo**
Mantello da Ranger	Mantello	*Questo Mantello da Ranger leggero ma resistente permette a chi lo indossa di ritirare fino a 2 dadi nel proprio tiro d'attacco.*	Elfa, Ladro, Druido, Bardo, Monaco	**200 mo**
Anello della Forza	Accessorio	*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.*	Tutti	**50 mo**
Anello della Resistenza	Accessorio	*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.*	Tutti	**50 mo**
Scudo con Punte	Scudo	*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.*	Nano, Barbaro, Paladino	**400 mo**
Il Muro	Scudo	*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.*	Nano, Barbaro, Paladino	**400 mo**
Stivali Pelle di Coniglio	Accessorio	*Questi stivali permettono a chi li indossa di ottenere +2 caselle al movimento e di saltare una trappola fossa tirando 1 DC e ottenendo qualsiasi risultato tranne lo scudo nero. Non possono essere usati se la trappola viene attivata.*	Tutti	**100 mo**
Stivali Elfici	Accessorio	*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.*	Elfa, Ladro, Monaco	**200 mo**

EQUIPAGGIAMENTO MAGICO

Staffa	Arma 2 mani	*La Staffa consente di attaccare con 2 DC e colpire in diagonale*	Mago/Druido	**200 mo**
Bacchetta d'Osso	Arma 1 mano	*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.*	Mago	**450 mo**
Mantello di Eldarion	Veste	*Il Mantello di Eldarion aumenta di 1 i PC del Mago che lo indossa e fornisce un 1 DC aggiuntivo in difesa.*	Mago	**500 mo**

Scettro del Sole	Arma 2 mani	*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.*	Mago/Druido	**450 mo**
Bacchetta della Guerra	Arma 1 mano	*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.*	Mago/Druido	**450 mo**
Mantello Arcano	Veste	*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.*	Mago	**350 mo**
Bastone Energetico	Arma 2 mani	*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.*	Mago	**500 mo**
Cappello da Mago	Copricapo	*Il tipo cappello da Mago. Questo copricapo intriso di magia permette a chi lo indossa di ritirare un dado nei tiri di difesa.*	Mago	**100 mo**



POZIONI
ELENCO, COSTO ED EFFETTO



POZIONI

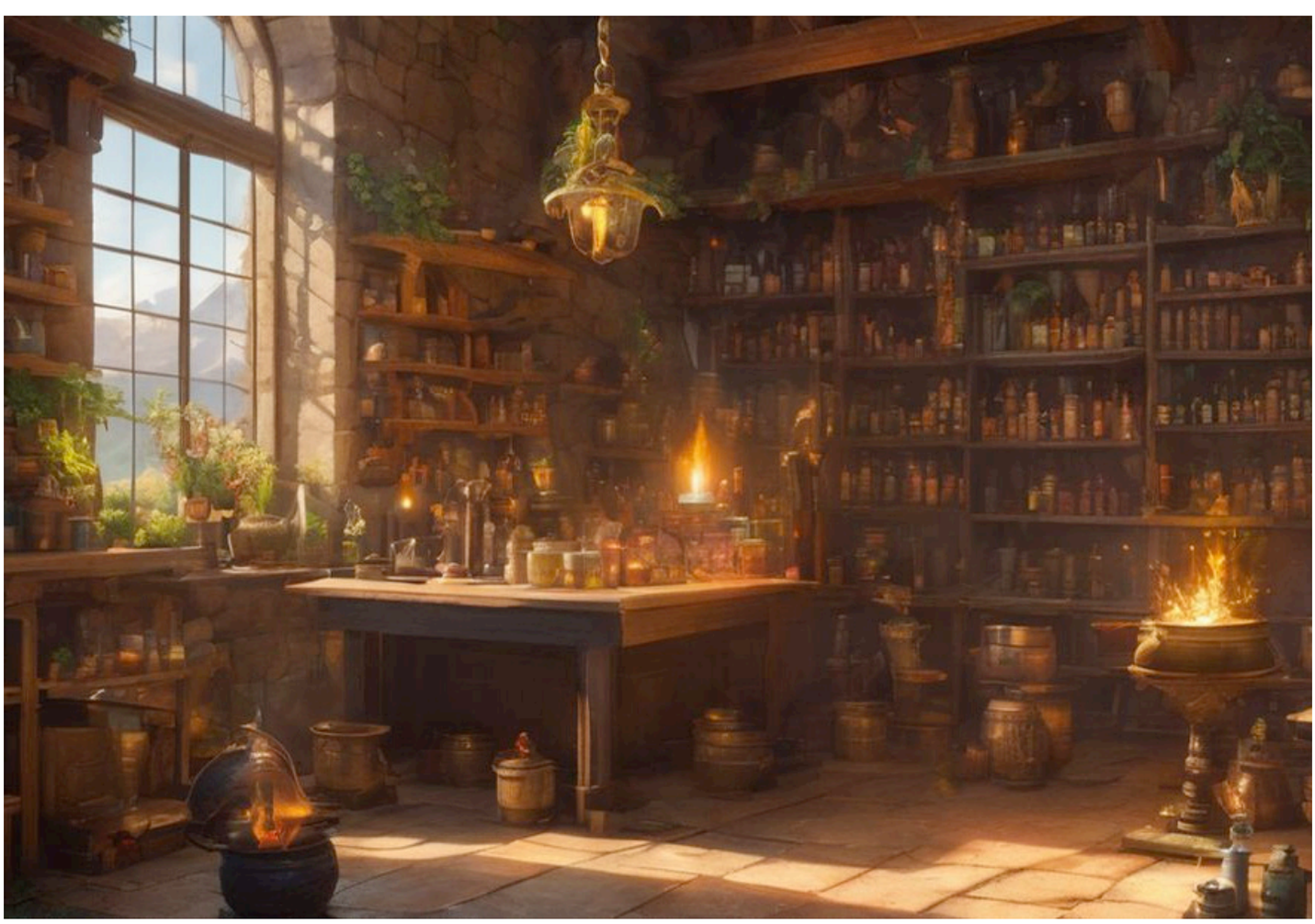
A seguire l'elenco completo delle pozioni presenti nel mazzo Pozioni.

Il Master può usare questo elenco completo in alternativa alla stampa fisica delle carte.

Fare sempre riferimento a questo elenco per il prezzo corretto di vendita di ogni singola pozione.

Pozione di Cura	*Bevi questo liquido verde per recuperare 2 Punti Corpo precedentemente perduti. È rinfrescante dopo una dura battaglia. Puoi usarla anche in punto di morte.*	**100 mo**
Pozione di Cura Maggiore	*Bevi questo liquido verde per recuperare 4 Punti Corpo precedentemente perduti. Cura anche le ferite più profonde. Puoi usarla anche in punto di morte.*	**150mo**
Pozione del Mana	*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.*	**100 mo**
Pozione del Mana Maggiore	*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.*	**150 mo**
Pozione della Battaglia	*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.*	**50 mo**
Pozione della Destrezza	*Bevi questa pozione in qualsiasi momento per aggiungere 5 al risultato ottenuto al tiro per il movimento.*	**50 mo**

Pozione di Difesa	*Bevi questa pozione prima di tirare i dadi per la tua prossima difesa. Aggiungi un dado al tuo tiro.*	**50 mo**
Pozione di Velocità	*Grazie a questo intruglio magico, puoi aggiungere 1D6 al tuo prossimo tiro per il movimento.*	**50 mo**
Pozione Eroica	*Un infuso molto raro e difficile da preparare. Permette a chi la beve di sferrare 2 attacchi di fila. Da bere in qualsiasi momento.*	**100 mo**
Pozione di Forza	*Bevi questa pozione per sentir fluire dentro di te nuova energia. Aggiungi 1 dado al tuo prossimo tiro d'attacco.*	**50 mo**
Pozione del Ricordo	*Bevendo questa pozione potrai recuperare un incantesimo o un'abilità precedentemente utilizzate.*	**100 mo**
Pozione di Magia Vera	*Una pozione che può essere bevuta solamente da chi conosce la magia. Permette di lanciare due incantesimi nello stesso turno.*	**100 mo**
Pozione di Visione	*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.*	**50 mo**
Pozione di Invisibilità	*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.*	**50 mo**
Pozione del Veleno	*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.*	**50 mo**



BOSS FIGHT
PER SCONTRI EPICI

Sapete qual è una delle cose più brutte che possa capitare in un Dungeon Crawler?
Arrivare al termine della missione, iniziare lo scontro con il nemico finale e rendersi conto che in realtà di epico non c'è proprio nulla.

Un boss debole o privo di particolarità può rovinare tutta l'esperienza vissuta con il resto dell'impresa.

In questo capitolo troverete dei boss finali da poter utilizzare nelle vostre missioni, ognuno con i propri schemi d'attacco tematizzati sulla tipologia di nemico.

Come sempre potete modificare a vostro piacere gli elementi che compongono il boss o prenderne solo una parte.

Le Boss Fight sono ALL'ULTIMO SANGUE.

Ciò significa che la morte di un singolo Eroe non conlude la partita.
Fintanto che non muore anche l'ultimo Eroe la partita è ancora aperta.

Consigliamo di utilizzare arene o mappe aperte completamente nuove per lo scontro (non utilizzate le stanze del tabellone originale di Heroquest, sono troppo piccole e non permettono il movimento necessario) e di argomentare il cambio della stanza cosi che i giocatori capiscano cosa sta effettivamente succedendo (un esempio può essere l'attivazione di un portale magico da parte degli Eroi, ecc ecc...).





Balrog

Nel vasto e intricato universo creato da J.R.R. Tolkien, i Balrog emergono come entità di terrore primordiale, incarnazioni della furia e della distruzione. Conosciuti anche con il nome quenya di **Valaraukar**, che significa "demoni di potenza", questi esseri erano originariamente Maiar, spiriti immortali di fuoco, simili per natura a Sauron, ma che, sedotti dalla promessa di potere, si unirono a Melkor (successivamente noto come Morgoth), il primo Oscuro Signore della Terra di Mezzo.

Origini e Natura
I Balrog nacquero come spiriti di fuoco, ma la loro essenza fu corrotta da Morgoth, trasformandoli in creature di ombra e fiamme. Pur essendo immortali, assunsero forme corporee per servire il loro padrone, diventando tra i suoi più temuti e potenti servitori. Durante la Prima Era, i Balrog furono strumenti chiave nelle guerre di Morgoth contro gli Elfi e gli Uomini, seminando distruzione con la loro presenza.

Aspetto e Abilità
Le descrizioni dei Balrog sono avvolte nel mistero, ma vengono spesso rappresentati come figure umanoidi gigantesche, avvolte in fiamme e ombre. Armati di fruste infuocate e, talvolta, di spade fiammeggianti, la loro presenza incuteva terrore anche nei cuori più coraggiosi. La loro capacità di manipolare il fuoco e l'oscurità li rendeva avversari formidabili, e solo eroi di grande potenza potevano sperare di affrontarli con successo.

Statistica	Valore
Punti Corpo	20
Punti Mente	10
Movimento	Randomizzato: Tira **1D6 + 1D4** ogni turno
Difesa	3 Dadi + 1 Dado Potere
Regole Speciali	Immune al fuoco. Ignora trappole. Non può essere spinto. Immune a incantesimi di blocco, controllo e alterazioni di stato (es. incantesimo Sonno).

Tirare contemporaneamente i dadi per il movimento (**1D6 + 1D4**) e per l'azione (**1D12**).

Selezione del Bersaglio

quando necessario

1. Identifica gli Eroi validi per l'azione (entro portata, linea di vista, ecc.)
2. Se **solo 1** -> è il bersaglio
3. Se **più di uno**, seleziona secondo questa priorità:
   - Eroe con meno PC attuali
   - Se pari -> Eroe più vicino
   - Se ancora pari -> Eroe che ha inflitto più danni al Balrog
   - Se ancora pari -> tira un dado solo tra questi candidati

Alcune azioni causano effetti sulla base del percorso svolto del Balrog. In alternativa, prima si muove e poi esegue l'azione. Se non raggiunge il bersaglio per un attacco in mischia, esegue l'abilità "**Fiamme d'Ira**".

Fiamme d'Ira

Se il Balrog non può attaccare in mischia il bersaglio designato emette **un'esplosione di fiamme** che infligge 1 danno diretto non difendibile a tutti gli Eroi entro 4 caselle.

Modalità Suicida

Quando il Balrog raggiunge o scende sotto i **5 PC** aumenta di 1 il numero di dadi attacco per le azioni di mischia.

D12	Azione	Tipo	Danni / Dadi	Difesa	Descrizione
1	**Fendente Infuocato**	Mischia	4 dadi attacco	✔	Colpisce l'Eroe bersaglio con la spada di fuoco. Se colpisce lo stesso Eroe per 2 turni consecutivi, tira +1 dado.
2	**Frusta di Fuoco**	Distanza (linea retta max 3)	2 danni diretti	✘	Colpisce tutti gli Eroi in una linea retta. Nessuna difesa possibile. Se almeno 1 Eroe viene colpito, tira di nuovo 1D12.
3	**Urlo di Terrore**	Area (raggio 4)	-	-	Ogni Eroe in raggio 4 effettua una **PROVA DI INTELLIGENZA 15+.** Fallimento: difesa -1 per 2 turni.
4	**Passo Ardente**	Movimento + AoE	1 danno diretto su area calpestata	✘	Ogni casella in cui il Balrog entra brucia e infligge 1 danno diretto agli Eroi in esse presenti.
5	**Oscurità Avvolgente**	Area	-	-	Gli Eroi a vista del Balrog attaccano con -1 dado nel prossimo turno. Se il Balrog è sotto metà PC, l'effetto dura 2 turni.
6	**Ruggito Infernale**	Area (raggio 2)	4 dadi attacco	✔	Attacca tutti gli Eroi entro 2 caselle.
7	**Evocazione di Fiamme**	Self + Area (raggio 1)	Blocco terreno + 2 danni diretti	✘	Crea un cerchio di fuoco attorno a sé: chi vi entra o resta dentro subisce 2 danni diretti. Dura 1 turno. 2 turni se sotto 50% PC.
8	**Assalto Improvviso**	Teletrasporto + Mischia - Ignora dadi movimento	4 dadi attacco	✔	Si teletrasporta dietro l'Eroe più lontano e lo attacca. Se l'Eroe è isolato (nessun alleato adiacente), tira +1 dado.
9	**Furia Crescente**	Buff	+1 DC per ogni Eroe vivo	-	Aumenta il numero di dadi d'attacco di +1 per ogni Eroe presente. Vale solo per il prossimo attacco.
10	**Tempesta di Cenere**	Area (linea vista)	-	-	Tutti gli Eroi in linea di vista con il Balrog attaccano e muovono con -1 dado per 1 turno.
11	**Rigenerazione Oscura**	Self	Recupera 1D6 PC	-	Il Balrog si circonda di fumo e si cura. Se sotto 25% PC, tira 2D6.
12	**Furia del Balrog**	Speciale	Esegue 2 azioni casuali	-	Lancia 2 volte 1D12 (ignora altri 12). Esegue entrambe le azioni.



Gigante

I Giganti sono tra le creature più antiche del mondo conosciuto. Alcuni studiosi credono che siano nati dalla carne viva delle montagne stesse, plasmati dai venti primordiali e dai fulmini caduti durante le ere dimenticate. Non appartengono né agli uomini né alle bestie: sono qualcosa di più arcaico, di più profondo.

Aspetto e Presenza
Un Gigante è una visione imponente, un colosso di pietra e muscoli che sovrasta ogni altra creatura conosciuta. La sua pelle è ruvida come roccia frantumata, spesso coperta da muschi, licheni o armature rudimentali forgiate da relitti di metallo e ossa.

I loro movimenti, seppur lenti, sono implacabili. Ogni passo è un sisma, ogni gesto un evento. Quando un Gigante si erge su un campo di battaglia, i cuori più saldi vacillano e il coraggio stesso sembra smarrire la via.

Abilità e comportamento
I Giganti non combattono: travolgono. Non duellano: abbattono. Brandiscono massi come fossero pugnali e tronchi come se fossero bastoni. Spesso abbattono nemici semplicemente schiacciandoli sotto i piedi o facendoli volare via con un colpo di spalla. Ma non sono creature stupide: hanno un'intelligenza primordiale, lenta ma astuta, e conoscono bene le debolezze degli esseri più piccoli.

Statistica	Valore
Punti Corpo	25
Punti Mente	6
Movimento	Randomizzato: Tira **1D6 + 1D4** ogni turno
Difesa	3 Dadi + 1 Dado Potere
Regole Speciali	Immune al freddo e agli attacchi fisici a distanza. Ignora trappole. Non può essere spinto. Immune a incantesimi di blocco, controllo e alterazioni di stato (es. incantesimo Sonno).

Tirare contemporaneamente i dadi per il movimento (**1D6 + 1D4**) e per l'azione (**1D12**).

Selezione del Bersaglio

quando necessario

1. Identifica gli Eroi validi per l'azione (entro portata, linea di vista, ecc.)
2. Se **solo 1** -> è il bersaglio
3. Se **più di uno**, seleziona secondo questa priorità:
   - Eroe con meno PC attuali
   - Se pari -> Eroe più vicino
   - Se ancora pari -> Eroe che ha inflitto più danni al Gigante
   - Se ancora pari -> tira un dado solo tra questi candidati

Alcune azioni causano effetti sulla base del percorso svolto dal Gigante. In alternativa, prima si muove e poi esegue l'azione. Se non raggiunge il bersaglio per un attacco in mischia, esegue l'abilità "**Collasso del terreno**".

Collasso del Terreno

Se il Gigante non può attaccare il bersaglio in mischia, colpisce il suolo con forza. Tutti gli Eroi entro 2 caselle subiscono **1 danno diretto non difendibile** e devono superare un test di equilibrio (**PROVA DI DESTREZZA 16+**). In caso di fallimento vengono storditi.

Modalità Suicida

Quando il Gigante raggiunge o scende sotto i 5 PC tutti i suoi attacchi in mischia diventano "ad'area" e colpiscono ogni Eroe entro 2 caselle.

D12	Azione	Tipo	Danni / Dadi	Difesa	Descrizione
1	**Martellata Devastante**	Mischia	6 dadi attacco	✔	Se infligge almeno 3 danni, il bersaglio è stordito. Il turno successivo potrà svolgere una singola azione.
2	**Massi Volanti**	Distanza	4 dadi attacco	✔	Portata: 5 caselle. Se colpisce, il bersaglio è rallentato (-1 dadi di movimento il prossimo turno).
3	**Urlo Tonante**	Area (raggio 3)	-	-	Gli Eroi nell'area devono superare una prova di coraggio tirando 1D6 >= 4. In caso di fallimento il prossimo turno difendono -1DC.
4	**Pestone Sismico**	Area (raggio 1)	3 danni diretti su area calpestata	✘	Tutti gli Eroi adiacenti subiscono il danno e sono storditi.
5	**Affondo Impetuoso**	Movimento	-	-	Il Gigante si muove del risultato ottenuto, travolgendo eventuali Eroi (2 danni diretti).
6	**Ruggito Intimidatorio**	Distanza/Linea di vista	-	-	Eroi a vista: -1 dado attacco nel prossimo turno.
7	**Sollevamento Roccia**	Self	-	-	Il Gigante solleva una roccia, guadagnando +1 DC nel prossimo attacco.
8	**Spazzata Circolare**	Mischia	5 dadi attacco	✔	Colpisce tutti gli Eroi adiacenti.
9	**Presa Schiacciante**	Mischia	3 danni diretti	✘	Il bersaglio è immobilizzato, salta il prossimo turno.
10	**Furia Primordiale**	Buff	+1 DC per Eroe vivo	-	Bonus valido solo per il prossimo attacco.
11	**Rigenerazione Minerale**	Self	Recupera 1D6 PC	-	Può superare i PC di partenza se non altrimenti limitato.
12	**Ira del Gigante**	Speciale	Esegue 2 azioni casuali	-	Lancia 2 volte 1D12 (ignora altri 12). Esegue entrambe le azioni.



Viverna

Le Viverne appartengono alla grande stirpe dei draghi, ma sono creature più feroci e istintive, prive della saggezza e della magia che caratterizza i loro parenti più antichi. Alcuni dicono che siano il risultato di una corruzione primordiale, nate dall'unione tra il sangue dei draghi e le ombre del caos. Altri credono che siano semplicemente draghi degenerati, privati delle zampe anteriori dalla selezione naturale e costretti a un'esistenza più brutale.

Aspetto e Presenza
Una Viverna si riconosce immediatamente per il corpo slanciato e serpentino, le potenti ali membranose e la lunga coda armata di un pungiglione velenoso. A differenza dei draghi veri e propri, le Viverne possiedono solo due arti posteriori: le ali fungono anche da arti anteriori, conferendo loro movimenti agili ma predatori.

La pelle è coperta da scaglie irregolari, color cenere, verde scuro o bruno rossastro, in perfetta mimetizzazione con montagne, paludi o altipiani rocciosi. I loro occhi, freddi e taglienti come lame, scrutano ogni cosa dall'alto prima di calare con velocità fulminea sulla preda.

Abilità e comportamento
Le Viverne non conoscono pietà. Si gettano sui nemici dall'alto con artigli affilati, mordono con mascelle capaci di frantumare ossa e colpiscono con la coda velenosa in un movimento rapido e letale. Il loro veleno è tanto potente da spegnere la vita in pochi istanti o paralizzare le vittime, lasciandole in balia del predatore.

Statistica	Valore
Punti Corpo	18
Punti Mente	10
Movimento	Randomizzato: Tira **1D6 + 1D8** ogni turno
Difesa	4 Dadi
Regole Speciali	Volo (può attraversare ostacoli di ogni tipo). Immune alla magia. Immune al freddo e al fuoco.

Tirare contemporaneamente i dadi per il movimento (**1D6 + 1D8**) e per l'azione (**1D12**).

Selezione del Bersaglio

quando necessario

1. Identifica gli Eroi validi per l'azione (entro portata, linea di vista, ecc.)
2. Se **solo 1** -> è il bersaglio
3. Se **più di uno**, seleziona secondo questa priorità:
   - Eroe con meno PC attuali
   - Se pari -> Eroe più vicino
   - Se ancora pari -> Eroe che ha inflitto più danni alla Viverna
   - Se ancora pari -> tira un dado solo tra questi candidati

Alcune azioni causano effetti sulla base del percorso svolto dalla Viverna. In alternativa, prima si muove e poi esegue l'azione. Se non raggiunge il bersaglio per un attacco in mischia, esegue l'abilità "**Volo Minaccioso**".

Volo Minaccioso

Se la Viverna non può attaccare il bersaglio in mischia, si libra in volo sopra gli Eroi, generando una forte corrente d'aria. Tutti gli Eroi entro 3 caselle subiscono **1 danno diretto non difendibile** e devono superare un test di resistenza (**PROVA DI COSTITUZIONE 16+**). In caso di fallimento vengono storditi e il prossimo turno potranno solo effettuare un'azione.

Modalità Suicida

Quando la Viverna raggiunge o scende sotto i 5 PC tutti i suoi attacchi ottengono spinta: dopo aver risolto l'attacco, spingi indietro l'Eroe o gli Eroi colpiti di un massimo di 4 caselle dalla Viverna.

D12	Azione	Tipo	Danni / Dadi	Difesa	Descrizione
1	**Artiglio Lacerante**	Mischia	4 dadi attacco	✓	Se colpisce, il bersaglio subisce 1 danno aggiuntivo nel turno successivo
2	**Pungiglione Velenoso**	Mischia	2 danni diretti	✗	Il bersaglio deve superare una **PROVA DI COSTITUZIONE 16+** o essere paralizzato per 1 turno (salta il turno e non può difendersi).
3	**Soffio Tossico**	Area (raggio 3)	2 dadi attacco	✓	Gli Eroi colpiti subiscono -1 dado attacco nel prossimo turno.
4	**Artigliata Volante**	Distanza	3 dadi attacco	✓	Portata: 4 caselle. Se colpisce, il bersaglio è sbilanciato. Il prossimo turno muove con un solo D6.
5	**Affondo Aereo**	Movimento	-	-	Durante il movimento la VIverna travolge tutti gli Eroi che riesce ad attraversare (2 danni diretti).
6	**Sibilo Intimidatorio**	Area	-	-	Eroi a vista: -1 dado attacco nel prossimo turno.
7	**Presa con gli Artigli**	Mischia	3 dadi attacco	✓	Se colpisce, il bersaglio viene poi scaraventato a 5 caselle di distanza e deve superare una **PROVA DI COSTITUZIONE 14+**. Se fallisce subisce 1 danno aggiuntivo per lo schianto.
8	**Colpo di Coda**	Mischia	4 dadi attacco	✓	Colpisce tutti gli Eroi adiacenti.
9	**Volo Acrobatico**	Buff	+1 dado difesa per 1 turno	-	La Viverna guadagna +1 dado difesa fino al prossimo turno.
10	**Rigenerazione Rapida**	Self	Recupera 1D6 PC	-	Può superare PC di partenza se non altrimenti limitato.
11	**Frenesia Selvaggia**	Buff	+1 dado attacco per ogni Eroe vivo	-	Bonus valido solo per il prossimo attacco.
12	**Ira della viventa**	Speciale	Esegue 2 azioni casuali	-	Lancia 2 volte 1D12 (ignora altri 12). Esegue entrambe le azioni.



Demone

I Demoni sono entità nate oltre il velo della realtà, provenienti da piani d'esistenza in cui il concetto stesso di vita e morte assume forme incomprensibili per le menti mortali. Alcune leggende li dipingono come servitori di antichi dèi caduti, altre li descrivono come residui di una creazione imperfetta, scarti cosmici dotati di volontà propria e di un odio infinito per tutto ciò che vive.

Aspetto e Presenza
L'aspetto di un Demone è la manifestazione materiale delle paure più profonde di chi lo osserva. Alcuni si presentano come colossi corazzati dalle corna ardenti, altri come figure emaciate e contorte, scolpite da ombre liquide e fiamme oscure. I loro occhi, spesso privi di pupille, ardono come braci eterne o scintillano di una luce innaturale che penetra l'anima.

La loro sola presenza deforma l'ambiente circostante: il calore dell'aria diventa insopportabile, le ombre si allungano, e il silenzio si riempie di sussurri incomprensibili. Chi si avvicina sente il peso di un potere antico e ostile che sovrasta ogni volontà.

Abilità e comportamento
Il Demone non è soltanto un avversario fisico: è una tempesta mentale. La sua forza bruta è pari alla sua capacità di attaccare e logorare la psiche degli eroi con visioni, incubi e impulsi di follia. Molti Demoni sono maestri nella manipolazione dell'energia oscura, capaci di evocare fiamme nere, lanciare proiezioni eteree o persino corrompere la mente di un eroe fino a trasformarlo in un nemico temporaneo.

Statistica	Valore
Punti Corpo	22
Punti Mente	12
Movimento	Il Demone si teletrasporta a **1D6** caselle di distanza dall'Eroe con meno PM *(in caso di pareggio decidono gli Eroi)*.
Difesa	2 Dadi
Regole Speciali	Resistente alla magia, Intoccabile in forma eterea.

Tirare contemporaneamente i dadi per il movimento (**1D6**) e per l'azione (**1D12**).

Selezione del Bersaglio

quando necessario

1. Identifica gli Eroi validi per l'azione (entro portata, linea di vista, ecc.)
2. Se **solo 1** -> è il bersaglio
3. Se **più di uno**, seleziona secondo questa priorità:
   - Eroe con meno PM attuali
   - Se pari -> Eroe più vicino
   - Se ancora pari -> Eroe che ha inflitto più danni al Demone
   - Se ancora pari -> tira un dado solo tra questi candidati

Fase Corporea ed Eterea

A inizio di ogni turno tirare 1D6.

1-3: il Demone inizia il turno in forma corporea
4-6: il Demone inizia il turno in forma eterea

Se l'azione del D12 fa riferimento alla forma opposta il Demone forza un cambio forma istantaneo, ma perde metà del danno o dell'effetto perché la transizione lo indebolisce in quel momento.
Esempio: se un attacco infligge 4 dadi, lancia solo 2 dadi; se colpisce PM per 2, colpisce solo per 1.

Cariche di Corruzione

Il Demone ottiene 1 Carica ogni volta che:

- Colpisce i PM di un Eroe (con attacco o effetto)
- Un Eroe fallisce una **PROVA D'INGELLIGENZA**

Esplosione Mentale

Quando il Demone raggiunge le 3 cariche di corruzione sprigiona un'esplosione psichica. Tutti gli Eroi entro 3 caselle perdono immediatamente 1 PM e ottengono -1 dado di movimento e attacco nel prossimo turno.

D12	Azione	Fase	Tipo	Danni / Dadi	Difesa	Descrizione
1	**Artiglio dell'Incubo**	**Corporea**	Mischia	4 dadi attacco + 1 PM danno diretto	✓	Se colpisce, il Demone ottiene 1 carica.
2	**Sguardo Profanatore**	**Eterea**	Area (raggio 4)	2 danni PM diretti	✗	**PROVA D'INTELLIGENZA 15+** aggintiva.
3	**Ondata d'Angoscia**	**Eterea**	Area (raggio 3)	-2 dadi attacco	-	**PROVA D'INTELLIGENZA 14+** aggiuntiva.
4	**Presa Oscura**	**Corporea**	Mischia	5 dadi attacco	✓	Se colpisce, immobilizza il bersaglio per 1 turno (non può nemmeno difendersi).
5	**Risucchio di Sanità**	**Eterea**	Area (raggio 2)	2 dadi attacco + Demone recupera 1 PM	✓	Questo attacco colpisce i PM di tutti gli Eroi nell'area.
6	**Lame Mentali**	**Eterea**	Bersaglio in linea di vista	3 dadi attacco	✓	Colpisce a distanza 3.
7	**Tentacoli Abissali**	**Corporea**	Area (raggio 1)	2 danni diretti	✗	Se colpisce almeno 2 Eroi > +1 carica.
8	**Eclissi Interiore**	**Eterea**	Tutti	-	-	Nessun attacco possibile sul Demone per 1 turno.
9	**Scoppio d'Anima**	**Corporea**	Area (raggio 2)	3 dadi attacco	✗	**PROVA D'INTELLIGENZA 16+** aggiuntiva.
10	**Abbraccio della Disperazione**	**Eterea**	Bersaglio in linea di vista	L'Eroe perde il prossimo turno	✗	**PROVA D'INTELLIGENZA 17+** aggiuntiva.
11	**Dono Corrotto**	**Corporea**	Area (raggio 2)	4 dadi attacco su PM	✓	Per ogni Eroe che colpisce +1 carica.
12	**Fusione delle Anime**	**Qualsiasi**	Speciale	Esegue 2 azioni casuali	-	Lancia 2 volte 1D12 (ignora altri 12). Esegue entrambe le azioni.



Troll

I Troll delle Caverne sono esseri colossali, nati nelle viscere della roccia e plasmati dall'oscurità. Creature primitive e feroci, si cibano di tutto ciò che incontrano: bestie, avventurieri, persino i resti dei loro simili. Non brillano per intelligenza, ma la loro brutale ostinazione e la loro innata capacità di rigenerare le ferite li rendono nemici temibili anche per gli eroi più esperti.

Aspetto e Presenza
Alti più di tre metri, i Troll delle Caverne hanno corpi nodosi e pelle grigio-verde, coperta da cicatrici e calli rocciosi. Brandiscono massi, ossa e macerie come armi improvvisate, e il loro alito fetido annuncia la morte molto prima che il colosso compaia nella penombra. La loro forza bruta si accompagna a un'ostinata resilienza: anche colpiti a morte, si rialzano con una vitalità grottesca, spinti da una fame senza fine.

Abilità e comportamento
Il loro potere non risiede solo nei colpi devastanti, ma nella capacità di rigenerare le ferite. Questo costringe gli eroi a concentrarsi e infliggere danni ingenti, altrimenti ogni loro sforzo rischia di essere vano.

Statistica	Valore
Punti Corpo	20
Punti Mente	2
Movimento	Randomizzato: Tira **1D6 + 1D4** ogni turno
Difesa	4 Dadi
Regole Speciali	Rigenerazione, Travolgente.

Tirare contemporaneamente i dadi per il movimento (**1D6 + 1D4**) e per l'azione (**1D12**).

Selezione del Bersaglio

quando necessario

1. Identifica gli Eroi validi per l'azione (entro portata, linea di vista, ecc.)
2. Se **solo 1** -> è il bersaglio
3. Se **più di uno**, seleziona secondo questa priorità:
   - Eroe con meno PC attuali
   - Se pari -> Eroe più vicino
   - Se ancora pari -> Eroe che ha inflitto più danni al Troll
   - Se ancora pari -> tira un dado solo tra questi candidati

Rigenerazione

All'inizio del turno il Troll recupera 1 PC fino a un massimo di 20.
Se un Eroe infligge almeno 3 danni in un singolo attacco, la rigenerazione è annullata fino al turno successivo del Troll.

Travolgente

Ogni movimento del Troll travolge gli Eroi lungo il cammino.
Quando il Troll si muove può attraversare le caselle degli Eroi (ma non fermarsi) causando 2 danni difendibili. Se entrambi i danni vengono inflitti l'Eroe diventa STORDITO.

D12	Azione	Tipo	Danni / Dadi	Difesa	Descrizione
1	**Schianto Selvaggio**	Mischia	4 dadi di attacco	✓	Colpisce con entrambe le mani.
2	**Lancio di Masso**	Distanza (4)	4 dadi di attacco	✗	Colpisce fino a 2 Eroi in linea.
3	**Morso Famelico**	Mischia	3 dadi di attacco	✓	Se infligge almeno 1 danno, il Troll recupera 1 PC.
4	**Colpo di Spazzata**	Mischia (area)	2 dadi di attacco ciascuno	✓	Colpisce tutti gli eroi adiacenti.
5	**Passo Tonante**	Area (raggio 2)	1 danno	✓	Batte i piedi: tutti gli Eroi entro 2 caselle tirano 1 dado di difesa.
6	**Rigurgito Viscido**	Distanza (3)	2 dadi attacco	✗	Sputa bile acida fino a 3 caselle. L'Eroe colpito ha -4 movimento per 2 turni.
7	**Artiglio Frenetico**	Mischia	5 dadi di attacco	✓	**PROVA DI COSTITUZIONE 17+**: se fallita l'Eroe deve scartare 1 carta abilità/incantesimo.
8	**Presa Schiacciante**	Mischia	2 danni diretti	✗	Afferra un Eroe, infliggendo 2 danni e bloccandone il movimento per il prossimo turno.
9	**Furia Cieca**	Mischia (area)	3 dadi di attacco	✓	Attacca 2 Eroi adiacenti con 3 dadi ciascuno.
10	**Respiro Affannato**	Self	-	-	Il Troll recupera 1D4 PC.
11	**Urlo Primordiale**	Area (raggio 4)	-	-	Tutti gli eroi entro 4 caselle eseguono una **PROVA D'INTELLIGENZA 17+**. Se falliscono perdono 2 PM.
12	**Rabbia Instabile**	Speciale	Esegue 2 azioni casuali	-	Lancia 2 volte 1D12 (ignora altri 12). Esegue entrambe le azioni.

USO DELL'APP
COSA USARE DI QUESTFORGE?

QuestForge è un sistema modulare e può essere utilizzato completamente o solo in parte.

Per tutti coloro che non hanno la possibilità di affidarsi a un Master, ma sono costretti a utilizzare l'app ufficiale di HeroQuest, è possibile utilizzare una parte dei moduli di QuestForge.

PLANCE DEI PERSONAGGI
Le plance dei personaggi possono essere usate senza problemi, principalmente per tenere nota dei vari valori e sfruttare la meccanica dello zaino e degli slot per le carte equipaggiamento.

Anche l'abilità attiva/passiva di ogni personaggio può essere usata. Al momento non sono presenti Eroi la cui abilità personale vada in conflitto con le meccaniche dell'App stessa.

CARTE ABILITÀ & MAGIE
I mazzi delle carte abilità di ogni Eroe e gli incantesimi del Mago possono essere utilizzati. Ovviamente ci sono alcune abilità/incantesimi i cui effetti non si possono applicare (esempio quelle carte che richiedono di muovere i nemici, l'App non lo permette). Il 90% delle carte abilità/incantesimo può essere utilizzata senza problemi. Suggeriamo di inserire la possibilità per ogni Eroe di scartare immediatamente una carta abilità/incantesimo in favore di una nuova, ogni volta che ne viene pescata una il cui effetto non può essere applicato a causa dei limiti di utilizzo dell'App.

CARTE TESORO
Allo stesso modo tutte le carte Tesoro possono essere utilizzate, applicando lo stesso concetto del paragrafo precedente. In questo caso però è sempre consigliato lanciare il comando di "Ricerca Tesori" dall'App. In molte missioni il gioco fornisce una ricompensa utile alla missione quando viene fatta la ricerca in una determinata stanza. Se pescate semplicemente la carta senza lanciare il comando dall'App rischiate di "spaccare" la missione, trovandovi impossibilitati nel completarla.

Ovviamente questo discorso non vale per la ricerca negli arredamenti. In questo caso potete consultare normalmente questo manuale, adattando sempre il singolo caso alle possibilità reali dell'App.

CARTE POZIONE
Nessun problema particolare nell'utilizzo di queste carte. Possono essere aggiunte alle vostre partite con uso dell'App.

CARTE MOSTRO E MOSTRO CAMPIONE
Sconsigliamo di usare questi 2 mazzi.
I Mostri Base non possono essere modificati in tutti i valori, e non sarebbero congruenti con quelli dell'App. I Mostri Campione non sono riproducibili, e quindi inutilizzabili. Di conseguenza la meccanica del Tracciato d'Evocazione non è gestibile.

AZIONI
Le azioni presenti in QuestForge sono tutte utilizzabili comprese della rispettiva prova d'attributo tranne per l'azione di Sfondamento. Non potendo controllare la posizione dei nemici sulla mappa, applicare gli effetti dello sfondamento è impossibile.

Per quanto riguarda il salto/disinnesco delle trappole

potete applicare la modalità presente in QuestForge. Semplicemente ignorate gli avvisi dell'App.

CRITICO & DADI POTERE
Il Colpo Critico e i Dadi Potere possono essere usati senza problemi.

EVENTI NARRATIVI
Gli Eventi Narrativi sono assolutamente incompatibili. Ne sconsigliamo caldamente l'uso.



UN PAIO DI SUGGERIMENTI...
Come vedete moltissimi elementi di QuestForge possono essere inseriti all'interno della partita. Tuttavia se doveste sfruttarne appieno le funzionalità, consigliamo di alzare il livello di difficoltà fin da subito in questo modo:

1. Attività le abilità speciali dei Goblin e degli Scheletri dal menù;
2. Fornite da prima un DC aggiuntivo in difesa a tutti i nemici e dopo un po di partite anche un PC aggiuntivo;
3. Quando gli Eroi avranno un buon equipaggiamento (se giocate in modalità campagna) assegnate anche un DC aggiuntivo in attacco.

L'impossibilità di usare gli Eventi Narrativi e le carte Mostro Base e Campione sbilancia il gioco in favore degli Eroi. Senza le modifiche di potenziamento dei nemici che l'App offre, il gioco rischia di diventare troppo sbilanciato verso i giocatori, fornendo un'esperienza di gioco NON competitiva.

IL MANUALE

QUEST FORGE

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

THE FORGE
BOARD AND CARD GAMES