

AGE 12+

DUNGEONS & DRAGONS

FOR 1 TO 5 PLAYERS



CASTLE RAVENLOFT™

BOARD GAME

LIBRO DELLE AVVENTURE

by: cannellino@gmail.com

COME USARE IL LIBRO AVVENTURA

Dungeons & Dragons Castle Ravenloft™ è un gioco cooperativo di avventura. Tu e i tuoi compagni Eroi dovete lavorare insieme come una squadra per aver successo nelle avventure che si dispiegano nel castello. Potete sia vincere che perdere.

Questo libro contiene sfide ed avventure per gli Eroi. Gioca l'avventura in solitario, "Avventura 1: Fuga dalla Tomba" (pag. 2) per prendere confidenza per come si gioca, poi prova "Avventura 2: Trova l'Icona di Ravenloft" (pag. 3) con un gruppo di giocatori. Dopo di che, sentiti libero di provare le avventure in qualunque ordine desideri.

Come Funzionano le Avventure

Ogni avventura contiene le seguenti sezioni.

Obiettivo: Che cosa gli Eroi devono fare per vincere l'avventura.

Numero di Eroi: Per quanti Eroi è stata progettata l'avventura, così come se è pensata per essere giocata in gruppo, competitiva, o esperienza di squadra. Questo numero corrisponde generalmente al numero di giocatori (un Eroe per ogni giocatore). Puoi giocare qualsiasi delle avventure di gruppo come esperienza in solitario, dove tu usi tutto gli Eroi, se non riesci a trovare altri giocatori.

Setup dell'Avventura: Questa sezione fornisce dettagli su alcune configurazioni speciali di cui ha bisogno nell'avventura, tra cui le note riguardanti le tessera Dungeon, Mostri, Segnalini e altri elementi speciali del gioco. Le prime avventure raccomandate indicano anche quali Poteri scegliere per ogni Eroe.

Regole speciali per l'Avventura: questa sezione contiene le nuove norme o regole cambiamenti da introdurre in quest'avventura. Esso descrive anche la vittoria dell'avventura e le condizioni di sconfitta.

Quando comincia l'Avventura, leggi: Leggi questo testo ad alta voce per descrivere lo scenario dell'avventura per i giocatori. Alcune avventure dispongono anche di una sezione di lettura ad alta voce per le scene rilevanti.

Rendere le Avventure Più o Meno Impegnative

Per rendere un'avventura più impegnativa, ridurre il numero di segnalini Healing Surge da 2 a 1.

Per rendere più facile l'avventura, aumentare il numero di segnalini Surge da 2 a 3.

Non si Utilizzano Tutti i Componenti in Ogni Partita

Ci sono molti elementi nella scatola. Assicurati di tirare fuori le tessere, segnalini, carte, e le figure necessarie per l'avventura specifica che stai per giocare. Ogni avventura specifica quali componenti aggiungere. Un elenco completo di tutti gli elementi è a pagina 2 del regolamento.

Se questa è la tua prima partita, usa queste Carte Potere per gli Eroi

Guerriero: Soffio del Drago, Incalzare, Marea di Ferro, Colpo Preciso, Inarrestabile.

Chierico: Parola Curatrice, Colpo Guaritore, Lancia della Fede, Faro di Speranza, Scudo della Fede.

Mago: Passo Fatato, Missile Magico, Onda tonante, Palla di Fuoco, Scudo.

Ranger: Attacco Accurato, Tiro del Cacciatore, Attacco di Slancio, Parata Sbilanciante.

Ladro: Attacco Furtivo, Colpo Svelto, Tiro da Cecchino, Raffica di Pugnali, Passo d'Ombra.

AVVENTURA 1

Fuga dalla Tomba

Un Eroe, da solo nelle cripte del dungeon, deve fuggire prima che il sole tramonti e Strahd si svegli...

Obiettivo: Trova la scalinata segreta che conduce fuori dalle segrete prima che Strahd ti sconfigga!

Numero di Eroi: 1 (esperienza in solitario)

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessere: Strahd's Crypt (Cripta di Strahd), Secret Stairway (Scala Segreta).

Segnalino Sun (Sole).

Scheda Malvagio e miniatura Strahd.

Piazza l'Eroe in una qualsiasi casella della tessera **Strahd's Crypt**.

Prendi la tessera **Secret Stairway** dalla pila Dungeon e mettila da parte. Mischia il resto delle tessere Dungeon e, senza guardare, mettila nella pila Dungeon dopo la 10ma tessera.

Piazza il segnalino **Sun** sul primo cerchio (mattina) della **Time Track** (Tracciato del Tempo) con **5** cerchi.

Regole speciali per l'Avventura

Ogni volta che durante la Fase Esplorazione viene pescata una tessera dungeon con una freccia bianca, muovi il segnalino Sun di uno spazio a destra nella Time Track.

Quando Il sole raggiunge l'ultimo spazio della Time Track è il tramonto e Strahd si risveglia!

- ◆ Trova la Scheda Malvagio di Strahd e piazza la sua miniatura sulla casella con il mucchio d'ossa nella tessera Strahd's Crypt. Strahd si attiva all'inizio di ogni tua Fase Malvagio.

Vittoria: Vinci la partita quando l'Eroe inizia il suo turno sulla tessera Secret Stairway.

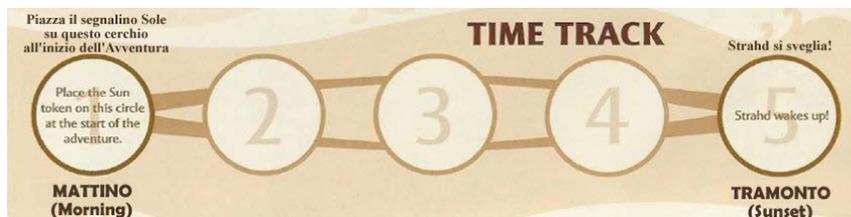
Sconfitta: L'Eroe perde l'avventura se ha 0 HP all'inizio del suo turno e non ci sono più Healing Surge rimanenti.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

Ti svegli da solo nelle profondità di Castle Ravenloft. L'ultima cosa che ricordi è un uomo dagli occhi penetranti e il lungo mantello che ti si avvicina nella strada buia fuori dalla locanda. Doveva essere il conte Strahd, il vampiro! Sai che fuori dal castello il sole è alto nel cielo e ora devi trovare la via di uscita da qui prima che tramonti e Strahd ritorni per completare quello che era il suo piano iniziato la scorsa notte.

Quando il sole tramonta, leggi:

Da qualche parte nella tenebra dietro di te senti il suono della pietra contro la pietra. Deve essere il rumore del coperchio della bara di Strahd che si apre. Il Signore dei vampiri si è svegliato...



AVVENTURA 2

Trova l'Icona di Ravenloft

Gli Eroi devono entrare nelle profondità di Castle Ravenloft e localizzare l'unica Stanza non toccata dalle forze maligne del posto: la Cappella. Laggiù, l'Icona di Ravenloft attende per aiutare a sconfiggere il male di Strahd.

Obiettivo: Trova la cappella nascosta e recupera l'Icona perduta di Ravenloft.

Numero di Eroi: 2-5 (avventura di gruppo)

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessere: Start, 2 Hallway (Corridoi), Chapel (Cappella).

Segnalino Icon of Ravenloft.

Carta Tesoro Icona di Ravenloft.

Piazza ogni Eroe in una casella adiacente alle scale nella tessera **Start**. Piazza le due tessere **Hallway** adiacenti alla tessera Start.

Prendi la tessera **Chapel** dalla pila Dungeon e mettila da parte. Mischia il resto delle tessere, prendine 3, e mischiaci insieme la tessera Chapel. Poi, senza guardare, metti queste 4 tessere nella pila Dungeon dopo l'8va tessera (In questo modo, la tessera Chapel apparirà tra la 9na e la 12ma tessera pescata).

Trova la Carta Tesoro **Icona di Ravenloft** e il segnalino **Icon of Ravenloft** e mettili da parte. Mischia il mazzo Carte Tesoro.

Regole speciali per l'Avventura

Tessera Chapel: Quando un Eroe trova la Cappella, procedete come di seguito:

- ◆ Ogni giocatore pesca una Carta Mostro e piazza il Mostro corrispondente nella tessera Chapel (in aggiunta al Mostro normalmente pescato per aver esplorato questa tessera).
- ◆ Piazza il segnalino Icon of Ravenloft sull'altare.
- ◆ Per il resto dell'avventura, ogni giocatore pesca una Carta Incontro all'inizio della sua Fase Malvagio (in aggiunta ad altre eventuali Carte Incontro che dovrebbe normalmente pescare).
- ◆ Un Eroe che termina la propria Fase Eroe in una casella adiacente all'Icona di Ravenloft può raccogliercela (senza spendere azioni). Quell'Eroe può raccogliere il segnalino e la corrispondente Carta Tesoro Avventura.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando distruggono tutti i Mostri piazzati nella Cappella e recuperano l'Icona di Ravenloft.

Sconfitta: Gli Eroi perdono l'avventura se qualunque Eroe ha OHP all'inizio del suo turno e non ci sono più Healing Surge rimanenti.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

Un chierico di Barovia vi ha raccontato della leggenda dell'icona di Ravenloft. Egli crede che questo artefatto perduto ancora esista, nascosto nella cappella segreta nelle profondità del castello. "la cappella resta un rifugio sicuro, un luogo di bene e luce in tutta quella terribile oscurità", vi spiega il Chierico. "se riuscirete a portarmi l'icona, potrò usarla per difendere il paese da Strahd e i suoi seguaci - e forse persino per trovare un modo di distruggere il signore dei vampiri una volta per tutte!" Ora vi trovate ai piedi della scalinata che conduce alle cripte sotterranee. Le uniche cose che vi separano dal vostro obiettivo sono oscuri corridoi senza fine e un esercito di Mostri!

Quando gli Eroi rivelano la tessera Chapel, leggi:

La stanza davanti a voi è illuminata dalla luce della fede e del bene. Sull'altare aspetta di essere raccolto un medaglione a forma di sole, con un grosso cristallo incastonato al centro. Sfortunatamente, la stanza non è vuota: alcuni Mostri stanno di guardia, come se aspettassero il vostro arrivo!



AVVENTURA 3

L'Artefatto Infernale di Klak

Gli Eroi devono entrare nella cripta e scoprire la sorgente della magia del caos che ha iniziato a tormentare il paese.

Obiettivo: Uccidi Klak e distruggi il suo infernale artefatto.

Numero di Eroi: 2-5 (avventura di gruppo)

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessera: Start, Laboratory (Laboratorio).

Segnalino Klak's Artifact (Artefatto di Klak).

Scheda Malvagio e miniatura Klak.

Ogni giocatore mischia le Carte Potere che non sta usando e le mette a faccia in giù sul tavolo, creando il Mazzo Carte Potere per essere usate più avanti.

Piazza ogni Eroe in una casella adiacente alle scale nella tessera **Start**.

Prendi la tessera **Laboratory** dalla pila Dungeon e mettila da parte. Mischia il resto delle tessere, prendine 4, e mischiaci insieme la tessera Laboratory. Poi, senza guardare, metti queste 5 tessere nella pila Dungeon dopo l'8va tessera (In questo modo, la tessera Laboratory apparirà tra la 9na e la 13ma tessera pescata).

Regole speciali per l'Avventura

Ogni volta che gli Eroi cancellano una Carta Incontro, l'Eroe attivo subisce 1 danno.

Ogni volta che nella sua Fase Esplorazione un Eroe pesca una tessera Dungeon con una freccia bianca, può decidere di scartare una Carta Tesoro in suo possesso per ottenere una Carta Potere in più per il resto dell'avventura. Questa carta va pescata dal Mazzo Poteri Casuali dell'inventario dell'Eroe. Questo è un effetto della magia caotica prodotta dagli infernali esperimenti di Klak.

Tessera Laboratorio: quando un Eroe trova il Laboratorio, procedi come di seguito:

- ◆ Invece di pescare una Carta Mostro per la tessera Laboratorio, metti sul tabellone la **Scheda malvagio di Klak** e piazza la sua **miniatura** sul mucchio d'ossa nella tessera Laboratorio. Klak viene attivato all'inizio della Fase Malvagio di ogni giocatore.
- ◆ Piazza il segnalino **Klak's Artifact** nella tessera Laboratorio.
- ◆ Un Eroe nel Laboratorio può decidere di attaccare l'artefatto come se fosse un Mostro con Classe Armatura 15 e 5 HP. Quando l'artefatto ha 0 HP, si considera distrutto.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando sconfiggono Klak e distruggono il suo artefatto.

Sconfitta: Gli Eroi perdono l'avventura se qualunque Eroe ha OHP all'inizio del suo turno e non ci sono più Healing Surge rimanenti.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

Negli ultimi giorni Castle Ravenloft è stato avvolto da tempeste di magia caotica che hanno creato il panico in tutta la landa di Barovia. Il consiglio degli anziani del paese vi ha chiesto di entrare nel castello, scoprire la causa di questa magia letale e porre fine alle tempeste prima che tutta Barovia venga distrutta.

Quando gli Eroi rivelano il Laboratorio, leggi:

La stanza davanti a voi sembra essere il Laboratorio di un incantatore cui piace dedicarsi alla magia nera. Vedete un coboldo vestito da stregone intento alla preparazione di un rituale attorno a uno strano artefatto. "Klak ha da fare!" Strilla lo stregone coboldo appena si accorge di voi. "devo finire il mio lavoro prima che padron Strahd si arrabi. Andatevene!" Mentre guardate, un'onda di energia caotica si irradia dall'artefatto e vortica in alto, verso Barovia. "Presto", dice Klak, "il mio infernale Artefatto sarà pronto per lanciare il suo incantesimo e distruggere Barovia! Hahaha!"



AVVENTURA 4

Assalto all'Alba

Una mattina gli Eroi entrano nelle cripte del dungeon per rubare i tesori di Strahd, mentre egli dorme.

Obiettivo: Raccogli 12 Carte Tesoro Oggetto e fuggi dal dungeon con questi tesori.

Numero di Eroi: 2-5 (avventura di gruppo)

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessera Start.

Segnalino Sun (Sole).

Piazza ogni Eroe in una casella adiacente alle scale nella tessera **Start**.

Non ci sono tessere speciali in quest'avventura.

Piazza il segnalino **Sun** sul primo cerchio (mattina) della **Time Track** (Tracciato del Tempo) con 7 cerchi.

Regole speciali per l'Avventura

Ogni volta che durante la Fase Esplorazione viene pescata una tessera Dungeon con una freccia bianca, muovi il segnalino del Sole di uno spazio a destra nella Time Track (menù Avventura).

Quando il sole raggiunge l'ultimo spazio della Time Track è il tramonto e il castello diventa molto più pericoloso.

- ◆ Per il resto dell'avventura ogni giocatore dovrà pescare una Carta Incontro all'inizio della sua Fase Malvagio (in aggiunta ad altre Carte Incontro che è chiamato normalmente a pescare).
- ◆ Se un Eroe usa una Carta Tesoro che viene scartata dopo che è stata usata, quella carta non conta nel numero di carte necessarie ai fini dell'obiettivo dell'avventura.
- ◆ Un Eroe che finisce la sua Fase Eroe sulla tessera Start può scappare dal dungeon. Rimuovi l'Eroe dal gioco, incluse le sue carte potere e tesori. Egli non potrà più rientrare nel dungeon e non svolgerà più Fasi Eroe o di Esplorazione. L'Eroe però continua normalmente ad attivare Mostri e Trappole durante la sua Fase Malvagio.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando qualsiasi numero di Eroi riuscirà a fuggire dal dungeon con un totale di 12 Carte Tesoro. (Un Eroe può terminare il suo turno sulla tessera Start con tutte le 12 carte, ad esempio, o 3 Eroi possono portare 4 carte ciascuno per ottenere la vittoria).

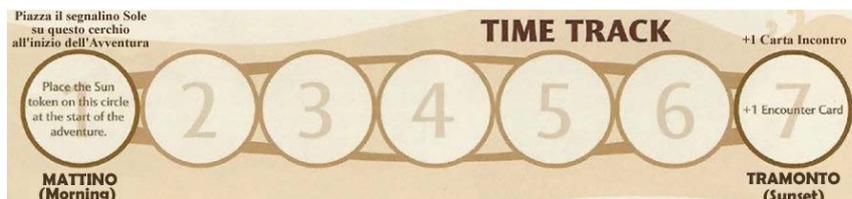
Sconfitta: Gli Eroi perdono l'avventura se qualsiasi Eroe ha 0 HP all'inizio del suo turno e non ci sono più Healing Surge rimanenti.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

Avete ideato un piano ardito: entrare a Castle Ravenloft durante il giorno, mentre il signore dei vampiri Strahd dorme, e rubare quanti più oggetti magici potete. Chiaramente, non tutti i Mostri a guardia del castello riposano durante il giorno...

Quando il sole sorge, leggi:

Il castello sembra svegliarsi all'improvviso e potete udire una moltitudine di vili creature muoversi nelle tenebre che vi circondano.



AVVENTURA 5

La Trasformazione Finale

Gli Eroi devono aiutare un giovane paesano di nome Kavan. Strahd ha iniziato il rituale per trasformare Kavan in un vampiro, e l'unico modo per salvarlo è di entrare a Castle Ravenloft.

Obiettivo: Esplora Castle Ravenloft per localizzare la Fontana magica la cui acqua scura può invertire la trasformazione magica del giovane Kavan in un vampiro.

Numero di Eroi: 2-5 (avventura di gruppo)

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessere: Start, Dark Fountain (Fontana Oscura).

Segnalini: Kavan, 5 Hit Point.

Scheda Malvagio Young Vampire (Giovane Vampiro).

Miniatura di Strahd.

Piazza ogni Eroe in una casella adiacente alle scale nella tessera **Start**.

Piazza il segnalino di **Kavan** su una casella adiacente alla scala sulla tessera Start.

Prendi la tessera **Dark Fountain** dalla pila Dungeon e mettila da parte. Mischia il resto delle tessere, prendine 4, e mischiaci insieme la tessera Laboratory. Poi, senza guardare, metti queste 5 tessere nella pila Dungeon dopo l'8va tessera (In questo modo, la tessera Laboratory apparirà tra la 9na e la 13ma tessera pescata).

Regole speciali per l'Avventura

Siccome Castle Ravenloft e i suoi abitanti riconoscono Kavan come uno di loro a causa della sua imminente trasformazione in vampiro, i Mostri non lo attaccano, lui non è interessato dagli effetti delle Carte Incontro e può muoversi liberamente nel dungeon.

Quando un Eroe all'inizio della sua Fase Eroe è adiacente al segnalino di Kavan, può guidare Kavan nel dungeon. Alla fine della Fase Eroe di quell'Eroe, piazza il segnalino di Kavan in una casella adiacente all'Eroe.

Kavan: Se all'inizio di una qualsiasi Fase Malvagio c'è un Mostro nella tessera in cui si trova Kavan o se non ci sono Eroi nella sua tessera, Kavan si trasforma temporaneamente in un vampiro! Sostituisci il segnalino di Kavan con la miniatura del Giovane Vampiro e fate riferimento alla sua Scheda Malvagio per le sue statistiche e comportamento. Il Giovane Vampiro viene attivato immediatamente. Inoltre, all'inizio di ogni successiva Fase Malvagio, controllate se il Giovane Vampiro si ritrasformerà in Kavan (si veda sotto). Se non è così, il Giovane Vampiro si attiva nuovamente..

Giovane Vampiro: Se all'inizio di una qualsiasi Fase Malvagio non ci sono altri Mostri nella tessera in cui si trova il Giovane Vampiro e c'è invece almeno un Eroe, il Giovane Vampiro si ritrasformerà in Kavan senza essere attivato.

Tessera Fontana Oscura: Quando viene rivelata la Fontana Oscura, gli abitanti di Castle Ravenloft realizzano quello che gli Eroi stanno cercando di fare e attaccano in massa!

- ◆ Piazza 5 segnalini HP sulla tessera Fontana Oscura.
- ◆ Per il resto dell'avventura, alla fine di ogni Fase Eroe, l'Eroe attivo deve pescare una Carta Mostro e piazzare la corrispondente miniatura su una tessera che si trovi entro 2 tessere dalla tessera dell'Eroe.

Ogni volta che un Eroe e Kavan sono sulla tessera Fontana Oscura alla fine della Fase Eroe di quell'Eroe, una parte dell'essenza vampirica di Strahd che è in Kavan viene distrutta. Rimuovi 1 segnalino HP dalla tessera Fontana Oscura.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando non ci sono più segnalini HP rimanenti sulla tessera Fontana Oscura. L'essenza vampirica in Kavan è sparita, e il giovane paesano è salvo.

Sconfitta: Gli Eroi perdono l'avventura se qualsiasi Eroe ha 0 HP rimanenti all'inizio della suo turno e non ci sono più Healing Surge rimanenti. Inoltre perdono l'avventura se uccidono il Giovane Vampiro (fallendo quindi nel salvare Kavan).

Quando comincia l'Avventura, leggi:

Il chierico di Barovia vi ha affidato Kavan, un giovane abitante del villaggio che è stato morso dal signore dei vampiri, il conte Strahd. "per salvare questo giovane" spiega il chierico "dovrete entrare nel castello e trovare la Fontana Oscura, la cui acqua può invertire la maledizione vampirica che scorre nelle vene di Kavan. Siate sicuri che uno di voi resti sempre con Kavan, e fate attenzione che nessuno dei Mostri di Strahd gli si avvicini. Egli sta per soccombere alla maledizione vampirica e il male nel castello potrebbe portarlo a... perdere se stesso. Fate Attenzione."



AVVENTURA 6

Distruggi il Dracolich

Gli Eroi entrano nelle cripte del dungeon per sfidare il più potente alleato di Strahd, il dracolich Gravestorm.

Obiettivo: Distruggi Gravestorm, il malvagio Dracolich al servizio di Strahd.

Numero di Eroi: 2-5 (avventura di gruppo)

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessere: Start, Laboratory (Laboratorio), Arcane Circle (Circolo Arcano).
Segnalino Gravestorm's Phylactery (Filatterio, Amuleto del Gravestorm).
Scheda e miniatura Gravestorm Dracolich.

Piazza ogni Eroe in una casella adiacente alle scale nella tessera **Start**.

Trova la tessera **Laboratory** e il segnalino **Gravestorm's Phylactery** e mettili da parte.

Prendi la tessera **Arcane Circle** dalla pila Dungeon e mettila da parte. Mischia il resto delle tessere, prendine 3, e mischiaci insieme la tessera Arcane Circle. Poi, senza guardare, metti queste 4 tessere nella pila Dungeon dopo l'8va tessera (In questo modo, la tessera Arcane Circle apparirà tra la 9na e la 12ma tessera pescata).

Regole speciali per l'Avventura

Tessera Arcane Circle: Quando un Eroe rivela la tessera Arcane Circle, procedi come di seguito:

- ◆ Anziché pescare una carta Mostro per quella tessera, metti la Scheda Malvagio Gravestorm Dracolich sul tavolo e piazza la miniatura sul mucchio d'ossa nella tessera Arcane Circle. Gravestorm si attiva all'inizio della Fase Malvagio di ogni giocatore.
- ◆ Piazza la tessera Laboratory adiacente al bordo inesplorato di una tessera che si trovi ad almeno 4 tessere di distanza dalla tessera Arcane Circle (se non ci sono lati inesplorati disponibili ad almeno 4 tessere di distanza, piazza la tessera Laboratory il più lontano possibile).
- ◆ Piazza il segnalino Gravestorm's Phylactery sul tavolo della tessera Laboratory. Un Eroe adiacente al Filatterio può distruggerlo compiendo un attacco durante la sua Fase Eroe.
- ◆ Quando il Filatterio viene distrutto, Gravestorm subisce 10 danni.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando riescono a distruggere Gravestorm.

Sconfitta: Gli Eroi perdono l'avventura se qualsiasi Eroe ha 0 HP rimanenti all'inizio della suo turno e non ci sono più Healing Surge rimanenti.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

Un drago nonmorto conosciuto come dracolich ha risposto al richiamo di Strahd e ora ogni notte attacca le campagne, distruggendo ogni cosa sul suo cammino. Decidete di entrare nelle cripte sotterranee per trovare la tana del dracolich e quindi, se la fortuna vi assiste, distruggerlo prima che possa attaccare Barovia di nuovo. Il chierico di Barovia vi ha dato questo consiglio: "trovate il filatterio della creatura che custodisce l'essenza maligna del dracolich. Distruggete il filatterio e potrete portare a termine il vostro compito molto più facilmente."

Quando gli Eroi rivelano la tessera Arcane Circle, leggi:

Il dracolich è nella camera davanti a voi. "Gravestorm sente l'odore di avventurieri nella sua tana," ruggisce. "venite, piccoli avventurieri, vediamo se siete abbastanza potenti da sfidare Gravestorm."



AVVENTURA 7

Avventura: Impossibile

Gli Eroi sono stati divisi e i più potenti alleati di Strahd si stanno anche preparando ad invadere la città di Barovia. Per Fermare l'invasione, ogni Eroe deve attaccare il castello separatamente e provare a spianare la strada per il prossimo Eroe a seguire.

Obiettivo: Distruggi tre dei più potenti alleati di Strahd.

Numero di Eroi: 1 (avventura in solitario)

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessere: Start, 6 speciali: Arcane Circle (Circolo Arcano), Dark Fountain (Fontana Oscura), Fetid Den (Tana Fetida), Laboratory (Laboratorio), Rotting Nook (Angolo Putrido), Workshop (Officina), Crypt Corner 1-5, 6-10, 11-15, 16-20, 2 tessere Aperte (senza pareti).

Schede Malvagio: Young Vampire (Giovane Vampiro), Howling Hag (Strega Urlante), Werewolf (Lupo Mannaro), Kobold Sorcerer (Stregone Coboldo), Zombie Dragon (Drago Zombi), Flesh Golem (Golem di Carne).

E relative figure di tutti.

Piazza la tessera **Start** e, come mostrato nell'immagine seguente, le **Crypt Corner** e le due tessere **Aperte**.

Trova le 6 tessere Speciali sopracitate, mischiale e mettile a faccia in giù, creando la pila Tana (Lair).

Prendi 7 tessere dalla pila Dungeon e, senza guardare, mischiale con la prima tessera della pila Tana. Ripeti questo procedimento altre 2 volte, usando ogni volta una nuova tessera della pila Tana, mettendo il secondo set sotto le prime 8 tessere, e il terzo set sotto le prime 16. Poi metti le restanti tessere Dungeon sotto tutte queste 24 tessere.

Tira il dado per determinare l'ordine in cui gli Eroi affronteranno Castle Rafvenloft: 1-4 Guerriero, 5-8 Mago, 9-12 Ladro, 13-16 Chierico, 17-20 Ranger. Inizia l'avventura utilizzando il primo Eroe che è stato sorteggiato. Piazzalo su una casella adiacente alla scala sulla tessera Start. Prepara gli altri Eroi nell'ordine determinato dal dado e mettili da parte. Potrai utilizzare gli altri Eroi a seconda di come si dispiega l'avventura.

Regole speciali per l'Avventura

Quando peschi una delle seguenti tessere, anziché piazzare un Mostro come di consueto, metti sul tabellone il Nemico associato a quella tessera.

Circolo Arcano: Strega Urlante

Fontana Oscura: Giovane Vampiro

Tana Fetida: Lupo Mannaro

Laboratorio: Stregone Coboldo Klak

Angolo Putrido: Drago Zombi

Officina: Golem di Carne

Per quest'avventura non disponi di Healing Surge, per cui, ogni volta che un Eroe viene ridotto a 0 HP, completa la corrente Fase Malvagio. Quindi inizia la tua Fase Eroe successiva mettendo in gioco un nuovo Eroe delle rimanenti Carte Eroe. Ogni volta che un nuovo Eroe inizia, piazza quell'Eroe adiacente alla scala sulla tessera Start.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura se sconfiggono tre dei più grandi alleati di Strahd. Più basso è il numero di Eroi che userai, più grande sarà la tua vittoria!

Sconfitta: Gli Eroi perdono l'avventura se l'Eroe finale viene ridotto a 0 HP e almeno uno dei tre Malvagi non è stato sconfitto.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

Strahd ha lanciato un terribile attacco a Barovia e con la sua vile magia ha separato gli avventurieri. Ogni Eroe è più lontano dal castello rispetto a quello che lo precede, e un incantesimo malvagio impedisce loro di riunirsi. La sola possibilità per Barovia è che ogni Eroe dia l'assalto al castello individualmente. Ripulite la via quanto più possibile, in modo che se uno di voi cadrà, un altro dei tuoi compagni potrà portare a termine la missione. Credi che se riuscirai a sconfiggere tre degli alleati di Strahd, interromperai l'invasione e salverai Barovia. Sei vicino al castello, e il primo assalto può incominciare!



AVVENTURA 8

L'Orrore della Strega Urlante

Gli Eroi sono stati intrappolati nelle cripte del dungeon dalla Strega Urlante. Ora si devono trovare l'un l'altro e trovare la via d'uscita.

Obiettivo: Trova i compagni, sconfiggi la Strega Urlante e poni fine al suo terribile rituale.

Numero di Eroi: 2-5 (avventura di gruppo)

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessere: Crypt Corner (Angoli della Cripta): 1-5, 6-10, 11-15, 16-20, Arcane Circle (Circolo Arcano), 20 Crypt (Cripta. Ps: sono quelle con un teschio, ma non prendere le crypt corner).

Segnalini: 20 Mostro (5 Howling Hag, 5 2-Monster, 5 1-Monster, 5 0-Monster), 5 Time (Segnatempo).

Scheda Malvagio e miniatura Howling Hag (Strega Urlante).

Trova e mischia i **20 segnalini Mostro** e mettili in un sacchetto/coppa per poterli pescare quando piazzate nuove tessere Dungeon.

Trova le **20 tessere Crypt** (le tessere contrassegnate con un teschio, ma non le tessere Crypt Corner) e mischiale. Queste formeranno la pila Dungeon per quest'avventura.

Trova le quattro tessere **Crypt Corner** e la tessera **Arcane Circle** e piazzale come mostrato nell'immagine. Puoi girare a faccia in giù le tessere Dungeon non usate in quest'avventura e usarle per aiutarti a determinare dove piazzare le tessere Crypt Corner.

Piazza ogni Eroe in una casella di uno degli angoli della cripta sul tabellone (potrete piazzare due Eroi nello stesso angolo solo se a giocare quest'avventura saranno cinque Eroi).

Regole speciali per l'Avventura

Quest'avventura non fa uso della tessera Start. Scarta quindi qualsiasi Carta Incontro che pescherai e che faccia riferimento alla tessera Start e pescatene un'altra al suo posto.

Quando devi pescare una nuova carta Mostro, pesca invece un segnalino Mostro e piazzate sulla nuova tessera il numero di Mostri indicato. Se peschi il segnalino della strega urlante, metti sul tabellone la sua Carta Nemico e piazza la miniatura sul mucchio d'ossa su quella tessera. La Strega Urlante si attiva all'inizio della Fase Malvagio di ogni Eroe.

Dopo che la Strega Urlante è entrata in gioco, se vengono pescati nuovi segnalini Mostro della Strega Urlante significa che si è teletrasportata in un altro punto della cripta. Piazzate la Strega Urlante sul mucchio d'ossa nella nuova tessera.

Se la Strega Urlante viene sconfitta ma ci sono ancora segnalini Time in gioco (si veda sotto), la prossima volta che verrà pescato il segnalino Mostro della Strega Urlante, ella ritornerà in gioco nel pieno delle forze per tormentare gli Eroi.

Non puoi esplorare al di fuori dell'area di 5 X 5 tessere (come mostrato nell'immagine). Se peschi una Carta Incontro che ti ordina di pescare una tessera in più dalla pila di 20 tessere-Carta, devi piazzarla nell'area di 5 x 5 tessere.

Quando un Eroe rivela la tessera Arcane Circle, ha trovato il luogo dove avviene il rituale della Strega Urlante. Fai quanto segue:

- ◆ Piazza 5 segnalini Time sulla tessera Arcane Circle.
- ◆ Se un Eroe inizia e finisce la propria Fase Eroe nella tessera Arcane Circle, rimuovi un segnalino Time.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura se riescono a distruggere la Strega Urlante e interrompere il suo rituale, scartando fino all'ultimo segnalino Time sulla tessera Arcane Circle.

Sconfitta: Gli Eroi perdono l'avventura se all'inizio del turno di uno degli Eroi, egli ha 0 HP all'inizio del suo turno e non ci sono più Healing Surge rimanenti. Gli Eroi perdono anche se non c'è più una via disponibile per raggiungere la tessera Arcane Circle (una volta che sono state piazzate tutte le tessere dungeon nella griglia di 5 x 5 tessere).

Quando comincia l'Avventura, leggi:

La Strega Urlante, una degli alleati di Strahd, ha usato la sua magia per intrappolarvi in luoghi diversi delle cripte sotterranee. "Questo vi terrà occupati mentre completerò il rituale di cui Strahd ha bisogno," ha detto mentre vi teletrasportava. Ora dovrete esplorare il labirinto di corridoi per ritrovarvi e soprattutto dovrete trovare la Strega Urlante e impedirle di completare il rituale.



AVVENTURA 9

La Prova del Terrore

Gli eserciti di Strahd si agitano nel sottosuolo. Gli Eroi devono uccidere i mostri prima che possano uscire fuori dalle cripte per distruggere il villaggio indifeso sotto Castle Ravenloft.

Obiettivo: Impedisci ai Mostri di Strahd di lasciare il Dungeon e attaccare il villaggio.

Numero di Eroi: 2-5 (avventura di gruppo)

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessera Start.

Segnalini: 20 Mostro (2 3-Monster, 5 2-Monster, 8 1-Monster, 5 0-Monster), 5 Hit Point.

Trova e mischia i **20 segnalini Mostro** e mettili in un sacchetto/coppa per poterli pescare

Piazza ogni Eroe in una casella adiacente alle scale nella tessera **Start**.

Mischia il mazzo tessere Dungeon e prendo 15 tessere. Uno alla volta, ogni giocatore rivela a turno e piazza una di queste tessere adiacenti al lato inesplorato più vicino alla tessera Start fino a che tutte e 15 le tessere sono state piazzate.

Prendi a caso uno dei segnalini Mostro dal sacchetto e mettilo a faccia in giù su ciascuna delle tessere. Non piazzare il segnalino Mostro sulla tessera Start o su qualunque tessera adiacente alla tessera Start. Quando hai terminato, dovrebbero esserci 10 segnalini Mostro, a faccia in giù, sulle tessere.

Piazza **5 segnalini HP** sulla tessera Start.

Regole speciali per l'Avventura

Quando un Eroe attivo si muove entro 1 tessera da una tessera dungeon contenente un segnalino Mostro coperto (o all'interno di essa), rivelate quel segnalino e pescate il corrispondente numero di Carte Mostro che piacerete su quella tessera. Se il numero rivelato è 0, non ci sono Mostri su quella tessera. Se il numero è 1, 2 o 3 pesca il numero indicato di carte Mostro e piazza le relative figure su quella tessera. Scarta il segnalino. Poi pescane uno nuovo da piazzare coperto su una qualsiasi tessera (eccetto la tessera start) che non contiene segnalini Mostro.

Durante ogni Fase Esplorazione, il giocatore attivo sceglie uno dei segnalini Mostro in gioco e lo muove di 1 tessera nella direzione in cui punta il triangolo nella tessera in cui si trova il segnalino.

Quando un Mostro si attiva, se dovrà svolgere la sua tattica "altrimenti" muovilo invece di 1 tessera nella direzione in cui punta il triangolo nella tessera in cui si trova.

Se un Mostro si trova nella tessera Start all'inizio di una qualsiasi Fase Malvagio, lascia il dungeon e attacca il villaggio. Quando questo accade, rimuovete il Mostro dal gioco e rimuovete un segnalino HP dalla tessera Start. Gli Eroi non ottengono Punti Esperienza per i Mostri che lasciano il dungeon.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura se riescono a uccidere 20 Mostri. Usa le Carte Mostro per tenere traccia dei Mostri sconfitti.

Sconfitta: Gli Eroi perdono l'avventura se all'inizio del turno di uno degli Eroi, egli ha 0 HP all'inizio del suo turno e nessun segnalino Healing Surge rimanente. Inoltre gli Eroi perdono se non ci sono più HP rimanenti sulla tessera Start.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

Corrono voci che Strahd stia pianificando un'offensiva contro il villaggio questa notte stessa! Dovete entrare nelle cripte sotterranee e uccidere i Mostri che vi si stanno raccogliendo prima che siano troppi e attacchino il villaggio.

Quando un Mostro lascia il dungeon, leggi:

Riuscite a sentire le grida della gente di Barovia mentre uno dei Mostri di Strahd è libero per le strade del villaggio. Potete udire la voce di Strahd echeggiare per le stanze buie: "bene, bene. distruggete Barovia, miei seguaci! Distruggeteli Tutti!"



AVVENTURA 10

Sangue e Nebbia

Gli Eroi devono trovare un'altra via d'uscita dal dungeon sotto Castle Ravenloft.

Obiettivo: Trova la tessera Secret Stairway (Scalinata Segreta) e fuggi dal dungeon.

Numero di Eroi: 2-5 (avventura di gruppo)

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessere: Start, 2 Hallway (Corridoi), Rotting Nook (Angolo Putrido).

10 Carte Incontro (Nebbia di Sangue, Nebbia Infestata, Cerchio della Morte, Nebbia Paralizzante, Furia, Nebbia Soffocante, Corridoio Ghiacciato, Nebbie del Terrore, Devastazione, Rinforzi).

Scheda Malvagio e miniatura Zombie Dragon (Drago Zombi).

Piazza ogni Eroe in una casella adiacente alle scale nella tessera **Start**. Piazza le due tessere **Hallway** adiacenti alla tessera Start.

Prendi la tessera **Rotting Nook** e **Secret Stairway** e mettile da parte. Prendi 4 tessere dalla pila dungeon, mischiaci insieme la tessera Rotting Nook e mettile da parte. Prendi 3 tessere e mischiaci insieme la tessera Secret Stairway. Poi, senza guardare, metti le 4 tessere con la Secret Stairway sotto le 5 tessere contenenti la tessera Rotting Nook. Infine metti queste 9 tessere dopo la 5^a tessera della pila Dungeon.

Prendi 10 Carte Incontro dal mazzo e mischiaci le altre 10 Carte Incontro precedentemente elencate. Poi metti queste 20 carte in cima al mazzo Carte Incontro.

Regole speciali per l'Avventura

I Mostri nonmorti sconfitti non possono essere usati come Punti Esperienza per cancellare Carte Incontro. Possono invece essere utilizzati per far salire l'Eroe di livello.

Quando un Eroe rivela la tessera **Rotting Nook**, il Drago Zombi appare. Invece di pescare una Carta Mostro per la tessera, trova la **Scheda Malvagio Drago Zombi** e piazza la miniatura **Drago Zombi** sulla tessera Rotting Nook. Il Drago Zombi si attiva all'inizio di ogni Fase Malvagio.

Quando un Eroe termina la sua Fase Eroe sulla scalinata nella tessera **Secret Stairway**, fugge dal dungeon. Rimuovi dal gioco quell'Eroe. Quell'Eroe non può più rientrare nel dungeon e non fa più nessuna Fase Eroe ed Esplorazione. Quell'Eroe continua invece ad attivare Mostri e Trappole durante la sua Fase Malvagio.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando tutti gli Eroi fuggono via con le scale dalla tessera Secret Stairway.

Sconfitta: Gli Eroi perdono l'avventura se qualunque Eroe ha OHP all'inizio del suo turno e non ci sono più Healing Surge rimanenti.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

Ancora una volta affrontate i pericoli di Castle Ravenloft, nella speranza che questa volta riuscirete a trovare e distruggere il temuto Strahd. Ma non appena mettete piede sulle scale, un enorme lastra di pietra blocca il passaggio e qualsiasi speranza di fuga. Una voce riecheggia dalla tenebra attorno a voi: "avete interferito con i miei piani per l'ultima volta, folli. Ora queste segrete saranno la vostra tomba!" Mentre la voce svanisce, inizia a sollevarsi una fitta nebbia. Dovete riuscire a scappare!

Quando gli Eroi rivelano la tessera Rotting Nook, leggi:

L'alcova davanti a voi puzza di carne putrida e di morte. Dalla tenebra emerge un drago dalle carni marce e strappate. È un drago zombi!



AVVENTURA 11

La Furia del Golem

Gli Eroi devono calmare o distruggere il nuovo servo di Strahd, un potente Golem di Carne.

Obiettivo: Distruggi o rendi inoffensivo il Golem di Carne.

Numero di Eroi: 2-5 (avventura di gruppo)

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessere: Start, 2 Hallway (Corridoi), Workshop (Officina). Carta Malvagio e miniatura Golem di Carne.

Segnalini: 6 Item (oggetto): [Animal (animale) Food (cibo), Mirror (specchio), Potrait (ritratto), Skull (teschio), Torch (torcia)], 6 Reaction (reazione).

Cartoncino Item Track (Tracciato degli Oggetti).

Piazza ogni Eroe in una casella adiacente alle scale nella tessera **Start**. Piazza le due tessere **Hallway** adiacenti alla tessera Start.

Prendi la tessera **Workshop** dalla pila Dungeon e mettila da parte. Mischia il resto delle tessere, prendine 3, e mischiaci insieme la tessera Workshop. Poi, senza guardare, metti queste 4 tessere nella pila Dungeon dopo l'8va tessera (In questo modo, la tessera Workshop apparirà tra la 9na e la 12ma tessera pescata).

Trova i 6 segnalini Item sopraindicati, mischiali o mettili in un sacchetto per pescarli a caso.

Trova i 6 segnalini Reaction, mischiali e mettili a faccia in giù su ogni cerchio nella **Item Track**.

Regole speciali per l'Avventura

Tessera Workshop: Quando un Eroe rivela la tessera Workshop, fai quanto segue:

- ◆ Invece di pescare una Carta Mostro per la tessera, trova la **Carta Malvagio Golem di Carne** e piazza la miniatura **Golem di Carne** sul mucchio di ossa sulla tessera Workshop. Il Golem di Carne si attiva all'inizio di ogni Fase Malvagio.

In quest'avventura, ogni Eroe può anche fare le seguenti azioni durante la sua Fase Eroe.

- ◆ Quando un Eroe vuole pescare una Carta Tesoro, quell'Eroe può invece prendere/pescare un segnalino Item, guadagnando quell'oggetto.
- ◆ Un Eroe può spendere 5 Punti Esperienza per rivelare uno dei segnalini Reaction che sono a faccia in giù sulla Item Track.
- ◆ Invece di attaccare, un Eroe sulla tessera del Golem di Carne può provare a placare il Golem di Carne mostrandogli un Item (oggetto). Quando questo accade, prendi il segnalino Reaction per il corrispondente Item sulla Item Track e piazzalo a faccia in su sulla Carta del Golem di Carne, poi rimuovi quell' segnalino Item dal gioco.

Segnalini Reaction: I segnalini Reaction mostrano come un particolare oggetto provoca una reazione del Golem di Carne.

Se il segnalino mostra "**Calm**", quell'oggetto ha un effetto di tiro sul Golem. Quando hai piazzato 3 segnalini "Calm" sul Golem, diventa pacifico.

Se il segnalino mostra "**Rage**" (furia), quell'oggetto fa infuriare il Golem di Carne. Tutti gli Eroi sulla stessa tessera del Golem di carne ricevono 1 danno. Scarta il segnalino "Rage".

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando riescono a piazzare 3 segnalini "Calm" sulla Carta del Golem di Carne e lo calmano, oppure quando riducono il Golem di Carne a 0 HP.

Sconfitta: Gli Eroi perdono l'avventura se qualunque Eroe ha OHP all'inizio del suo turno e non ci sono più Healing Surge rimanenti.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

Avete scoperto che Strahd ha costruito segretamente un golem di carne nei suoi laboratori sotto Castle Ravenloft. La veggente madam Eva vi ha spiegato che dei normali oggetti trovati nelle segrete, come specchi o ritratti, possono avere un effetto calmante sul golem. "potete calmare la creatura, oppure potete distruggerla", dice madam Eva. "state comunque attenti, perché alcuni oggetti possono avere sul golem l'effetto opposto." Ora scendete nelle cripte sotterranee per spezzare ancora una volta i piani malvagi di Strahd...



AVVENTURA 12

Caccia a Strahd, Parte 1

Gli Eroi sono alla ricerca di un passaggio segreto che conduce al luogo di riposo nascosto di Strahd.

Obiettivo: Sconfiggi la guardia del corpo di Strahd e trova il passaggio segreto che conduce all'incontro finale con il signore dei vampiri.

Numero di Eroi: 2-5 (avventura di gruppo)

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessere: Start, Arcane Circle (Circolo Arcano), Secret Stairway (Scala Segreta).

Segnalini: 6 Item (oggetto) [Silver Dagger (pugnale d'argento), Wooden Stake (puntale di legno), Feywalk Amulet (amuleto di Feywalk), Torch (torcia), Holy Water (acqua santa), Dimensional Shackles (catene dimensionali)], 5 Monster e corrispondenti Schede Malvagio e miniature: Kobold Sorcerer (stregone koboldo), Howling Hag (strega urlante), Werewolf (lupo mannaro), Flesh Golem (golem di carne), Zombie Dragon (drago zombi).
Scheda Malvagio e miniatura Strahd.

Piazza ogni Eroe in una casella adiacente alle scale nella tessera **Start**.

Prendi le tessere **Arcane Circle** e **Secret Stairway** e mettile da parte. Prendi 3 tessere dalla pila Dungeon e mischiaci la tessera Arcane Circle e metti da parte queste 4 tessere. Prendi altre 3 tessere dalla pila Dungeon e mischiaci la tessera Secret Stairway. Poi, senza guardare, metti le 4 tessere con la tessera Secret Stairway sotto le 4 tessere contenenti la tessera Arcane Circle. Infine, metti queste 8 tessere nella pila Dungeon, dopo la 4^a tessera.

Prendi i **6 segnalini Item** sopraindicati. Mescolali e piazzali in una pila a faccia in giù o mettili in un sacchetto per pescarli a caso. Trova ogni Carta Tesoro corrispondente all'Item (oggetto) e metti queste carte da parte.

Prendi i **5 segnalini Mostro: Kobold Sorcerer, Howling Hag, Werewolf, Flesh Golem, Zombie Dragon**. Mescolali e mettili a faccia in giù sul tavolo, creando la pila Malvagio.

Regole speciali per l'Avventura

Ogni volta che un Eroe esplora e pesca una nuova tessera dungeon con una freccia nera, piazza su quella tessera un segnalino Item pescato a caso. Un Eroe che termina la propria Fase Eroe adiacente a un segnalino può prendere quel segnalino e la sua corrispondente Carta Tesoro.

Arcane Circle: Quando un Eroe rivela la tessera Arcane Circle, fai quanto segue:

- ◆ Invece di pescare una Carta Mostro per la tessera, pesca un segnalino dalla pila Mostri, trova la corrispondente Scheda Malvagio del Mostro rivelato, e piazza la sua miniatura sulla pila d'ossa sulla tessera **Arcane Circle**. Questo Mostro è la Guardia del Corpo di Strahd. La Guardia del Corpo si attiva all'inizio di ogni Fase Malvagio.

Secret Stairway: Quando un Eroe rivela la tessera Secret Stairway, fai quanto segue:

- ◆ Invece di pescare una Carta Mostro per la tessera, trova la **Scheda Malvagio Conte Strahd** e piazza la miniatura di Strahd sulla pila d'ossa sulla tessera **Secret Stairway**. Strahd si attiva all'inizio di ogni Fase Malvagio.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando sconfiggono Strahd e la sua Guardia del Copro.

Sconfitta: Gli Eroi perdono l'avventura se qualunque Eroe ha OHP all'inizio del suo turno e non ci sono più Healing Surge rimanenti.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

Siete finalmente pronti per dare la caccia a Strahd, il signore dei vampiri, nella sua tana. Dovete entrare nelle cripte sotterranee e trovare il passaggio segreto che conduce al suo luogo di riposo. Ma attenzione, il percorso sarà sicuramente sorvegliato e pronto a ricevervi...

Quando gli Eroi sconfiggono Strahd, leggi:

Il signore dei vampiri urla di rabbia. "Non potete distruggermi in un modo così rude", Strahd ansima mentre si trasforma in nebbia e quindi in un gigantesco pipistrello che vola via nella tenebra attraverso la Scalinata Segreta...

AVVENTURA 13

Caccia a Strahd, Parte 2

Gli Eroi devono seguire l'indebolito Strahd nella sua cripta segreta per sconfiggere il signore dei vampiri una volta per sempre.

Obiettivo: Trova la bara di Strahd e distruggi il signore dei vampiri.

Numero di Eroi: 2-5 (avventura di gruppo)

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessere: Start, Strahd's Crypt (Cripta di Strahd).

10 segnalini Coffin (Bara).

Scheda Malvagio e miniatura Strahd.

Piazza ogni Eroe in una casella adiacente alle scale nella tessera **Start**.

Prendi i 10 segnalini **Coffin**. Mescolali e piazzali in una pila a faccia in giù o mettili in un sacchetto per pescarli a caso.

Prendi la tessera **Strahd's Crypt** dalla pila Dungeon e mettila da parte. Mischia il resto delle tessere, prendine 3, e mischiaci insieme la tessera Strahd's Crypt. Poi, senza guardare, metti queste 4 tessere nella pila Dungeon dopo l'8va tessera (In questo modo, la tessera Strahd's Crypt apparirà tra la 9na e la 12ma tessera pescata).

Regole speciali per l'Avventura

Ogni volta che un Eroe esplora e pesca una nuova tessera dungeon, piazza su quella tessera un segnalino Coffin a faccia in giù. Un Eroe che termina la sua Fase Eroe adiacente al segnalino Coffin può investigare quella Bara. L'Eroe gira il segnalino Coffin e segue le istruzioni riportate sul segnalino stesso.

Se il segnalino Coffin rivelato riporta "Strahd Appears" (appare Strahd), piazza la miniatura di Strahd sulla pila d'ossa su quella tessera. Gli Eroi hanno appena trovato il luogo di riposo di Strahd. Strahd si attiva all'inizio di ogni Fase Malvagio.

Un Eroe può distruggere una Bara dopo averla investigata.

Se Strahd si muove su una tessera con una Bara intatta, recupera 2 HP all'inizio di ogni Fase Malvagio finché quella Bara rimane intatta.

Strahd's Crypt: Quando un Eroe rivela la tessera Strahd's Crypt, fai quanto segue:

- ◆ Se Strahd non è in gioco, invece di pescare una Carta Mostro per quella tessera, trova la Scheda Malvagio Conte di Strahd e piazza la miniatura di Strahd sulla pila d'ossa della tessera Strahd's Crypt. Strahd si attiva all'inizio di ogni Fase Malvagio.
- ◆ Se Strahd è in gioco, piazza la miniatura di Strahd sulla pila d'ossa della tessera di Strahd. Egli recupera tutti gli HP e oppone la sua ultima resistenza dalla sua cripta.
- ◆ Piazza un segnalino Coffin (se ne sono rimasti) a faccia in giù sulla tessera.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando sconfiggono Strahd e distruggono tutte le Bare.

Sconfitta: Gli Eroi perdono l'avventura se qualunque Eroe ha OHP all'inizio del suo turno e non ci sono più Healing Surge rimanenti.

Quando comincia l'Avventura, leggi:

Seguite la nebbia nelle interiora del castello e scoprite una serie di camere e una moltitudine di bare. Strahd potrebbe nascondere in una qualsiasi di esse! È giunta l'ora di porre fine alla sua minaccia una volta per tutte...

Quando gli Eroi sconfiggono Strahd, leggi:

Strahd finalmente cade, sconfitto dai vostri attacchi senza tregua. Il corpo del signore dei vampiri si riduce in polvere e una pace improvvisa pervade il castello. Le fitte nebbie cominciano a diradarsi e il villaggio di Barovia può finalmente tirare un sospiro di sollievo: la lunga notte si è finalmente conclusa..

