

AGE 12+

DUNGEONS & DRAGONS

FOR 1 TO 5 PLAYERS



THE LEGEND of DRIZZT

BOARD GAME



LIBRO DELLE AVVENTURE

by: cannellino@gmail.com

COME USARE IL LIBRO AVVENTURA

Dungeons & Dragons The Legend of Drizzt Board Game™ è un gioco cooperativo di avventura. Tu e i tuoi compagni Eroi dovete sopravvivere alle minacce del Sottosuolo, un enorme complesso di profonde caverne sotto la superficie.

Questo libro contiene 13 avventure che sfidano gli Eroi. Se questa è la prima volta che giochi da solo, gioca Avventura 1: L'Esilio (pag.2) per avere un'idea di come il gioco si svolge, quindi prova Avventura 2: Alla Ricerca di Mithral Hall (pag.3) con un gruppo di giocatori.

Le Avventure da 1 a 4 mostrano le basi del gioco, ma ci sono molti colpi di scena a venire! Una volta che hai provato le avventure base, si è pronti per esperienze più complesse. Per giocare le avventure successive, è necessario utilizzare le carte avanzate (numerare 101-200).

Le Avventure 7, 8, 10, 12 seguono le regole standard usate in tutti i giochi da tavolo. Tutti gli Eroi possono vincere insieme o perdere insieme. L'Avventura 9 è un'esperienza competitiva. Le Avventure 6 e 11 mettono squadre di Eroi l'una contro l'altra. L'Avventura 5: Il Tradimento nei Tunnel, combina entrambe le caratteristiche di gioco, di squadra e di avventura competitiva.

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 al numero di giocatori (un Eroe per ogni giocatore). Puoi giocare qualsiasi delle avventure di gruppo come esperienza personale, se non riesci a trovare altri giocatori. È possibile usare tutti gli Eroi, o un singolo Eroe per la sfida finale. Squadra e avventure competitive, però, non sono adatte per il gioco in solitario.

Setup dell'Avventura: Questa sezione fornisce dettagli su alcune configurazioni speciali di cui ha bisogno nell'avventura, tra cui le note riguardanti le tessera Cavern, Mostri, Segnalini e altri elementi speciali del gioco.

Ricompense alla partenza: Questa voce indica il numero di gettoni Healing Surge, carte Tesoro, e tutti gli altri oggetti speciali che gli Eroi hanno all'inizio dell'avventura.

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 gettoni Healing Surge di 1.
Per rendere più facile l'avventura, aumentare il numero di gettoni Surge di 1.

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.

La tua prima partita

Se questa è la tua prima partita, utilizza le Carte Potere suggerite qui di seguito per il vostro Eroe. Una volta che hai più familiarità con il gioco, è possibile scegliere le vostre Carte Potere.

Drizzt Do'Urden, Elfo Scuro: Brivido di Morte, Scintillio, Elfo Scuro Solitario, Nube di Tenebra, Serpente Danzante

Bruenor Battlehammer, Guerriero Nano: Ascia Dentellata, Scudo del Clan Battlehammer, Conoscenza Leggendaria, Colpo Fortunato, Colpo Impetuoso.

Catti-brie, Arciere Umano: Khazid'hea, Taulmaril, Tiro a Grappolo, Grandinata di Frecce, Cercare il Bersaglio

Regis, Ladro Halfling: Mazza Magica, Ciondolo con Rubino, Finire, Fuga Improvvisa, Capriola

Wulfgar, Barbaro Umano: Aegis-Fang, Furia, Stretta dell'Orso, Erbe Curative

AVVENTURA 1

L'Esilio

Scacciato dalla sua città natale di Menzoberranzan, Drizzt Do'Urden deve fuggire dal Sottosuolo o cadrà per l'ira di Lolth e dei suoi scagnozzi.

Obiettivo: Fuggi dal sottosuolo.

Numero di Eroi: 1 (avventura in solitario).

Eroi suggeriti: Drizzt.

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessera: Start, Underground River (Fiume Sotteraneo), Surface Hollow (Cavità per la Superficie).

Metti la **tessera Start** sul tavolo. Piazza ogni Eroe su una qualsiasi casella della tessera.

Prendi la tessera **Underground River** dalla pila delle tessere Cavern e mettila da parte.

Mescola il resto delle tessere Cavern e, senza guardare, metti la tessera Underground River nel mazzo dopo l'8va tessera.

Se è la prima volta che giochi quest'avventura, scegli come Eroe **Drizzt, Elfo scuro**. Una volta che hai preso confidenza con il gioco, puoi riprovare quest'avventura con altri Eroi.

Ricompense alla partenza: 1 Healing Surge e 1 carta Oggetto a caso dal mazzo Tesori.

Regole speciali per l'Avventura

Quando riveli la tessera Underground River, il tuo Eroe ha trovato la via per fuggire dal sottosuolo. Piazza la tessera **Surface Hollow** accanto al più vicino lato inesplorato della tessera Underground River. Poi pesca 2 carte Mostro e piazza le corrispondenti figure sulla tessera Surface Hollow, ciascuna su ogni casella con i funghi.

Per fuggire in superficie, il tuo Eroe deve finire la sua Fase Eroe su qualunque delle 4 caselle centrali alla fine della tessera Surface Hollow, come mostrato nell'immagine sotto.

Vittoria: Vinci l'avventura quando il tuo Eroe fugge in superficie.

Sconfitta: Perdi l'avventura se il tuo Eroe ha 0 Hit Points (HP) all'inizio del suo turno e non ci sono più Healing Surge rimanenti.

Quando comincia l'avventura, leggi:

La vita è normalmente difficile nel Sottosuolo, ma la richiesta del ragno dea Lolth per il vostro sacrificio l'ha resa impossibile. Ti è rimasta una sola possibilità: devi combattere attraverso il Sottosuolo e trovare la via verso la superficie.

Quando riveli la tessera Underground River, leggi:

Il suono di acqua corrente è una tregua benvenuta dopo il silenzio delle cave. Dopo giorni di viaggio attraverso l'oscurità, davanti vedi un tenue bagliore di luce. Solo pochi mostri si trovano tra te e la libertà!



AVVENTURA 2

Alla Ricerca di Mithral Hall

La casa ancestrale del Clan Battlehammer è a portata di mano!

Obiettivo: Cerca la porta che conduce a Mithral Hall.

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

Eroi suggeriti: Bruenor, Catti-brie, Drizzt, Regis, Wulfgar.

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessera: Start, Broken Door (Porta Sfondata), Ancient Throne (Trono Antico).

Segnalino Crown (Corona).

Scheda Malvagio e miniatura Artemis Entreri.

Metti la **tessera Start** sul tavolo. Piazza ogni Eroe su una qualsiasi casella della tessera.

Prendi la tessera **Broken Door** dalla pila delle tessere Cavern e mettila da parte.

Mescola il resto delle tessere Cavern. Prendi 3 tessere da questa pila e mescola con queste la tessera Broken Door.

Poi senza guardare metti queste 4 tessere nella pila dopo l'8va tessera (così la tessera Broken Door apparirà tra la 9na e 12ma tessera).

Ricompense alla partenza: 2 Healing Surges e ogni Eroe pesca 1 carta Oggetto a caso dal mazzo Tesori.

Regole speciali per l'Avventura

Broken Door: Quando un Eroe rivela la tessera Broken Door, fai quanto segue:

- ◆ Invece di pescare una carta Mostro per la tessera, il giocatore dell'Eroe attivo prende la Scheda Malvagio Artemis Entreri e pone la relativa miniatura sul casella con i funghi sulla tessera Start. Artemis si attiva a ognuna delle fasi Malvagio di ogni giocatore.
- ◆ Piazza la tessera **Ancient Throne** accanto al più vicino lato inesplorato della tessera Broken Door. Poi ogni giocatore pesca una carta Mostro e piazza la corrispondente miniatura sul casella o della tessera Ancient Throne o Broken Door.
- ◆ Piazza il segnalino **Crown** su una delle due caselle del trono raffigurato sulla tessera Ancient Throne.
- ◆ Un Eroe che si trova su una delle 6 caselle adiacenti al trono può prendere il segnalino Crown alla fine della sua Fase Eroe. Metti il segnalino sulla carta dell'Eroe.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando sconfiggono Artemis Entreri e qualsiasi Eroe ha il segnalino Crown.

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

Quando comincia l'avventura, leggi:

A seguito di un indizio trovato in una antica torre vicino alla città di Silvermoon, avete viaggiato in profondità nel sottosuolo alla ricerca della casa ancestrale del clan Battlehammer. I vostri viaggi vi hanno portato ad una antica caverna vicino l'ingresso alla cittadella nana. La ricerca di Bruenor per la Mithral Hall è quasi al termine.

Nel frattempo, a temuto assassino Artemis Entreri è stato dato un lavoro. Questo furfante sta dando la caccia a Regis per i suoi crimini contro Phasa Pook, il leader della gilda, un pericoloso del ladro nella città di Calimport.

È solo una questione di tempo prima che Artemis rintraccia Regis Down!

Quando riveli la tessera Broken Door, leggi:

Mithral Hall è stata trovata, ma anni di abbandono fanno sentire il loro peso. La porta è stata sfondata e le gallerie sono ora casa per gli abitanti del Sottosuolo.

A peggiorare le cose, Artemis vi ha raggiunto.

È necessario sconfiggere i nemici che vi circondano e recuperare la corona ancestrale dei nani.



AVVENTURA 3

Caccia a Shimmergloom

L'unica cosa che può fermare la rivendicazione della casa ancestrale dei Clan Battlehammer è il drago ombra di nome Shimmergloom

Obiettivo: Trova e sconfiggi il drago Shimmergloom.

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

Eroi suggeriti: Bruenor, Catti-brie, Drizzt, Regis, Wulfgar.

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessera: Start, Dark Chasm (Abisso Oscuro), Rocky Lair (Tana Rocciosa).

Scheda Malvagio e miniatura Shimmergloom.

Metti la **tessera Start** sul tavolo. Piazza ogni Eroe su una qualsiasi casella della tessera.

Prendi la tessera **Dark Chasm** dalla pila delle tessere Cavern e mettila da parte.

Mescola il resto delle tessere Cavern. Prendi 3 tessere da questa pila e mescola con queste la tessera Broken Door.

Poi senza guardare metti queste 4 tessere nella pila dopo l'8va tessera (così la tessera Broken Door apparirà tra la 9na e 12ma tessera).

Ricompense alla partenza: 2 Healing Surges e ogni Eroe pesca 1 carta Oggetto a caso dal mazzo Tesori.

Regole speciali per l'Avventura

Dark Chasm: Quando un Eroe rivela la tessera Dark Chasm, fai quanto segue:

- ◆ Piazza la tessera **Rocky Lair** vicino a ogni lato inesplorato della tessera Dark Chasm.
- ◆ Invece di pescare una Carta Mostro per la tessera, il giocatore attivo prende la Scheda Malvagio Shimmergloom e mette la relativa miniatura sulla larga pietra raffigurata sulla tessera Rocky Lair.
- ◆ Come qualunque Malvagio, Shimmergloom si attiva all'inizio di ogni Fase Malvagio di ogni giocatore.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando sconfiggono Shimmergloom.

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

Quando comincia l'avventura, leggi:

Un intero esercito di nani cadde quando l'ombra del drago Shimmergloom apparve per la prima volta a Mithral Hall.

Negli anni successivi, il drago ha dormito, ma questo sonno è ora finito.

Se muori nella Mithral Hall, la sua posizione sarà perduta per sempre.

La tua unica possibilità è quella di trovare la via per la Gola di Garumn e fuggire.

Quando riveli la tessera Dark Chasm, leggi:

Il ponte sopra la gola si presenta davanti a te, ma tu sei in ritardo.

Il drago è qui! Devi uccidere Shimmergloom per sopravvivere.

Solo allora Bruenor Battlehammer può legittimamente reclamare la sua eredità, come gli otto re di Mithral Hall.



AVVENTURA 4

L'Eredità dell'Elfo Oscuro

Diverse sparizioni e una maggiore attività goblin ti portano a indagare le gallerie attorno a Mithral Hall.

Obiettivo: Trova e sconfiggi il Malvagio che sta tormentando Mithral Hall.

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

Eroi Suggesti: Bruenor, Catti-brie, Drizt, Regis, Wulfgar.

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessera: Start, Drow Glyph (Glifo degli Elfi Scuri).

5 segnalini Malvagio corrispondenti alle specifiche Schede Malvagio.

Schede Malvagio e miniature: Artemis Entreri, Methil El-Viddenvelp, Yvonne Baenre, Yochlol.

Metti la **tessera Start** sul tavolo. Piazza ogni Eroe su una qualsiasi casella della tessera.

Prendi la tessera **Drow Glyph** dalla pila delle tessere Cavern e mettila da parte. Mescola il resto delle tessere Cavern.

Prendi 3 tessere da questa pila e mescola con queste la tessera Drow Glyph.

Poi senza guardare metti queste 4 tessere nella pila dopo l'8va tessera (così la tessera Drow Glyph apparirà tra la 9na e 12ma tessera).

Ricompense alla partenza: 2 Healing Surges e ogni Eroe pesca 1 carta Oggetto a caso dal mazzo Tesori.

Regole speciali per l'Avventura

Drow Glyph: Quando un Eroe rivela la tessera Drow Glyph, fai quanto segue:

- ◆ Pesca e metti la tessera in cima alla pila delle tessere Cavern vicino a ogni lato inesplorato della tessera Drow Glyph. Non piazzare nuovi mostri o pescare carte Incontro per queste tessere.
- ◆ Mischia i segnalini Malvagio e pescane uno. Il giocatore attivo prende la corrispondente Scheda Malvagio e piazza la miniatura sulla casella del fungo della tessera Drow Glyph. Il Malvagio si attiva all'inizio di ogni Fase Malvagio di ogni giocatore. Piazza il resto dei segnalini Malvagio nella scatola; non ne avrai bisogno per il resto di quest'avventura.
- ◆ Iniziando dall'Eroe attivo, ogni giocatore pesca una carta Mostro e lo piazza su qualunque tessera entro 1 tessera dal Malvagio.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando sconfiggono il Malvagio.

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

Quando comincia l'avventura, leggi:

Mithral Hall è stata ripulita. Ma il lavoro rimane da fare. Dalla prima volta che Shimmergloom è stato sconfitto, le creature vicine sono diventate più inquiete e diversi nani non sono più stati trovati.

Quale nuovo nemico dovrà affrontare la Compagnia?

Quando riveli la tessera Drow Glyph, leggi:

Un rumore che viene dal tunnel che porta alla città degli elfi scuri di Menzoberranzan rivela le cause della scomparsa: l'Elfo Scuro è tornato! Un nuovo nemico è arrivato insieme ad uno stuolo di guardie. Tu devi sconfiggere questo delinquente e salvare Mithral Hall.



AVVENTURA 5

Tradimento nei Tunnel

Uno di voi non è chi che dice di essere.

Obiettivo: Sopravvivi all'attacco dell'assassino.

Numero di Eroi: 5 (avventura di squadra/ competitiva).

Eroi Suggesti: Bruenor, Catti-brie, Drizzt, Regis, Wulfgar.

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessera Start.

5 segnalini Eroi (Bruenor, Catti-brie, Drizzt, Regis, Wulfgar).

Scheda e miniatura Artemis.

Metti la **tessera Start** sul tavolo. Piazza ogni Eroe su una qualsiasi casella della tessera.

Mescola il mazzo tessera Caverna.

Mescola i 5 segnalini Eroe. Piazza uno dei 5 segnalini a faccia in giù sulla carta di Artemis, poi metti i rimanenti 4 a faccia in giù a breve distanza da tutti i giocatori.

Ricompense alla partenza: 2 Healing Surges e ogni Eroe pesca 1 carta Oggetto a caso dal mazzo Tesori.

Regole speciali per l'Avventura

Quando un Eroe esplora e piazza una tessera Caverna con un triangolo Nero, quel giocatore piazza uno dei 4 segnalino Eroi a faccia in giù sulla tessera pescata.

Un Eroe su una tessera con presente un segnalino a faccia in giù può capovolgerlo e rivelarlo a tutti i giocatori.

Quando la quinta tessera con un triangolo nero è scoperta, o quando tutti e 4 i segnalino Eroi sul tavolo sono rivelati, capovolgi il segnalino Eroe sulla Scheda di Artemis. Quell'Eroe è attualmente... Artemis sotto mentite spoglie! Rimpiazza quell'Eroe con la miniatura di Artemis. Il giocatore di quell'Eroe scarta la sua Scheda Eroe e le relative carte Potere, prende la Scheda Eroe di Artemis e sceglie i nuovi Poteri da Assassino.

Quando Artemis si rivela guadagna 1 Healing Surge che può spendere immediatamente se i suoi HP sono ridotti a 0.

Se questa è la prima volta che usi Artemis, usa le Carte Potere suggerite qui sotto. Una volta che hai più familiarità con il gioco, puoi scegliere quelle che preferisci.

Artemis, Assassino Umano: Saber of wounding, Vampiric Dagger, Executioner's Blade, Cloak of the bat, Fast Learner.

Eroe Malvagio: Artemis combatte contro il resto degli Eroi. Come un Eroe malvagio, può curare i Mostri come gli Eroi (vedi pag.15 del Regolamento riguardo gli Eroi malvagi).

Ogni volta che qualunque Eroe ha 0 Hp all'inizio del suo turno e non ci sono più Healing Surge rimasti, quell'Eroe è eliminato (rimuovi carte e miniatura). Nulla può far tornare in gioco l'Eroe. Alla fine della Fase Malvagio di quell'Eroe, quel giocatore sposta tutti i mostri e trappole che controlla al giocatore alla sua destra e lui è fuori dal gioco.

Vittoria dell'Eroe: Gli Eroi vincono l'avventura quando sconfiggono Artemis.

Vittoria del Malvagio: Artemis vince l'avventura quando tutti gli Eroi sono stati eliminati.

Regole opzionali per 3 o 4 giocatori

Se ci sono meno di 5 giocatori, Artemis potrebbe non essere camuffato come uno degli Eroi. Se l'Eroe rivelato non è in gioco, piazza la miniatura di Artemis sulla tessera Start. Nessun giocatore controlla Artemis; invece egli si attiva durante ognuna delle Fasi Malvagio di ogni giocatore.

Se l'Eroe rivelato è in gioco, quell'Eroe è rimpiazzato con Artemis come nella normale avventura con 5 Eroi, con l'eccezione che Artemis inizia con nessun Healing Surge.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando sconfiggono Artemis.

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

Quando comincia l'avventura, leggi:

La Compagnia sta viaggiando verso Mithral Hall per il prossimo matrimonio di Wulfgar e Catti-brie, ma non è tutto come sembra. Uno di voi è attualmente l'Assassino mascherato Artemis Entreri sotto mentite spoglie!

Quando Artemis Entreri entra in gioco, leggi:

Il travestimento magico scompare. Artemis estrae le sue armi e colpisce!

AVVENTURA 6

Notte senza Stelle

Catturati nella città degli elfi scuri di Menzoberranzan, Drizzt e Catti-brie sono costretti a un'alleanza incerta con un temuto nemico.

Obiettivo: Fuggi dal sottosuolo.

Numero di Eroi: 3 (avventura di squadra).

Eroi Sugeriti: Drizzt, Catti-brie, Artemis Entreri.

Setup dell'Avventura

Questa è un'avventura di squadra (Squadra). Drizzt e Catti-brie formano una squadra e Artemis Entreri è da solo nell'altra squadra. Siediti al tavolo in modo che i compagni di squadra NON siano uno vicino all'altro (in questo modo, l'ordine di turno si alterna da un squadra all'altra).

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessera: Start, Drow Glyph (Glifo degli Elfi Scuri), Surface Hollow (Cavità per la Superficie).

Metti la **tessera Start** sul tavolo. Piazza ogni Eroe su una qualsiasi casella della tessera.

Prendi la tessera **Drow Glyph** dalla pila delle tessere Cavern e mettila da parte. Mescola il resto delle tessere Cavern.

Prendi 3 tessere da questa pila e mescola con queste la tessera Drow Glyph.

Poi senza guardare metti queste 4 tessere nella pila dopo l'8va tessera (così la tessera Drow Glyph apparirà tra la 9na e 12ma tessera).

Ricompense alla partenza: Drizzt e Catti-brie iniziano con 2 Healing Surges e pescano ciascuno 1 carta Oggetto a caso dal mazzo Tesori. Artemis inizia con nessun Healing Surge e pesca 1 carta Oggetto a caso dal mazzo Tesori.

Regole speciali per l'Avventura

Quando un Eroe rivela la tessera Drow Glyph, piazza la tessera **Surface Hollow** accanto al più vicino lato inesplorato della tessera Drow Glyph. Poi ogni giocatore pesca una carta Mostro e piazza la corrispondente miniatura su una qualunque casella o della tila Drow Glyph o della tessera Surface Hollow.

Per fuggire in superficie, un Eroe deve terminare la Fase Eroe di qualsiasi Eroe della squadra su una qualsiasi delle 4 caselle centrali alla fine della tessera Surface Hollow, come mostrato dall'immagine seguente. Rimuovi la miniatura dell'Eroe dal tavolo. Quell'Eroe ha lasciato la caverna.

Lasciare la caverna è opzionale. Una volta che un Eroe ha lasciato, non può rientrare.

Se qualsiasi Eroe ha 0 HP all'inizio del suo turno e non ci sono più Healing Surge rimanenti all'inizio del turno della sua Squadra, quell'Eroe è sconfitto.

Se un Eroe lascia la caverna o è sconfitto, quel giocatore continua a giocare il restante turno di quell'Eroe, poi sposta tutti e Mostri e Trappole che controlla alla sua destra ed è fuori dal gioco.

Termine del gioco: Il gioco termina solo quando una delle squadre vince o perde. È possibile per entrambe le squadre vincere o perdere insieme!

Vittoria della Squadra: Una squadra vince l'avventura quando tutti i membri della squadra fuggono dalla caverna. Se entrambe le squadre fuggono, vincono entrambe.

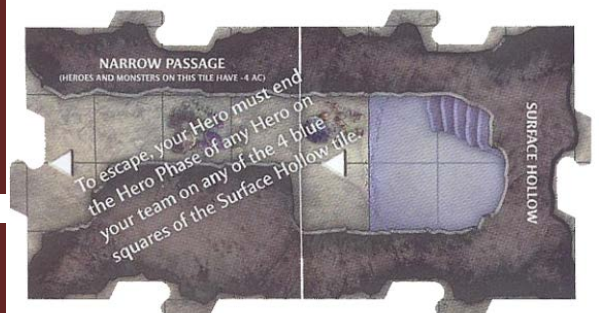
Sconfitta della Squadra: Una squadra perde l'avventura se almeno un membro di quella squadra è sconfitto. Se entrambe le squadre hanno un membro sconfitto, perdono entrambe.

Quando inizi l'avventura, leggi:

Essendo appena fuggiti da menzoberranzan, Drizzt e Catti-brie sono costretti a fare una scomoda alleanza. Seguiti da parti di drow e altri nemici, essi uniscono le forze con Artemis Entreri, l'assassino che li ha afflitti per anni. Essi devono lavorare assieme per raggiungere la superficie, ma quanto può essere attendibile quest'assassino?

Quando riveli la tessera Drow Glyph, leggi:

La libertà sta proprio lì davanti, ma Artemis Entreri si rivolgerà contro i suoi alleati, prima che essi possano scappare?



AVVENTURA 7

Assedio delle Tenebre

Le forze di Lolth hanno scoperto Mithral Hall. Tu devi resistere ai loro attacchi.

Obiettivo: Chiudi le fenditure del sottosuolo e sconfiggi tutti i mostri.

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

Eroi Suggesti: Bruenor, Catti-brie, Drizzt, Regis, Wulfgar.

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessera: Start, 22 Cavern Edge (Angoli di Cavenra), 4 Fissure (Fenditura).

Segnalini: 3 Collapsed Tunnel (Tunnel Crollato).

Scheda Malvagio e miniatura Yvonnell Baerne.

Metti la **tessera Start** sul tavolo. Piazza ogni Eroe su una qualsiasi casella della tessera.

Quest'avventura usa un complesso caverna pre-costituito. Per crearlo, segui le istruzioni a pag.14 del Libro delle regole. Dopo aver creato il complesso, piazza un numero di segnalini HP su ogni tessera Fissure corrispondente al numero degli Eroi.

Il complesso deve includere tutte e 4 le tessera Fissure. Se ciò non avviene, è necessario ricostruirlo!

Ricompense alla partenza: 2 Healing Surges e ogni Eroe pesca 1 carta Oggetto a caso dal mazzo Tesori.

Regole speciali per l'Avventura

Chiudere le Fenditure: Per Sigillare una Fenditura, un Eroe deve trovarsi su una tessera che è adiacente alla tessera Fissure.

Quell'Eroe può piazzare 1 danno su quella Fenditura invece di muovere (come così può piazzare 2 danni non facendo nient'altro durante la sua Fase Eroe). Ogni volta che la Fenditura riceve un danno, rimuovi 1 segnalino HP da quella tessera.

Una volta che tutti i segnalini HP sono stati rimossi da una Fenditura, questa è distrutta. Piazza un segnalino Collapsed Tunnel su quella tessera come promemoria.

Minaccia crescente: All'inizio della Fase di Esplorazione di ogni Eroe, fai quanto segue:

- ◆ Tira il dado e confronta il risultato con i numeri stampati sulla tessera Fissure. Se la corrispondente tessera Fissure non è ancora stata chiusa, pesca una nuova carta mostro e piazza la miniatura sulla tessera Cavern adiacente a quella tessera Fissure. Se invece la tessera Fissure è stata chiusa, non piazzare nessun mostro; gli Eroi hanno impedito il suo arrivo.
- ◆ Dopo che due tessere Fissure sono state chiuse, il giocatore dell'Eroe attivo prende la Scheda Malvagio Yvonnell Baerne. Piazza la miniatura sulla tessera accanto a qualsiasi tessera Fissure rimanente che ha più segnalino HP rimanenti (in caso di pareggio, l'Eroe attivo sceglie la tessera).
- ◆ Per il resto dell'avventura, non pescare carte Incontro durante qualsiasi Fase Malvagio, salvo che non sia specificato dalla tattica di Yvonnell.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando hanno chiuso tutte e 4 le Fenditure e hanno sconfitto Yvonnell Baerne e tutti i mostri.

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

Quando inizi l'avventura, leggi:

Gli scout dei nani hanno riportato che i vili servanti dell'elfo scuro si stanno radunando nei tunnel vicino Mithral Hall e presto lanceranno il loro assalto alla roccaforte. Tu e i tuoi compagni avete localizzato una sezione del sottosuolo che le forze degli elfi scuri devono attraversare per raggiungere Mithral Hall. Se riuscirai a far crollare questi Tunnel, riuscirai a ostacolare il loro attacco.

Dopo che la Seconda Fenditura è stata chiusa, leggi:

Fai un sospiro di sollievo come un altro passaggio crolla, ma poi una voce agghiacciante parla dall'oscurità. "Distruggete i reietti e i loro amici, e la Regia Ragno celebrerà questo giorno". La Madre Matrona di casa Baerne è arrivata!



AVVENTURA 8

Passaggio all'Alba

Il destino dell'anima di un Compagno è nelle tue mani.

Obiettivo: Libera Wulfgar e sconfiggi Errtu.

Numero di Eroi: 2-4 (avventura di gruppo).

Eroi Suggesti: Bruenor, Catti-brie, Drizzt, Regis.

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessera: Start, Crystal Shard (Frammento di Cristallo), Rocky Lair (Tana Rocciosa).

Segnalino Crystal Prison (Prigione di Cristallo).

Scheda e miniatura: Wulfgar (Alleato), Malvagio Errtu.

Metti la **tessera Start** sul tavolo. Piazza ogni Eroe su una qualsiasi casella della tessera.

Prendi la tessera **Crystal Shard** dalla pila delle tessere Cavern e mettila da parte. Mescola il resto delle tessere Cavern.

Prendi 3 tessere da questa pila e mescola con queste la tessera Crystal Shard.

Poi senza guardare metti queste 4 tessere nella pila dopo l'8va tessera (così la tessera Crystal Shard apparirà tra la 9na e 12ma tessera).

Ricompense alla partenza: 2 Healing Surges e ogni Eroe pesca 1 carta Oggetto a caso dal mazzo Tesori.

Regole speciali per l'Avventura

Crystal Shard: Quando un Eroe rivela la tessera Crystal Shard, fai quanto segue:

- ◆ Invece di pescare una carta Mostro per la Tessera, il giocatore dell'Eroe attivo prende la Scheda Malvagio Errtu e piazza la miniatura sulla tessera Crystal Shard. Come ogni Malvagio, Errtu si attiva all'inizio della Fase Malvagio di ogni giocatore.
- ◆ Piazza la tessera **Rock Lair** accanto al più vicino lato inesplorato della tessera Crystal Shard. Piazza il segnalino **Crystal Prison** sulla larga pietra raffigurata sulla tessera Rocky Lair.
- ◆ Un Eroe può attaccare la Crystal Prison. Una volta che è distrutta, rimuovi il segnalino dalla tessera e rimpiazzalo con la miniatura di Wulfgar. Il giocatore dell'Eroe attivo prende la carta di Wulfgar (Alleato). Wulfgar si attiva prima durante il passo 3 della Fase Malvagio di quel giocatore. Wulfgar conta come un Eroe per l'effetto delle carte Incontro, tattica dei Mostri e Poteri degli Eroi.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando sconfiggono Errtu e liberano Wulfgar dalla Crystal Prison.

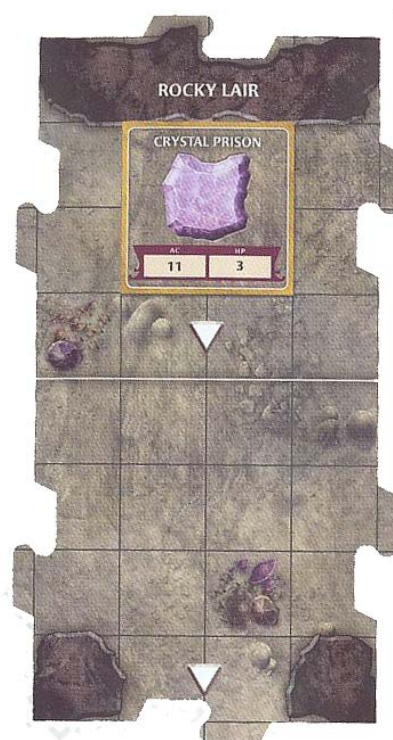
Sconfitta: Gli Eroi perdono l'avventura se qualunque Eroe ha 0 HP all'inizio del suo turno e non ci sono più Healing Surge rimanenti.

Quando inizi l'avventura, leggi:

Non c'è più tempo per addolorarsi per la caduta di Wulfgar. Tu e i rimanenti compagni della Hall dovete ritornare a Icwind Dale, dove il Crystal Shard ha trovato un nuovo padrone. Devi entrare in una caverna congelata per cercare lo Shard, ignaro quali minacce si trovano davanti a voi.

Quando riveli la tessera Crystal Shard, leggi:

Nelle profondità della caverna, la forma di fuoco del Balor Errtu si erge dinanzi a voi. "Quali tormenti vi aspettano, Drizzt Do'Urden!" ruggisce il demone. Lontano, oltre un muro di cristallo, tu riconosci il tuo amico caduto Wulfgar. Errtu ha imprigionato la sua anima per anni, e tu sei la sola speranza per la sua liberazione!



AVVENTURA 9

Caccia al Grande Trofeo

Quanti mostri puoi uccidere?

Obiettivo: Uccidi più mostri degli altri Eroi.

Numero di Eroi: 2-5 (avventura competitiva).

Eroi Suggestiti: Qualsiasi.

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessera: Start, 22 Cavern Edge (Angoli di Cavenra), 4 Fissure (Fenditura).

Metti la **tessera Start** sul tavolo. Piazza ogni Eroe su una qualsiasi casella della tessera.

Quest'avventura usa un complesso caverna pre-costituito. Per crearlo, segui le istruzioni a pag.14 del Libro delle regole. Il complesso deve includere tutte e 4 le tessera Fissure. Se ciò non avviene, è necessario ricostruirlo!

Metti le carte Incontro nella scatola; non ne avrai bisogno per quest'avventura.

Mischia le carte Mostro e contane 5 per ogni Eroe. Queste formano il mazzo Mostri (per esempio, se ci sono 5 Eroi in quest'avventura, il mazzo conterrà 25 carte mostro). Metti le carte restanti nella scatola; non ne avrai bisogno.

Ricompense alla partenza: Ogni Eroe inizia con 1 Healing Surge, utilizzabile solo da quell'Eroe.

Regole speciali per l'Avventura

Non peschi alcuna carta Incontri in quest'avventura. Invece, all'inizio di ogni Fase di esplorazione degli Eroi, pesca una carta Mostro e piazza la miniatura su una tessera Fissure determinata a caso (se peschi una carta Hunting Party, piazza separatamente ogni mostro).

Ogni Eroe ha la propria pila di Esperienza. Se il tuo Eroe sale di livello, spendi normalmente 5 Punti Esperienza ma NON scarti quelle Carte Mostro.

Se Qualunque Eroe ha 0 HP all'inizio del turno e non ha più Healing Surge rimanenti, quell'Eroe è sconfitto.

Quel giocatore gioca comunque il resto del turno di quell'Eroe, dopodiché sposta tutti i Mostri e Trappole che controlla al giocatore alla sua destra e poi esce dal gioco.

L'avventura termina quando, o tutti i Mostri o tutti gli Eroi sono sconfitti. Quando l'avventura termina, ogni Eroe sopravvissuto guadagna 1 punto per ogni Punto Esperienza nella sua Pila, più un bonus di 5 punti se non ha usato l'Healing Surge. Il sopravvissuto con più punti vince!

Vittoria: Il vincitore dell'avventura è l'Eroe sopravvissuto, con più punti.

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

Quando inizi l'avventura, leggi:

A volte gli esperti cacciatori di mostri si divertono di fronte alle orde infinite, con il vincitore che è colui che uccide il maggior numero di nemici. Sei in grado di sconfiggere più mostri dei tuoi compagni?



AVVENTURA 10

Fuggi da Neverneath

I tunnel maledetti sotto il Castello di Never cambiano costantemente; devi fuggire o sarai intrappolato per sempre nel sotterraneo!

Obiettivo: Fuggi da Neverneath.

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

Eroi Suggesti: Qualsiasi.

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessera: Start, Broken Door (Porta Sfondata), 22 Cavern Edge (Angoli di Caverna), Surface Hollow (Cavità per la Superficie).

Metti la tessera **Start** sul tavolo. Piazza ogni Eroe su una qualsiasi casella della tessera.

Prendi la tessera **Broken Door** dalla pila delle tessere Cavern e mettila da parte.

Mescola il resto delle tessere Cavern. Prendi 3 tessere da questa pila e mescola con queste la tessera Broken Door.

Poi senza guardare metti queste 4 tessere nella pila dopo l'8va tessera (così la tessera Broken Door apparirà tra la 9na e 12ma tessera).

Ricompense alla partenza: 1 Healing Surges e ogni Eroe pesca 1 carta Oggetto a caso dal mazzo Tesori.

Regole speciali per l'Avventura

Cavern Edges: Ogni volta che dovresti pescare una carta Incontro per qualsiasi ragione, piazza invece una tessera Cavern Edge accanto a qualsiasi lato inesplorato a tua scelta. Puoi invece spendere 5 XP per non piazzare tessera Cavern Edge. Se qualsiasi cosa evita che si peschi una carta Incontro (quali la tessera Secret cave), puoi anche non piazzare la tessera Cavern Edge.

Non puoi piazzare una tessera Dungeon accanto a un lato inesplorato che è fisicamente bloccato da una tessera Cavern Edge, come descritto a pag. 15 del Regolamento.

Una volta che la tessera Broken Door è rivelata, non piazza più tessere Cavern edge e invece peschi normalmente carte Incontro.

Broken Door: Quando un Eroe rivela la tessera Broken Door, piazza la tessera **Surface Hollow** accanto al più vicino lato inesplorato della tessera Broken Door. Poi ogni un giocatore pesca una carta Mostro e piazza la miniatura su qualsiasi casella della tessera Broken Door o Surface Hollow.

Per fuggire in superficie, un Eroe deve terminare la sua Fase Eroe su una qualunque delle 4 caselle in fondo alla tessera Surface Hollow, come mostrato nell'immagine seguente. Rimuovi la miniatura dell'Eroe dal tavolo. Quell'Eroe ha lasciato la caverna.

Lasciare la caverna è opzionale. Una volta che lascia, l'Eroe non può rientrare. Quel giocatore gioca il resto del turno di quell'Eroe, poi sposta tutti i Mostri e Trappole che controlla al giocatore alla sua destra ed è fuori dal gioco.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando ogni Eroe fugge dalla caverna.

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. Gli Eroi perdono anche l'avventura se non ci sono più lati inesplorati disponibili e la tessera Surface Hollow non è ancora stata piazzata.

Quando inizi l'avventura, leggi:

Le catacombe sotto Castle Never una volta erano protette da una potente magia, ma la Piaga degli Incantesimi ha corrotto i reparti in una trappola potente. I tunnel stregati ora fagocitano di intrusi, imprigionati per sempre nelle stanze abbandonate. Tu sei caduto nei tunnel sotto il Castello, e se non corri, sarai per sempre intrappolato nei sotterranei!

Quando riveli la tessera Broken Door, leggi:

La porta distrutta rivela l'unica salvezza da questa caverna maledetta.

Hai trovato l'uscita, ma riuscirai a uscirne vivo?



AVVENTURA 11

Gara per Gauntlgrym

Due gruppi sono alla ricerca della perduta città nanica di Gauntlgrym. Chi la troverà per primo?

Obiettivo: Trova l'entrata per Gauntlgrym prima dell'altra squadra.

Numero di Eroi: 4 (avventura a squadre).

Eroi Suggesti: Bruenor, Drizzt, Athrogate, Jarlaxle.

Setup dell'Avventura

Questa è un'avventura a squadre. Bruenor e Drizzt formano una squadra, Athrogate e Jarlaxle sono nell'altra. Sedetevi al tavolo in modo che i compagni di squadra non siano uno accanto all'altro (in questo modo, l'ordine di turno si alterna da una squadra all'altra).

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessera: Start, 2 rettilinei Narrow Passage (Passaggio Angusto), Broken Door (Porta Sfondata), Drow Glyph (Glifo degli Elfi Scuri), 2 Dwarven Statue (Statue Naniche).

Segnalino Gauntlgrym Door (Porta per Gauntlgrym).

Metti la tessera start sul tavolo. Unisci le tessere **Narrow Passage** alle estremità della tessera Start e unisci le tessere **Drow Glyph** e **Broken Door** a loro come mostrato nell'immagine seguente. Piazza Bruenor e Drizzt su qualsiasi casella della tessera Broken Door e Athrogate e Jarlaxle su qualsiasi casella della tessera Drow Glyph.

Prendi le 2 tessere Dwarven Statue dalla pila delle tessere Cavern e mettile da parte. Mischia il resto della pila delle tessere Cavern e poi dividilo in due pile più o meno uguali. Piazza la tessera Dwarven Statue dopo la 5° tessera in ogni pila (in questo modo sarà la 6° tessera pescata in ogni pila).

Ricompense alla partenza: Ogni squadra inizia con 1 Healing Surge, utilizzabile solo per quella squadra. In aggiunta ogni Eroe pesca casualmente 1 carta Oggetto dal mazzo Tesori.

Regole speciali per l'Avventura

Ogni squadra pesca la tessera Cavern solamente dalla sua pila, gareggiando per trovare per prima l'uscita.

Dwarven Statue: Quando un Eroe rivela una delle tessere Dwarven Statue, piazza il segnalino **Gauntlgrym Door** sulla tessera rivelata.

Poi ogni giocatore pesca una carta Mostro e piazza la corrispondente miniatura sulla tessera rivelata.

Se un Eroe ha 0 HP all'inizio del suo turno e la sua squadra non ha più Healing Surge, quell'Eroe è sconfitto. Quel giocatore gioca il resto del turno di quell'Eroe e poi sposta tutti i Mostri e Trappole che controlla al giocatore alla sua destra.

Termine del Gioco: Il gioco non termina fino a che entrambe le squadre sono sconfitte o almeno una squadra vince.

Vittoria della Squadra: Una squadra vince l'avventura quando il suo Eroe Nano (Bruenor o Athrogate) inizia il suo turno sulla tessera Gauntlgrym Door e non ci sono Mostri entro 1 tessera da quell'Eroe (Se entrambi gli Eroi Nani sono sulla tessera all'inizio del turno di uno dei due Eroi Nani, entrambe le squadre vincono).

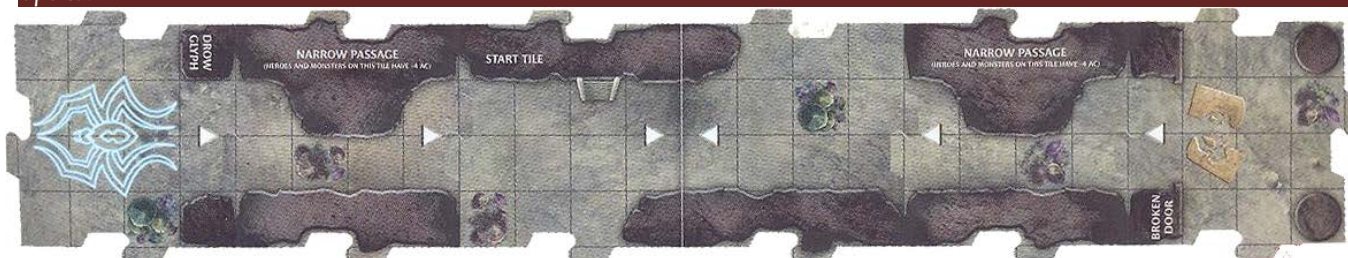
Sconfitta di Squadra: Una squadra perde l'avventura se il suo Eroe Nano (Bruenor o Athrogate) è sconfitto. È possibile che entrambe le squadre perdano!

Quando inizi l'avventura, leggi:

Al termine della missione vitale di Bruenor per trovare la leggendaria casa dei nani Delzoun, lui e Drizzt scoprono che non sono soli. Jarlaxle e il suo compagno nano Delzoun, Athrogate, stanno cercando la stessa cosa, la grande porta che conduce alla città perduta dei nani. Chi la troverà per primo?

Quando riveli la prima Dwarven Statue, leggi:

La Statua Nanica rivela l'entrata segreta a Gauntlgrym. Una volta che i guardiani sono stati sconfitti, la via per la città perduta sarà aperta!



AVVENTURA 12

Gli Abissi

Sotto la città di Gauntlgrym si trovano i tunnel senza fine del sottosuolo. Quanto lontano riesci ad andare prima che ti debba ritirare?

Obiettivo: Sopravvivi più a lungo possibile!

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

Eroi Sugeriti: Qualsiasi.

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessera Start.

Metti la **tessera Start** sul tavolo. Piazza ogni Eroe su una qualsiasi casella della tessera.

Mescola la pila delle tessere Cavern.

Ricompense alla partenza: 1 Healing Surges e ogni Eroe pesca 1 carta Oggetto a caso dal mazzo Tesori.

Regole speciali per l'Avventura

L'avventura termina quando qualunque Eroe ha 0 HP all'inizio del suo turno e non ci sono più Healing Surge. Al termine dell'avventura, conta il numero di tessere Cavern piazzate (non contare la tessera Start). Questo è il punteggio finale del gruppo.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura se il punteggio finale del gruppo è 15 o più alto.

Sconfitta: Gli Eroi perdono l'avventura se il punteggio finale del gruppo è 14 o più basso.

Quando inizi l'avventura, leggi:

Le minacce del sottosuolo sono sempre in movimento, così gli abitanti di Gauntlgrym sono sempre vigili. Per proteggere la città, gli Eroi entrano periodicamente negli Abissi e combattono i mostri. Quanto è in grado di far bene il tuo gruppo?

Quando completi l'avventura, leggi:

Sopraffatto dai mostri, sei costretto alla ritirata per proteggere le mura di Gauntlgrym. Ci saranno sempre più nemici da combattere, ma questi dovranno attendere un altro giorno.

Puoi giocare quest'avventura diverse volte; ogni volta che lo fai, registra il tuo punteggio sulla tabella qui sotto.

Vedi quanto più in alto riesci ad andare con il punteggio!

Data	Giocatori	Eroi	Punteggio

AVVENTURA 13

Il Primordiale si Sveglia!

Il primordiale Maegera l'Inferno si sta agitando e deve essere contenuto.

Obiettivo: Cerca la stanza dell'antico trono che ospita l'anima del primordiale ed evita che Maegera si risvegli.

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

Eroi Sugeriti: Bruenor, Drizzt, Athrogate, Jarlaxle, più un altro Eroe qualsiasi se ci sono 5 giocatori.

Setup dell'Avventura

Componenti speciali in quest'Avventura:

Tessera: Start, Broken Door (Porta Sfondata), Ancient Throne (Trono Antico), 2 Dwarven Statue (Statua Nanica).

2 segnalini Filled Bowl (Ampolla Piena).

Carte e miniature: 2 Elementali d'Acqua.

Scheda Malvagio e miniatura Errtu,

Metti la **tessera Start** sul tavolo. Piazza ogni Eroe su una qualsiasi casella della tessera.

Prendi la tessera **Broken Door** e 2 tessere **Dwarven Statue** dalla pila tessera Caverna e mettile da parte. Mischia il resto delle tessere della pila Cavern. Prendi 6 tessere da questa pila e mischia con queste le 2 tessere Dwarven Statue. Poi dalla pila prendi altre 3 tessere e mischia con queste la tessera Broken Door. Poi, senza guardare, metti queste 4 tessere in cima alla pila rimanente delle tessere Cavern, e successivamente, piazza sopra di essa la tessera Dwarven precedentemente mescolata insieme alle altre 6 tessere. Vedi l'immagine in fondo.

Ricompense alla partenza: 2 Healing Surges e ogni Eroe pesca 1 carta Oggetto a caso dal mazzo Tesori.

Regole speciali per l'Avventura

Broken Door: Quando un Eroe rivela la tessera Broken Door, fai quanto segue:

- ◆ Piazza la tessera **Ancient Throne** accanto al più vicino lato inesplorato della tessera Broken Door.
- ◆ Invece di pescare una carta mostro per la tessera, il giocatore dell'Eroe attivo prende la Scheda Malvagio e miniatura di Errtu e piazza la miniatura sulla tessera Ancient Throne. Come un Malvagio, Errtu si attiva all'inizio della Fase Malvagio di ogni giocatore.
- ◆ Piazza 1 Elementale d'Acqua sul casella con i funghi di una qualsiasi delle due tessere Dwarven Statue. Quando un Eroe sconfigge un Elementale d'Acqua, quell'Eroe guadagna un segnalino Filled Bowl. Piazza il segnalino sulla carta di quell'Eroe.
- ◆ Un Eroe che trasporta un segnalino Filled Bowl può piazzarlo su una delle caselle del trono raffigurate sulla tessera Ancient Throne. Per fare questo, l'Eroe deve terminare la sua Fase Eroe su una qualunque delle 6 caselle adiacenti alle caselle del trono.

Una volta che entrambi i segnalini Filled Bowl sono sul trono, Errtu riceve 5 danni.

Vittoria: Gli Eroi vincono l'avventura quando essi piazzano i 2 segnalini Filled Bowl sul trono e sconfiggono Errtu.

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 inizi l'avventura, leggi:

Una sera tardi, Bruenor è svegliato dal fantasma di un nano della città di Gauntlgrym morto da tempo. "Aiutaci", dice una voce nella sua testa. "La bestia si sveglia... Gauntlgrym è assediata!". Il Maegera primordiale sotto la città si sta muovendo. Se non viene messo a tacere mettendo le due coppe cerimoniali sull'antico trono, il Cratere Infuocato erutterà e distruggerà Neverwinter!

Quando riveli la tessera Broken Door, leggi:

La terra trema, e appaiono gli elementali, i servi del primordiale. Tu devi catturare gli elementali d'acqua nelle coppe cerimoniali per mettere a tacere Maegera l'inferno. Il primordiale non è senza difese e un orribile demone si materializza per fermarti!

