

**REGIONE ESTERNA**

**TAVERNA=1D** (1: ti ubriachi e perdi 1 turno; 2: combatti con un contadino con forza 3; 3: giochi e perdi 1 moneta; 4: giochi e vinci 1 moneta; 5: un mago ti teletrasporta in una casella di questa regione a tua scelta e vale come il tuo prossimo movimento; 6: un barcaiolo ti porta al Tempio e vale come il tuo prossimo movimento)

**PICCHI=1D** (1: combatti con uno spirito con astuzia 4; 2-3: smarrito, perdi 1 turno; 4-5: al sicuro; 6: un barbaro ti aiuta e guadagni 1 forza)

**CITTA'= DOTTORE**: recupera 1 o 2 vitalità pagando 1 moneta ciascuna; **ALCHIMISTA**: scarta un numero qualsiasi di oggetti ricavando 1 moneta ciascuna;

**INCANTATRICE=1D** (1: diventi un rospo; 2: perdi 1 forza; 3: perdi 1 astuzia; 4: guadagni 1 astuzia; 5: guadagni 1 forza; 6: guadagni 1 magia)

**SENTINELLA= 1C** (Se vuoi passare combatti con la Sentinella con forza 9)

**FORESTA=1D** (1: combatti con un brigante con forza 4; 2-3: smarrito, perdi 1 turno; 4-5: al sicuro; 6: un ranger ti aiuta e guadagni 1 astuzia)

**CAPPELLA= MALVAGIO**: perdi 1 vitalità; **NEUTRALE**: ti puoi curare fino al tuo valore massimo di vitalità pagando 1 moneta per segnalino;

**BUONO**: curati gratuitamente fino al tuo valore massimo di vitalità oppure tira 1D (1-4: ignorato; 5: guadagni 1 vitalità; 6: guadagni 1 magia)

**CIMITERO= BUONO**: perdi 1 vitalità; **NEUTRALE**: puoi recuperare fato fino al tuo valore iniziale pagando 1 moneta per pedina;

**MALVAGIO**: recupera gratuitamente fato fino al tuo valore iniziale oppure prega tirando 1D (1-4: ignorato; 5: prendi 1 fato; 6: pesca 1 magia)

**VILLAGGIO= FABBRO**: puoi acquistare un ELMO (2) una SPADA (2) un'ASCIA (3) uno SCUDO (3) un'ARMATURA (4); **GUARITORE**: ti puoi curare fino al tuo valore massimo di vitalità pagando 1 moneta per segnalino; **MISTICO=1D** (1: diventi malvagio; 2-3: ignorato; 4: diventi buono; 5: guadagni 1 astuzia; 6: guadagni 1 magia)

**BOSCO=1C** **PIANURA=1C** **COLLINE=1C** **CAMPI=1C** **ROVINE=2C**

**REGIONE DI MEZZO**

**TEMPIO=2D** (2: perdi 2 vitalità; 3: perdi 1 vitalità; 4: perdi 1 seguace; 5: schiavo, resti fermo finché non ottieni un 4/5/6; 6: guadagni 1 forza; 7: guadagni 1 astuzia; 8-9: guadagni 1 magia; 10: guadagni 1 talismano; 11: guadagni 2 fato; 12: guadagni 2 vitalità)

**CAVERNA DELLO STREGONE**=pesca 1 Carta Ricerca e puoi eventualmente scartare quella corrente

**RUNE=1C** (ogni creatura affrontata aggiunge +2 al valore di attacco)

**ABISSO=1D+1D x seguace** (1-2: perdi una vitalità – perdi 1 seguace)

**RADURA MALEDETTA=1C** (oggetti e oggetti magici non hanno effetti per la forza e l'astuzia aggiuntivi, non si possono lanciare magie e usare oggetti magici)

**CASTELLO**= ti puoi curare fino al tuo valore massimo di vitalità pagando 1 moneta per segnalino. La cura è gratuita se sei in compagnia del Principe o della Principessa.

**PORTALE DEL POTERE=1C** (se vuoi passare, tira 2D scegliendo forza o astuzia: se il totale è minore o uguale al valore dell'abilità scelta, muovi alla piana del pericolo, altrimenti resta dove sei e perdi 1 segnalino dell'abilità scelta)

**OASI=2C** **BOSCO=1C** **COLLINE=1C** **DESERTO=perdi 1 vitalità+1C** **VALLE NASCOSTA=3C** **CAVALIERE NERO**= (paga 1 moneta o perdi 1 vitalità)

**REGIONE INTERNA**

**MINIERE=3D** (sottrai la tua astuzia al risultato e muovi in: 0: miniere; 1: piana del pericolo; 2-3: portale del potere; 4-5: caverna dello stregone; 6+: taverna)

**TORRE DEL VAMPIRO=1D** (1-2: perdi 1 vitalità; 3-4: perdi 2 vitalità; 5-6: perdi 3 vitalità) Puoi scartare seguaci al posto dei segnalini)

**POZZI=1D** (indica quanti demoni con forza 4 devi uccidere uno alla volta, devi combattere finché non li uccidi tutti o perdi 1 vitalità. Puoi muoverti solo dopo averli uccisi tutti)

**TANA DEL LUPO MANNARO=2D** (il risultato indica la forza del lupo mannaro che devi uccidere. Se sei sconfitto perdi 1 vitalità e devi riaffrontarlo nel prossimo turno. Puoi muoverti solo dopo averlo ucciso)

**GIOCA A DADI CON LA MORTE=2D+2D x la morte**: se i risultati sono uguali, rigiochi il prossimo turno; se il tuo risultato è inferiore perdi 1 vitalità e rigiochi il prossimo turno; se il tuo risultato è superiore puoi muoverti nel prossimo turno

**CRIPTA=3D** (sottrai la tua forza al risultato e muovi in: 0: cripta; 1: piana del pericolo; 2-3: portale del potere; 4-5: caverna dello stregone; 6+: città)

**ENTRATA DUNGEON=1C** **CORRIDOIO=1C** **TUNNEL=1C** **CAVERNA=2C** **IPOGEO=3C** **CELLA**= perdi 1 seguace, se presenti ne puoi prendere 1

**BIBLIOTECA=1D** (1-2: buona lettura; 3-4: passaggio segreto, fai un altro; 5-6: guadagni 1 magia)

**STANZA DELLA GUARDA**= Paga 2 monete o combatti con la guardia con forza 5

**ANTRO TENEBROSO**= nel prossimo turno invece di muovere tira 1D (1: indietreggia 3 caselle; 2: indietreggia 2 caselle; 3: indietreggia 1 casella;

4: avanza 1 casella; 5: avanza 2 caselle; 6: avanza 3 caselle)

**CUCINA**= puoi tirare 1D (1: veleno, perdi 1 vitalità; 2-3: ottimo sapore!; 4-5: guadagni 1 vitalità; 6: guadagni 2 vitalità)

**SALA DELLE TORTURE**= paga 1 moneta o perdi 1 forza o astuzia

**FOSSA DEI MOSTRI**= tira 1D per vedere quante carte pescare (1: 1C; 2-3: 2C; 4-5: 3C; 6: decidi tra 1C-2C-3C)

**CERCHIO DELLE EVOCAZIONI**= sposta in questa casella il nemico più vicino, se equidistanti decidi tu quale. Se non ci sono nemici nel dungeon pesca 1C

**STANZA DEL TESORO**= combatti col signore delle tenebre con forza e astuzia 12. Se vinci guadagni 1 tesoro dungeon. Qualsiasi sia il risultato dello scontro, sottrai il valore di attacco del nemico a quello tuo per vedere dove emergere: (0: picchi; 1: foresta; 2: abisso; 3: radura maledetta; 4: caverna dello stregone; 5: tempio;

6: portale del potere; 7: piana del pericolo; 8+: corona del comando)

**ENTRATA LANDE MONTUOSE=1C** **COLLINE=1C** **RUPE=1C** **GOLA=2C** **CANYON=3C**

**IL CRINALE=1D** (1: cedi tutto il tuo oro o affronta dei banditi con forza 6; 2-3: le rocce franano e perdi 1 vitalità; 4-5: al sicuro; 6: un cercatore d'oro ti fa guadagnare 1 moneta)

**MINIERA ABBANDONATA=1D** (1: combatti con un troll con forza 6; 2: combatti con uno spettro con astuzia 5; 3: perdi 1 turno; 4: guadagni 1 moneta;

5: guadagni 2 monete; 6: guadagni 3 monete;)

**GHIACCIO=2D** (se il risultato è inferiore alla somma della tua forza e astuzia ti sposti in una casella colline di una regione a scelta. Se il risultato è uguale o superiore, perdi il tuo prossimo turno)

**PASSO DI MONTAGNA=1C** a prescindere dalle carte presenti. Nel tuo prossimo turno invece di muoverti tira 1D: (1-3: bloccato, incontri questo spazio di nuovo;

4-5: ti muovi normalmente; 6: ti muovi alla città perduta)

**PRECIPIZIO= 1C** a prescindere dalle carte presenti. Alla fine del turno scarta tutte le carte rimaste nella casella.

**CASCATA**=scegli: guadagni 1 vitalità o 1 fato o 1 magia se la tua astuzia lo consente.

**CITTA' PERDUTA=2D** (2: perdi 1 astuzia; 3: perdi 1 forza; 4: perdi 1 vitalità; 5: perdi 1 seguace o 1 vitalità; 6: smarrito, resti qui finché non ottieni 4/5/6 per il movimento;

7: guadagni 1 moneta; 8: guadagni 3 monete; 9: guadagni 1 talismano; 10: guadagni 1 ARMATURA dal mazzo acquisti; 11: guadagni 1 arma dal mazzo acquisti;

12: guadagni 1 reliquia dal mazzo reliquie)

**PONTE DI GHIACCIO**= tira 1D: sottrai al risultato il numero di seguaci in tuo possesso. Se il risultato è 0 o meno, il ponte crolla e vieni ucciso. Puoi abbandonare seguaci prima di tirare il dado.

**NIDO DELLE AQUILE**= combatti col re delle aquile con forza e astuzia 8. Se vinci guadagni 1 reliquia e ti puoi spostare in uno spazio qualsiasi della regione esterna o di mezzo. Se ottieni uno stallone o sei sconfitto spostati sui picchi.