

Guida alle QUEST

Questo manuale contiene alcune Quest per **Descent:**

Journeys in the Dark. Puoi giocare ogni quest diverse volte, e creare le tue quest come meglio credi. FFG periodicamente offrirà delle Quest gratis in formato PDF su www.fantasyflightgames.com

Dopo aver letto le regole il giocatore Signore Oscuro dovrà familiarizzare da solo con la quest prescelta per l'avventura. Consigliamo ai giocatori eroi di non leggere questo manuale per non togliersi il divertimento scoprendo in anticipo la mappa e relativi segreti.

Formato delle QUEST

Le Quest sono presentate in un formato a doppia pagina. La prima mostra la mappa della quest e relative miniature, segreti e tasselli che saranno piazzati durante il gioco, la seconda la descrizione della mappa stessa. Quando il Signore Oscuro inizia la quest, dovrà "montare" tutti i pezzi della mappa (si presume che gli eroi abbiano acquisito la mappa in città), e completare solo l' "area di partenza". Gli altri componenti verranno aggiunti durante l' esplorazione degli eroi.

Dopo aver fatto questo il Signore Oscuro legge agli eroi la sezione denominata "Introduzione" e "Obiettivo finale". L' Introduzione spiega l' ingaggio della quest da parte degli eroi e loro relativa situazione. L' Obiettivo finale è la condizione da rispettare per far sì che gli eroi vincano. Le varie aree della mappa sono descritte nella sezione "Descrizione Aree" nella seconda pagina. Quando una nuova area è rivelata il Signore Oscuro legge il relativo box agli eroi. Il testo scritto in *Grassetto Corsivo* indica una condizione di stato. Il Signore Oscuro la legge fino a quando uno degli eroi non soddisfa la condizione richiesta. Esempio descrittivo di un' area:

Area 1

Questo è il testo che il Signore Oscuro legge quando l' area è rivelata

Qui ci sono le istruzioni che il Signore Oscuro deve seguire dopo aver letto il testo

Se un eroe chiude la porta

Questo è il testo che il Signore Oscuro legge quando un eroe chiude la porta la prima volta

Qui le istruzioni per la nuova situazione.

Rivelando Aree Nuove

Quando un eroe entra in un' area nuova, questa ultima è subito rivelata. Il gioco si ferma per un attimo nel quale il Signore Oscuro sistema tutti i mostri e accessori della nuova area nel seguente ordine:

1. Se il Signore Oscuro non ha ancora letto la descrizione della nuova area, lo deve fare adesso in silenzio. Deve, inoltre, assicurarsi che non ci siano regole speciali per il set up dell' area prima di posizionare i componenti.
2. Sistemare le porte come mostrato sulla mappa. Queste ultime sono piazzate nella linea di separazione degli spazi. Attenzione ai colori delle porte che si possono aprire solo con determinate rune. Un errore di piazzamento di una di queste porte potrebbe rendere impossibile l' avventura.
3. Piazzare gli oggetti come mostrato sulla mappa. Come per le porte fate attenzione al colore delle scale che piazzate.
4. Piazzamento dei mostri come mostrato nella mappa. Questi mostri non sono generati, ma esistono già, solo che non sono rivelati fino all' arrivo degli eroi. Questo significa che possono essere piazzati anche su una linea di tiro degli eroi. **Importante:** Il Signore Oscuro in questa fase è limitato dal numero di mostri disponibili. Se non c'è disponibilità di un particolare mostro, non si può piazzare a meno che non venga tolto da qualche altra area già rivelata. Se si possono piazzare solo alcuni dei mostri, il Signore Oscuro può scegliere quale piazzare.
5. Infine, si legge ad alta voce la descrizione della stanza. Il gioco riprende dall' ultimo eroe che rivelato la nuova area. Tutti i mostri non sono attivi fino al turno del Signore Oscuro, ameno che non sia giocata una carta di attivazione immediata.

Gioco in modalità Campagna

I giocatori possono scegliere di giocare le quest in modalità campagna, permettendo così al personaggio uno sviluppo. All' inizio di ogni quest gli eroi ritornano al loro set up iniziale perdendo monete, oggetti, o altro abbiano acquisito nell' avventura precedente. Ricevono, però, delle abilità speciali e monete in più dipendentemente dalle quest consecutive portate a termine e seguendo le regole delle seguenti tabelle. In più, se gli eroi possiedono abbastanza monete possono acquistare Segnalini Allenamento o Disegni dal mazzo dei tesori all' inizio del gioco.

Libelli e Bonus per le Quest Completate

Quest	Livello Eroe	Bonus
0	1	NO
1	2	+100 monete
2-3	3	+250 monete
4-6	4	+500 monete
7-9	5	+500 monete e 1 segnalino allenamento a scelta dell' eroe
10	6	Eroe completato Iniziane un altro

Per rendere il gioco bilanciato e competitivo, anche il Signore Oscuro ottiene dei bonus all' inizio del gioco. Questi bonus sono legati allo sviluppo e alla crescita degli eroi secondo la seguente tabella.

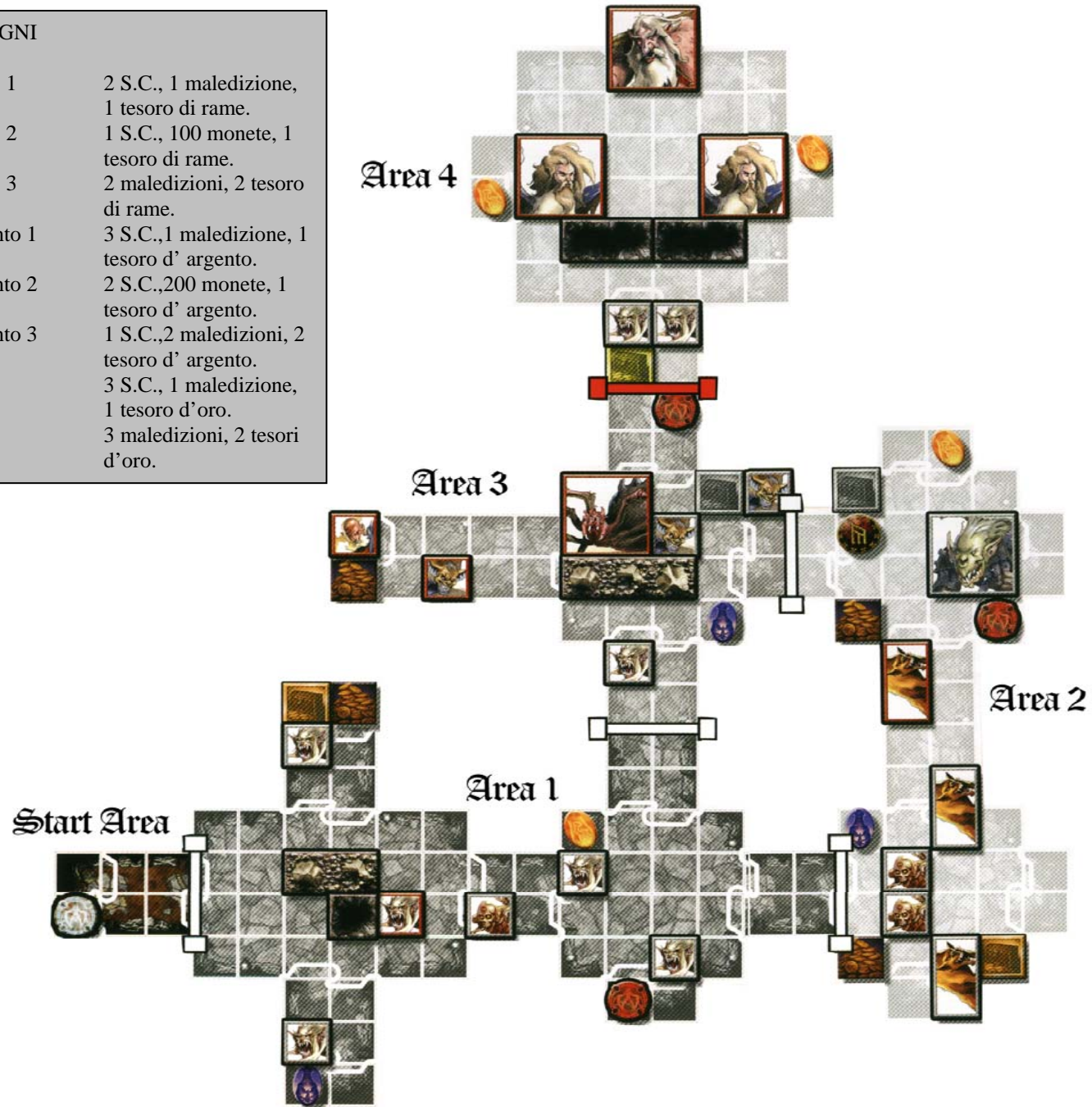
Livello Medio Eroi	Bonus Signore Oscuro
2	+1 carta, +1 segnalino minaccia per giocatore
3	+2 carte, +2 segnalini minaccia per giocatore
4	+3 carte, +3 segnalini minaccia per giocatore
5	+4 carte, +3 segnalini minaccia per giocatore e rimuovi dal mazzo la carta "orda di cose" e piazzala in gioco. Non ha effetto nell' area di inizio.

Gioco Competitivo

Descent: Journeys in the Dark è un gioco di competizione tra il Signore Oscuro e gli Eroi. Alcuni eroi possono aggiungere della competizione tra di loro. Chi lo desidera può tenere una tabella punti con i nomi degli eroi. Quando si guadagnano un segnalino conquista, l' eroe che svolto l' azione che ne ha garantito l' acquisizione segna i punti sotto il proprio nome. Alla fine del gioco, se vincono gli eroi, si possono contare i punti accumulati per verificare chi l'eroe migliore. In caso di vittoria da parte del Signore Oscuro non si farà nessun calcolo.

QUEST 1: Nell' oscurità

SCRIGNI	
Rame 1	2 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro di rame.
Rame 2	1 S.C., 100 monete, 1 tesoro di rame.
Rame 3	2 maledizioni, 2 tesoro di rame.
Argento 1	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d' argento.
Argento 2	2 S.C., 200 monete, 1 tesoro d' argento.
Argento 3	1 S.C., 2 maledizioni, 2 tesoro d' argento.
Oro 1	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d' oro.
Oro 2	3 maledizioni, 2 tesori d' oro.



Legenda della Mappa

		
Segnalino incontro	Vitalità	Salute
		
Glifo attivo	Glifo inattivo	
		
Runa Blu	Runa Rossa	Runa Gialla
		
Porta	Pila di oro	
		
Porta bloccata dalla runa gialla		
		
Porta bloccata dalla runa blu		
	Scrigno	
Porta bloccata dalla runa rossa		
		
Acqua	Roccia	Pozzo

QUEST 1: Nell' oscurità

Questa Quest è progettata come introduzione a Descent: Journeys in the Dark ed è la più facile di questa guida. Prima iniziare assicurati di avere letto le regole di gioco e aver familiarizzato con il set up del gioco.

INTRODUZIONE

Siete seduti davanti al fuoco nella taverna di Salty Dog mentre mangiate una ciotola di stufato, quando un vecchio uomo malconcio si avvicina. Appoggiandosi pesantemente sui suoi passi, vi dice” Vedo un grande potenziale in Voi” . Con gli occhi scintillanti vi consegna una pergamena arrotolata dicendo” ecco prendete questa mappa, è una sezione della mappa del dungeon dove vi è il gigante Narthak. Egli è molto pericoloso ma custodisce una grande ricchezza. Dimostrate il vostro coraggio uccidendolo e forse ci rivedremo.” Detto questo il vecchio uomo si gira ed esce dalla porta principale, sparendo nella notte.

OBBIETTIVO

Una volta raggiunto il dungeon mostrato dalla mappa, il vostro scopo è trovare e uccidere il gigante chiamato Narthak, un grande collezionista di tesori. Se riuscirete a riattivare alcuni antichi glifi tutto risulterà più facile. Partirete con 5 segnalini conquista, se li perderete tutti Narthak avrà vinto.

Descrizione Aree

Queste vanno lette nel momento in cui la specifica area viene rivelata.

Area 1

Al centro di questa grande stanza vi è un pozzo coperto. La copertura è però rotta in un punto e si vede che è pieno di melma e fango. Una leggera foschia esce dal pozzo e si spande per la stanza. Riesci a sentire un respiro di alcune creature che avanzano dall' oscurità.

Area 2

Qui il soffitto sembra pendere, apparentemente scavato nella roccia con grossi martelli e scalpelli. Pezzi di roccia si trovano sul pavimento ed in questa zona i passi echeggiano.

Area 3

Una vecchia colonna di pietra è caduta in uno specchio d' acqua. Il soffitto appare più alto, e sembra ricoperto da una fitta e scura tela. Sentite dei deboli sbattiti di ali e rumori di graffi provenire dall' oscurità.

Area 4

Di fronte a voi avete una figura imponente. Narthak il gigante appare in come un albero. I suoi occhi scintillanti rossi si abbassano verso di voi e con disdegno vi dice “siete venuti a morire, eroi, e Narthak vi seppellirà.”

Il gigante è Narthak. Egli ha le caratteristiche uguali ad un gigante capo eccetto che per l' armatura che è di 8, 4 punti ferita extra, e l' abilità “**Stordimento**” (**Knockback**).

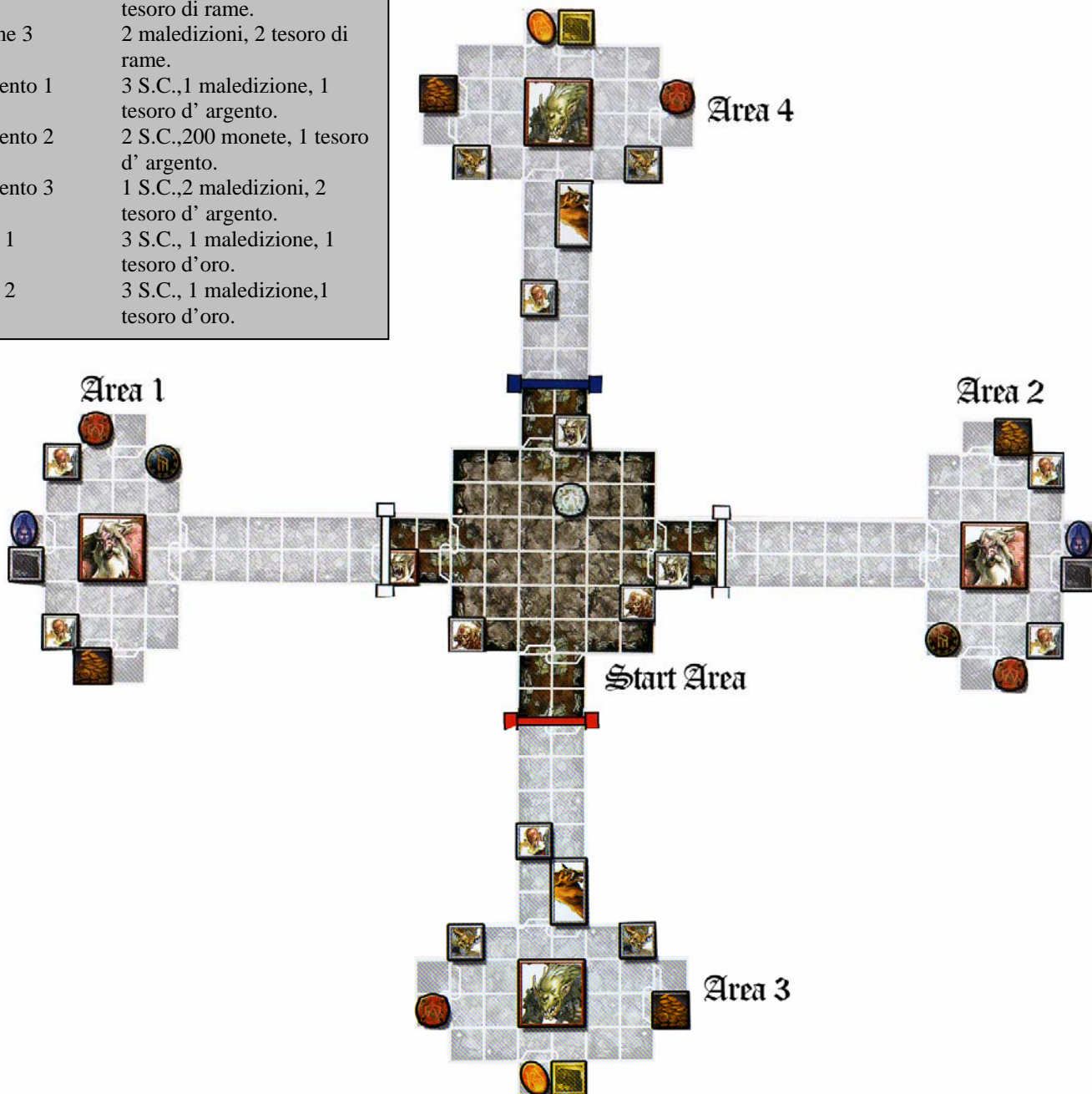
Se gli eroi sconfiggono Narthak:

Con un urlo assordante, Narthak crolla a terra, mortalmente ferito. Con un ultimo filo di fiato vi dice” questo posto sarà la vostra tomba, eroi. La stirpe dei giganti ha perso un suo componente, ma prima o poi uno di noi riuscirà a trionfare sulla luce.

SCRIGNI

Rame 1	2 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro di rame.
Rame 2	1 S.C., 100 monete, 1 tesoro di rame.
Rame 3	2 maledizioni, 2 tesoro di rame.
Argento 1	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d' argento.
Argento 2	2 S.C., 200 monete, 1 tesoro d' argento.
Argento 3	1 S.C., 2 maledizioni, 2 tesoro d' argento.
Oro 1	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d' oro.
Oro 2	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d' oro.

QUEST 2: I Fratelli Durnog



Legenda della Mappa



QUEST 2: I Fratelli Durnog

Dopo aver giocato un paio di volte la prima quest ed aver familiarizzato con il gioco, potete iniziare con questa, nella quale gli eroi incontreranno i fratelli di Narthak..

INTRODUZIONE

Vi state godendo i tesori guadagnati nella tana di Narthak, quando un giovane messaggero corre da voi. "Per favore, grandi eroi, dovete aiutarci. Anche se avete sconfitto Narthak, i suoi due fratelli ,Munkar e Nakir, hanno iniziato a terrorizzare la città alla vostra ricerca. Il Re chiede che Voi abbattiate i due fratelli e promette che sarete ricompensati". Dopo aver consegnato il messaggio vi porge la mappa del loro rifugio e se ne Va.

OBBIETTIVO

Una volta raggiunto il dungeon mostrato dalla mappa, il vostro scopo è trovare e uccidere i fratelli Munkar e Nakir, collezionando più tesori possibile nel mentre. Se riuscirete a riattivare alcuni antichi glifi tutto risulterà più facile. Partirete con 5 segnalini conquista, se li perderete tutti i fratelli vinceranno.

Descrizione Aree

Queste vanno lette nel momento in cui la specifica area viene rivelata.

Start Area

Prenditi qualche momento per capire cosa stai leggendo – ci sono delle teste mozzate sui muri di questa stanza. Teste di umani, orchi, nani e di altre creature che non avete mai visto prima. I loro sguardi sono ghiacciati e morti. Sono perfettamente conservate. Le loro labbra incominciano a muoversi e i bisbigli riempiono la stanza" I cuori sono nascosti, i cuori sono nascosti" dicono guardandovi con i loro occhi freddi e morti, poi ancora silenzio.

I Fratelli e i loro cuori:

Munkar e Nakir sono due giganti Master. Entrambe iniziano con Velocità 2, Armatura 6, e 5 punti ferita extra. In più hanno l' abilità speciale "Cuore di Pietra". Questa gli ha permesso di rimuovere i loro cuori dai propri corpi e nasconderli. Fino a quando i loro cuori sono salvi,essi non possono morire in maniera definitiva.

Se gli eroi uccidono un fratello senza aver trovato il relativo cuore:

Il gigante cade a terra, poi rivolgendosi a voi dice " Niente cuore, niente morte, ho ancora fiato". Stupefatti vedete le ferite richiudersi.

Rimuovi la miniatura dal gioco e piazza 2 segnalini punti ferita. Alla fine del tuo prossimo turno togline uno, alla fine dei quello dopo ancora un altro. Appena togli l' ultimo il fratello torna in vita con tutta la sua vita. Rimetti la miniatura sul tabellone in qualsiasi spazio vuoto a tua scelta, ma lontano almeno 8 spazi da tutti gli eroi (o il più lontano possibile se non dovesse essere possibile). Boggs il ratto non conta come eroe in questo caso. Se il cuore del fratello è trovato prima che egli torni in vita, è morto definitivamente come descritto di seguito.

Se gli eroi uccidono il primo fratello e hanno trovato il relativo cuore:

Il gigante cade a terra con uno sguardo di orrore sulla sua stupida faccia. "Niente cuore, niente fiato. Sento la morte". Da lontano sentite un pianto di collera." Fratello mio! Vi ucciderò!"

Rimuovi la miniatura dal gioco. Gli eroi guadagnano 4 segnalino conquista per l' uccisione permanente del primo fratello. Il fratello sopravvissuto riceve i seguenti bonus: velocità a 4, armatura a 8, e ottiene 8 punti ferita extra in totale per il resto del gioco.

Se gli eroi uccidono il secondo fratello e hanno trovato il relativo cuore:

L' ultimo dei fratelli Durnog collassa a terra. "Fratello" mormora "ho fallito, ma ho maledetto chi mi ha ucciso. Possa egli vivere in periodi più interessanti.

Gli eroi guadagnano 4 segnalino conquista per l' uccisione permanente del secondo fratello ed hanno finito la loro quest.

Area 1

Qui vi è un gigante sdraiato su un letto di pelo di lupo. Vedendovi, si alza e cammina lentamente verso di voi "Munkar il Nero sta venendo per voi" dice sogghignando, "e sta portando il suo randello, ma sta lasciando il suo cuore"

Area 2

Qui vi è un gigante sdraiato su un letto di pelo di lupo. Vedendovi, si alza e cammina lentamente verso di voi "Nakir il forte sta venendo per voi" dice sogghignando, "e sta portando il suo randello, ma sta lasciando il suo cuore"

Area 3

Il pavimento di questa stanza è reso liscio da acqua e fango, e l'eco di una voce tonante da ogre arriva dal fondo della stanza." I fratelli danzano nel mio scrigno, piccoli eroi"

Se un eroe uccide il mastro Ogre:

Anche se l' ogre è morto potete sentire un cuore battere. Vi accorgete che non è il suo ma un altro. Con il vostro coltello aprite velocemente lo scrigno che custodiva gelosamente l' ogre, e trovate il cuore di Nakir. Lo distruggete subito, ed ora potete ucciderlo in modo permanente.

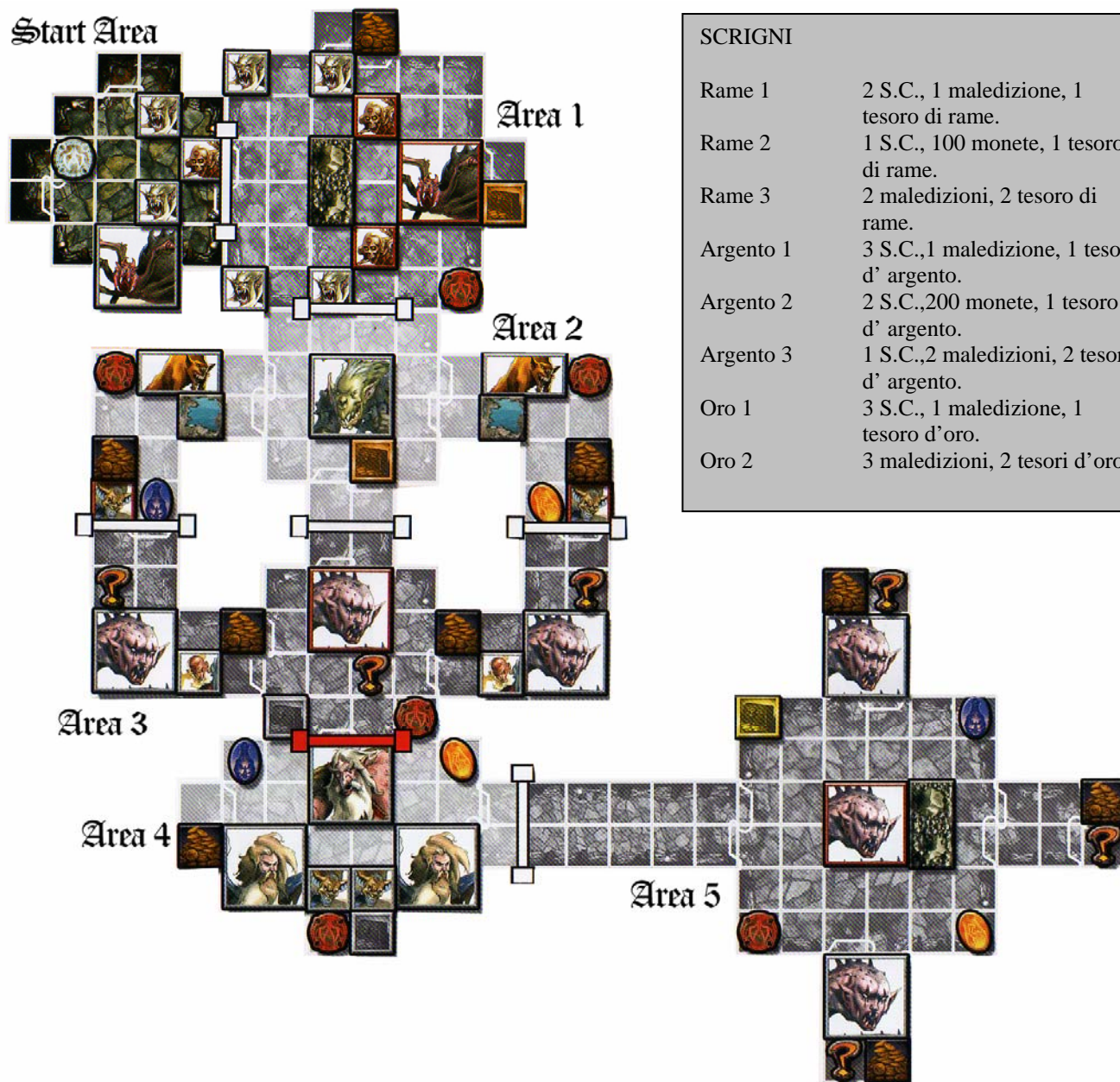
Area 4

I muri qui sembrano muoversi al ritmo del battito di un cuore. Una voce profonda da ogre arriva dal fondo del corridoio "Il fratello si nasconde nell'oscurità senza ne lama ne luce"

Se un eroe apre lo scrigno in questa area:

Oltre al tesoro scoprite un grosso, pulsante cuore che sembra appartenere a Munkar. Lo distruggete subito. Ora potete ucciderlo in modo permanente.

QUEST 3: Problemi di Vita e di Morte



SCRIGNI

Rame 1	2 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro di rame.
Rame 2	1 S.C., 100 monete, 1 tesoro di rame.
Rame 3	2 maledizioni, 2 tesoro di rame.
Argento 1	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d'argento.
Argento 2	2 S.C., 200 monete, 1 tesoro d'argento.
Argento 3	1 S.C., 2 maledizioni, 2 tesoro d'argento.
Oro 1	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d'oro.
Oro 2	3 maledizioni, 2 tesori d'oro.

Legenda della Mappa



QUEST 3: Problemi di vita o di morte

Questa quest è caratterizzata da parecchie trappole e trabocchetti che renderanno la sfida più difficile per gli eroi.

INTRODUZIONE

Mentre camminate attraverso il mercato di Tamalir, un gypsy anziano vi chiama a lui. "Vedo che siete in cerca di avventura," dice, "e io ho la cosa giusta per voi." Con questo, il gypsy vi dona una mappa che conduce al Grotto della Saggezza. Si narra che contenga una fortuna in oro, custodito da una tribù di naga che mette alla prova lo spirito di coloro che tentano di esigere l'oro con una serie di prove.

OBBIETTIVO

Una volta raggiunto il dungeon mostrato dalla mappa, il vostro scopo è trovare e uccidere Kisst-Haa, il leader della tribù dei naga, collezionando più tesori possibile nel mentre. Se riuscirete a riattivare alcuni antichi glifi tutto risulterà più facile. Partirete con 5 segnalini conquista, se li perderete tutti Kisst-Haa vincerà.

Descrizione Aree

Queste vanno lette nel momento in cui la specifica area viene rivelata.

Area 1

Un idolo raffigurante una mostruosità accovacciata in posizione meditativa è davanti a voi. Potete vedere negli occhi dell' idolo delle sedi che contenevano delle gemme che ora non ci sono più. Parecchie creature vi guardano come invasori del loro dominio.

Area 2

La stanza è stata decorata con le ossa di coloro che sono venuti prima. Le costole sono allineate sulle pareti e una piccola brezza le attraversa provocando un suono simile ad un corion.

Area 3

Tre grosse statue dei naga dominano questa area. Ognuna ha una campanella davanti. Vicino a loro ci sono due pile d' oro e uno scrigno, piazzati in maniera sospetta.

I naga in questa zona sono statue di pietra. Sono rivelati non appena la zona è rivelata. Non hanno alcune abilità e non possono muoversi, attaccare, o essere attaccati a meno che un eroe le svegli

Se un eroe finisce il suo movimento sul segnalino incontro:

Suoni delicatamente il campanello di fronte alla statua naga ed egli ti fa pone un indovinello. Pensi alla risposta.

Se un eroe risponde correttamente:

Date la vostra risposta, quindi aspettate la risposta del naga: "corretto." Tirate un sospiro di sollievo.

Rimuovi il segnalino incontro ed il naga di fronte dal piano di gioco.

Se un eroe risponde in modo errato:

"Non lo so," voi rispondete. "allora muori!" Sibilando, il naga prende vita e vi attacca

Rimuovi il segnalino incontro. Il naga di fronte ad esso ora è svegliato. I naga a sinistra e destra sono normali salvo che per il valore dell'armatura che è di 6. Il naga centrale è un naga master normale salvo che ha un'armatura di 7.

Se un eroe apre lo scrigno o prende uno dei due mucchi dell'oro mentre ci sono naga statua:

"Ladri!" Sibilando, le rimanenti statue naga attaccano

Tutti I rimanenti naga sono ora svegli.

Se tutti i naga nella stanza sono stati rimossi:

La porta sud si scricchiolando si apre.

Apri la porta rossa e rivela l' area 4 immediatamente.

Area 4

Il pavimento è composto da mattonelle, oramai rovinate o rotte, che una volta componevano un bellissimo mosaico. Un gruppo di mostri, a cui è stato dato il permesso di vivere qui dai naga, vi osserva mentre entrate nella stanza.

Area 5

Un grande naga fatto di cristallo è avvolto intorno ad un albero fossilizzato pieno di mele dorate. Il naga di cristallo sibila irosamente, "Bugiardi! Avete mostrato saggezza rispondendo esattamente ai guardiani. Tuttavia, Kisst-Haa sa che i veri saggi non sono mai arrivati fino a qui!" Notate con la coda dell' occhio tre campane sistemate nel grotto sorvegliate da altri naga.

Il naga master è Kisst-Haa. Non può attaccare ma neanche essere attaccato con attacchi normali. Kisst-Haa deve sempre finire il suo turno vicino al segnalino ROCCIA (l' albero).

Se un eroe termina il suo movimento vicino al segnalino incontro:

Tocchi la campana con la mano, ed essa incomincia a vibrare e ad emettere un tono musicale

Rimuovi il segnalino incontro dal piano di gioco.

Se tutti e tre I segnalini incontro sono stati rimossi:

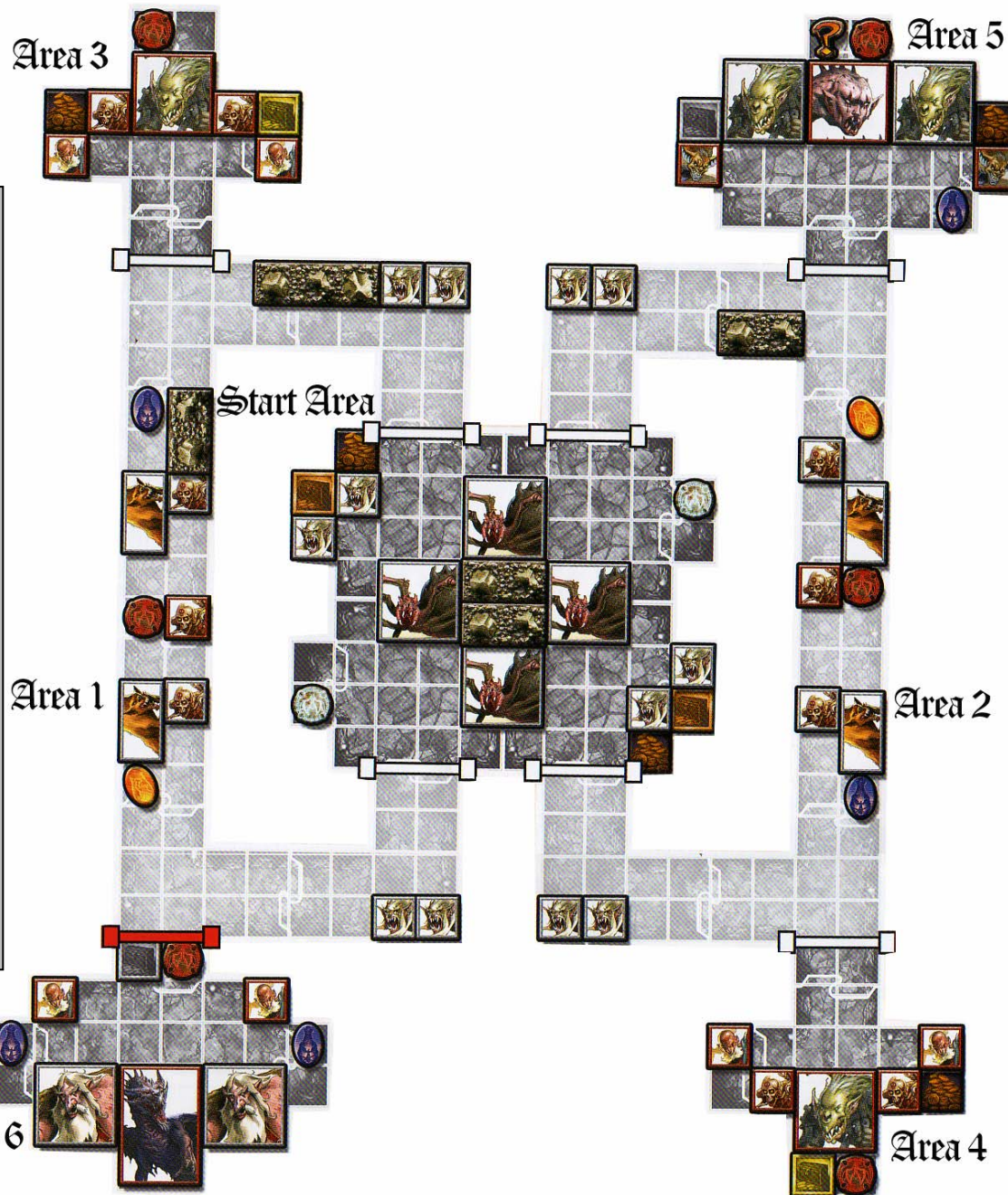
Il cristallo che proteggeva Kisst-Haa si frantuma sotto le vibrazioni delle campane.

Kisst-Haa ora è diventata un normale master naga e può terminare il suo turno dove vuole, anche lontano dall' albero.

Se Kisst-Haa è ucciso:

Emettendo un suono stridulo al colpo finale, scoppia in una fiamma. Il vostro senso della vittoria è di breve durata, tuttavia, poiché il Grotto comincia a crollare dopo la sua morte. Potete soltanto afferrare alcune mele dorate dall'albero prima che il resto del tesoro sia perso per sempre. Nonostante non abbiate ottenuto quello che speravate, di questa avventura ne farete un racconto piacevole da narrare nelle locande.

QUEST 4: Monello nei guai



SCRIGNI	
Rame 1	2 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro di rame.
Rame 2	1 S.C., 100 monete, 1 tesoro di rame.
Rame 3	2 maledizioni, 2 tesoro di rame.
Argento 1	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d'argento.
Argento 2	2 S.C., 200 monete, 1 tesoro d'argento.
Argento 3	1 S.C., 2 maledizioni, 2 tesoro d'argento.
Oro 1	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d'oro.
Oro 2	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesori d'oro.

Legenda della Mappa

		
Segnalino incontro	Vitalità	Salute
		
Glifo attivo	Glifo inattivo	
		
Runa Blu	Runa Rossa	Runa Gialla
		
Porta	Pila di oro	
		
Porta bloccata dalla runa gialla	Scrigno	
		
Porta bloccata dalla runa blu		
		
Porta bloccata dalla runa rossa		
		
Acqua	Roccia	Pozzo

QUEST 4: Bambina Vizata

Questa quest tratta il salvataggio di una principessa da un drago diabolico e di battaglie con parecchi mostri.

INTRODUZIONE

Siete a Salty Dog, e state raccontando ancora una volta la vostra ultima avventura nel Grotto della Saggezza, quando un uomo ben vestito vi interrompe. "Sono spiacente, ma potrei avere un momento del vostro tempo, eroi? Il re ha bisogno dei vostri servizi." Facendo le vostre scuse, seguite l'uomo, che è risultato essere il re egli stesso. "La fama del vostro eroismo ha raggiunto le mie orecchie," dice, "ed oggi mi sono ritrovato ad averne bisogno. Vedete, un drago chiamato Graaz ha portato via la mia unica figlia, la principessa Daufina. I miei cavalieri migliori sono impegnati altrove per il benessere del regno, per questo sono qui ora da voi. Vi prego, se riuscirete a salvarla sarete bel ricompensati." Così dicendo, si avvicina alla sella da dove estrae una mappa e ve la consegna. "Questo mappa vi condurrà al drago. Buona fortuna!

OBBIETTIVO

Dopo avere raggiunto la locazione del Dungeon, vi ci introducete attraverso un passaggio segreto che conduce alla cella della principessa. Sfortunatamente, il vostro arrivo spaventa la principessa che urla. Le guardie si allertano e chiudono il passaggio segreto, tagliando la vostra fuga. Ora, il vostro obiettivo è di uccidere Graaz il drago e di proteggere la principessa Daufina, il tutto mentre raccoglie più tesori possibili

La Principessa

Dai un segnalino incontro agli eroi. Questo rappresenterà la Principessa Daufina. Purtroppo è rimasta incosciente dalla lotta iniziale, così dovrete trasportarla. Daufina conta come un oggetto per l'equipaggiamento dell'eroe. Un eroe può trasportarla senza usare le sue mani, ma riceve un malus di un punto in meno nel movimento (minimo 0). L'eroe non può attivare un glifo di trasporto mentre trasportare la principessa, siccome il drago ha castato un incantesimo su di essa. L'eroe può lasciare la principessa nello spazio in cui si trova o passarla ad un altro eroe ad un costo di un movimento. Se un Eroe viene ucciso mentre trasporta la principessa, questa ultima viene lasciata nello spazio dove egli è morto.

L'eroe o il mostro che occupa per primo questo spazio prende la principessa seguendo tutte le regole appena descritte. Alla fine del turno del Signore Oscuro, se la principessa non è in mano a uno degli eroi, egli riceve due segnalini minaccia e pesca due carte dal suo mazzo.

Descrizione Aree

Queste descrizioni vanno lette appena le relative aree vengono rivelate dagli eroi.

Area 1

I pavimenti vicino al bordo di questo corridoio sono ricoperti da un fungo bianco pallido che emette una debole luce. Hanno l'odore della morte mentre si decompongono, ma nonostante questo, non possono nascondere la puzza più grande dei mostri che si dirigono verso voi.

Area 2

Ogni pollice delle pareti è coperto da facce di gargoyle, contorte e grottesche. Le facce sembrano tutte simili, tuttavia non ve ne sono due uguali. Inizialmente sentite il suono di canto debole, che va aumentando. Benché le bocche dei gargoyle non si muovano, sapete che la canzone sta venendo da loro.

Area 3

Le pareti di questa stanza sono adornate con tappezzerie pulite e bene mantenute che descrivono le scene delle battaglie e dei sacrifici agli dei scuri. Sentite delle voci che vi danno il benvenuto, e che vi promettono le verità nascoste e poteri speciale se riuscirete a sconfiggere il loro carceriere.

Area 4

La stanza è liscia e disadorna. Prima che possiate esplorarla ulteriormente, udite un grido di agonia tagliente come una lama. Dopo un momento, del sangue comincia a filtrarsi dalle pietre delle pareti e parecchi mostri si muovono verso di voi per distruggervi.

Area 5

Appena aprite la porta, una moltitudine di piccole macchie vola sopra la vostra testa. Squittendo scompaiono in fondo al corridoio. Vi rendete conto che fuggono da qualcosa all'interno della stanza e sentite i passi pesanti e la raschiatura di acciaio sulla pietra.

Se un eroe termina il suo movimento vicino al segnalino incontro:

Osservando attraverso le pellicce che gli ogre usano come letto, trovate un runekey

Dai all'eroi la runekey rossa e rimuovi il segnalino.

Se tutti e tre I segnalini incontro sono stati rimossi:

Area 6

Un forte profumo assale i vostri sensi appena aprite la porta e un momento dopo vedete la relativa fonte. Vi sono delle viti pallide che si sono sviluppate attraverso le crepe nel pavimento ed si sono arrampicate sulle pareti, e nella pelle di del grande drago addormentato qui. Con un tuono, il drago si sveglia e strappa le viti. "Sono Graaz," dice con voce tonante "sono un ammazza cavalieri, distruttore di maghi e scuotitore di regni. La vostra ricerca finisce qui con voi"

Il drago master qui è Graaz. Ha le stesse caratteristiche di un drago master salvo che la sua armatura è 9, ha 6 punti ferita e supplementari ed ha l'abilità di aura.

Se gli eroi sconfiggono Graaz:

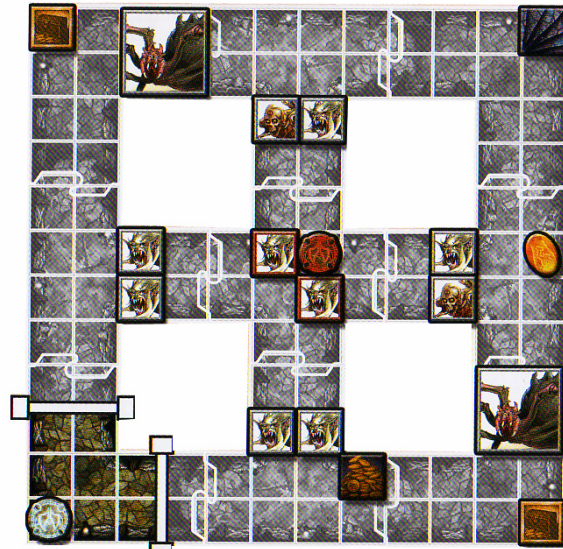
Graaz cade e guarda verso di voi. "Bene, un insignificante verme mi ha sconfitto. Io, che una volta un torreggiavo un castello. Gioite, vermi, la vostra leggenda è nata oggi!" Il sangue scorre veloce fuori dalla bocca di Graaz che non si muove più.

Se Graaz muore e gli eroi hanno la Principessa in loro possesso:

Con Graaz morto e la principessa recuperata, fate il vostro ritorno al castello del re dove i guaritori reali possono visitare la principessa

Gli eroi guadagnano 4 segnalini conquista per aver ucciso Graaz e recuperato la Principessa. Essi hanno finito la quest.

QUEST 5: Ultimi Desideri

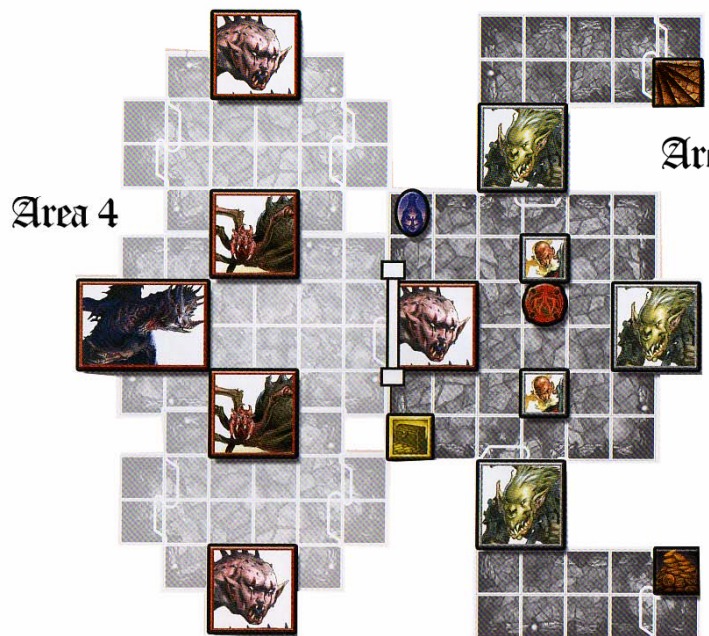


Area 1

Start Area



Area 2



Area 3

Area 4

Legenda della Mappa

		
Segnalino incontro	Vitalità	Salute
		
Glifo attivo	Glifo inattivo	
		
Runa Blu	Runa Rossa	Runa Gialla
		
Porta	Pila di oro	
		
Porta bloccata dalla runa gialla	Porta bloccata dalla runa blu	
		
Porta bloccata dalla runa rossa	Scrigno	
		
Acqua	Roccia	Pozzo

SCRIGNI	
Rame 1	2 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro di rame.
Rame 2	1 S.C., 100 monete, 1 tesoro di rame.
Rame 3	2 maledizioni, 2 tesoro di rame.
Argento 1	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d' argento.
Argento 2	2 S.C., 200 monete, 1 tesoro d' argento.
Argento 3	1 S.C., 2 maledizioni, 2 tesoro d' argento.
Oro 1	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d' oro.
Oro 2	3 maledizioni, 2 tesori d' oro.

QUEST 5: Ultimi Desideri

Questa quest sembra facile, ma ha alcune zone che verificheranno l'abilità e la concentrazione degli eroi, ed un finale estremamente mortale.

INTRODUZIONE

Mentre viaggiate verso una città lontana seguendo delle informazioni, incontrate un uomo che si trova a terra in mezzo alla strada. Correte verso di lui e vedete che è in fin di vita. Appena vi vede, tira fuori una mappa e ve la consegna. "Vi prego, il mio nome è Ven... il drago... il mio villaggio è stato eliminato... io ha cercato la vendetta, ma ero troppo debole. Li prego... uccidete il drago." Dicendo questo muore nelle vostre braccia. Rimanete così con la richiesta di un uomo morente e la mappa del posto dove trovarlo.

OBBIETTIVO

Dopo aver raggiunto il posto mostrato dalla mappa, vi preparate per entrare. Il vostro obiettivo è uccidere Tog il drago mentre collezionate più tesori possibile. Se riuscirete ad azionare gli antichi Glifi tutto risulterà più facile. Partirete con 5 segnalini conquista, se li perderete tutti vincerà Tod il drago.

Descrizione Aree

Queste descrizioni vanno lette appena le relative aree vengono rivelate dagli eroi.

Area 1

La vostra torcia si riflette sulle migliaia di frammenti di specchi che una volta ricoprivano questi corridoi. I pavimenti e le pareti riflettono le vostre immagini e quelle delle creature che avanzano per attaccarvi.

Area 2

Le pietre del pavimento sono state rotte recentemente, rivelando la terra nera e rocciosa. La terra inoltre è stata disturbata. Forse qualcuno stava scavando nella stanza per cercare qualcosa. O forse qualcosa sotto il

pavimento si è scavato la relativa uscita. Vedete alcuni frammenti di ossa nella terra e questo vi turba.

Area 3

Scoprite delle rimanenze di sangue di un avventuriero e poco più di un elmo schiacciato e di un paio di stivali. Le tracce di sangue si perdono nell'oscurità da dove provengono dei rumori di carne lacerata e di ossa frantumate.

Area 4

Nel stesso momento in cui entrate nel simbolo sul pavimento vi accorgete che è un cerchio magico. Il disegno è vecchio e cancellato in diversi punti, ma le rune sbiadite stanno cominciando ad emettere luce acuta blu, mentre l'odore di bruciato attraversa la stanza. Deridendovi dall'altro lato della stanza c'è Tog, il drago che siete venuti a uccidere. Sbadigliando dice, "altri eroi venuti per morire nel mio cerchio, eh? Troverete che la morte qui è sarà definitiva. Non ci saranno chierici o preti a rimettervi in salute questo volta."

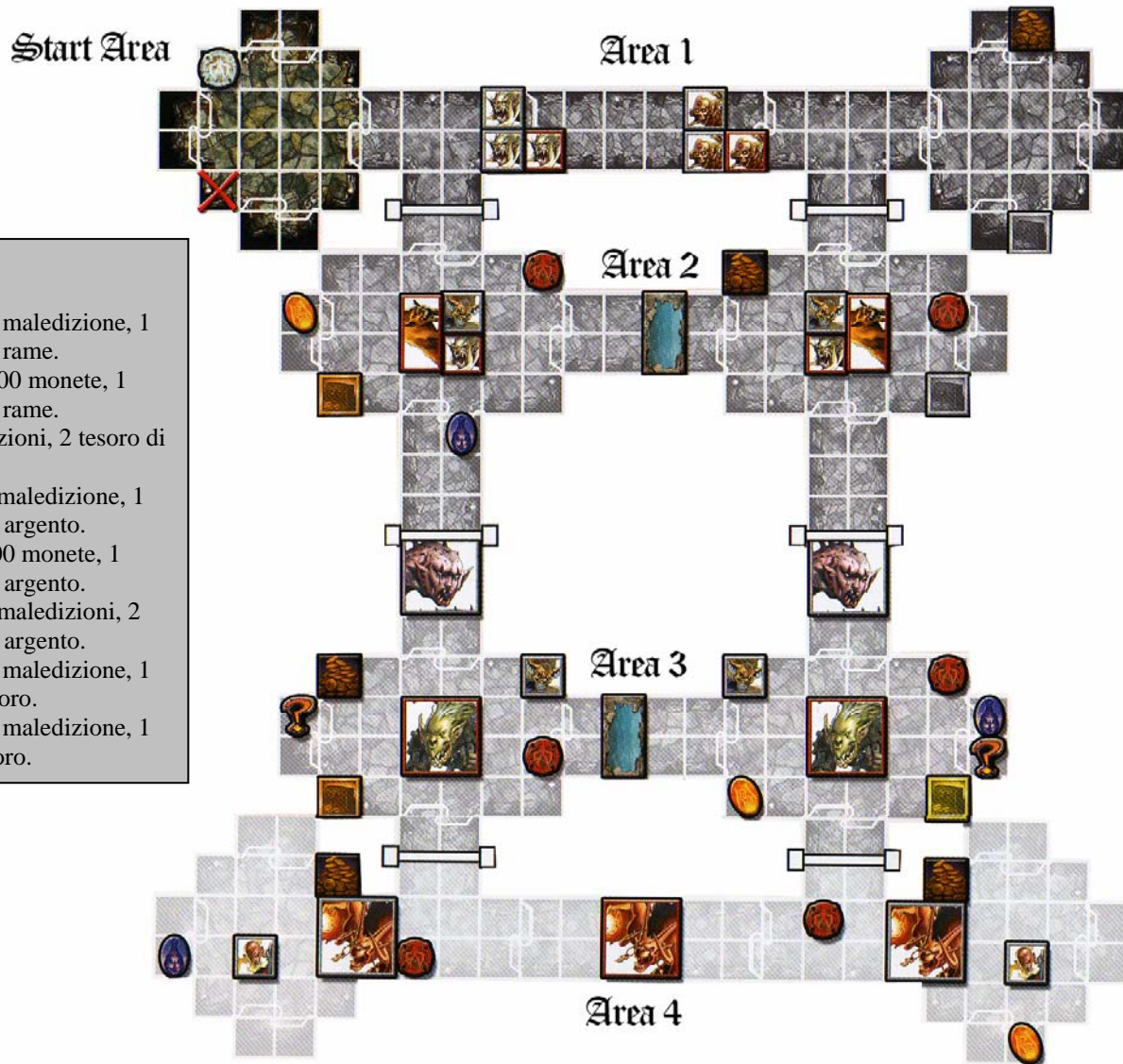
Rimuovi il glifo di trasporto e le scale dalla zona 3. Il cerchio magico di Tog si accerta che tutti gli eroi che muoiono qui non possano rinascere in città. Se tutti gli eroi sono uccisi qui, il Signore Oscuro vince. Tog ha le stesse caratteristiche di un drago master tranne che per la sua armatura che è 8, ha l'abilità Pierce (perforare), e rimuove 2 segnalini ferita da se stesso all'inizio di ogni turno del Signore Oscuro.

Se gli eroi sconfiggono Tog:

Le gambe di Tog cedono e lui cade. "no! Non è possibile! Non potete essere così forti, voi non potete!" Tremando si gonfia in una sfera ed esplose in una fiammata che distrugge il suo corpo. Sapete ora che lo spirito di Ven e degli altri villani possono riposare in pace.

Gli eroi guadagnano 4 segnalini conquista per aver ucciso Tog e finiscono la loro quest.

QUEST 6: Il Guardiano Eterno



SCRIGNI	
Rame 1	2 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro di rame.
Rame 2	1 S.C., 100 monete, 1 tesoro di rame.
Rame 3	2 maledizioni, 2 tesoro di rame.
Argento 1	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d' argento.
Argento 2	2 S.C., 200 monete, 1 tesoro d' argento.
Argento 3	1 S.C., 2 maledizioni, 2 tesoro d' argento.
Oro 1	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d' oro.
Oro 2	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesori d' oro.

Legenda della Mappa

		
Segnalino incontro	Vitalità	Salute
		
Glifo attivo	Glifo inattivo	
		
Runa Blu	Runa Rossa	Runa Gialla
		
Porta	Pila di oro	
		
Porta bloccata dalla runa gialla	Porta bloccata dalla runa blu	Porta bloccata dalla runa rossa
		
Scrigno	Acqua	Roccia
		
	Pozzo	

QUEST 6: Il Guardiano Eterno

Questa Quest manda gli eroi alla ricerca di una potente reliquia, The Blade of Light (La Spada della Luce). Tuttavia, un guardiano immortale cura ogni punto di accesso. Soltanto con la The Blade of Light si potrà sconfiggere il guardiano.

INTRODUZIONE

Da quando eravate un bambino, avete sentito le leggende della Blade of Light, una spada potente che potrebbe tagliare qualsiasi armatura. I racconti dicono che è custodita da un cavaliere immortale, per difenderla contro i ladri di ogni tempo. Naturalmente, non avete creduto mai alle leggende. Almeno, non fino a quando non vi ritrovate in possesso di un mappa che conduce al posto dove è custodita la reliquia in questione. Sarà mai vera la mappa? Può la leggenda essere vera? L'unico modo per saperlo è andare a verificare.

OBBIETTIVO

Dopo avere raggiunto la locazione del Dungeon, vi ci introducete. Il vostro obiettivo è trovare The Blade of Light e uccidere sia il Guardiano Eterno che le creature imprigionate qui dai tempi. Se riuscirete a riattivare alcuni antichi glifi tutto risulterà più facile. Partirete con 5 segnalini conquista, se li perderete tutti il Guardiano Eterno vincerà.

Il Guardiano

Alla fine del tuo primo turno, piazza una miniatura Beastman sulla casella contrassegnata con il segno rosso della zona 1. Egli il Guardiano Eterno. Ha le stesse statistiche di un Beastman Master tranne che può essere danneggiato soltanto dalla Blade of Light, che si trova nella zona 3.

Se il Guardiano è ucciso:

La Blade of Light trapassa facilmente il petto del guardiano con un sibilo. In punto di morte, singhiozzando il guardiano vi dice: "grazie, eroi. Mi avete liberato dalla mia tortura. Tuttavia, fate attenzione al demone. Uccidetelo a meno che non desideriate prendere il mio posto qui."

Gli eroi guadagnano 3 segnalini conquista per l'uccisione del Guardiano Eterno.

Descrizione Aree

Queste descrizioni vanno lette nel momento in cui le aree vengono rivelate.

Area 1

Un colore rossastro riempie la stanza. La fonte di queste luci sono il soffitto e i muri, nei quali sono state incastonate delle pietre rosse. Non vi è una disposizione particolare, ma le pietre sembrano formare delle figure che potete vedere soltanto con la coda dell'occhio. Avete la sensazione che se rimanete qui abbastanza, i segreti delle pietre si riveleranno a voi... forse distruggendo la vostra mente nel mentre.

Area 2

L'eco dei vostri passi è molto forte in questo passaggio. Sentite delle gocce sulle vostre spalle, così guardate sul soffitto, ritraendovi con orrore. Il soffitto è pieno di centinaia di mani attaccate con delle corde. Alcune sono ancora fresche e sgocciolano sangue.

Area 3

Un camino enorme è appoggiato alla parete. La relativa fiamma riempie la zona di calore, fumo e odore di carne cotta. Uno sguardo più vicino rivela una carcassa enorme e non identificabile che arrostisce sopra le fiamme. Ci sono altre carcasse nell'angolo, probabilmente aspettano il loro turno per essere cucinate. Nelle vedete del movimento... forse il cuoco stesso.

I due glifi in questa area sono collegati. Se uno è attivato l'altro si attiva immediatamente. Gli Eroi ricevono 3 segnalini conquista per l'attivazione.

Se un eroe finisce il suo movimento sul segnalino incontro a destra:

Voi rovistate nelle carcasse, ma tutto ciò che trovate è una leva. Tirlarla vuota l'acqua che si è filtrata nel Dungeon.

Rimuovi i due segnalini acqua nella zona 2 e 3.

Se un eroe finisce il suo movimento sul segnalino incontro a destra:

Voi rovistate nelle carcasse e trovate una spada che emette una luce. Potrebbe essere la Blade of Light?

Dai la carta Blade of Light e il relativo segnalino all'eroe.

Area 4

Una parete di questa stanza è dominata da un grande altare fatto di ossa e rocce. È ricoperto di cera e sangue nero e vi sono delle candele accese in cima che creano delle ombre sulle sculture circostanti. Una forte puzza riempie la stanza e percepite la presenza di parecchi esseri demoniaci. I più grandi sorrisi voi, "ah, un eroe venuto per combattermi? Quanto sei bizzarro. Bene, venite qui e combattete e se farete un buon combattimento, forse vi farò rimpiazzare quell'idiota che avrebbe dovuto custodire la Blade of Light tutti questi anni".

I due glifi in questa area sono collegati. Se uno è attivato l'altro si attiva immediatamente. Gli Eroi ricevono 3 segnalini conquista per l'attivazione.

Il demone master è "Nameless." Ha le stesse caratteristiche di un normale demone master tranne che per l'armatura che è di 6, 2 punti ferita extra, ed ha l'abilità Fear 3.

Se un eroe uccide Nameless:

Il demone cade a terra e sparisce in una nuvola di fumo nero.

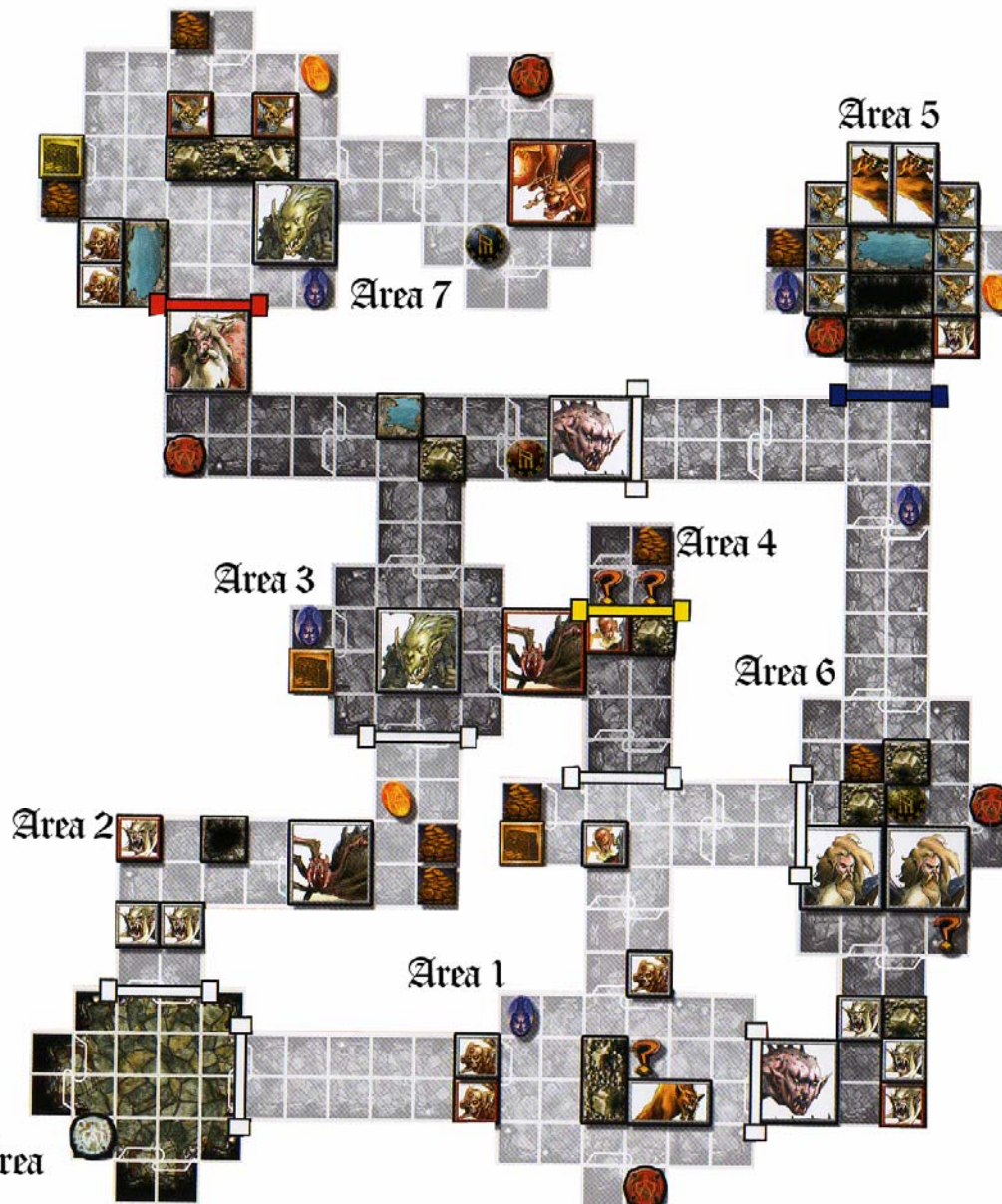
Gli eroi prendono 4 segnalini conquista per l'uccisione di Nameless

Se gli eroi hanno ucciso sia Nameless che il guardiano:

Avendo sconfitto sia il guardiano che il demone, prendete la Blade of Light e uscite dal Dungeon, fermandovi solo per dire una preghiera per le altre vittime. Ne siete usciti vittoriosi, ma è una vittoria a metà. Con un brivido, pensate a che cosa avreste fatto se foste divenuti i nuovi guardiani. Forse è meglio non pensare ad alcune cose, dopo tutto.

Gli eroi terminano la loro quest.

QUEST 7: La Spada Nera



SCRIGNI	
Rame 1	2 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro di rame.
Rame 2	1 S.C., 100 monete, 1 tesoro di rame.
Rame 3	2 maledizioni, 2 tesoro di rame.
Argento 1	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d'argento.
Argento 2	2 S.C., 200 monete, 1 tesoro d'argento.
Argento 3	1 S.C., 2 maledizioni, 2 tesoro d'argento.
Oro 1	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d'oro.
Oro 2	3 maledizioni, 2 tesori d'oro.

Legenda della Mappa

		
Segnalino incontro	Vitalità	Salute
		
Glifo attivo	Glifo inattivo	
		
Runa Blu	Runa Rossa	Runa Gialla
		
Porta	Pila di oro	
		
Porta bloccata dalla runa gialla	Scrigno	
		
Porta bloccata dalla runa blu		
		
Porta bloccata dalla runa rossa		
		
Acqua	Roccia	Pozzo

QUEST 7: La Spada Nera

Questa quest introduce un manufatto maledetto che uccide lentamente il relativo possessore. Gli eroi devono usarlo per uccidere un demone prima che la sua magia li uccida.

INTRODUZIONE

Una mattina uscendo dalla vostra, stupiti, trovate un uomo anziano dall'aspetto familiare davanti al vostro fuoco. Ho un'altra missione per voi," dice, "se volete." Facendo cenno ad un pacco ai suoi piedi, continua, "Questa è la spada, Soulbiter. È un artefatto maledetto, ma ha diversi usi. È l'unica cosa al mondo che può uccidere Mizrael, un potente demone. Voglio che prendiate la spada ed uccidiate il demone, dopo di che gettate la spada nel Pozzo delle Anime. Un avvertimento: una volta che l'incantesimo di protezione che castato sulla spada finisce, Soulbiter comincerà a risucchiare la vita al suo custode." Lasciando la spada lì dove si trova, l'anziano si alza per andarsene. "Potete anche rompere tutti i sigilli del ferro che trovate nel Dungeon, poiché limitano la potenza della Soulbiter fino a quando rimangono integri. Buona fortuna. Se ritornate vivi, avrete una ricompensa." Detto questo, si allontana. Scartato il pacco trovate la spada e la relativa mappa del Dungeon in questione.

OBBIETTIVO

Dopo esservi recati al Dungeon indicato sulla mappa, vi preparate per discendere nelle profondità. Il vostro obiettivo è di uccidere Mizrael il demone e di distruggere Soulbiter. Se potete riattivare alcuni degli antichi glifi nel Dungeon, tutto sarà più facile. Potete anche rompere i sigilli del ferro che trovate per liberare il pieno potere del Soulbiter. L'incantesimo di protezione posto su Soulbiter è venuto a mancare e presto comincerà a risucchiare la vita dal vostro corpo. Cominciate con 5 segnalini conquistati.

Soulbiter

Dai la carta Soulbiter e il relativo segnalino agli eroi. Essi devono scegliere chi inizierà il gioco con la spada. Inizialmente il potere di Soulbiter è fortemente ridotto rispetto le caratteristiche della carta. Inizierà come una spada normale con 1 dado blu e 1 verde e senza abilità. Mano a mano che si rompono i sigilli di ferro la potenza sale come mostrato di seguito.

Sigilli Rotti

0
1
2
3
4

Poteri

Attacca con 1 blu e 1 verde
Attacca con 1 blu, 1 verde e 1 giallo
Attacca con 1 blu, 1 verde e 2 gialli
Attacca con 1 blu, 2 verde e 2 gialli
Attacca con 1 blu, 2 verde e 2 gialli e le abilità speciali riportate sulla carta.

La Maledizione di Soulbiter

Alla fine del turno del portatore della spada, se Soulbiter non è stata usata almeno per uccidere un mostro durante il turno, Soulbiter infligge un numero di punti ferita pari ad un quarto dei punti ferita massimi del portatore. Per esempio, se è portata da un giocatore che ha un massimo di 12 punti ferita, infligge 3 punti ferita. Il punteggio dell'armatura non conta. Soulbiter non può essere abbandonata o messa nello zaino dell'eroe, si può passare, però, ad un altro eroe in uno spazio adiacente per 4 punti del movimento.

Sigilli di ferro

I segnalini incontro in questa quest sono i sigilli di ferro.

Se un eroe termina il movimento sul segnalino incontro:

Hai trovato un sigillo. Con un colpo della tua arma lo rompi e la Soulbiter riceve potere extra.

Descrizione Aree

Queste descrizioni vanno lette nel momento in cui le aree vengono rivelate.

Area 1

L'odore del muschio sa di sudore, e vi assale appena attraversate la porta. Un gruppo di figure raccolte intorno a qualcosa sul movimento del pavimento si girano e vengono verso di voi.

Area 2

Le pareti sono piene di ragni neri. Appena vi muovete scappano nelle crepe delle pareti.

Area 3

Dai residui sparsi sul pavimento, capite che questa stanza una volta era un laboratorio di alchimia.

Area 4

Questa piccola stanza è piena d'oro e 2 sigillo del ferro.

Area 5

L'aria è rarefatta in questa stanza, e vi è pozzo nero nella terra. Giudicando dai gemiti che vengono dall'interno, questo deve essere il Pozzo delle Anime. Il tempo oscilla stranamente mentre i guardiani vi caricano.

Il turno degli eroi termina immediatamente quando questa area è rivelata, e inizia il turno del Signore Oscuro. Dopo di che il gioco prosegue normalmente.

Se l'eroe portatore della Soulbiter termina il suo turno a fianco del pozzo e Mizrael è morto:

Raccogliendo tutta la vostra volontà, gettate la Soulbiter nel pozzo. Cadendo nell'oscurità emette dei gemiti. Finalmente termina la vostra quest.

Gli eroi guadagnano 2 segnalini incontro per la distruzione della Soulbiter.

Area 6

Delle pietre rotte sono sparse per il pavimento. Una volta forse erano delle rune magiche, ma ora sono soltanto pezzi di roccia sul pavimento.

Area 7

Il vento che passa attraverso le crepe della parete provoca dei suoni simili a lamenti di sofferenza. Una voce profonda riempie la stanza, "Come osate portare la spada qui! Io sono Mizrael, e vi ucciderò per la vostra impudenza!"

Mizrael ha le stesse caratteristiche di un demone master tranne l'armatura che è di 8, 4 punti ferita extra, e può essere ferito solo dalla Soulbiter.

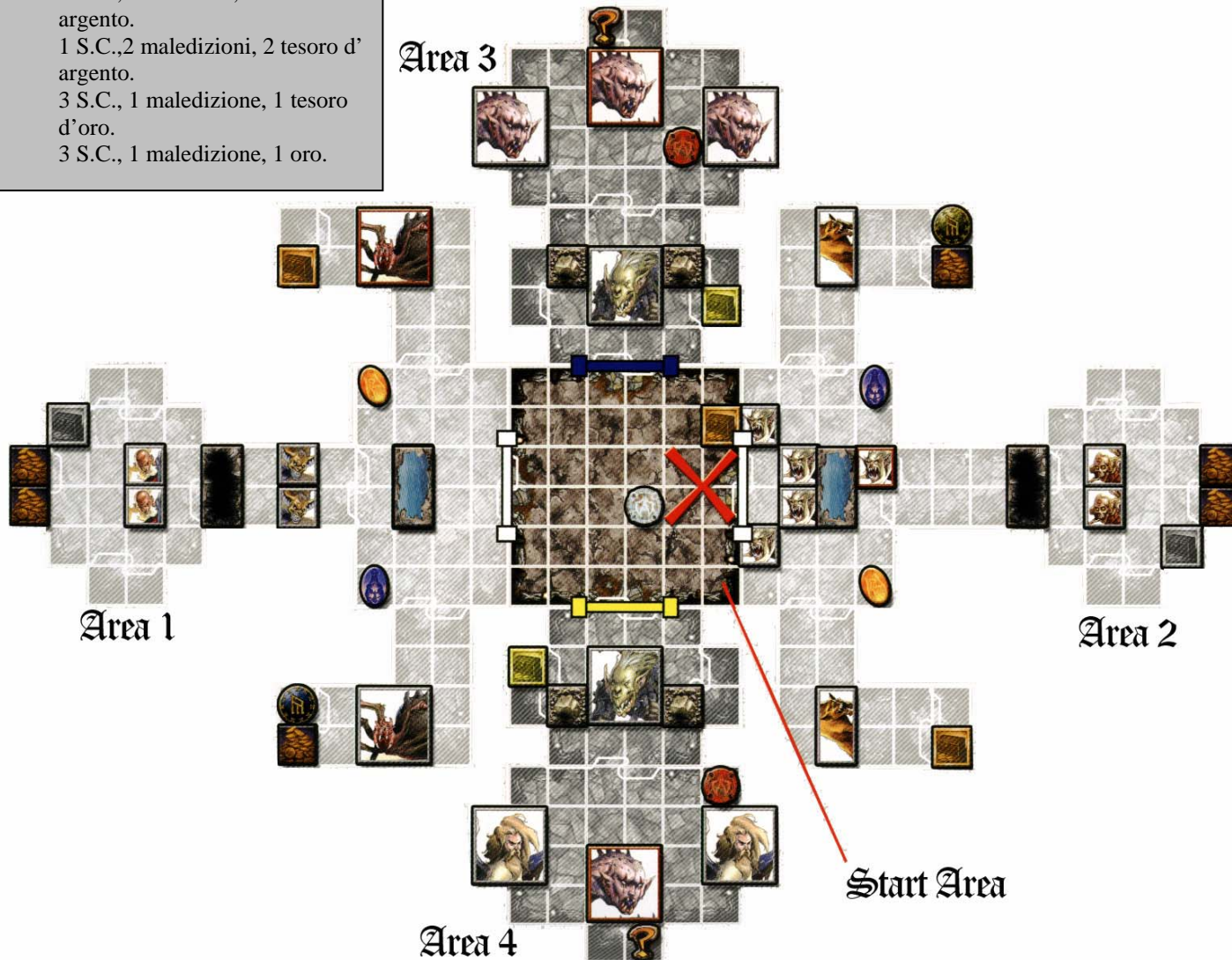
Se gli eroi sconfiggono l'eroe portatore Mizrael:

Conficcate la Soulbiter nel petto del demone e la creatura emette un urlo stridulo e si trasforma in una nuvola di fumo nero e viene risucchiato nella spada. Dopo di che non vi è più segno del demone.

SCRIGNI

Rame 1	2 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro di rame.
Rame 2	1 S.C., 100 monete, 1 tesoro di rame.
Rame 3	2 maledizioni, 2 tesoro di rame.
Argento 1	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d'argento.
Argento 2	2 S.C., 200 monete, 1 tesoro d'argento.
Argento 3	1 S.C., 2 maledizioni, 2 tesoro d'argento.
Oro 1	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d'oro.
Oro 2	3 S.C., 1 maledizione, 1 oro.

QUEST 8: Le Robine Insidiose



Legenda della Mappa



QUEST 8: Le Robine Insidiose

Questa quest manda gli eroi alla ricerca della reliquia più importante di tutte: il Tocco della Morte. Dovranno attraversare un sotterraneo pieno di trappole e mostri.

INTRODUZIONE

Vi svegliate e trovate il vecchio che vi ha dato la vostra prima ricerca. "Vi siete dimostrati dei validi eroi più volte. Il mio sesto senso mi ha portato ad affidarvi la ricerca più importante di tutte. Secoli fa, una reliquia è stata nascosta in un Dungeon e è stato protetto da una serie di trabocchetti. Questa reliquia dà il potere a chi la usa di uccidere con un singolo tocco. È troppo pericoloso lasciarla ancora così lontano. Dove portarmela in modo che io possa distruggerla una volta per tutte. Fate questa ultima quest per me ed avrete la mia eterna riconoscenza." Mentre si alza in piedi per andarsene, si ricorda improvvisamente di qualcosa e getta un sacchetto ai vostri piedi. "prima che mi dimentichi, questa è la ricompensa che vi ho promesso l'ultima volta." Aprendo il sacchetto, vedete che è pieno di monete, e trovate una mappa.

OBBIETTIVO

Dopo avere viaggiato al Dungeon indicato sulla mappa, vi preparate per discendere nelle profondità. Il vostro obiettivo è di trovare il tocco di morte e di uccidere Ghira il demone che lo custodisce. Se potete riattivare alcuni dei glifi antichi di trasporto nel Dungeon, tutto risulterà più facile. Cominciate con 5 segnalini conquista. Se li perdete Ghira avrà trionfato su di voi. Buona fortuna.

Ogni eroi riceve 200 monete extra all' inizio, e può spenderle per acquistare tesori. Rimuovi la carta "Trapmaster" dal mazzo del Signore Oscuro e mettilo in gioco, dopo di che mescola il mazzo. Inizi con 6 carte al posto di 3.

Il Tocco della Morte

Le 2 parti del Tocco della Morte si trovano nelle zone 3 e 4.

Se gli eroi hanno trovato le due parti del Tocco della Morte:

Ora che hai le due parti della runa le unisci. Con un lampo il bastone torna ad essere un solo pezzo. E' veramente un oggetto demoniaco quello che stringi

nelle mani. Prima verrà distrutto meglio sarà. Appena vi incamminate verso l' uscita sentite un urlo di collera. "Chi ha disturbato il sonno del Tocco della Morte?! Ghira vi ucciderà!"

Piazza la miniatura del demone master sulla X rossa nella start area. Il mostro è Ghira. Ha le stesse statistiche di un demone ordinario tranne: Armatura di 7, 4 punti ferita extra, e l' abilità **Sorcery 5**.

Se un eroe sconfigge Ghira:

"Sciocchi!" grida Ghira, "Non capite la malvagità che state rimettendo nel mondo! Anche se disgustato da esso, ho accettato di custodirlo per tutto questo tempo. Niente male, visto che non posso sconfiggervi, fuggirò e spero che abbiate il buon senso di distruggere quello che avete trovato." Dicendo questo, il demone si alza in aria e sparisce in un nuvola di fumo.

Stanchi e indeboliti dalla battaglia, uscite dal Dungeon e consegnate il Tocco della Morte all'uomo anziano per farlo distruggere. Appena ha la reliquia nelle sue mani, inizia a ridere. "ha ha ha! In primo luogo, avete ucciso i villani che mi si opponevano, poi mi avete recuperato la reliquia dal Dungeon pieno di trappole che lo tenevano lontano da me!" La carne ed il sangue escono dal viso dell'uomo anziano e voi rimanete sconvolti nel vedere che è realmente un lich, un mago dei non morti! "devo ringraziarlo ancora per tutto il vostro aiuto. Non si dica mai che Glim non paga i suoi debiti. In cambio, vi lascerò vivere dopo che avrò sbloccato il potere del Tocco della Morte e lo usi per uccidere ogni altro abitante della superficie del pianeta. Tutte le cose al loro tempo. In primo luogo, devo preparare il rituale. Addio, eroi." Con un flash di luce Glim sparisce. E ora?

Gli eroi guadagno 4 segnalini conquista aver sconfitto Ghira, ed hanno finito la loro quest.

Descrizione Aree

Area 1

Una fila di antichi sarcofaghi copre le pareti di questa stanza, sembrano delle guardie di pietra costrette a sorvegliare questo posto oramai dimenticato. I coperchi di pietra sono marci e rotti. Comunque notate che alcuni sarcofaghi sono vuoti.

Area 2

Appena entrate nella stanza, delle rune sui muri si illuminano riempiendo la stanza di luce. Vedete centinaia di pile di libri sparsi sul pavimento. Resti di legno suggeriscono che qualcuno sia stato in questa antica libreria da poco. I libri sono illeggibili e pieni di vermi.

Area 3

In fondo alla stanza due troni sono posizionati di fronte. Una volta dovevano essere ricoperti d' oro e gioielli ma ora non sono altro che poltrone di ferro con i piedi artigliati. I due troni sono occupati da due scheletri in decomposizione ancora vestiti. Uno è seduto in modo scomposto mentre l' altro siede in modo fiero con un pugnale ancora conficcato tra le costole.

Se un eroe termina il movimento sul segnalino incontro:

Trovi mezza reliquia dietro ai troni.

Rimuovi il segnalino incontro dalla mappa.

Area 4

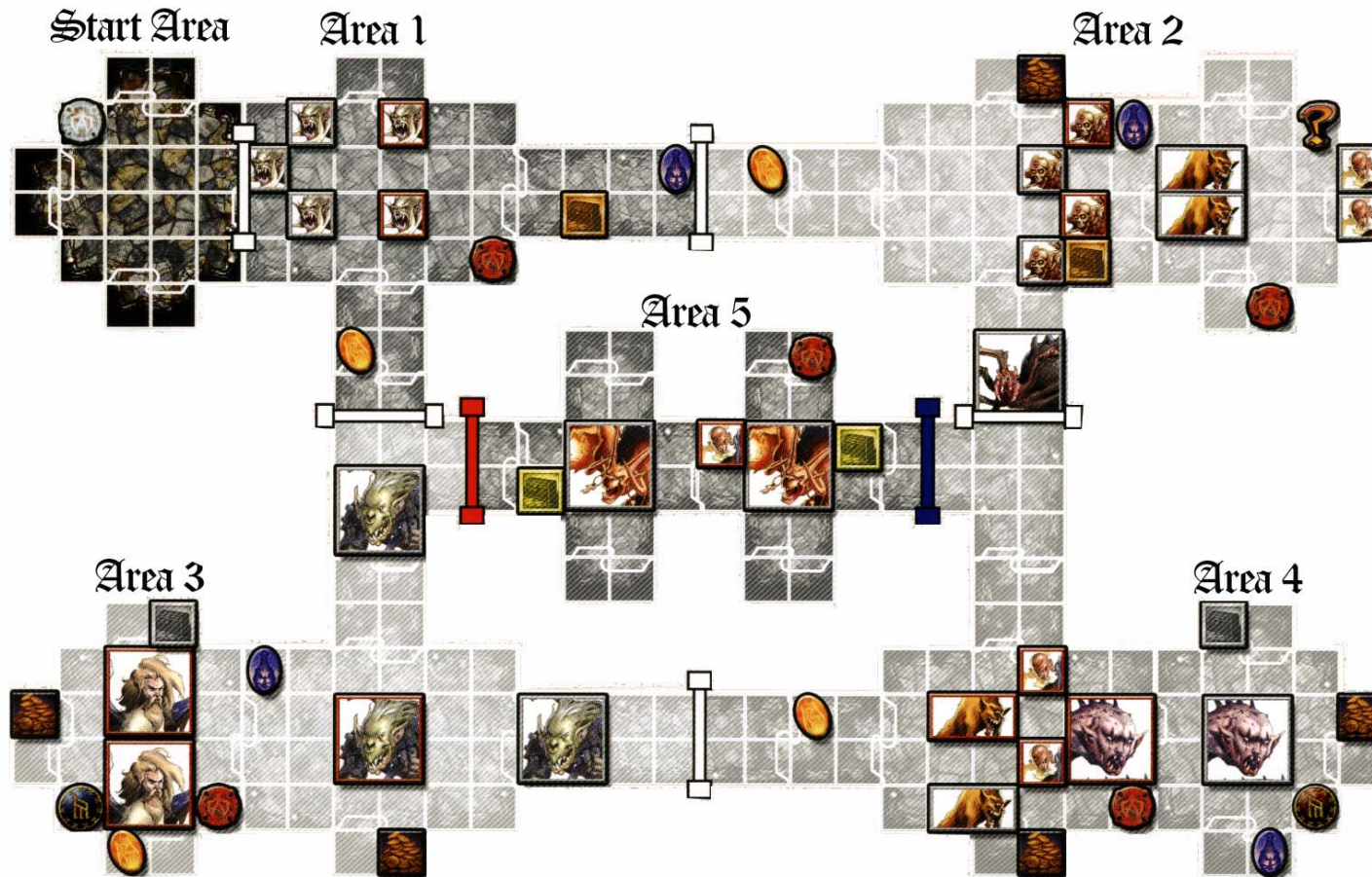
Sul lato sud della stanza c' è una alcova, separata dal resto della stanza da una tenda fine, rovinata dall'età. La tenda è stata tirata indietro, rivelando una zona che una volta era molto lussuosa. Vi sono sedie intagliate, quadri e divani, ma oramai rovinati dal tempo e dal mancato uso.

Se un eroe termina il movimento sul segnalino incontro:

Trovi mezza reliquia dietro ai troni.

Rimuovi il segnalino incontro dalla mappa.

QUEST 9: Vecchi Amici



Legenda della Mappa



SCRIGNI

Rame 1	2 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro di rame.
Rame 2	1 S.C., 100 monete, 1 tesoro di rame.
Rame 3	2 maledizioni, 2 tesoro di rame.
Argento 1	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d' argento.
Argento 2	2 S.C., 200 monete, 1 tesoro d' argento.
Argento 3	1 S.C., 2 maledizioni, 2 tesoro d' argento.
Oro 1	3 S.C., 1 maledizione, 1 tesoro d' oro.
Oro 2	3 maledizioni, 2 tesori d' oro.

QUEST 9: Vecchi Amici

Nella quest finale gli eroi proveranno a fermare Glim nella fase finale del rituale per uccidere tutte le forme di vita sulla terra.

INTRODUZIONE

Dopo aver consegnato il Tocco della Morte all' uomo anziano ormai fidato, realizzate di aver fatto un errore. Egli è un lich chiamato Glim ed il suo piano è di usare la reliquia per distruggere tutte le forme di vita sulla terra. Presi dal panico, correte in città in cerca di qualsiasi tipo di informazione riguardante Glim. Passate giorni interi nelle vecchie librerie leggendo vecchie pergamene, fino a quando lo trovate: una vecchia mappa, quasi illeggibile, riporta il posto nel quale Glim dovrebbe trovarsi. Potrebbe essere un buco nell' acqua, ma è tutto ciò che avete trovato. Sembra che la fortuna sia dalla vostra parte, poiché avete trovato una via che conduce alla tana degli uomini bestia nelle antiche catacombe.

OBBIETTIVO

Il vostro obiettivo è di uccidere Glim. Se potete riattivare alcuni dei glifi antichi di trasporto nel Dungeon, tutto risulterà più facile. Cominciate con 5 segnalini conquista. Se li perdete Glim avrà trionfato su di voi. Buona fortuna.

Descrizione Aree

Area 1

Ci sono delle prigioni allineate sulle pareti di questa stanza, l' aria puzza di morte e disperazione. Ci sono delle catene pendenti dal muro simili a quelle per gli schiavi, molte con collari e anelli. In alcune ci sono ancora degli scheletri di quelli che una volta erano dei servitori del lich. Un gruppo di uomini bestia seduti nella stanza vi guarda con sorpresa, mentre afferrano le loro armi per attaccarvi.

Area 2

Questa vecchia armeria è piena di vecchie armature ruggini e armi rovinate. Eppure in un posto come questo potreste trovare qualcosa che ti aiuti a combattere contro Glim.

Se un eroe termina il movimento sul segnalino incontro:

Una di queste vecchie armature attira la vostra attenzione. La pulite dalla polvere e notate che è incisa con dozzine di rune di protezione. In effetti questa potrebbe essere la famosa Runeplate, una reliquia scomparsa dal mondo moltissimo tempo fa.

Dai agli eroi la carta Runeplate e il relativo segnalino. Chiunque indossi questa armatura è immune dal tocco della Morte e non può essere ucciso immediatamente.

Area 3

Degli occhi grandi come una testa sono incastonati nella parete. Sono piazzati a cerchio tutto intorno la stanza a circa 5 piedi di altezza da terra. Ogni occhio ha un piccolo buco nella pupilla. Per un momento vi sembra di vedere uno scintillio da uno dei buchi, ma subito svanisce.

Area 4

Un raggio di luce filtra dal soffitto. Guardando in alto vedete un cielo blu brillante, spruzzato con qualche nuvola. Una moltitudine di uccelli vola sopra le vostre teste. Ma oltre al cielo vedete pietre e terra, capite allora che il soffitto è stato incantato. Forse è una illusione creata e mantenuta da un mago, o forse uno strumento incantato che riflette un altro posto del mondo.

Area 5

Appena aprite la porta sentite una cantilena che riempie la stanza. Un' immagine familiare è in piedi al centro della stanza, impugnando il Tocco della Morte. Per un momento rimane come frizzato dalla sorpresa, poi urla "uccideteli!" ai due demoni al suo fianco. Il Tocco della Morte brilla di una luce nera appena lo muove verso i demoni nell' impartire l' ordine.

Glim ha le stesse caratteristiche di un normale mago master tranne l' armatura che è di 8, ha 8 punti ferita extra, non ha l'abilità Sorcery, e attacca con il Tocco della Morte come un normale attacco. In altre parole attacca come un eroe che impugna il Tocco del Male, ed ha un Magic di 3 in questo caso.

Se un eroe termina il movimento sul segnalino incontro:

Il tocco di morte si frantuma nelle mani di Glim ed egli inutilmente afferra la polvere rimasta. "Maledetti! Avrei dovuto conoscervi meglio prima di sottovalutarvi così. Mi avete sconfitto questa volta, ma io tornerò. Ho tutta l' eternità per poter distruggere voi patetici mortali. Ci vediamo alla volta prossima, eroi!" Con il frastuono di un tuono il tetto esplose ed un lampo di fulmine arriva dal cielo colpendo Glim e gettando voi lontano. Glim grida, ma il suo grido si sbiadisce gradualmente mentre si allontana. Se è andato per sempre è impossibile dire, ma lo sperate. Per ora, potete prendere la comodità di sapere che il mondo è sicuro per un altro giorno.

Gli eroi guadagnano 4 segnalini conquista per l' uccisione di Glim e hanno finito la loro quest.

Sequenza del Round

Un round consiste di:

- Turno 1: Turno del giocatore
- Turno 2: Turno del giocatore
- Turno 3: Turno del giocatore
- Turno 4: Turno del giocatore
- Turno 5: Turno Oscuro Signore

Se giocate con meno eroi si salta semplicemente il turno dell'eroe mancante.

Turno del giocatore

Un turno si divide in tre fasi:

1. **Ripristinare le carte**
2. **Equipaggiare gli oggetti**
3. **Fare una azione**

Azione dell'EROE

- **Correre:** Un eroe che corre può spostarsi del **doppio** del suo movimento, ma non attacca.
- **Combattere:** Un eroe che combatte può portare fino 2 attacchi ma non muove.
- **Avanzare:** Un eroe che avanza può muoversi di un valore uguale al suo movimento e può fare 1 attacco.
- **Prepararsi:** Un eroe che si prepara può muoversi di un valore uguale al suo movimento e può fare 1 attacco. In più può piazzare un tassello ordine a faccia in su al fianco dell'eroe stesso.

Sequenza di attacco

Le regole dell'attacco sono indifferenti se si tratta di un eroe o mostro.

1. **Dichiarare l'attacco**
2. **Confermare il campo visivo**
3. **Controllare l'estensione di attacco e tirare i dadi**
4. **Usare la scarica di energia, Incremento di energia e la fatica**
5. **Determinare il successo**
6. **Infliggere i danni**

Ordini degli Eroi

Mirare: Prima che un eroe tiri i dadi per un attacco, può usare l'ordine di MIRARE per eseguire un attacco mirato. Questo gli permette di ritirare un numero qualsiasi di dadi dopo aver tirato. I risultati ottenuti al secondo tiro vanno tenuti.

Schivata: Un eroe che ha piazzato un ordine SCHIVATA può costringere, quando attaccato, a fare ritirare un numero qualsiasi di dadi all'attaccante. Il secondo risultato deve essere accettato. Questo ordine rimane attivo per tutta la durata del suo turno. È possibile, quindi, schivare attacchi multipli.

Guardia: Un eroe che ha piazzato un ordine GUARDIA, può interrompere un attacco. In qualsiasi punto del turno del l'Oscuro Signore il giocatore può interromperlo e fare un attacco. Questo ordine rimane con l'eroe fino a quando questo ultimo non subisce un danno, o l'inizio del turno successivo, o viene usato.

Riposo: Un eroe che piazza un ordine RIPOSO può, all'inizio del turno successivo, recuperare la sua fatica fino al livello massimo. Questo ordine rimane con l'eroe fino a quando questo ultimo non subisce un danno, o l'inizio del turno successivo, quando viene usato.

Turno del Signore Oscuro

Un turno si divide in tre fasi:

1. **Pescare 2 carte**
2. **Generare mostri**
3. **Attivare mostri**

Segnalini Conquista

Segnalini guadagnati o persi

+3	Attivando un Glifo
Vari	Aprendo uno scrigno
Da -2 a -4	Uccisione di un eroe
Vari	Incontri
Vari	Uccisione di un mostro con nome

Costi delle Azioni

Costo	Azione
0	Raccogliere un segnalino nel tuo spazio
0	Lasciare un oggetto (perso per sempre se non è una reliquia)
1	Muovere da un glifo alla città (o viceversa)
1	Salire / Scendere scale
1	Dare un'arma o pozione ad un eroe vicino
1	Bere una pozione
2	Aprire o chiudere porte normali
2	Aprire Scrigni
2	Aprire o chiudere porte chiuse con Rune
2	Equipaggiarsi
3	Saltare Fossi

Shopping

Oggetto	Costo
Pozione di Cura	50
Pozione di Vita	25
Pesca 1 tesoro di rame*	250
Pesca 1 tesoro d'argento*	500
Pesca 1 tesoro d'oro*	750
Pesca 1 carta abilità*	1000
Guadagna 1 gettone allenamento**	500

* Quando si acquistano dei tesori o delle abilità, il giocatore pesca una carta a caso dal mazzo specifico (scegliendo uno qualsiasi dei tre mazzi abilità nel caso stia acquistando una abilità).

** Quando si acquista un gettone di allenamento, il giocatore sceglie un gettone e lo piazza sulla sua scheda eroe. Ogni gettone incrementa di uno una delle caratteristiche dell'eroe, come indicato sullo stesso. Un giocatore non può mai incrementare una delle sue caratteristiche ad un valore maggiore di cinque.

Limiti sull'Equipaggiamento

Gli eroi possono avere questi oggetti solo uno per volta:

- Oggetti a due "mani" o una
- 1 Armatura
- 3 Pozioni
- 2 Altri oggetti