

IMMORTAL SOULS



Book
Of
Secrets

S&S ACT 1 - IMMORTAL SOULS



SOMMARIO

Prologo	3
Un Regno Minacciato	6
Il male che fanno gli Uomini	11
Andiamo a Caccia di Orchi!	17
Mastro Burattinaio	23
Sotto Assedio!	30
Il Diritto sulla Zanna!	36

§1.1 (Evento Storia 1)

Gli Eroi raggiungono la città alle prime luci dell'alba. Oltrepassando i cancelli, vengono accolti da una cruenta visione: sciame di Gremlin stanno assaltando persone ed edifici, ed appiccando fuochi ovunque.

- ◆  Piazzate l'Evento 4 in gioco e risolvetele.
- ◆ Piazzate due segnalini **Fuoco 2**: uno sulla locazione C ed uno sulla D.
- ◆ Rimuovete lo **Spawn Gate**  dalla Quest.
- ◆ Aprite lo **Spawn Gate** .
- ◆ Piazzate la carta Evento Storia 1 (lato rivelato) in cima al mazzo degli eventi

L'entrata della Cattedrale è chiaramente visibile agli eroi; ma mentre si incamminano verso di essa qualcosa attrae la loro attenzione. Alcuni uomini dall'aspetto pericoloso con indosso pesanti armature di cuoio incise con uno strano simbolo, ed armati di lame curve, stanno aprendo una cassa su un carro – ma come un sol uomo si voltano verso gli eroi!

Scelta Allineamento dell'Anima

 Legale	Scaccia i Banditi....	Vai a §1.6
 Neutrale	Allontanati....	Vai a §1.7
 Chaos	Combatti i banditi per rubare la cassa....	Vai a §1.8

§1.2 (Evento Storia 2)

L'ingresso della Cattedrale è un campo di battaglia: il pavimento insanguinato è ricoperto dai corpi dei chierici guardiani e dei gremlin. Presso l'Altare Sacro, l'Alto Chierico Claudius è circondato dai gremlin, ma prima che chiunque possa reagire una delle creature scatta ed affonda i suoi artigli nel petto del vecchio chierico! La luce negli occhi di questo gremlin è brillante e stranamente vivida, tradendo una malvagia intelligenza che lo indica come il capo. Gli eroi non possono fare altro che vendicare l'Alto Chierico e distruggere questo abominio...

- ◆  Piazzate il Gremlin **Rosso** nell'area dell'Evento Storia 2 .
- ◆ Aprite **l'Altare** nell'area del Waypoint 2.
- ◆ Se ci sono più di 3 eroi, evocate un nemico nell'area dell'Evento Storia 2.
- ◆ Evocate {  -  } nemici nell'area del Waypoint 2.
- ◆ Piazzate la carta Evento Storia 1 (lato rivelato) in cima al mazzo degli eventi.
- ◆ Riprendete a giocare finché il Gremlin **Rosso** non muore; poi **andate al §1.12**.

§1.3 (Waypoint 1)

Alcune vecchie armi sono appoggiate all'altare...

- ◆ Una sola volta per Quest, ciascun Eroe che si muova su questo Waypoint può spendere un'Azione per pescare ed equipaggiare una delle tre carte Oggetto a sua scelta dal mazzo **Riserva (Stash)**.

§1.4 (Waypoint 3)

Strani rumori vi mettono in guardia dal pericolo imminente... è una trappola!

- ◆ L'eroe attivo attivo pesca ed applica una carta **Trappola**.

- ◆ Rimuovete il Waypoint 3 dalla Quest.

§1.5 (Waypoint 4)

Un venditore ambulante scortato da due guardie chiede la vostra attenzione.

“La guerra è il mio lavoro, ed a giudicare dal vostro equipaggiamento penso proprio che abbiate bisogno di me, vero?”

- ◆ Ogni eroe che si muova su questo Waypoint può spendere un’Azione per visitare **L’Emporium**.

§1.6 (Evento Storia 1)

L’eroe nota un mercante ferito che giace presso il carro. I predoni, vistisi scoperti, sguainano le armi per combattere!

- ◆  Piazzate un Bandito Verde nell'area dell'Evento Storia 1, o due Banditi Verdi se ci sono più di 3 eroi.
 - ◆ Evoca {  -  } -1 Nemico
 - ◆ Nel prossimo Turno dei Nemici attivate tutti i Banditi, invece di pescare una carta Incontro.
- Nota:** Quando un Bandito Verde muore, va rimosso dalla Quest.
- ◆ Riprendete a giocare finché tutti i Banditi sono stati eliminati, poi andate al §1.9.

§1.7 (Evento Storia 1)

Dopo una rapida occhiata, l’eroe decide che l’impresa è più importante di questo incidente minore. Gli eroi si voltano e passano oltre, lasciando gli umani al loro destino, qualsiasi esso possa essere.

- ◆  Mischiate un Bandito Verde nel mazzo Nemici, o due Banditi Verdi se ci sono più di 3 eroi
- Nota:** Quando un Bandito Verde muore, va rimosso dalla Quest.
- ◆ Evoca {  -  } -1

§1.8 (Evento Storia 1)

Esaminando la situazione, l’eroe decide rapidamente che qualsiasi cosa ci sia nella cassa potrebbe essere utile nella missione. Il predone, vistosi scoperto, lancia un pugnale all’eroe e poi sparisce tra le fiamme.

- ◆ L’eroe attivo viene attaccato da 2  , **Veleno I**.
 - ◆  Mischiate un Bandito Verde nel mazzo Nemici, oppure due Banditi Verdi se ci sono più di 3 eroi.
- Nota:** Quando un Bandito Verde muore, va rimosso dalla Quest.
- ◆ Evoca {  -  } -1
 - ◆ Se volete ancora aprire la cassa, andate al §1.10.

§1.9 (Evento Storia 1 Legale)

Con l’aiuto degli eroi, il mercante si mette in salvo con la sua merce, ma non prima di aver ricompensato i suoi salvatori.

- ◆ Piazzate un  nella zona dell'Evento Storia 1

§1.10 (Evento Storia 1 Chaos)

Ignorando il nemico in fuga, l’eroe apre la casa.

- ◆ L’eroe attivo pesca ed applica una carta **Trappola**.
- ◆ Piazzate una carta **Tesoro** nella zona dell’Evento Storia 1.

§1.11 (Waypoint 2)

Qui c'è un antico altare di marmo consacrato ai Tre Dei – Aneres, Enomis, e Mir. Come prova della vostra anima immortale, inizia ad emanare una luce porpora quando lo toccate.

- ◆ **Una volta per Round**, l'eroe attivo può spendere un'Azione per guarire 1 **PV** a sé stesso

§1.12 (Finale)

Con il suo ultimo respiro, l'Alto Chierico Claudius racconta la storia della misteriosa morte del Re.

“Il suo corpo appariva stranamente pallido e leggero da morto... e per rendere le cose peggiori, anche il suo erede è sparito”.

Il chierico continua, debole, *“L'oscurità ha invaso queste terre. Il Conte Dalv e la sua guardia combattono invano, perché le forze del Male che fronteggiamo non sono di questo mondo... voi siete la nostra sola speranza, ora. Il rituale ha richiesto il sacrificio della nostra reliquia più preziosa: ma eccovi qui, le vostre anime contenute nelle gemme che portate, legate dal volere dell'incantesimo.*

Non potrete morire del tutto, ma non sarete mai del tutto liberi finché non sconfiggerete questo Male. Mi vergogno di tale costrizione, ma per salvare il Regno ho deciso di maledire la mia anima. L'Incantesimo del Richiamo vi ridarà la forza man mano che distruggerete le creature malvage, e vi guiderà verso il vostro scopo. La mia vita ora ha fine... ma vado via sapendo che il mio destino è compiuto. Ora tutto dipende da voi. Il Chierico Marcus... lui...vi guiderà. Risponderà alle vostre domande... Addio, Eroi... Salvate... questo... Regno...”.

Ricompensa: Il gruppo guadagna 50 **Crown**; inoltre, ciascun eroe  guadagna 1 Healing Potion dall'**Emporium**.

Prossima Quest: Procedete alla Quest 2.

§1.13 (Finale)

Qualsiasi speranza avesse il Regno si dissolve nel fumo che si alza dalle rovine della città devastata.

Ricompensa: Nessuna.

Prossima Quest: Giocate di nuovo la Quest 1.



§2.1 (Introduzione)

- ◆ Se volete chiedere al Capitano Ann dell'attacco, **andate a §2.2.**
- ◆ Se volete chiedere degli uomini con l'armatura di pelle stranamente lavorata, **andate a §2.3.**
- ◆ Se non volete fare altre domande e volete direttamente iniziare ad investigare, **andate a §2.4.**

§2.2 (Introduzione)

"L'attacco iniziò all'incirca mentre l'Alto Sacerdote stava conducendo il rituale nel Tempio," dice Ann.

"I gremlin potrebbero essere entrati in città attraverso dei tunnel sotterranei, finora a noi ignoti, ma forse conosciuti dalla malavita della nostra città"

- ◆ **Andate a §2.1.**

§2.3 (Introduzione)

"Quegli uomini... probabilmente appartengono alla Gilda delle Ombre," dice il Capitano. "è un sindacato criminale diffuso in tutto il regno"

- ◆ **Andate a §2.1.**

§2.4 (Introduzione)

"Se desiderate investigare la questione, avete la mia benedizione. Qualsiasi aiuto è ben accetto al momento," dice il Capitano Ann.

"Suggerirei di aspettare fino al crepuscolo e di iniziare da Jack Crow, nella taverna La Perla Nera. Potrebbe darvi qualche indizio, ma dovrete essere... convincenti. Siate prudenti, la città è ancora un luogo pericoloso. Ma, dopo tutto, voi siete i nostri eroi, no? Buona fortuna là fuori."

L'avventura ha inizio!

§2.5 (Waypoint 3)

- ◆ **Una volta a Quest**, ogni eroe che si muove sopra questo Waypoint può spendere un'Azione per tirare 3 dadi **rossi**.
- ◆ Se si ottiene un risultato **2S** **andate a §2.5.**
- ◆ **Altrimenti**, non accade nulla.
- ◆ Un eroe  può ritirare i dadi una sola volta dopo il primo tentativo.
- ◆ Se l'eroe non può o non vuole spendere un'Azione, riprendete la partita.

§2.6 (Waypoint 3)

L'eroe trova una porta segreta!

- ◆ Rimuovete il segnalino Muro dalla tessera della mappa **18B**.
- ◆  Piazzate e connette la tessera della mappa **17B** alla tessera **18B** in modo tale che il Segno Visivo sia vicino alla **18B**.
- ◆  Piazzate un segnalino Scigno sulla tessera **17B**.
- ◆ Rimuovete il Waypoint 3 dalla Quest.

§2.7 (Evento Storia 1)

La taverna è piena di un profumo di carne arrostita da far venire l'acquolina in bocca. Il sorriso sulle labbra del proprietario svanisce quando nota le armi appese alle cinture dei nuovi arrivati. Vi avvisa, *“Gli stranieri sono sempre benvenuti, eroi o no, a patto che non siano qui per creare guai.”*

- ◆ Se gli eroi chiedono di “Jack Crow”, **andate a §2.8.**
- ◆ Se gli eroi chiedono solamente di bere e mangiare, **andate a §2.9.**

§2.8 (Evento Storia 1)

Guardingo, il gruppo si avvicina al bancone, chiedendo di *“Jack Crow.”*

La faccia dell'oste si scurisce, e risuona una voce, *“Voi intendete il **CAPITANO** Jack Crow!”*

Gli eroi si girano verso la voce, che arriva da un gruppo di losche figure, armi alle mani, che sembrano tutto tranne che amichevoli. Tra di loro si trova un uomo dai capelli scuri, con dei vestiti stravaganti, che brandisce una sciabola... Jack.

- ◆ **Andate a §2.10.**

§2.9 (Evento Storia 1)

Gli eroi si siedono a bere birra, fingendo di non essere interessati agli altri clienti, ma presto si trovano circondati da un gruppo di losche figure, armi alle mani, che sembrano tutto tranne che amichevoli. Tra di loro si trova un uomo dai capelli scuri, con dei vestiti stravaganti, che brandisce una sciabola... Jack.

- ◆ **Andate a §2.10.**

§2.10 (Evento Storia 1)

Il pirata occhieggia gli eroi, e continua baldanzoso. *“Eroi, la vostra reputazione vi precede. So che mi state cercando, quindi...”*

Scelta Allineamento dell'Anima

 Legale	Dite a Jack di essere in una missione per la Guardia della Città...	Andate a §2.11
 Chaos	Dite a Jack di avere del buon oro in cambio di informazioni...	Andate a §2.12

§2.11 (Evento Storia 1)

“...non penso che ne uscirete vivi. Uccideteli!!” Mentre dà l'ordine, Jack lancia della polvere accecante negli occhi dell'eroe, poi attacca.

- ◆  Piazzate il   Bandito **Blu** nell'area dell'Evento della Storia 1
- ◆ Se ci sono più di 3 eroi, evocate un Bandito **Verde** nella stessa area.
Note: Quando il   Bandito **Blu** muore, mettetelo da parte 
- ◆ Evoca {  -  } nemici
- ◆ L'eroe attivo deve tirare un **Salvo**, altrimenti diventa **Accecato**
- ◆ Attivate immediatamente il   Bandito **Blu**
- ◆  Prendete la carta Evento Storia 1 e mettetela da parte.
- ◆ Riprendete la partita finché non ci sono più Raider in gioco, quindi **andate a §2.13.**

§2.12 (Evento Storia 1)

“... diciamo venti Corone... e vi lascerò andar via con quello che volete sentire e la vostra testa ancora fermamente attaccata alle spalle. Che ne dite? L’alternativa, d’altra parte, potrebbe essere leggermente più... dolorosa.”

- ◆ Se gli eroi accettano l’offerta di Jack:
 - ❖ Scartate **20 Crowns**.
 - ❖  Prendete la carta Evento Storia 1 e mettetela da parte.
 - ❖ Andate a §2.14.
- ◆ Se gli eroi non accettano l’offerta (o non possono pagare):
 - ❖ Andate a §2.11.

§2.13 (Evento Storia 1)

Sconfitto, Jack si arrende agli eroi, e acconsente a dire loro quello che devono sapere mentre gli altri banditi si dileguano.

- ◆ Scartate ogni nemico in gioco
- ◆ Andate a §2.15.

§2.14 (Evento Storia 1)

Jack mette rapidamente l’oro in un borsellino, lo nasconde sotto il suo corsetto, e inizia a parlare.

- ◆ Andate a §2.15.

§2.15 (Evento Storia 1)

“Quelli che cercate, loro vivono nelle ombre,” sospira Jack.

“Eppure, spesso pattugliano l’ingresso sotterraneo della città. Quello che state cercando, è il cancello delle fogne ai confini della città. Ecco una mappa. C’è un passaggio sotterraneo segreto nella cantina di questa taverna. Andate, e sono sicuro che se ficcate il naso lì intorno, saranno loro a trovarvi per primi. Addio!”

Uno strano e rapido movimento distrae gli eroi, e Jack Crow non è più nella taverna. Gli eroi, con la sensazione che in quel pirata ci sia qualcosa di più di quello che salta agli occhi, guardano la mappa.

- ◆ Le aree contenenti i Waypoint 1 e 2 sono ora considerate adiacenti, eroi e nemici possono muoversi attraverso esse.
- ◆ Rimuovete il  **Spawn Gate** dalla Quest.
- ◆ Aprite il  **Spawn Gate**
- ◆ Aprite **l’Altare** nella tessera mappa 10A.
- ◆ Se il gruppo ha combattuto contro Jack Crow:
 - ❖ Andate a §2.16.
- ◆ **Altrimenti:**
 - ❖  Piazzata la carta Evento Storia 1 (dal lato rivelato) messa precedente da parte in cima al mazzo Eventi.

§2.16 (Evento Storia 1)

Il proprietario, guardando quello che era successo nella sua taverna, si congratula con gli eroi. *“Ben fatto, stranieri. Poche persone hanno il coraggio di affrontare Jack e la sua ciurma. Ma ora sembrate stanchi. Volete riposarvi nella mia taverna? Come trattamento speciale, vi posso offrire una stanza pulita e del buon cibo per solo 10 Crowns...”*

◆ Se gli eroi accettano l'offerta del proprietario:

- ❖ Scartate 10 **Crowns**.
- ❖ Scartate tutte le **Condizioni Fisiche**.
- ❖ Riportate tutti gli eroi al massimo della salute.
- ❖ Ricaricate poteri di tutti gli eroi.
- ❖ Ogni eroe può visitare una volta sola l'**Edificio Taverna all'Emporio** scartando 5 **Crowns**.
- ❖  Scartate la carta Evento Storia 1 precedentemente messa da parte.

◆ **Altrimenti:**

- ❖  Scartate la carta Evento della Storia 1 precedentemente messa da parte.

§2.17 (Waypoint 1)

La cantina della taverna è piena di barili, casse, bottiglie e altro ancora. C'è a malapena abbastanza spazio per muoversi.

§2.18 (Waypoint 2)

Lo stretto passaggio segreto per la cantina della taverna, chiaramente visibile da questa estremità del tunnel, finisce in questa caverna sotterranea.

§2.19 (Evento Storia 2)

Non appena gli eroi entrano nell'area sotterranea, si accorgono di non essere soli! Un uomo, che indossa un'uniforme che avevano visto durante l'attacco contro la città, appare alla fine del tunnel e annuncia, *“La Gilda delle Ombre non apprezza visitatori inaspettati. Questa sarà la vostra tomba!”* Mentre parla, lascia cadere un lungo guinzaglio di pelle, liberando un grosso gremlin dagli occhi spiritati, e si allontana lungo il corridoio. Nello stesso momento, un cancello di ferro cade dal soffitto, isolando la stanza, mentre altri gremlin emergono dalle pareti! Gli eroi realizzano immediatamente che devono annientare queste bestie per poter seguire quell'uomo nel suo nascondiglio...

◆  Piazzate il Gremlin **Rosso** nell'area dell'Evento Storia 2.

Note: Quando il Gremlin **Rosso** muore, rimuovetelo dalla Quest.

◆ Se ci sono più di 3 eroi, evocate un Gremlin nell'area dell'Evento della Storia 2.

◆ Evocate  Gremlins (fino ad un massimo di 3) piazzandone uno in ogni area della tessera della mappa **6A**, in senso orario a partire dall'area in alto a sinistra.

◆ Piazzate una **Porta Chiusa** sul bordo che connette le tessere della mappa **6A** e **12B**.

◆ Aprite il  **Spawn Gate**.

◆ Rimuovete dalla Quest il  **Spawn Gate**.

◆ Piazzate la carta Evento della Storia 2 (dal lato rivelato) sulla cima del mazzo Eventi

§2.20 (Storia Evento 3)

Gli eroi infine raggiungono una sala sotterranea, una stanza completamente scavata nella roccia. Dalle ombre create dalle fiamme dei braceri, appare un gruppo di banditi. Uno di loro, probabilmente uno dei loro capi, parla agli avventurieri con una voce morbida e minacciosa: *“Sembra che l’Alto Sacerdote vi abbia resuscitato solo per darci la possibilità di uccidervi ancora... Le faccende della gilda non sono affari vostri. Eroi o no, voi morirete!”*

- ◆ Aprite il ⚡ **Spawn Gate**
- ◆ Piazzate il 🗺️ il 🟦 🟦 Bandito **Blu** nell'area dell'Evento Storia 3
- ◆ Evocate il 🟢 🟢 Bandito **Verde** nel ⚡ **Spawn Gate** (se è già in gioco, scartate tutte le sue ferite e **Condizioni Fisiche** e muovetelo sullo ⚡ **Spawn Gate**)
Note: Quando il 🟢 🟢 Bandito **Verde** o il 🟦 🟦 Bandito **Blu** muore, rimuovetelo da questa Missione.
- ◆ Attivate immediatamente entrambi i Banditi.
- ◆ Se ci sono più di 3 eroi, evocate un Raider aggiuntivo nell'area dell'Evento della Storia 3.
- ◆ Evocate { 🧠 - 🗺️ } nemici.
- ◆ Piazzate la carta Evento della storia 3 (dal lato rivelato) sulla cima del mazzo Eventi.
- ◆ Riprendete la partita finché il 🟢 🟢 Bandito **Verde** e il 🟦 🟦 Bandito **Blu** muoiono, poi andate a §2.21.

§2.21 (Finale)

Quando i campioni della gilda sono sconfitti, uno dei banditi lancia vigliaccamente le sue armi sul pavimento e cade sulle sue ginocchia, supplicando gli eroi. *“Vi prego! Vi prego! Risparmiatemi! Vi aiuterò ad entrare nella Gilda! Prendete i miei averi. Vi dirò come trovare il quartier generale della gilda...”*

Ricompensa: L'eroe attivo guadagna 🎒.

Prossima Quest: Procedete con la Quest 3.

§2.22 (Finale)

L'oscurità proiettata dalla gilda delle ombre può oscurare anche la più brillante delle luci. Dopo la caduta degli eroi, corruzione e crudeltà continueranno a governare il Regno...

Ricompensa: Nessuna.

Prossima Quest: Giocate di nuovo la Quest 2.



§3.1 (Introduzione)

Ti meravigli di dove puoi trovare la chiave per la porta magica, e riguardo a questo lo domandi al Campione della Gilda.

“Normalmente, il Mastro di Chiavi ciondola attorno alla Piazza del Mercato (Evento Storia 1). Egli possiede la chiave speciale che necessiti per entrare nella gilda.”

◆ Andate a §3.5.

§3.2 (Introduzione)

YNon hai altro tempo da perdere; lasci andare il campione, che si affretta ad andar via. *“Ma che vigliacco”*, pensi.

L'avventura ha inizio!

§3.3 (Introduzione)

“Per aprire la porta”, dice il campione “Devi tirare la seconda leva nel tunnel nello stesso momento in cui usi la chiave, altrimenti la chiave non funzionerà. La cosa positiva però è che la chiave speciale aprirà anche un falso muro, quindi le persone che azionano la leva potranno anche entrare nella Gilda.”

◆ Andate a §3.5.

§3.4 (Introduzione)

“Il capo dovrebbe trovarsi nella stanza di addestramento (Evento Storia 3). Ma sarete probabilmente trucidati a quel punto, ma non affar mio. Vi ho detto quello che volevate, adesso per cortesia lasciatemi andare!”

◆ Andate a §3.5.

§3.5 (Introduzione)

Realizzi che il Campione della Gilda non ti ha detto tutto quello che sapeva...

- ◆ Se vuoi chiedere al Campione della Gilda riguardo la chiave, **andate a §3.1.**
- ◆ Se vuoi chiedere al Campione dalla Gilda riguardo la portar, **andate a §3.3.**
- ◆ Se vuoi chiedere al Campione dalla Gilda riguardo la porta, **andate a §3.4.**
- ◆ Se non vuoi più chiederli niente, **andate a §3.2.**

§3.6 (Waypoint 1)

Una grossa leva è visibile nella parete del tunnel, probabilmente è connessa a qualche meccanismo nascosto.

- ◆ Se vuoi spendere una Azione per tirare la leva, **andate a §3.7.**

§3.7 (Waypoint 1)

Tiri la leva con tutta la tua forza e lentamente scende. Senti un meccanismo muoversi, ed un rumore lontano fa eco nei tunnel.

- ◆ Rimuovi un segnalino Mura nella tessera mappa 5A.
- ◆ Rimuovi il segnalino Waypoint 1 dalla Ques.

§3.8 (Waypoint 2)

Una grossa leva è visibile nella parete. Ricordi cosa ti ha detto il Campione della Gilda – almeno un eroe deve rimanere qui, per permettere ad un altro eroe di aprire la porta della Gilda usando la chiave magica.

§3.9 (Evento Storia 1)

La piazza del mercato è veramente affollata, e gli eroi realizzano immediatamente che per trovare il Mastro di Chiavi tra tutti gli abitanti della città non sarà un'impresa facile...

- ◆      Prendi quattro segnalini Ombra: 2 Cittadini, 1 Nemico, 1 Quest (che rappresenta il Mastro di Chiavi). Girali a faccia in giù. Posizionali randomicamente nei Luoghi A, B, C e D (sulla tessera mappa 1A).
- ◆ Questi 4 segnalini Ombra possono essere rivelati solo a  (es. Da un eroe nella stessa area)
- ◆ Quando un segnalino Ombra è rivelato, vai a §3.10
- ◆ Genera un nemico sul  **Spawn Gate**.
- ◆ Posiziona la carta Evento Storia 1 (lato rivelato) sopra il mazzo Eventi.

§3.10 (Evento Storia 1)

Gli eroi cercano tra la folla nella piazza del mercato, alla ricerca del Mastro di Chiavi...

- ◆ Se il segnalino Cittadino è rivelato, andate a §3.11.
- ◆ Se il segnalino Nemico è rivelato, andate a §3.12.
- ◆ Se il segnalino Quest è rivelato, andate a §3.13.

§3.11 (Evento Storia 1)

Il cittadino è un mercante, interessato al vendere le sue merci agli eroi.

- ◆ Il segnalino Ombra “Cittadino” rimane in gioco fino alla prossima Fase Tempo. Qualsiasi eroe in quest’area, se non è ingaggiato in combattimento, può visitare **L’Emporium** come Azione Gratuita, ma non può utilizzare **Edifici** o **Riserva (Stash)**.

§3.12 (Evento Storia 1)

Il Cittadino è un affiliato della gilda. Vi riconosce e urla, facendo scattare l’allarme!

- ◆ Genera un nemico nell’area del segnalino Ombra “Nemico”.
- ◆ Rimuovi il segnalino Ombra “Nemico” dalla Quest.

§3.13 (Evento Storia 1)

Nonostante la folla, gli eroi trovano il Mastro di Chiavi, ma non è sua intenzione cedere la chiave senza lottare!

- ◆  Posiziona il   Bandito **Blu** (rappresentante il Mastro di Chiavi) nell’area con il segnalino Ombra “Quest” e posiziona il segnalino Chiave Magica sulla sua carta Nemico. Quando il nemico muore, posiziona il segnalino Chiave Magica in quell’area. Qualsiasi eroe può prenderla come Azione Gratuita.
- ◆ Se ci sono più di 3 eroi, pesca a caso un Potere nemico ed assegnalo al   Bandito **Blu**.
- ◆ Rimuovi il segnalino Ombra “Quest” dalla Quest.
- ◆ L’eroe attivo deve effettuare un tiro **Salvezza**. Se fallisce, attiva immediatamente il   Bandito **Blu**

- ◆ Evocate {-} -1 nemici sul  **Spawn Gate**.

§3.14 (Evento Storia 2)

Gli eroi vedono ardere alte fiamme provenienti da un edificio vicino (Waypoint 3, sulla tessera mappa 13A). Strilla e grida di aiuto provengono dal suo interno. Nel mentre gli eroi decidono il da farsi, notano alcuni pericolosi tagliagole in prossimità dell'entrata segreta della gilda

- ◆ Posiziona la carta Evento Storia 2 (lato rivelato) sopra il mazzo Eventi.

§3.15 (Waypoint 3)

Un fabbro invoca aiuto, visto che sua moglie è intrappolata nel furioso inferno che fino a pochi momenti fa era la sua fucina...

Scelta Allineamento dell'Anima

 Legale	Salva la donna...	Andate a §3.16
 Neutrale	Cammini via...	Andate a §3.17
 Chaos	Cerchi un vantaggio dalla situazione...	Andate a §3.18

§3.16 (Waypoint 3)

L'eroe rassicura il fabbro, e si lancia nelle fiamme per salvare la donna!

- ◆ L'eroe attivo deve lanciare 1 dado **Blu**, +1 dado se è un eroe .
- ◆ **Se** ottiene almeno 1 risultato , ha successo, **andate a §3.19**.
- ◆ **Altrimenti**, ogni altro risultato è un fallimento e causa **Fuoco 1** a quell'eroe.
- ◆ In caso di fallimento, l'eroe ha a disposizione fino a due ulteriori tentativi seguendo le stesse regole. **Se** tutti e tre i tentativi falliscono, o se l'eroe smette di provarci, **andate a §3,20**
- ◆ Rimuovi il Waypoint 3 dalla Quest.

§3.17 (Waypoint 3)

L'eroe capisce che non può rischiare la propria vita in un futile tentativo di salvataggio, e che fermare la Gilda delle Ombre salverebbe molte più vite in ogni caso. Per quanto si possa sentir dispiaciuto, si allontana dal fuoco.

- ◆ Rimuovi il Waypoint 3 dalla Quest

§3.18 (Waypoint 3)

Appena l'eroe entra nella fucina, si accorge che salvare la donna è oltre le sua possibilità. Comunque, mentre sta per tornare verso l'uscita, nota una cassa preziosa vicino a lui... forse le fiamme possono essere sfidate per un piccolo guadagno personale...

- ◆ L'eroe attivo deve lanciare 1 dado **Blu**, +1 dado se è un eroe .
- ◆ Posiziona un  nell'area per ogni  ottenuto.
- ◆ L'eroe subisce **Fuoco 1** per ogni  ottenuto.
- ◆ Rimuovi il Waypoint 3 dalla Quest.

§3.19 (Waypoint 3)

Tossendo e bruciacciando, l'eroe esce dalla fucina in fiamme con la donna tra le sua braccia. Come segno di gratitudine, il fabbro si offre di affilare l'arma dell'eroe con una pietra speciale, una eredità di famiglia.

- ◆ Gira una delle armi equipaggiate dell'Eroe sul lato **Forgiato** fino alla fine della Quest.

§3.20 (Waypoint 3)

Il fuoco ruggisce e le travi cedono a causa del caldo, e la sala principale crolla in fiamme. Poi, l'eroe sente solo la voce del fuoco ... la donna va oltre ogni possibilità di salvezza. Mentre sfugge dal furioso incendio, va dritto dal fabbro per dargli la terribile notizia.

§3.21 (Waypoint 4)

Sembra che quel vigliacco raider interrogato dagli eroi abbia detto la verità. Sei di fronte a quello che, a prima vista, sembra una cinta muraria comune, ma dopo un attento esame si rivela essere una porta a scomparsa.

- ◆ Se l'eroe possiede il segnalino Chiave Magica su di lui, e c'è almeno un eroe nell'area del Waypoint 2 (tessera mappa 12B), **andate a §3.32.**
- ◆ Altrimenti, non succede niente.

§3.22 (Waypoint 5)

La struttura interna è costituita da lunghe assi di legno ed è scarsamente illuminata da poche torce che creano ombre ovunque. Sentendo alcuni rumori provenienti dalla stanza vicina, gli eroi si accorgono della presenza di un'altra possibile porta segreta che dà l'accesso alle sale della Gilda delle Ombre.

- ◆ **Una volta per Quest**, ogni eroe che si muove in quest'area può spendere una Azione Gratuita per cercare l'entrata, lancia 3 Dadi **Rossi**:
- ◆ Se si ottiene un risultato **8S**, **andate a §3.33.**
- ◆ **Altrimenti**, non succede niente.
- ◆ Un eroe  può rilanciare una volta i dadi per questa prova:

§3.23 (Evento Storia 3)

Gli eroi raggiungono la sala principale della Gilda delle Ombre. Stranamente, il capo sembrava che li stesse aspettando. Il ladro dalla sua altissima sedia gesticola, poi rimuove il suo cappello a tricorno rivelando il suo volto. *“E quindi, alla fine, ci rincontriamo!”*. La voce di Jack Crow, il pirata, risuona attraverso il corridoio e quando si alza dalla sedia, il cappello gli penzola nella mano sinistra. *“Vedete, per tutta la città – e soprattutto, per il bellissimo Capitano Ann – Sono solo un sacco di merda. Affascinate, seppur tranquillo, ma nondimeno un sacco di merda, questo succede a chi ha tanti contatti. Ma qui, nell'ombra, io governo. Peccato per voi che lo avete scoperto così... diverse sono le mie capacità in combattimento. GROONT, onora il patto stipulato con il tuo clan e lotta al mio fianco!”* Con questo, un orco guerriero con un atteggiamento poco amichevole emerge urlando *“IO SONO GROONT!”*

- ◆ If gli eroi vogliono domandare a Jack riguardo le sue motivazioni, **andate a 3.24.**
- ◆ **Altrimenti**, **andate a §3.25.**

§3.24 (Evento Storia 3)

Jack replica con un sottile sorriso, “E’ una questione di equilibrio, mio redivivo amico. Ci sono forze che non devono essere sfidate, anche se appartieni ad una gilda che è diffusa in tutto il regno. Siamo sopravvissuti perchè siamo attenti a questo equilibrio. Adesso, mi dispiace. Niente di personale, ma devi uccidervi.”

- ◆ Andate a §3.25.

§3.25 (Evento Storia 3)

La battaglia inizia. Gli eroi capiscono che è arrivato il momento di far finire il regno di Capitan Jack, o morire provandoci...

- ◆  Posiziona un Bandito Rosso (Jack Crow) nell’area Luogo E.
- ◆ Se ci sono meno di 3 eroi:
 - ◆  Posiziona un  Orco Guerriero Verde nell’area Luogo E.
- ◆ **Altrimenti:**  Posiziona un   Orco Guerriero Verde nell’area Luogo E.
Nota: Quando l’Orco Guerriero Verde muore, rimuovilo dalla Quest.
- ◆ Posiziona la carta Evento Storia 3 (lato rivelato) sopra il mazzo Eventi.
- ◆ Apri il  **Spawn Gate**.
- ◆ Genera {  -  } -1 nemici sul  **Spawn Gate**.
- ◆ Rimuovi il  **Spawn Gate** dalla Quest.
- ◆ Attiva il  dell’Orco Guerriero Verde.
- ◆ Nel prossimo Turno dei Nemici attivate tutti i Bandito, invece di pescare una carta Incontro.
- ◆ Riprendi il gioco finchè non muore il Bandito Rosso, poi andate a §3.26.

§3.26 (Finale)

Il combattimento termina non appena Jack cade sul pavimento sotto i colpi degli eroi. I membri sopravvissuti della gilda spariscono nelle ombre, lasciando il loro capo morente nelle mani degli eroi. Gli eroi parlano a Jack. “Perchè? Perchè hai fatto radere al suolo la tua città? Perchè un’alleanza con i Gremlin e gli Orchi? Parla ora!” Jack raspa alcune parole. “Mi dispiace, ma ancora non sono spaventato ne dalla morte ne da voi. Il vostro nemico, tuttavia, mi terrorizza, anche nella mia... attuale situazione.....”

- ◆ L’eroe attivo deve decidere se loro:

Scelta Allineamento dell’Anima

 Neutrale	Lasci Jack vivo...	Andate a §3.27
 Neutrale	Dai il colpo di grazia a Jack...	Andate a §3.28

§3.27 (Finale)

L’eroe aiuta Jack ad alzarsi, con l’intenzione di lasciarlo vivere ed assicurarsi che affronterà la giustizia...Appena si alza, Jack tira fuori la mano dalla sua giacca e getta in aria una polvere sottile.

- ◆ Prendi nota della scelta “Quest 3/Pietà” per riferimenti futuri.
- ◆ Andate a §3.29.

§3.28 (Finale)

L'eroe si prepara per il colpo finale; lasciare un avversario vivo è sempre una pessima scelta! Ma con un rapido movimento, Jack tira fuori la mano dalla sua giacca e getta in aria una polvere sottile.

- ◆ Prendi nota della scelta “**Quest 3/Colpo Finale**” per riferimenti futuri
- ◆ **Andate a §3.29.**

§3.29 (Finale)

Con un lampo di luce, il Capitano Jack svanisce nella nebbia bianca, lasciando agli eroi delle ultime parole, “*Ricorderò la vostra scelta...Lok'Tar!*”

- ◆ **Andate a §3.30.**

§3.30 (Finale)

Gli eroi lasciano la Sede della Gilda e corrono dal Capitano Ann per rivelarle quanto accaduto, incluso le ultime strane parole proferite da Jack.

Sorpresa ed un pò umiliata dalla prodezza degli eroi, Ann spiega che “*Lok'Tar*” è una parola orchesca, utilizzata prima di una battaglia da alcuni clan orcheschi.

Mentre il Capitano Ann li ricompensa per la loro impresa, ricordano cosa Jack ha detto prima e dopo la battaglia, e pensano al perchè ha utilizzato una parola orchesca come saluto... E' possibile che, a modo suo, Jack si preoccupa veramente della sua città, forse in qualche modo li sta indirizzando nella direzione giusta?

Ricompensa: Il party riceve 100 **Crowns** + 1 carta **Tesoro**.

Prossima Quest: Procedete alla Quest 4.

§3.31 (Finale)

Sconfitto ed umiliato, gli eroi osservano impotenti il Capitano della Gilda lasciare la Sede della Gilda, portando i semi di un futuro oscuro con lui.

Ricompensa: Nessuna.

Prossima Quest: Giocate di nuovo la Quest 3.

§3.32 (Waypoint 4)

La strana chiave apre perfettamente la porta invisibile al centro della parete, rivelando l'entrata segreta della Gilda delle Ombre. Con un click supplementare della chiave, la falsa parete dalla parte opposta scompare, e gli eroi che avevano tirato la leva possono finalmente riunirsi con i loro comparì.

- ◆ Rimuovi la Porta Chiusa e la Chiusura Magica dalla Quest.
- ◆ **Nota:** Non pescare la carta **Trappola** quando apri questa porta chiusa.
- ◆ Rimuovi la Chiave Magica dalla Quest
- ◆ Rimuovi il segnalino Muro situato tra le tessere mappa **4A** e **12B** dalla Quest.
- ◆ Apri **l'Altare** nella tessera mappa **4A**.
- ◆ Rimuovi il  **Spawn Gate** dalla Quest.
- ◆ Rimuovi i Waypoints 2 e 4 dalla Quest.

§3.33 (Waypoint 5)

La porta segreta è stata trovata! Viene spinta una manopola nascosta nella parete, ed una sezione della parete oscilla e si apre, rivelando l'ingresso di una grande sala.

- ◆ Rimuovi il segnalino Muro ed il Waypoint 5 dalla tessera mappa **4A**

ANDIAMO A CACCIA DI ORCHI!

§4.1 (Introduzione)

L'Eroe può visitare numerosi differenti posti nella città per raccogliere maggiori informazioni, il tempo sta volando...

- ◆ L'eroe di turno deve prendere una Carta Potere inutilizzata (non importa chi è il proprietario) e collocarla a faccia in giù con l'icona  in alto a fianco del mazzo Eventi, per indicare lo scorrere del tempo. Ogni volta che un paragrafo mostra l'icona  clessidra, la Carta Potere dovrà essere ruotata di 90° gradi in senso antiorario. Quando la carta ritornerà con l'icona (doppio simbolo) in alto, **il tempo è scaduto**.
- ◆ Se vuoi visitare il Mercato, ruota la  e andate al § 4.2.
- ◆ Se vuoi visitare la Biblioteca, ruota la  e andate al § 4.3.
- ◆ Se vuoi visitare i Bassifondi, ruota la  e andate al § 4.4.
- ◆ Se vuoi visitare il Palazzo Reale, ruota la  e andate al § 4.5.
- ◆ Se il tempo è scaduto o se non vuoi spendere altro tempo per cercare informazioni, **andate al § 4.12.**

§4.2 (Introduzione)

Il mercato cittadino è sempre affollato di clienti e venditori di ogni razza.

- ◆ Ogni eroe deve lanciare 3 dadi Rossi.
- ◆ Se almeno un eroe ha ottenuto un .
 - ❖ Andate a §4.6.
 - ❖ Il gruppo può scegliere di ruotare la  per tentare un nuovo lancio
- ◆ Altrimenti, andate a §4.9.

§4.3 (Introduction)

La Biblioteca Twin Wyrms ha numerosi libri ed antiche pergamene, alcuni dei quali dettagliano tradizioni e leggende delle razze sulla costa di Talon.

- ◆ Ogni eroe deve lanciare 3 dadi Rossi.
- ◆ Se almeno un eroe ha lanciato un :
 - ❖ Andate a §4.7.
 - ❖ Il gruppo può lanciare nuovamente i dadi se ci sono almeno un eroe  o .
 - ❖ Il gruppo può decidere di ruotare  per ottenere il successo automatico del tentativo
- ◆ Altrimenti, andate a § 4.9

§4.4 (Introduzione)

Cercare nei Bassifondi diventa molto difficile, soprattutto a causa delle numerose voci a proposito degli eroi e del loro scontro con la Gilda delle Ombre. Da ogni portone arrivano sguardi sospetti e occhiate malevole, e le poche finestre aperte...

- ◆ - Ogni eroe deve lanciare 3 dadi Rossi.
- ◆ Se almeno un eroe ha lanciato un .
 - ❖ Andate a §4.8.
 - ❖ Il gruppo può lanciare nuovamente i dadi se c'è sono almeno un eroe. 
- ◆ Altrimenti, andate a §4.9.

§4.5 (Introduzione)

Dopo una breve attesa, gli eroi sono accolti dal capo della zecca, l'ufficiale più alto in grado del palazzo, un uomo di media corporatura di nome Petyr Longfinger. Petyr dice di non aver mai sentito quella parola finora e aggiunge: *“E' probabile che il Conte Dalv possa esservi d'aiuto nella vostra impresa; sfortunatamente si trova in giro per pattugliare con la sua scorta, sebbene ci aspettiamo che rientri presto, forse oggi stesso. Il conte tiene a questa città come nessun altro, e spesso è in prima linea per assolvere i suoi doveri. Adesso sono spiacenti di dover interrompere la nostra discussione, ma il mio lavoro non è terminato oggi, e ho un intero palazzo da mandare avanti. Buona fortuna per il vostro viaggio”*

- ◆ Andate a §4.1.

§4.6 (Introduzione)

Uno degli eroi nota che l'enorme assistente di un venditore di armi al mercato è visibilmente inumano. Messo con le spalle al muro l'essere, di nome Rollo, ammette di essere un mezz'orco, e di conoscere alcune tradizioni e costumi degli orchi, anche se non ha mai vissuto tra di loro, essendo considerato un mezzosangue mingherlino. La parola “Lok'Tar” è usata nel clan Fang, che vive nell'entroterra ad est. Però, prima di ritornare al suo lavoro, Rollo dice un'ultima cosa agli eroi: *“Saprete di essere sulla pista giusta quando troverete uno dei loro altari tribali; sembrano delle piccole alcove di pietra, nelle quali si trovano delle rozze statue dorate del loro dio. Qualcuno crede che queste statue conferiscano poteri magici, ma se solo provate a toccarle, sarete considerati e odiati da tutti gli orchi come profanatori. Se la memoria non mi inganna, uno di quegli altari dovrebbe trovarsi vicino alla città”* (Evento storia 3) Rollo quindi disegna lo schizzo di una mappa per arrivare all'altare, poi torna alle sue mansioni.

- ◆ Prendete nota della “Quest 4/Idolo” e andate a §4.1.

§4.7 (Introduzione)

La parola “Lok'Tar” non si trova in nessuno dei tomi che gli eroi hanno esaminato; tuttavia in uno dei libri è raffigurato uno strano posto a sud-est della città, chiamato “Sorgente della Pietra e dell'Incudine” (Waypoint 1), dove un'arma leggendaria giace bloccata nella pietra dall'alba dei tempi. La didascalia della figura dice: *“La leggenda narra che questa potente arma un giorno sceglierà il suo padrone tra quelli che cercheranno di estrarla dalla roccia”*. Per di più il libro riferisce di come questi territori siano sempre stati un campo di battaglia tra orchi e uomini, poiché gli orchi considerano il luogo dove si trovano la roccia e l'arma, un simbolo della forza del loro dio, ritenendo in tal modo l'intero posto come sacro.

- ◆ Prendete nota della “Quest 4/Leggenda” e andate a §4.1.

§4.8 (Introduzione)

...Finchè uno di quegli sguardi divenne un cenno richiamare gli eroi. Una Tomb raider di nome Lara parla loro dicendo: *“Ci sono molte voci a proposito di un gruppo di eroi che vogliono andare nelle terre degli orchi per essere macellati.... suvvia non siate sorpresi, in questa città ogni muro ha occhi e orecchie. Ma torniamo agli affari; ho delle informazioni interessanti a proposito del posto in cui volete andare... ma ho un prezzo, diciamo ... 25 crown oppure un oggetto che possa essere venduto per la stessa cifra...”*

- ◆ Se gli eroi accettano l'offerta di Lara, andate a §4.11, altrimenti, andate a 4.10§.

§4.9 (Introduzione)

Gli Eroi consumano il tempo a loro disposizione nella ricerca senza trovare niente.

- ◆ Andate a §4.1.

§4.10 (Introduzione)

“Allora credo che la nostra conversazione sia terminata. Non è mia abitudine fornire informazioni gratuitamente....Io non vi devo niente. Addio.... Eroi.” Quindi Lara si ritira nell'ombra e scompare.

- ◆ Andate a §4.1.

§4.11 (Introduzione)

“So per certo che la Gilda delle Ombre sta usando un posto chiamato Sorgente della Pietra e dell'Incudine (Waypoint 1) come punto di scambio per il contrabbando. Se vorrete potrete dare un'occhiata a qualche cassa sott'acqua. Tenete quello che troverete, o distruggetelo, non mi interessa. Non mi siete simpatici... ma odio la Gilda delle Ombre. Non mi hanno voluti nei loro ranghi eh? Adesso la pagheranno, addio.”

- ◆ Scarta 25 **Crowns** o **Oggetti** di costo almeno equivalente.
- ◆ Ogni segalino ricerca nella tessera **2B** della mappa può essere utilizzato due volte (svolgendo due azioni differenti) prima di essere scartato.
- ◆ Andate a §4.1.

§4.12 (Introduzione)

Alla fine della giornata gli Eroi vanno ai loro alloggi per riposare. Il giorno successivo, insieme al Capitano Ann, marciano attraverso la città tra l'ammirazione della gente, in direzione della Porta Sud. Appena prima della porta incontrano il Conte Dalv e la sua Guardia, di ritorno dalla loro missione. Sebbene anziano, il reggente appare come un forte e nobile uomo, con lunghi capelli neri. Il suo sguardo e i suoi movimenti tradiscono il suo eccellente allenamento.

“Salute Eroi richiamati alla vita. Le vostre gesta sono destinate alla leggenda più della vostra resurrezione, e io ringrazio i Tre Dei per questo. Capitano Ann, so che state partendo. Avete già una destinazione?”

Il capitano risponde: *“Salute a voi Conte, ogni uomo in città vi è grato per la vostra dedizione. Cercheremo il campo del clan degli orchi coinvolto nel brutale attacco alla città. Cominceremo andando alla Sorgente dell'incudine di pietra, uno dei loro luoghi sacri. Viaggiamo leggeri, andiamo a caccia di orchi!”*

Il Conte replica: *“Sfortunatamente devo chiedervi di lasciare l'impresa ai nostri eroi. Mi serve il vostro aiuto in città Milady, sapete quanto siete rispettata, e gli uomini vi seguono, perciò non posso fare a meno di voi, nemmeno per poche ore. Signori, buona caccia!”* Riluttante ma conscia dei propri doveri, Ann lascia la compagnia e segue il Conte.

A queste parole, gli Eroi dicono addio e proseguono lasciando alle loro spalle la città che li incoraggia incitandoli

- ◆ L'avventura ha inizio

§4.13 (Waypoint 1)

Appena l'Eroe sposta con cura gli ultimi rami, una straordinaria visione colpisce il suo sguardo. Una piccola collina circondata da un sussurrante ruscello, ricoperta da numerose pietre con simboli tribali, ad incorniciare una singola pietra che imprigiona una magnifica arma. La nebbia della cascata crea miriadi di scintillanti goccioline che riflettono la luce del sole. Appena si avvicina alla pietra l'Eroe si domanda se sia possibile estrarre l'arma dalla roccia...

- ◆ **Una volta per Quest**, ogni eroe, attraverso questo Waypoint può tentare di estrarre l'arma leggendaria dalla roccia, come azione gratuita lanciando 3 dadi **rossi** (+1 se è stata annotata la "**Quest 4 /Leggenda**"):

- ❖ Il primo Eroe che ottiene uno o più  come risultato, guadagna una carta Arma a caso (pesca e scarta fino a che non ottiene la prima Soul Weapon compatibile).
- ❖ Appena ricevuta una Soul Weapon, o dopo che ciascun eroe ha effettuato il tentativo rimuovi il Waypoint 1 dalla missione.

§4.14 (Evento Storia 1)

Il rumore di rami spezzati annuncia un pericolo imminente, in un istante gli eroi si trovano circondati da una banda di nemici inferociti, comandati da un imponente Capo Guerriero!

- ❖  Piazza Il Guerriero Orco Rosso sopra lo  **Spawn Gate**.
Nota: Quando il Guerriero Orco Rosso muore, rimuovilo dalla missione.
- ❖  Piazza  l'Orco Blu Sciamano sopra lo  **Spawn gate**. Se ci sono esattamente 3 o 5 eroi, gli viene assegnato un Potere Nemico
- ❖ Genera  -1 nemico
- ❖ Se alla fine del turno successivo dei nemici, il Guerriero Orco Rosso non è ancora stato attivato, attivalo.
- ❖ Ripeti le fasi di gioco finché il Guerriero Orco Rosso non viene ucciso, quindi **andate a § 4.15**

§4.15 (Evento Storia 1)

Quando il loro capo viene abbattuto, la maggior parte degli orchi rimasti si disperde, lasciando i loro schiavi a difendere le posizioni. Uno degli eroi osserva il terreno e dice agli altri *“Adesso abbiamo tracce fresche; se siamo fortunati potremo seguire la loro pattuglia fino al loro campo. Seguiamo le tracce (Evento Storia 2) e vediamo dove ci conducono. Muoviamoci e teniamo gli occhi aperti!”*

- ❖ Rimuovi tutti gli altri orchi guerrieri e orchi sciamani dal gioco e mescola le loro carte nel Mazzo Nemici.
- ❖ Apri il  **Spawn Gate**.
- ❖  Piazza la carta Evento Storia 2 sulla Posizione A nella tessera **13B** della mappa.

§4.16 (Evento Storia 2)

Gli eroi giungono ad un punto dove la strada si divide. Uno di loro studia il terreno ancora una volta e quindi sentenza *“Siamo ad un bivio, il sentiero va in due differenti direzioni ed è impossibile sapere quale conduce al campo degli orchi. Dobbiamo raccogliere più informazioni e scoprire dove portano queste tracce (Waypoint 2, Waypoint X) per poterlo raggiungere. Sta a noi decidere se dividerci o proseguire insieme”*

- ❖ Piazza la carta Evento Storia 2 (scoperta) in cima al mazzo eventi.
- ❖  Prendi le carte Waypoint 2 e Waypoint X e mescolale coperte. Disponibile a caso sulle Posizioni B (tessera **9A** della mappa) e C (tessera **11B** della mappa)
- ❖ Quando un eroe raggiunge uno di questi Waypoint gira il segnalino Waypoint a faccia in su e risolvilo normalmente.
- ❖ Apri il  e  **Spawn Gates**.
- ❖ Rimuovi il  **Spawn Gate** dalla missione
- ❖  Piazzate   l'Orco Guerriero Blu sul  **Spawn Gate**.
- ❖  Piazzate   l'Orco Guerriero Verde sul  **Spawn Gate**.
- ❖ Genera  nemici.

§4.17 (Evento Storia 3)

L'eroe trova una grande roccia a forma di altare, scolpita con strani disegni, nascosta da alcune piante. Al centro della roccia, in una piccola cavità, si trova una statuetta di un Idolo d'oro, raffigurante un uomo con un'enorme testa seduto in ginocchio, in cima ad un piedistallo di pietra. E' chiaramente una sorta di reliquia sacra locale...

Scelta Allineamento dell'Anima

Neutrale 	Lascia la statuetta dell'Idolo d'oro sull'altare	Andate a §4.19
Neutrale 	Ruba la statuetta dell'Idolo d'oro dall'altare	Andate a §4.21

§4.18 (Waypoint 2)

Le tracce seguite dagli Eroi terminano improvvisamente con una fossa nel terreno, senza alcun altro segno di dove il campo degli orchi possa essere situato.

- ◆ Se vuoi guardare nella fossa, **andate a §4.20.**

§4.19 (Evento Storia 3)

Guardando l'Idolo l'eroe esclama: *“Questo posto è completamente pervaso da un'antica magia tribale... Non credo che rubare la reliquia sia una buona idea, perciò la lascerò così com'è.”*

- ◆ La compagnia guadagna 3 .
- ◆ Apri l'Altare sulla tessera 10A della mappa.
- ◆ Piazza la carta Evento Storia 3 (scoperta) in cima al mazzo eventi.

§4.20 (Waypoint 2)

L'avvallamento nasconde una trappola, sul cui fondo giacciono i corpi di due uomini infilzati da pali appuntiti.

- ◆ L'eroe di turno può terminare immediatamente il turno stesso per scendere nella fossa e saccheggiare i cadaveri, se lo fa **andate a §4.22.**

§4.21 (Evento Storia 3)

Guardando l'Idolo l'eroe esclama: *“Rubare uno dei loro idoli è niente in confronto a quello che hanno fatto durante il loro attacco.... Inoltre è d'oro massiccio! Devo solo sostituirlo rapidamente con qualcosa dello stesso peso...”*

- ◆ Rimuovi la carta Evento Storia 3 dalla Quest.
- ◆ L'eroe di turno deve lanciare 1 dado **Rosso**, +1 se è un .
- ◆ Se ottiene almeno un  **andate a §4.23.**
- ◆ L'eroe può tirare nuovamente se è stato annotato **“Quest 4/Idolo”**.
- ◆ Altrimenti andate a § 4.24.

§4.22 (Waypoint 2)

A giudicare dai loro vestiti e dai loro attrezzi i due uomini dovevano essere dei contrabbandieri. Probabilmente hanno fatto una fine meno terribile che se gli orchi li avessero presi a contrabbandare.

- ◆ L'eroe di turno deve lanciare 2 dadi **Rossi**, + 1 se è un .
- ◆ Guadagna 1  per ogni  ottenuto.
- ◆ Rimuovi il Waypoint 2 dalla missione.

§4.23 (Evento Storia 3)

L'eroe riesce a sostituire l'Idolo con una pesante pietra, ma dopo pochi istanti il piedistallo comincia a scendere nella roccia attivando una trappola!

- ◆ L'eroe di turno ottiene la carta missione **Idolo d'oro**.
- ◆ L'eroe di turno deve pescare e attivare una carta **trappola** (se la carta è **"No Trap"**, la scarta e pesca nuovamente finchè non trova una trappola)
- ◆  Genera   Orco Sciamano **Blu**
- ◆ Alla fine del turno di questo eroe, **andate a §4.25**.

§4.24 (Evento Storia 3)

L'eroe urta l'idolo mentre tenta di sostituirlo, facendolo cadere dentro l'anfratto nella roccia con un rimbombante rumore. Allo stesso tempo il piedistallo comincia a scendere nella roccia attivando una trappola!

- ◆ L'eroe di turno deve pescare e attivare una carta **trappola** (se la carta è **"No Trap"**, la scarta e pesca nuovamente finchè non trova una trappola).

§4.25 (Evento Storia 3)

Per un istante una luce splendente circonda l'Idolo d'oro, e subito dopo un sottile ponte di pietra appare dove pochi istanti prima c'era un burrone.

- ◆  Prendete la tessera **18A** della mappa e collocala ad unire le tessere **7B, 8B e 10A** della mappa.

§4.26 (Waypoint X)

Guardando le tracce, e a giudicare solo dal numero di orme, gli eroi capiscono di essere sul sentiero giusto. Il paesaggio di fronte a loro sembra essere molto pericoloso, perciò decidono di proseguire a ranghi serrati.

- ◆ Continua a giocare finchè tutti gli eroi in vita non sono più impegnati in combattimento e raggiungono l'area Waypoint X, quindi **andate a §4.27**.

§4.27 (Finale)

Il viaggio degli eroi continua, seguendo le tracce nelle più oscure e pericolose parti della foresta.... sperando che li guidino fino al campo degli orchi...

Ricompensa: Nessuna.

Prossima Quest: Procedete alla Quest 5.

§4.28 (Finale)

Scende la sera e la dura battaglia giunge al termine. Gli eroi sono circondati e catturati. Nessuno può immaginare l'orribile destino che li attende.

Ricompensa: Nessuna.

Prossima Quest: Giocare di nuovo la Quest 4.



§5.1 (Waypoint 1)

In mezzo ai rami contorti della foresta, germogliano strane bacche fluorescenti...

- ◆ **Una volta per Quest**, ciascun eroe, muovendo sopra questo waypoint, può utilizzare un'azione per raccogliere e mangiare alcune di queste strane bacche, se lo fa **andate a 5.2**.

§5.2 (Waypoint 1)

Dopo appena pochi morsi, l'eroe comincia a sentire l'effetto delle bacche...

- ◆ Lancia un dado Blu e applica i seguenti risultati
 - ❖ Con un risultato  **andate a §5.4.**
 - ❖ Con un risultato  **andate a §5.5.**
 - ❖ Con un risultato  **andate a §5.6.**
 - ❖ Con un risultato  **andate a §5.7.**

Note: Il risultato del lancio non può essere cambiato in nessun modo.

§5.3 (Evento Storia 1)

Improvvisamente la luce del tramonto è inghiottita da una innaturale notte senza stelle, e alcuni alberi cominciano ad agitare i loro rami per bloccare i sentieri... In breve, poco dopo, orme appaiono sul terreno, divenendo fluttuanti fiammelle azzurre, che sembrano invitare gli eroi in una radura non lontana. Persino il flusso del tempo sembra influenzato da quello che è chiaramente un potente incantesimo...

Uno degli eroi si volta verso gli altri: *“Non possiamo combattere questa stregoneria senza conoscerne l'origine. Muoviamoci e stiamo pronti colui o cosa ne è la causa (Evento Storia 2), ma facciamo presto, questa oscurità crea un innaturale vento gelido, e non credo che sopravviveremo a lungo in queste condizioni”*.

- ◆  Metti la carta evento **Notte** (coperta) in cima al mazzo eventi (vedi le **regole speciali della Quest** per i suoi effetti quando viene risolta)
- ◆ **Se** questo Evento Storia viene risolto nel primo turno della Quest, metti la carta Evento Storia 1 (scoperta) in cima al mazzo eventi.
- ◆ **Altrimenti** rimuovi la carta Evento Storia 1 dalla Quest

§5.4 (Waypoint 1)

Il sapore di ambrosia del frutto ha un effetto rigenerante sull'eroe.

- ◆ L'eroe attivo recupera 1 **PV**

§5.5 (Waypoint 1)

Il sapore amaro del frutto ha un effetto mistico e doloroso sull'eroe.

- ◆ L'eroe di turno perde 1 **PV**.
- ◆ Fino a che la carta evento **Giorno** non entra in gioco, il primo attacco effettuato da questo eroe in ogni suo turno infligge + 1 Dado **Blu**.

§5.6 (Waypoint 1)

Il sapore acuto del frutto ha un effetto energizzante sull'eroe.

- ◆ Fino a che la carta evento **Giorno** non entra in gioco, il movimento di questo eroe è aumentato di +1.

§5.7 (Waypoint 1)

Il sapore acre del frutto ha un effetto terribile sull'eroe.

- ◆ L'eroe attivo subisce un **Critico**

§5.8 (Evento Storia 2)

Seguendo le tracce gli eroi si trovano in un sentiero che attraversa degli acquitrini, e conduce ad una capanna avvolta nella nebbia. Nonostante il posto sembri poco invitante, la compagnia entra coraggiosamente nella capanna; una voce dura invita gli eroi ad attraversare la stanza *"Fatevi avanti, se non temete di conoscere il vostro destino."* La stanza è piena di vapori magici, e centinaia di oggetti oscuri giacciono sparpagliati ovunque. Un orco dagli occhi blu, pieno di tatuaggi, ondeggia in trance, il suo copricapo di ossa, scricchiola quando si inclina sulla sua staffa di vertebre umane. La creatura recita: *"Cercate il malvagio, non in questa foresta - poiché risiede ove la vostra vita fu ridesta - tra quelli che vi comandano esso dimora.... Altro non siete che pupazzi danzanti - legati al volere dei vostri mandanti - ma attenti alla voce delle sacre rune - o nelle braccia della morte troverete la fine!"*

Improvvisamente, sangue uscì dal copricapo di ossa, mentre i tatuaggi iniziarono a baluginare di luce ultraterrena...

- ◆ Se uno degli eroi possiede la carta **Idolo d'Oro** nel suo inventario, andate a §5.9.
- ◆ **Altrimenti:**

Scelta Allineamento dell'Anima

 Neutrale	Credi alle parole dell'orco sciamano...	Andate a §5.10
 Neutrale	Attacca l'orco sciamano...	Andate a §5.11

§5.9 (Evento Storia 2)

L'orco sciamano in un impeto di rabbia vomita queste parole prima di attaccare gli eroi: *"Ladri! Follì profanatori del nostro suolo sacro, non siete differenti dai vostri burattinai e brucerete!"*

- ◆ Colloca la carta Evento Storia 2 (scoperta) in cima al mazzo eventi.
- ◆ **Andate a §5.11.**

§5.10 (Evento Storia 2)

Il gruppo medita sulle parole dell'orco sciamano per un istante prima di domandare: *"Spiega i tuoi pensieri, sciamano, ma scegli attentamente le parole, perché decideranno della tua vita."*

L'orco dice: *"Sento un'antica presenza. La mente di alcuni, uomini e orchi del nostro clan, è stata avvelenata da questa creatura eterea. Uno strano uomo pagò il mio clan per un'alleanza e per attaccare la vostra città, ma dal momento che il mio re toccò le monete d'oro, la sua rabbia divenne incontrollabile. sono stato bandito dal clan perché la mia mente è pura.... L'odio del mio re porterà il nostro clan ad una guerra aperta contro gli uomini, guardate con i vostri occhi!"*

L'orco lasciò cadere alcune piccole ossa in un vassoio pieno di sangue, e delle visioni apparvero; un esercito di orchi comandato da una enorme bestia marciava da una fortezza. Lo sciamano continua: *“Presto marceranno contro la vostra città. Il mio re è totalmente corrotto, anche nel fisico, e vuole più di quell'oro! Vi posso guidare verso il nostro campo, e insieme possiamo fermare questa guerra, sconfiggendo la creatura che una volta era il mio re!”*

Il gruppo decide di credere ai propri occhi, soprattutto perché trovare il campo degli orchi era il loro piano. Con un gesto lo sciamano dissolve le tenebre rivelando un sole splendente e liberando il sentiero dai rami intrecciati. Quindi prosegue dicendo: *“State pronti a combattere e a proteggermi lungo il viaggio, per la maggior parte degli orchi il mio comportamento sarà come uno spregevole tradimento, almeno finché il re terrà soggiogate le loro menti.”* Dopo queste parole tutti lasciarono la capanna verso il campo degli orchi (**Waypoint 5**).

- ◆  Metti la carta Evento **Giorno** (coperta) in cima al mazzo eventi (vedi le **Regole Speciali Quest** per i suoi effetti quando sarà risolta).
- ◆ Rimuovi il Segnalino Muro tra le tessere mappa **9A** e **10A** della Quest.
- ◆ Apri il  e il  **Spawn Gate**
- ◆  Piazza il segnalino Waypoint 2 sopra la Posizione A (tessera mappa **13B**).
- ◆  Piazza il segnalino Waypoint 3 sopra la Posizione B (tessera mappa **14B**).
- ◆  Piazza il segnalino Waypoint 5 sopra la Posizione D (tessera mappa **6B**).
- ◆  Prendi la miniatura Orco Sciamano Rosso e le Scroll Cards (non utilizzare i suoi due Poteri Nemici) e assegnali al gruppo, metti la miniatura sul  **Spawn Gate**.

Adesso l'Orco Sciamano **Rosso** è considerato come un **Compagno** e segue queste regole:

- ◆ L'Orco Sciamano **Rosso** può essere attivato, una sola volta per Round, da qualsiasi eroe, all'inizio o alla fine del turno dell'eroe, come un'azione gratuita, applicando una di queste 2 scelte:
 - ◇ Si muove di al massimo 3 aree (decise dall'eroe) ignorando gli **Ostacoli**.
 - ◇ Applica le regole delle sue Scroll Cards con le seguenti eccezioni:
 - √ Combatte i nemici invece degli eroi. Ciò significa, applicare le regole di comportamento basate sulle distanze tra nemici, e ingaggiare/combattere contro di loro (il  è un attacco di tipo **Arcano**)
 - √ Non può utilizzare il potere **Resurrezione**
- ◆ Ogni nemico considera sempre l'Orco Sciamano **Rosso** come bersaglio principale invece di quello indicato sulla sua carta.
- ◆ L'Orco Sciamano **Rosso** non può essere guarito dagli eroi con l'unico eccetto per le **Condizioni Fisiche** (cioè le sue ferite sono permanenti fino alla morte).
- ◆ Se l'Orco Sciamano **Rosso** muore, andate a §5.22.

§5.11 (Evento Storia 2)

Il gruppo prepara armi ed incantesimi incitato dalle parole dell'eroe: *“Le tue minacce tradiscono la tua natura malvagia, lurida creatura. Preparati a morire!”*

- ◆  Piazza l'Orco Sciamano **Rosso** nell'area Evento Storia 2.

- ◆ Se ci sono più di 2 eroi, genera un nemico sul  **Spawn Gate**.
- ◆ Se ci sono più di 3 eroi, genera un nemico nell'area Evento Storia 2.
- ◆ Metti la carta Evento Storia 2 (scoperta) in cima al mazzo eventi.
- ◆ L'eroe di turno deve eseguire un **Tiro Salvezza**, se fallisce, attivate l'Orco Sciamano **Rosso**.
- ◆ Proseguite il gioco fino a che l'Orco Sciamano **Rosso** muore, quindi andate a §5.12.

§5.12 (Evento Storia 2)

Lo sciamano cade sotto i colpi degli eroi, ma non prima di aver pronunciato le sue ultime oscure parole: *“Con il vostro comportamento, avete condannato la vostra gente, la marcia del re contro la vostra città è imminente. Corpi senza vita, fumo e fiamme sono ciò che rimarrà di voi e della vostra civiltà!”*

La morte dello sciamano fa sì che la notte svanisca, lasciando spazio ad un sole splendente e liberando il sentiero dai rami degli alberi. Dopo aver lasciato la capanna dello sciamano, gli eroi tornano ad esaminare il terreno. L'assenza di ulteriori tracce e il desiderio di investigare sulle parole dell'orco, obbliga la compagnia a tornare indietro verso la città (Waypoint 4).

- ◆  Metti in gioco la Carta Evento **Giorno** (controlla le **Regole Speciali Quest** per gli effetti).
- ◆ Rimuovi il segnalino Muro tra le tessere mappa 9A e 10A dalla missione.
- ◆ Apri il  e il  **Spawn Gates**.
- ◆  Piazza il segnalino Waypoint 2 sopra la Posizione A (tessera mappa 13B).
- ◆  Piazza il segnalino Waypoint 3 sopra la Posizione B (tessera mappa 14B).
- ◆  Piazza il segnalino Waypoint 4 sopra la Posizione C (tessera mappa 17A).

§5.13 (Waypoint 2)

I rami attorcigliati degli alberi, creano ombre minacciose tutto intorno...

- ◆ Se l'Orco Sciamano **Rosso** è in gioco, andate a § 5.15.
- ◆ Altrimenti andate a § 5.16.

5.14 (Waypoint 3)

Tutto attorno le ombre create dai rami attorcigliati degli alberi sembrano artigiani pronti a squarciare ogni ospite indesiderato...

- ◆ Se l'Orco Sciamano **Rosso** è in gioco, andate a § 5.15.
- ◆ Altrimenti andate a § 5.16.

§5.15 (Waypoint)

La foresta è antica e malvagia, e neanche la volontà dello sciamano può controllarla completamente...

- ◆ Se l'Orco Sciamano **Rosso** muove sopra questo Waypoint, andate a §5.16.

§5.16 (Waypoint)

Le minacciose ombre gettate dagli alberi prendono la forma di un gruppo di orchi dagli occhi insanguinati, che attaccano immediatamente il gruppo!

- ◆ Rimuovi i Waypoint 2 e 3 dalla Quest.
- ◆  Piazzate  l'Orco Guerriero **Blue** sul  **Spawn Gate**.
- ◆  Piazzate  l'Orco Guerriero **Verde** sul  **Spawn Gate**.
- ◆ Se ci sono più di 3 eroi, assegna un Potere Nemico addizionale ad entrambi i nemici generati.
- ◆ Se l'Orco Sciamano **Rosso** è in gioco o ci sono 5 eroi, genera 1 nemico sopra il  **Spawn Gate**.
- ◆ Rimuovere il  **Spawn Gate** dalla Quest.
- ◆ L'eroe di turno deve lanciare un **Tiro Salvezza**. Se fallisce, attiva immediatamente  l'Orco Guerriero **Blu**.

§5.17 (Waypoint 4)

Al contrario degli altri sentieri della foresta, la via per la città sembra essere libera da ostacoli, quasi un invito per ogni creatura malvagia ad andare in quella direzione. Ma per evitare incontri pericolosi, il gruppo decide di serrare i ranghi prima di proseguire...

- ◆ Continua a giocare fino a che ogni eroe in vita raggiunge il Waypoint 4 e non ha ingaggiato un combattimento, quindi:
 - ❖ Se l'Orco Sciamano **Rosso** è stato ucciso dagli eroi, **andate a § 5.24**.
 - ❖ **Altrimenti, andate a § 5.25**.

§5.18 (Evento Storia 3)

La riva del fiume è sorvegliata da una pattuglia di orchi, quando il loro capo vede gli eroi, si anima di una furia selvaggia e carica la compagnia mentre incita la sua guardia ad unirsi all'attacco!

- ◆ Metti la Carta Evento Storia 3 (scoperta) in cima al mazzo eventi.
- ◆ Genera  l'Orco Guerriero **Blu** sopra la Posizione D (Se è già in gioco, scarta tutte le sue ferite e **Condizioni Fisiche**, e spostalo qui sopra).
- ◆ Rimuovi lo  **Spawn Gate**.
- ◆ Genera {  -  } -1 nemici.
- ◆ L'eroe di turno deve lanciare un **Tiro Salvezza**. Se fallisce attiva immediatamente  l'Orco Guerriero **Blu**.

§5.19 (Waypoint 5)

La maggior parte dei sentieri è bloccata da alberi malvagi, sembra che solo lo sciamano sia in grado di dominare la forza corrotta della natura che comanda questa foresta...

- ◆ Se l'Orco Sciamano **Rosso** muove sopra questo Waypoint, **andate a § 5.23**.

§5.20 (Quest Ombra)

Una figura incappucciata attira l'attenzione degli eroi. Ad un più attento sguardo si rivela essere una contrabbandiera che desidera vendere alcune delle sue merci...

- ◆ Quando la Quest Ombra è scoperta rimane in gioco

- ◆ L'eroe di turno prende una Carta Potere inutilizzata (non ha importanza il proprietario) e la colloca coperta con l'icona  in alto, vicino al mazzo degli eventi, ad indicare la presenza della contrabbandiera.
- ◆ Durante ogni Fase Tempo la Carta Potere dovrà essere ruotata di 90° gradi in senso orario. Quando la carta si troverà di nuovo con l'icona in alto, il tempo è scaduto e la contrabbandiera se ne andrà, rimuovi la carta Quest Ombra dalla Quest.
- ◆ Qualsiasi eroe nell'area della Quest Ombra, che non abbia ingaggiato un combattimento, può visitare **L'Emporium** come azione gratuita, ma non potrà utilizzare **Edifici** o **Riserva (Stash)**.
- ◆ Il primo eroe a visitare **L'Emporium**, deve cercare nel mazzo tesori finché non trova un **Artefatto**, lo pone vicino al mazzo emporio e vi resterà fino a che la contrabbandiera sarà presente. Gli eroi potranno acquistarlo per 100 **Crowns**. Rimescola il mazzo dei tesori una volta trovato l'artefatto.

§5.21 (Quest Nemico Ombra)

La luce di due piccoli occhi malvagi appare dietro a dei cespugli, e, con una risatina raccapricciante, un gremlin salta fuori e attacca gli eroi.

- ◆  Piazza il Gremlin **Rosso** nell'area Quest Enemy Shadow.
Note: Quando il Gremlin **Rosso** muore, rimuovilo dalla missione.
- ◆ Attiva immediatamente il Gremlin **Rosso**.
- ◆ Rimuovi la Quest Nemico Ombra dalla Quest.

§5.22 (Evento Storia 2)

Lo sciamano cade sotto i colpi nemici, ma non prima di aver pronunciato le ultime parole per gli eroi: *“Con la mia morte, poche speranze rimangono per la vostra gente. Sono in pericolo come non mai. La marcia del re degli orchi contro la vostra città è imminente. Cadaveri, fiamme e fumo sono quello che resterà di voi e della vostra civiltà se non riuscirete a difenderla!”*

La morte dello sciamano e l'assenza di tracce, obbliga la compagnia a tornare indietro verso la città (**Waypoint 4**).

- ◆ Metti una carta tesoro nell'area dove l'Orco Sciamano **Rosso** è morto, quindi rimuovi l'Orco Sciamano **Rosso** dalla Quest.
- ◆ Rimuovi il Waypoint 5 dalla Quest.

 Piazza il Waypoint 4 sulla posizione C (tessera **17A** della mappa).

§5.23 (Finale)

Gli eroi scortano lo sciamano fino all'ingresso del campo degli orchi. Ma invece di poche capanne sparse nella polvere, gli eroi si trovano di fronte una inquietante fortezza robustamente costruita.

Ricompensa: La compagnia ottiene 3  .

Prossima Quest: Procedete verso la Quest 7.

§5.24 (Finale)

Dopo aver sconfitto lo sciamano, la foresta appare un posto meno pericoloso, ma mentre viaggiano, gli eroi continuano a ripensare alle ultime parole dell'orco sciamano. *“Stava cercando di avvelenare le nostre menti... O realmente il male si cela nascosto tra i leaders di Twin Wyrms?”*

Prima di attraversare il ponte condividono un pensiero comune: *“Presto scopriremo se l'ultimo respiro di quella creatura era un avvertimento o una maledizione... In ogni caso dobbiamo arrivare alla fine di questa faccenda una volta per tutte...”*

Ricompensa: La compagnia ottiene 3 .

Prossima Quest: Procedete con la Quest 6.

§5.25 (Finale)

Prima di attraversare il ponte condividono un pensiero comune: *“Presto scopriremo se l'ultimo respiro di quella creatura era un avvertimento o una maledizione... In ogni caso dobbiamo arrivare alla fine di questa faccenda una volta per tutte...”*

Ricompensa: La compagnia perde 3 , se ne possiede

Prossima Quest: Procedete con la Quest 6.

§5.26 (Finale)

Indeboliti e sconfitti, gli eroi cadono uno dopo l'altro. Mentre i loro corpi sono avvolti e schiacciati dalle radici degli alberi, le loro anime immortali sono imprigionate per sempre dalla magia oscura nella foresta tribale nera.

Ricompensa: Nessuna.

Prossima Quest: Giocate di nuovo la Quest 5.



§6.1 (Waypoint 1)

Guardando verso il municipio, ogni eroe capisce facilmente che legna e pietra non saranno sufficienti a fermare la furia orchesca, e che questa sarebbe stata una lunga notte...

- ◆ Rimuovi il Waypoint 1 dalla Quest.

§6.2 (Waypoint 2)

Entrando nel Palazzo Reale, un nobiluomo si avvicina a te, sussurrando un'offerta... *"Ho un lavoro facile e veloce per te, non sono richieste abilità di combattimento, e solo questione di portare alcune false notizie a qualcuno. Le corone nella mia borsa possono alleviare la tua coscienza, se necessario... Sei interessato?"*

- ◆ Se vuoi accettare l'offerta del Nobiluomo, **andate a §6.4.**
- ◆ Altrimenti, **andate a §6.3.**

§6.3 (Waypoint 2)

Il nobiluomo, logicamente disgustato, continua a voce più alta. *"Quindi, alla fine della giornata sarai solamente uno dei tanti che interpretano il ruolo di persone rette... totalmente inutile per i miei affari. Addio."*

- ◆ Rimuovi il Waypoint 2 dalla Quest.

§6.4 (Waypoint 2)

Il nobiluomo continua con il suo sussurro cospiratorio. *"Sono contento di sapere che sai come gira il mondo. Ecco il tuo compito... Devi trovare mia moglie e dirle che sono morto eroicamente durante la battaglia e che gli orchi hanno portato via il mio corpo, questo è tutto. Odio veramente quella donna, e una vecchia e noiosa strega, e questa è la mia grande occasione di andarmene via nel miglior modo possibile! Dovresti trovarla facilmente nella Chiesa oppure alla Taverna. Un mio servitore ti seguirà in modo da indicarti la strega, e ti darà 50 Crowns una volta che il lavoro è stato svolto."*

- ◆ Rimuovi il Waypoint 2 dalla Quest.
- ◆  Prendi il Waypoint 3 ed il Waypoint X e girali a faccia in giù. Randomicamente posizionali nascosti sopra il Luogo A (tessera mappa 2A), e C (tessera mappa 3A).
- ◆ Quando un eroe raggiunge una di queste aree con il Waypoint, girate il segnalino Waypoint in alto e risolvetele normalmente.

§6.5 (Evento Storia 1)

Il corno risuona dalla torre, richiamando gli eroi dal Capitano Ann, che era occupato ad urlare ordini alle truppe. Quando gli eroi entrarono nella stanza, il capitano li saluta e dice, *"Il Conte Dalv ed i suoi cavalieri tenteranno una sortita per rompere la marea crescente dell'orda. Il conte mi ha comandato di difendere la città sotterranea. Alcuni nemici hanno già attraversato le mura, dovete difendere il cancello principale ed i palazzi attorno ad esso. Se l'oscurità dovesse schiacciarcì, voi sarete la nostra ultima linea di difesa."*

Due guardie si avvicinano, trasportando una cassa finemente intagliata. Il capitano la apre e mostra il contenuto agli eroi. *"Di nuovo, siete chiamati a combattere per difenderci. Questa è l'arma del nostro più glorioso sovrano, il defunto re Rastan. Si dice che questa arma porti fama e gloria al suo proprietario, o consumi la sua anima, se mai fosse indegno. Questo è il mio regalo d'addio, per onorare il vostro valore e la vostra forza. Che la battaglia di Twin Wyrms abbia inizio!"*

Con queste parole di addio, il capitano e le sue guardie spariscono nei tunnel sotterranei sotto la città, pronti a combattere e morire nella buia oscurità delle rovine sotterranee.

- ◆ Muovi tutti gli eroi nell'area **Iniziale** sulla tessera mappa **1A**.
- ◆ Pesca a caso una carta **Soul Weapon** ed assegnala ad un qualsiasi eroe appropriato in gioco (scelto dai giocatori). **Se** l'arma non può essere equipaggiata da nessuno nella squadra, scartala e pescane una nuova fino a quando non peschi una carta idonea.
- ◆ Posiziona cinque segnalini **1PV** sopra ognuna di questi Luoghi: A,B e C; esse rappresentano le **area Luogo della Città da proteggere**.
- ◆ Tutti i nemici **Verdi**, **Blu** e **Rossi** considerano questi Luoghi come loro vittime preferite (invece di quello che è stampato sulla loro carta Scroll) e muovili verso di loro quando utilizzano il loro comportamento **{}**. Ogni volta che un nemico attacca uno di questi Luoghi della Città, rimuovi 1 segnalino **PV** (indipendentemente dal danno inflitto). Una volta che i Luoghi della Città non hanno più segnalini **PV**, essa è considerata distrutta. Scarta qualsiasi segnalino Ricerca, Tesoro e Waypoint sulla relativa tessera mappa e chiudi lo **Spawn Gate** più vicino.
- ◆ Evocate nemici **{}** - **{}**
- ◆ **Se** è stata scelta la conclusione della Quest 3 "Quest 3/Pietà", andate a §6.6.

§6.6 (Story Event I)

Una voce familiare fa trasalire il party. "Vi avevo promesso che alla fine mi sarei ricordato della vostra scelta! Lasciate che il Bardo scriva di questo giorno in cui il Capitano Jack Crow offre la sua spada agli immortali durante l'ultima battaglia della SUA CITTÀ...". Uno degli eroi, tuttavia, sottolinea, "Eppure, tu non sei a conoscenza di tutto questo, giusto? La follia che attanaglia il re degli Orchi potrebbe benissimo essere colpa della Gilda delle Ombre!"

Gli eroi preparano le loro armi, pronti ad opporsi all'orda selvaggia che ha fatto una breccia nelle mura.

Jack replica, "La Gilda non è la ragione per il quale siate stati risvegliati dal vostro sonno eterno, credetemi. Se sopravviverete, e lo farete - Ne sono certo - scoprite la verità ed il male eterno. Il mio è, per così dire, una questione di ... equilibrio. Ma ora, mi pare, sia giunto il momento di mettere a riposare un po' di pelleverde. Non siete d'accordo?"

- ◆  Prendi il nemico Bandito **Rosso** e le sue carta Scroll (Non pescate i due Poteri Nemici) ed assegnale al party, posiziona la sua figura nell'area **Iniziale** sulla tessera mappa **1A**. Da adesso in poi, il Bandito **Rosso** è considerato un **Compagno** e segue le seguenti regole:
 - ❖ Il Bandito **Rosso** può essere attivato, **una volta per Turno**, da qualsiasi eroe all'inizio, o alla fine, del turno dell'eroe attivo come Azione Gratuita applicando una delle due seguenti scelte:
 - ◇ Muovere fino a 3 aree (scelte dall'eroe), ignorando gli **Ostacoli**.
 - ◇ Applicare il relativo comportamento della Enemy Scroll con le seguenti eccezioni:
 - √ Giocata contro i nemici invece degli eroi. Questo significa, applica le regole di comportamento sulla distanza tra i nemici ed i bersagli/combatterli (e **✓** e **✗** sono attacchi **Riserva (Slash)**).
 - √ Ignora il potere **Hight Command**
 - ❖ Tutti i nemici considerano il Bandito **Rosso** come uno Compagno  standard

- ❖ Il Bandito **Rosso** non può essere curato dagli eroi eccetto le **Condizioni Fisiche** (Es. Eccetto che per la sua **Healing Potions**, le sue ferite sono permanenti).
- ❖ Se il Bandito **Rosso** muove, andate a §6.14.

§6.7 (Waypoint X)

Una volta che sono entranti nella sala, il servo del nobiluomo indica la donna agli eroi. Guardandola, il party vede una normale donna di mezz'età, sola ed impaurita dalla battaglia.

Scelta Allineamento dell'Anima

Legale 	Raccontale la verità...	Andate a §6.9
Chaos 	Raccontale la storia del nobiluomo...	Andate a §6.10

§6.8 (Waypoint 3)

La sala è piena di cittadini. La sola emozione che fuoriesce dai loro occhi è la paura per se stessi e per i loro amati parenti. Sono più che consapevoli del dolore e della morte, ma quello che stanno vivendo ora è uno dei periodi più bui della Costa Talon...

- ◆ Rimuovi il Waypoint 3 dalla Quest.

§6.9 (Waypoint X)

Nel nome della giustizia, l'eroe dice la verità alla donna. Dopo uno shock iniziale, trova la forza per capire quanto povero e triste era il suo uomo. Con un elegante abbraccio si congeda, pensando alla giusta vendetta per il suo non più amato marito. Dopo il dramma, il servo fugge via urlando *"Il mio maestro sarà furioso!!!"*

- ◆ La compagnia guadagna 2 .
- ◆ Rimuovi il Waypoint X dalla Quest.

§6.10 (Waypoint X)

Nel nome del profitto personale, l'eroe racconta la storia del nobiluomo alla donna. Dopo un shock iniziale, trova la forza per capire quanto grande e fiero era il suo uomo. Con un elegante abbraccio si congeda pensando al modo giusto per ricordare il suo amato marito. Dopo il dramma, il servo si avvicina per dare i soldi. Sussurrando, *"Il mio maestro ne sarà soddisfatto!"*

- ◆ L'eroe attivo ottiene 50 **Crowns**.
- ◆ Rimuovi il Waypoint X dalla Quest.

§6.11 (Evento Storia 2)

Dalv ed i suoi cavalieri caricano con fiera determinazione, rompendo l'assalto degli orchi e portando i nemici lontani dalle mura. Ma questo momento di gloria passa, come i cardini della porta principale che non riescono a resistere sotto una pioggia di pesanti colpi dall'esterno! Gli eroi avanzano insieme alle guardie cittadine, il loro grido di guerra rompe la paura che attanaglia i cuori dei difensori. *"Noi siamo i guardiani di Twin Wyrms! Non importa chi attraverserà quei cancelli, noi difenderemo la nostra terra. Per la Costa di Talon!"*

In pochi istanti, il cancello è infranto in mille pezzi di affilate schegge di legno, una immensa creatura, schiumante di rabbia, entra nella città. Il re Orco, ora trasformato in un terribile Troll infuriato dalla sua stessa follia e dalle arti oscure degli sciamani corrotti. È rivolto verso gli eroi!

- ◆ Aprite il  **Spawn Gate**.
- ◆ Rimuovi i segnalini della Serratura Magica e della Porta Chiusa dalla tessera mappa **14A**.
- ◆  Posizionate il Troll Furioso **Viola** sul  **Spawn Gate**.
- ◆ Assegna il segnalino **Minaccia** (I) all'eroe più vicino alla tessera mappa **14A** (in caso di pareggio scelgono gli eroi).
- ◆ Nel prossimo Turno dei Nemici, attiva il Troll Furioso, invece di pescare una carta Incontro.
- ◆ Continua a giocare finché il Troll Furioso **Viola** muore, poi lascia la sua miniature sulla mappa ed andate a §6.13.

§6.12 (Evento Storia 3)

Mentre infuria la battaglia, gli eroi sentono un inno di battaglia ai Tre, cantata da Marcus al massimo della sua voce! La canzone si conclude mentre si avvicina gli eroi. *“Usate il fuoco! La pelle dei Troll può rigenerarsi da ogni ferita, eccetto da quelle causate dal fuoco! Guardie e Cittadini! Più fiale incendiare!”* A dimostrazione di questo, il giocare chierico Marcus lancia una fiala incendiaria al Troll. Le guardie ed i cittadini sopravvissuti immediatamente corrono a raccogliere il composto alchemico per aiutare gli eroi nella loro epica lotta.

- ◆ Il Troll immediatamente subisce **Fuoco I**.
- ◆ In ogni Fase Tempo, prendi una carta **Flaming Oil** ed una carta **Living Fire** sia dal mazzo Emporium che Riserva (Stash) (se non è equipaggiato da un eroe), e posizionali randomicamente sopra ogni Luogo: D ed E della tessera mappa 1A.

§6.13 (Evento Storia 2)

Dopo innumerevoli colpi, il gigantesco Troll cade. Il suo corpo si accartocchia senza vita sulla strada, mentre la folla esulta... solo per un secondo. Un collettivo urlo di terrore erompe dai cittadini e dalle guardie. Il corpo senza vita del colosso viene improvvisamente circondato da lampi di energia neri, e sorge a combattere di nuovo! Solo un orco sciamano può esserci dietro questa empia resurrezione, e queste loro aspre voci rendono la creatura sempre più forte! Marcus grida agli eroi *“la magia tribale degli Orchi ha resuscitato il Troll dai morti! Uccidere lo sciamano romperà il potente incantesimo, ma dovete sconfiggere nuovamente il Troll in ogni caso!”* Gli eroi prendono un respiro ed innalzano le loro armi per combattere nuovamente con il potente nemico.

- ◆  Piazzate  l'Orco Sciamano **Verde** sul  **Spawn Gate**
- ◆ Se ci sono più di 3 eroi in gioco  posiziona   l'Orco Sciamano **Verde** sul  **Spawn Gate**.
Note: Quando un qualsiasi Sciamano Orco **Verde** muore, rimuovilo dalla Quest.
- ◆ Rimuovi tutte le ferite (eccetto le ferite causate da **Fuoco**) e tutte le **Condizioni Fisiche** dal Troll Furioso e gira la sua carta Enemy Scroll sul lato posteriore (Troll)
- ◆ Assegna un Potere Nemico al Troll. Gira il potere al **Livello II**, se ci sono più di 3 eroi.

- ◆ Se e quando non ci sono più Sciamani Orchi Verdi in gioco: rimuovi il Potere Nemico dal Troll.
- ◆ Tutti i nemici Verdi, Blu e Rossi ritornano ad utilizzare la loro vittima preferita stampata sulle loro carte Scroll, ignorando qualsiasi rimanente Luogo Città.
- ◆ Riprendi a giocare finché il Troll Viola muore, poi andate a §6.15.

§6.14 (Evento Storia I)

Visibilmente ferito, il Raider dice al party, *“Non posso aiutare voi e questa città più di questo... E’ tempo di addii, miei alleati immortali. Ho sentito molte volte che le vostre azioni sono solo un balletto creato dai fili della magia che vi lega. Ora posso dire il contrario! Se i Tre Dei desiderano, ci rivedremo ancora...”* Con queste ultime parole, Jack scompare in vortice di fumo.

- ◆ Rimuovi il Bandito Rosso dalla Quest.

§6.15 (Finale)

Il potente colpo dell’eroe decapita il troll, e la testa orrenda rotola giù i ciottoli. Dal collo del mostro, si innalza una nuvola nera che immediatamente si dissolve, e la creatura ritorna al suo aspetto originario. Gli orchi sentono l’ultimo respiro del mostro, ed indietreggiano verso le mura. Presto quella ritirata diviene una corsa verso la salvezza nella foresta. Non una singolo soldato insegue i pelleverdi; la battaglia ha esatto un pesante tributo per la difesa della città.

Una volta terminata la battaglia, gli Eroi si radunano per cercare Jack Crow. Ci sono troppe domande senza risposta che riguardano il furfante, eppure il brigante è introvabile. Egli è scomparso, forse è tornato nelle ombre che egli comanda.

- ◆ Se ci sono due o più Luoghi Città non distrutti, andate a §6.16
- ◆ Altrimenti, andate a §6.17.

§6.16 (Finale)

Una volta che le strade vengono pulite dagli ultimi pelleverde, gli abitanti della città si riuniscono in piazza per ringraziare i loro salvatori. Il Corno della Guardia suona trionfante, e il capitano Ann, con solo alcuni dei suoi soldati, incontra gli eroi. *“Da adesso in poi, nessuno oserà mettere in dubbio il vostro valore e lealtà. Nel nome della Guardia e dei cittadini di Twin Wyrms, vi ringrazio, Eroi. Oltre ai tesori che vi ho lasciato prima accettate questo piccolo premio per le vostre gesta eroiche.”*

Ricompensa: la compagnia ottiene 1  e 2 carte Tesoro per ogni Luogo Città non distrutto. **Andate a §6.18**

§6.17 (Finale)

Una volta che le strade vengono pulite dagli ultimi pelleverde, gli eroi tirano un sospiro di sollievo collettivo. Tutto intorno a loro giacciono i corpi e le rovine ritraendo terribili immagini di morte e distruzione. Centinaia di vite sono state spente, specifici edifici ridotti in rovina. Il Corno della Guardia inizialmente suona trionfante, ma presto diventa un canto funebre per i defunti. Un soldato ferito si avvicina agli Eroi con una lettera e terribili notizie. *“Il Capitano Ann è caduta nei tunnel. Lei ha dato la sua vita per salvare i suoi uomini e la città. Vi ha sempre rispettato, ed avrebbe sempre voluto onorare le vostre gesta. Questo è stato un piccolo contributo per il vostro inestimabile aiuto.”*

Ricompensa: Ogni eroe può pescare 2 carte Tesoro e prenderne 1. **Andate a §6.18.**

§6.18 (Finale)

“Sarete degli ospiti onorari al banchetto che si terrà tra trentatre mesi da ora al Palazzo Reale. Onora e gloria a voi, ed ai nostri caduti!”

Prossima Quest: Procedi con... le espansioni di *Sword & Sorcery*

Il Portale Arcano - ATTO I Side Quests



O

Cala l'Oscurità - ATTO II Quests



§6.19 (Finale)

Nonostante il loro valore, gli Eroi cadono. Mentre svaniscono nel Netherword, guardano con angoscia la devastazione portata con successo dall'invasione degli orchi.

Ricompensa: Nessuna

Prossima Quest: Gioca nuovamente la Quest 6

IL DIRITTO SULLA ZANNA!

§7.1 (Waypoint 1)

Non appena gli Eroi si avvicinano al cancello insieme ad Ogrim, due gigantesche sentinelle si guardano l'un l'altra prima di incrociare le loro enormi asce da guerra a bloccare il cammino, sebbene con poca convinzione. *“Io sono Ogrim. Sciamano Anziano. Voce di dio sulla nostra terra. Parlerò con il re. Se proverete a fermarmi, la pagherete!”*. Le parole ringhiate da Ogrim sono più che sufficienti a convincere le guardie a sollevare le loro armi e lasciar passare il gruppo attraverso il cancello, in direzione della caverna dove dimora il re degli Orchi. **(Evento Storia 1)**.

- ◆ Rimuovete il Waypoint 1 dalla Quest.

§7.2 (Waypoint 2)

“Fermo lì, Sciamano!” La voce tonante appartiene ad un enorme orco di nome Yllib. *“Ogrim, dopo che tu fosti bandito dal re, alcuni orchi codardi hanno abbandonato le nostre terre. Sono coloro con cui ora cammini? Omzig ricorda il loro odore fin troppo bene, da quando ne ha sventrato uno mentre tentava di scalare il muro. Omzig! Vieni! Annusa!”* Salta fuori un gremlin dagli occhi spiritati e si mette a girare attorno agli eroi, annusando l'aria...

- ◆ Rimuovete il Waypoint 2 dalla Quest.
- ◆ L'eroe attivo deve tirare 1 dado **Blu**:
 - ❖ Con un risultato di , andate a §7.5.
 - ❖ Altrimenti, andate a §7.6

§7.3 (Evento Storia 1)

Gli eroi attraversano le caverne decorate con gigantesche statue di strani spiriti soprannaturali ed entrano nella sala da guerra del re. Un'enorme cupola di roccia è illuminata da dei bracieri in ferro disposti in cerchio. Mandano una forte luce su di un grande teschio di troll, che giace davanti ad un trono di ossa e ferro, la sede di potere del re degli Orchi. Il pavimento è disseminato di gemme, monete ed altri tesori, soprattutto vicino al trono. Non appena Ogrim entra nella stanza, il re lo fissa con rabbia e poi gli ringhia contro, *“Cosa sei venuto a fare qui, reietto? Ho risparmiato una volta la tua miserabile vita, perchè hai servito le tribù. Non sarò di nuovo così misericordioso!”*

Ogrim fa cadere il suo mantello sul pavimento e si erge in tutta la sua statura. La sua mano afferra l'aria per evocare dei tentacoli neri di potere. Si rivolge al re, gli sciamani e le guardie a voce alta e sicuro di sè, *“Io, Ogrim, il Prescelto, sfido la Corona della Zanna! Questi orchi che mi seguono sono i miei campioni e combatteranno le tue inutili guardie - come richiesto dal Codice della Zanna. Quando si ergeranno vincitori, tu li combatterai nel cerchio di sangue e pietra!”*

Il re risponde con una risata, le sue zanne risplendono sotto la luce. Solleva la sua mano e proclama, *“Così sia, reietto! Vediamo cosa sei capace di fare. Guardie. Combattetevi per la Corona!”*

Gli Eroi entrano nel Cerchio. La battaglia per la Corona della Zanna sta per cominciare! **(Sconfiggi i Guerrieri Orchi.)**

- ◆ Piazza la carta Evento Storia 1 (sul lato rivelato) in cima al mazzo Eventi.
- ◆ Sposta tutti gli eroi ed i compagni sulle Posizioni A o B (ogni eroe può decidere)
- ◆  Piazza il  Guerriero Orco Verde sulla Posizione C.
- ◆ Se ci sono più di 3 eroi in gioco  piazza gli   Orchi Guerrieri **Verdi** sulla Posizione D

- ◆  Piazza il  Guerriero Orco **Blu** sulla Posizione D.
- ◆ Se ci sono più di 3 eroi in gioco  piazza gli   Orchi Guerrieri **Blu** sulla Posizione C.
- ◆ Assegna un addizionale Potere Nemico a tutti i nemici appena generati.
- ◆ Saltate tutti i turni rimanenti di questo Turno e procedete con la Fase Evento.
- ◆ Rigioca finché non ci sono più Orchi Guerrieri in gioco, quindi **andate a §7.4.**

§7.4 (Evento Storia 1)

La rabbia ribolle nelle vene del re mentre volge lo sguardo sulle sue guardie sconfitte. La magia corrotta che lo pervade fa gonfiare visibilmente i suoi muscoli e gli infiamma gli occhi come fossero carboni ardenti. Il suo viso si deforma in preda ad una rabbia incontrollata e grida, *“Io combatterò! Ucciderò i tuoi campioni! Sventrerò i loro cadaveri. Berrò il loro sangue. Metterò le loro zanne sulla mia corona, così come ho fatto con molti altri prima! Ma tu, Ogrim! La tua presenza è un insulto al nostro dio! Guardie! Portatelo nelle prigioni! Sappi questo, Ogrim! Quando i tuoi campioni giaceranno morenti sul mio pavimento, la tua carne sarà pasto per i miei gremlin!”* Appena prima che le guardie afferrino Ogrim, lo sciamano evoca un’arma e parla agli Eroi per un’ultima volta. *“Questa è per voi. Siete stati scelti dal nostro dio come Campioni degli Orchi. Come orchi combatterete! Come orchi vincerete! (Sconfiggi il Re Orco) Voi eviterete questa guerra senza senso!”*

- ◆ Pesca una carta **Soul Weapon** a caso ed assegnala ad un qualsiasi eroe appropriato che sia in gioco (a decisione dei giocatori). Se l’arma non può essere equipaggiata da nessuno del gruppo, scartala e pescane una nuova finché non viene pescata un’arma adatta.
- ◆ Sposta tutti gli eroi ed i compagni sulle Posizioni A o B (ogni eroe può decidere dove).
- ◆  Piazzate il Re Orco Viola (sul lato della Scroll Offensivo) sullo **Spawn Gate** .
- ◆ Assegna il segnalino Minaccia (I) ad un eroe scelto dalla compagnia (oppure randomicamente, in caso di disaccordo).
- ◆ Assegna un Potere Nemico al Re Orco Viola.
- ◆ **Se ci sono più di 3 eroi, assegna un Potere Nemico addizionale al Re Orco Viola.**
- ◆ Nel prossimo Turno dei Nemici attivate il Re Orco Viola, al posto di pescare una Carta Incontro.
- ◆ Scartate la carta Evento sulla cima del mazzo Eventi, se presente.
- ◆  Prendete la carta Evento Storia 2 e mischiatela a faccia coperta con la carta in cima al mazzo Eventi.
- ◆ Salta tutti i turni che rimangono di questo Turno e procedi con la Fase Evento.
- ◆ Riprendi il gioco finché non muore il Re Orco Viola, quindi andate a **§7.10.**

§7.5 (Waypoint 2)

Ogrim si frappa innanzi, alzando la mano circondata da magici tentacoli neri e la agita di fronte all’orco ed al gremlin. *“Questi non sono gli orchi che state cercando...”* Le due creature sembrano confuse e decidono che questi non sono gli orchi che stanno cercando. Abbandonano la stanza, lasciando agli Eroi via libera per la sala del re.

- ◆ La compagnia ottiene 3 .

§7.6 (Waypoint 2)

Il gremlin Omzig annusa l'aria, digrigna i denti e poi salta sull'eroe più vicino attaccandolo!

- ◆ Evocate il Gremlin Rosso sul  **Spawn Gate** .
Nota: Quando il Gremlin Rosso muore, rimuovilo dalla Quest.
- ◆ L'eroe attivo deve effettuare un **Tiro Salvezza**. Se fallisce, attiva immediatamente il Gremlin Rosso.
- ◆ Riprendi il gioco finché il Gremlin Rosso non muore, dopodiché andate a §7.7.

§7.7 (Waypoint 2)

Atterrito dalla paura, dopo aver visto l'Eroe schiacciare Omzig a terra, Illyb decide che *“Questi non sono gli orchi che stiamo cercando”* e fugge dalla sala. Questo lascia gli Eroi liberi di dirigersi verso la sala del re.

- ◆ La compagnia ottiene 3  .

§7.8 (Evento Storia 2)

Durante la battaglia, la voce di Ogrim risuona nella mente degli Eroi. *“Posso provare a fermare parte del potere corrotto che dà al re questa forza sovranaturale... ma sono prigioniero nella cella vicino al trono (Waypoint 3). Liberatemi e vi aiuterò!”*

- ◆ Rimuovete il Lucchetto Magico dalla Porta Chiusa sulla tessera mappa **3B**.

§7.9 (Waypoint 3)

Una volta libero dalle catene, Ogrim parla all'Eroe. *“Proverò a combattere il potere oscuro che scorre nelle vene del nostro re. Non penso di poterlo fermare a lungo, quindi finirlo è compito vostro!”*

Ogrim raccoglie parecchie delle monete maledette, e le versa in una vasca piena di sangue ed ossa. Comincia a recitare i versi ringhianti della magia sciamanica.

- ◆ Rimuovi il Waypoint 3 dalla Quest.
- ◆ Rimuovi tutte le carte Poteri Nemici assegnate al Re Orco **Viola**.

§7.10 (Finale)

Il colpo fatale sbatte l'orco al suolo. Il suo corpo senza vita inizia immediatamente a bruciare di fuoco nero e presto del più potente re de di una volta non rimane altro che frammenti di ossa carbonizzate. Ogrim esce dalla caverna e indica le ceneri. *“Questo è il volere del nostro dio!”* Con un movimento della mano disperde l'incantesimo illusorio, rivelando gli Eroi nella loro vera forma. Meraviglia e rabbia si diffondono tra gli altri orchi, ma Ogrim parla con tono deciso. *“Un vero re della Zanna non sarebbe stato sconfitto da gente delle razze inferiori! Questa creatura una volta era il nostro re, ma poteri oscuri e perversi hanno corrotto il suo corpo e la sua anima. Quello stesso potere ha accecato tutti noi! Una stregoneria lega le anime di questi umani di fronte a voi; una magia che li costringe a trovare la fonte di questo male, che ha corrotto il nostro re. Per questo motivo, sono liberi di lasciare il nostro accampamento e ritornare alla loro città con la nostra offerta di pace. E' una pace che durerà a lungo finché gli umani rispetteranno la nostra terra!”*

Ogrim saluta agli Eroi, con poche ultime parole. *“Cercate il male che ha portato il nostro regno alla rovina. Cercatelo tra coloro che regnano su di voi! Tenete l'arma che vi ho dato, è un simbolo degno della nostra stima e accettate anche questi doni. Addio, Eroi.”*

Quando gli Eroi fanno ritorno in città, fanno rapporto alle guardie e poi cominciano a cercare Jack Crow. Dovrà rispondere a molte domande... tuttavia, sembra che la canaglia sia scomparsa, forse è ritornato nel suo dominio di ombre.

La mattina successiva, Il Capitano Ann ringrazia gli Eroi: “D’ora in poi, nessuno oserà dubitare del vostro valore e della vostra lealtà. In nome della Guardia e degli abitanti dei Dragoni Gemelli, io vi ringrazio, Eroi. Sarete ospiti d’onore al banchetto che si terrà per trentatrè lune da oggi al Palazzo Reale. Onore e gloria a voi!”

Ricompensa: Ogni eroe guadagna 1 Tesoro e 1 

Prossima Quest: Procedi con... le espansioni di Sword & Sorcery.

Il Portale Arcano - ATTO I Side Quests



O

Cala l'Oscurità - Atto II Quests



§7.11 (Finale)

Sebbene combattano con valore sovrumano, la magia oscura che controlla il re Orco è fin troppo potente, persino per le loro abilità soprannaturali. Il Netherworld reclama le anime degli eroi. L’ultima casa che vedono prima di ritornare all’ Ethereal è il risveglio della devastazione dall’orda orchesca, Ci sarà un’altra possibilità di fermare questa malvagità prima che travolga il mondo?

Ricompensa: Nessuna.

Prossima Quest: Gioca nuovamente la Quest 7.



WWW.SWORD-AND-SORCERY.COM

