



Il Regno ha bisogno di voi! (Seriamente, sono disperati!)

Per anni, il regno è stato un sogno divenuto realtà: cieli azzurri, pance piene e portali dei mostri abbandonati alla polvere. La guardia reale, un tempo orgogliosa truppa di difensori, si è adagiata in una routine di sontuosi banchetti e gare di ozio. Ma ora gli antichi portali sono di nuovo attivi e sfornano mostri desiderosi di fare del regno il loro parco giochi personale. E le guardie? Diciamo che sono più brave a sollevare calici che spade.

Ed eccovi qui: un gruppo di avventurieri impavidi (o almeno curiosi) che ha risposto alla chiamata. Che sia per la gloria, l'onore o la luccicante promessa di bottino, avete deciso di salvare la situazione. O almeno di provarci.

I mostri scorrazzano liberamente, le guardie sono al terzo sonnellino e il destino del regno è in bilico. Prendete il vostro equipaggiamento, raccogliete il vostro coraggio e che l'avventura (e la caccia al bottino!) abbia inizio!

Scopo del gioco

Il vostro gruppo di eroi deve sconfiggere i malvagi boss finali prima che diventino troppo potenti. Il tempo a vostra disposizione è scandito dall'esaurirsi del mazzo di carte mostro. Ma non sarà così semplice come caricare a spada tratta! Per affrontare i boss finali, dovrete prima completare le loro missioni speciali.

Lungo il cammino, esplorerete le terre, raccoglierete oggetti e armi potenti, padroneggerete incantesimi magici e aumenterete di livello. Solo preparandovi con saggezza e collaborando avrete una possibilità di sconfiggere i boss quando verrà il momento.

Apertura della scatola e preparazione del gioco

Quando giocate per la prima volta, rimuovete con attenzione i segnalini dalle 7 fustelle di cartone e riponeteli nei sacchetti di stoffa e plastica inclusi nella confezione, seguendo le istruzioni stampate sulle fustelle stesse. Montate le basette di plastica su tutte le pedine dei mostri.

Boss e missioni

I diversi boss disponibili sono descritti in dettaglio a pagina 7. Prima di iniziare la partita, scegliete due boss contro cui combattere.

Ciascun boss è associato a una o più missioni speciali. Finché le missioni di un boss non sono state completate, quel boss è immune ai danni. Concentratevi quindi sul portare a termine le missioni prima di poter affrontare il boss in battaglia.

La vittoria (o la sconfitta)

Gli eroi vincono quando hanno sconfitto entrambi i boss. Gli eroi perdono se il mazzo delle carte mostro si esaurisce oppure se gli eroi vengono messi fuori combattimento più di due volte in totale.

Video "Come si gioca"

Scansiona il codice QR a destra per guardare il video, oppure visita pkb-games.com/lord-of-loot/http



Contenuto del gioco

Nota: alcune parti di cartone sono conservate sotto il vassoio di plastica per la spedizione. Sollevate il vassoio di plastica nero ed estraetele.

- Scatola del gioco con organizer interno
- 1 tabellone
- 1 regolamento
- 5 schede eroe
- 7 fustelle di cartone
- 1 dado a 12 facce
- 12 dadi a 6 facce (4x blu, 4x arancione, 4x viola)
- 3 sacchetti di stoffa (rosso, giallo, nero)
- 5 miniature in plastica
- 30+ basette per figure in plastica
- 30+ segnalini cuori in legno
- 17 carte (6 carte mostro marroni, 6 carte mostro rosse, 5 carte promemoria)



Manca qualcosa o c'è qualcosa di danneggiato?

Contattaci all'indirizzo info@pkb-games.com e provvederemo a risolvere il problema!

Indice dei contenuti

Struttura del gioco	2
Gioco	3
Fase Eroe	
Fase Mostri	4
Mostri: tipologie, diavoli, guardie	5
Eroi: Scheda personaggio e armi	
Combattimento	6
I boss	7
Regolare la difficoltà	
Esempio di gioco	10
Appendice	
Armi	13
Simboli delle terre	14
Oggetti	
Incantesimi	15
Gli eroi	16



Versione italiana

Preparazione del gioco

1. Mescolare e creare una pila coperta con le tessere territorio
2. Inserire tutti gli incantesimi nel sacchetto giallo
3. Inserire tutti gli oggetti nel sacchetto rosso
4. Inserire tutte le armi nel sacchetto nero
5. Scegliere un certo numero di carte mostro marroni (secondo la tabella sottostante) e mescolarle a faccia in giù per formare il mazzo di carte mostro.
6. Riservare un spazio per gli scarti delle carte mostro
7. Scegliere un certo numero di carte mostro rosse (secondo la tabella sottostante), mescolatele e impilate in modo che il fronte sia visibile.
8. Tenere da parte tutti i mostri con le loro basette
9. Disporre i dadi (4x arancione, 4x blu, 4x viola, 1x dado mostro a 12 facce).
10. Ogni giocatore sceglie un eroe e posiziona la relativa scheda personaggio davanti a sé.
In questo esempio, giochiamo con 3 giocatori.
11. Ogni giocatore riceve 3 gettoni cuore e li posiziona da destra sugli spazi cuore gialli (resistenza) e 3 per gli spazi cuore rossi (salute).
Eccezione: il giocatore druido ne riceve 4 ciascuno.
12. Ogni giocatore riceve la carta promemoria, che mostra il proprio personaggio sul retro.
13. Posizionare tante guardie quanti sono i giocatori (massimo 4) su uno dei 4 spazi (a scelta) sul tabellone di gioco che mostrano un simbolo dell'ora del giorno.
In questo esempio con 3 giocatori, si piazzano 3 guardie.
14. Posizionare le miniature dei personaggi dei giocatori (o i supporti di cartone, se preferite) sul tabellone del castello.
15. Posizionare il marcatore circolare diurno sul simbolo del giorno a sinistra (alba).
16. Scegliete 2 boss contro cui giocare e posizionate loro e i loro componenti di gioco secondo le istruzioni di posizionamento nella sezione "boss" di questo regolamento (pagina 7).



Il giocatore più giovane inizia e gioca il primo turno.

Il numero di carte mostro marroni e rosse dipende dal numero di giocatori, come indicato nella tabella seguente. Ad esempio, in una partita a 2 giocatori, scegliete a caso 5 carte mostro marroni e 3 carte mostro rosse e riponete le rimanenti nella scatola del gioco.

In una partita con 1-3 giocatori, c'è una Fase Mostro dopo ogni turno del giocatore. Con 4 o 5 giocatori, invece, i mostri hanno il loro turno solo ogni due turni. Per ricordarvelo, posizionate il segnalino con la croce rossa in cima al mazzo delle carte mostro. Spiegheremo più avanti come funziona esattamente.



Per una partita a 3 giocatori, aggiungete una carta blu casuale alle carte marroni.

Gioco

Il gioco si svolge in senso orario. Il giocatore attivo gioca il proprio turno (Fase eroe) e poi inizia la Fase mostro. Quindi è il turno del giocatore successivo.

Esempio: il primo giocatore gioca il suo turno, poi viene la Fase mostro. Quindi il secondo giocatore gioca il suo turno, seguito dalla Fase mostro.

Fase dell'eroe

Fame ● / ♥

Il giocatore attivo inizia il proprio turno affamato. Se il giocatore si trova in uno degli edifici cerchiati in blu sulla mappa, il cibo viene fornito automaticamente. Altrimenti, il giocatore deve mangiare cibo rimuovendo una tessera cibo verde dal proprio zaino oppure perde un cuore. Quando si perde un cuore, si rimuove sempre per primo il segnalino cuore più a sinistra.

Azioni

Il giocatore può poi eseguire fino a 4 azioni, che può scegliere liberamente dalle seguenti sei opzioni:

- A. Spostarsi in un spazio adiacente
- B. Esplorare il proprio spazio
- C. Raccogliere risorse sul proprio spazio
- D. Raccogliere oggetti dal proprio spazio
- E. Scambiare oggetti o armi con altri giocatori sul proprio spazio
- F. Combattere un mostro o un boss



Suggerimento: è possibile eseguire la stessa azione più volte, ad esempio spostarsi di quattro spazi o combattere un mostro sul proprio spazio per quattro volte, oppure spostarsi di uno spazio, quindi utilizzare le risorse sul proprio spazio per due volte e poi spostarsi di un altro spazio.



A. Spostamento in uno spazio adiacente

Spostate il vostro eroe in uno spazio adiacente collegato da un percorso sulla mappa. È possibile spostarsi su o attraverso qualsiasi casella, esplorata o inesplorata, comprese quelle con mostri, boss o altri giocatori.

Nota: se vi spostate su uno spazio con un mostro o un boss, questi non vi attaccano automaticamente. I mostri e i boss attaccano solo nella fase dei mostri, quando viene pescata la carta corrispondente.



B. Esplorare il proprio spazio

Se il vostro eroe si trova su uno spazio inesplorato, cioè uno su cui non c'è ancora una tessera, può decidere di esplorarlo. Il giocatore pesca una delle tessere mappa rotonde e la posiziona sullo spazio dove è presente sul tabellone a faccia in su. I simboli sulla tessera si attivano immediatamente. Tutti i simboli saranno spiegati più avanti nel regolamento.



C. Raccogliere risorse sul proprio spazio

Se il vostro eroe si trova su un spazio già rivelato con una tessera terreno contenente il simbolo U, potete usare un'azione per attivare i simboli sulla tessera.



D. Raccogliere oggetti dal proprio spazio

Se ci sono segnalini oggetto sullo spazio dove si trova l'eroe, si può usare un'azione per raccogliergli e metterli nello zaino. Si possono raccogliere tutti gli oggetti in una volta o solo alcuni, lasciando gli altri sullo spazio.



E. Scambiare oggetti o armi

È possibile scambiare tutti gli oggetti e le armi che si desidera con un numero qualsiasi di giocatori sullo stesso spazio. Si può anche semplicemente dare o prendere oggetti o armi, senza che si tratti di uno scambio diretto. Tuttavia, questo può avvenire solo se il giocatore interessato è d'accordo.

Nota: è possibile scambiare solo oggetti o armi. Non si possono scambiare incantesimi, cuori, indicatori di livello, ecc.



F. Combattere un mostro o un boss

Potete decidere di combattere un mostro o un boss sul vostro spazio. Il funzionamento delle battaglie è spiegato più avanti nel regolamento.

Altre attività che non richiedono un'azione

I giocatori possono svolgere le seguenti attività in qualsiasi momento, anche durante i turni degli altri giocatori. Per queste attività non è richiesta alcuna azione.

Lanciare un incantesimo

I giocatori possono usare un incantesimo dal loro libro degli incantesimi. Gli incantesimi richiedono oggetti dal vostro zaino come ingredienti per attivare un effetto. Gli ingredienti sono mostrati sulla tessera incantesimo sul lato sinistro della freccia e l'effetto sul lato destro. Tutti i simboli degli incantesimi sono spiegati a pagina 15 di questo regolamento.

Esempio: per l'incantesimo qui sotto, prendete un oggetto di legno o un oggetto di ferro dal vostro zaino per ottenere una moneta (che prendete dal sacchetto rosso) e mettetela nello zaino. Si noti che è possibile utilizzare anche le armi come ingredienti corrispondenti. Le armi di legno possono essere usate come legno, quelle di ferro come ferro e quelle d'oro come oro.



Utilizzo di un oggetto

È possibile utilizzare un oggetto in qualsiasi momento per attivare i simboli su di esso. Ad esempio, si può mangiare del cibo per ripristinare un cuore di resistenza, bere una pozione durante un combattimento per sferrare colpi extra o scambiare un gioiello con due monete.

Attenzione! Non è possibile mangiare durante la fase dei mostri. Si deve decidere prima della fase dei mostri se si vuole mangiare per ripristinare i cuori.



È possibile cambiare le armi tra lo zaino e le mani durante la Fase eroe di ciascun giocatore, ma non durante la Fase mostro. È necessario decidere in anticipo quali armi tenere in mano per essere pronti a un eventuale attacco di un mostro o di un boss.

Scartare un oggetto, un incantesimo o un'arma

È possibile scartare oggetti, incantesimi o armi in qualsiasi momento per fare spazio nello zaino. Potete rimettere l'oggetto, l'incantesimo o l'arma nel sacchetto corrispondente oppure metterlo nella scatola di gioco e rimuoverlo dal gioco.

Suggerimento: se lo si rimette nel sacchetto, si ha la possibilità di pescarlo di nuovo quando si pesca da questo sacchetto. È quindi consigliabile rimettere nel sacchetto gli oggetti che si desidera pescare di nuovo.

Fase dei mostri

Dopo che un giocatore ha avuto un turno, inizia la Fase dei mostri.

Attenzione! Durante la Fase dei mostri non è possibile mangiare o cambiare le armi. Assicuratevi quindi di mangiare prima della fase mostro e di equipaggiare le armi necessarie per la fase mostro.



Se si gioca con **4 o 5 giocatori**, le carte mostro vengono pescate solo ogni due turni.



Per ricordarvelo, posizionate la tessera corrispondente sulla pila delle carte mostro quando preparate il gioco. Se il segnalino mostra la croce rossa rivolta verso l'alto, girate il segnalino sul lato con il segno di spunta verde, terminate la Fase mostro e proseguite con il turno del giocatore successivo. Se invece il segno di spunta verde è rivolto verso l'alto, girate il segnalino e proseguite con la Fase mostro.

Consiglio: Se siete giocatori esperti, i due giocatori i cui turni vengono prima della prossima carta Mostro possono svolgere il proprio turno contemporaneamente per velocizzare la partita.

Pescate una carta dal mazzo delle carte mostro. Se non ci sono più carte nel mazzo dei mostri perché tutte le carte sono già nella pila degli scarti, pescate la prima carta mostro rossa e mettetela nella pila degli scarti. Poi rimescolate la pila degli scarti a faccia in giù e usatela come nuovo mazzo delle carte mostro, quindi pescate la carta da questo nuovo mazzo.

Attenzione! Se si deve pescare una carta ma non ci sono più carte nel mazzo delle carte mostro né nuove carte mostro rosse, gli eroi perdono immediatamente la partita.

Eseguire quindi le azioni riportate sulla carta mostro, estratta dall'alto verso il basso, e poi mettere la carta a faccia in su sulla pila degli scarti.

Se ci sono diverse opzioni equivalenti per eseguire l'azione del mostro (ad esempio, quale boss deve essere spostato per primo o quale dei vari percorsi equivalenti all'eroe successivo deve prendere un mostro), l'ultimo giocatore attivo effettua la scelta.

Suggerimento: il mazzo dei mostri verrà giocato più volte. Se vi ricordate quali carte sono già state pescate (potete guardare nel mazzo degli scarti in qualsiasi momento), potete valutare quale carta mostro potrebbe essere la prossima e prepararvi di conseguenza.

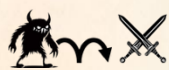
Simboli per le carte mostro



Muovere e attaccare i boss

Muovete tutti i boss, uno dopo l'altro. Ogni boss si sposta di uno spazio in direzione dell'eroe più vicino. Se si trova già su uno spazio con un eroe, il boss vi rimane. Più boss possono muoversi verso lo stesso spazio, ma cercano di evitarlo. Se ci sono diverse possibilità di movimento che portano un boss alla stessa distanza dallo spazio con un eroe, i boss cercheranno di muoversi su spazi diversi.

Dopo che tutti i boss si sono mossi, ogni boss che si trova su una casella con un eroe attacca quest'ultimo. I boss attaccano uno dopo l'altro, non contemporaneamente. Spiegheremo come funzionano le battaglie più avanti nel regolamento.



I boss si muovono due volte e attaccano

Come sopra, ma ogni boss può muoversi fino a due spazi (invece di uno) verso l'eroe.



I boss si muovono, lasciano cadere due oggetti e attaccano

Muovete tutti i boss, quindi estraete 2 oggetti dal sacchetto rosso per ogni boss e posizionate sulla casella in cui il boss ha terminato il movimento. Poi i boss attaccano.



I mostri muovono e attaccano

Muovete tutti i mostri, uno alla volta. I mostri si muovono come i boss. Dopo essersi mossi, tutti i mostri attaccano uno dopo l'altro.



Spostare in avanti l'indicatore dell'ora del giorno

Spostare l'indicatore dell'ora del giorno di un passo in senso orario.



Appare un mostro

Lanciate il dado mostro a 12 facce per determinare il tipo di mostro che appare. Prendete un mostro del livello e del colore tirato e posizionate sullo spazio che mostra il simbolo dell'ora corrente. Se è stato lanciato il simbolo della guardia grigia, posizionare una guardia.

Esempio: il dado mostra un 3 verde. Una creatura verde di livello 3 si riprodurrà. Si tratta del troll. L'ora del giorno è "notte". Posizionare il troll sullo spazio con il simbolo "notte" sul tabellone di gioco.

Se non ci sono più mostri di questo livello nella scatola di gioco, perché tutti i mostri sono già stati posizionati sul tabellone, posizionate un mostro del livello immediatamente inferiore. *Esempio: si tira un 3 verde, ma il troll è già sul tabellone. Scegliete invece una creatura verde di livello 2 (un orco). Se tutti gli orchi sono già sul tabellone, piazzate una creatura verde di livello 1 (un goblin). Se anche questi sono tutti piazzati, non piazzate un mostro.*

Nota: Il simbolo "crepuscolo/alba" è presente sulla mappa due volte, il che significa che appariranno due mostri (uno su ciascuno degli spazi contrassegnati con il simbolo "crepuscolo/alba"). Lanciate nuovamente il dado mostro e ripetete il processo per posizionare il secondo mostro sul secondo spazio "crepuscolo/alba".



Se non ci sono mostri sul tabellone, appare un mostro.

Se non ci sono mostri sul tabellone, appare un mostro come descritto sopra.

Regola estesa per la sfida aggiuntiva

Se trovate il gioco già troppo difficile, potete ignorare la seguente regola.



Generazione di diavoli al posto dei mostri sugli spazi occupati

Se deve apparire un mostro in uno spazio già occupato, non apparirà nessun altro mostro, ma apparirà un diavolello sulla casella vicina, verso il centro del tabellone.

Se su questo spazio vicino c'è già un mostro, compaiono fino a due diavoli: Il primo diavolo viene posizionato sul prossimo spazio libero verso il centro del tabellone. Il secondo diavolo viene collocato sul prossimo spazio libero vicino verso l'esterno del tabellone. Se ci sono già mostri su entrambi gli spazi possibili verso l'esterno del tabellone, non apparirà alcun secondo diavolo.

Tipi di mostri

Esistono tre tipi di mostri regolari, indicati dallo sfondo colorato nella parte inferiore della tessera mostro:

- **Verde:** orde
(goblin, orchi, troll)
- **Viola:** creature magiche
(fantasmi, vampiri, Re stregone)
- **Beige:** creature non morte
(skeleton, zombie, Negromante)



Suggerimento: esistono armi speciali per ogni tipo di mostro. Assicuratevi di equipaggiare l'arma giusta prima di partecipare a un combattimento.

Livelli

Ogni mostro (e ogni boss) ha un livello, indicato dal simbolo numerico sopra il mostro. Il livello indica quante vite ha un mostro o un boss e quanti dadi tira per un attacco.

Esempio: un troll di livello 3 ha 3 vite e può lanciare 3 dadi mostro viola durante una battaglia.



Diavoli

I diavoli sono un tipo di mostro particolarmente cattivo. Grazie all'arco e alle frecce, possono attaccare a una distanza maggiore. Possono attaccare gli eroi nel loro spazio o in uno adiacente. Quando si muovono, cercano comunque di avvicinarsi il più possibile all'eroe più vicino e preferibilmente terminano il loro movimento su una casella con un eroe.

Se il diavolo attacca un eroe, scocca una freccia. Non c'è combattimento e l'eroe perde 1 punto vita. Se gli eroi attaccano un diavolo nella loro casella, questo viene trattato come un normale combattimento tra mostri. Il diavolo combatte come un mostro di livello 1 con 1 punto vita e tira 1 dado mostro viola.



Guardie

Le guardie non sono mostri. Non si muovono e non attaccano. Tuttavia, si possono ingaggiare in una battaglia di allenamento. Le guardie sono di livello 1, hanno 1 vita e combattono con 1 dado di colore arancione (usano un dado attacco eroe). Se vengono sconfitte, danno il bottino indicato sulla tessera e vengono eliminate dal gioco.

Suggerimento: Combatti le guardie (inutili) all'inizio per ottenere le loro armi!



Scheda personaggio eroe e armi

Livello: gli eroi iniziano al livello 1 e possono salire di livello nel corso del gioco sconfiggendo i nemici. Un livello più alto sblocca nuovi spazi sulla scheda del personaggio. Questi spazi possono essere utilizzati solo quando si raggiunge il livello specificato. Anche le armi vengono sbloccate con i livelli.

Al livello 1 (legno) si possono equipaggiare solo armi di legno. Le armi di ferro (indicate da una cornice argentata intorno alla tessera dell'arma) possono essere equipaggiate solo al livello 2 (ferro) e le armi d'oro (con una cornice dorata) al livello 3 (oro). Si noti, tuttavia, che si può portare qualsiasi arma nello zaino, anche se si ha un livello inferiore e non si può ancora usare l'arma.

Barra della salute: gli eroi hanno punti salute, indicati da cuori. I cuori marroni sul lato sinistro indicano la resistenza e possono essere aumentati con il cibo. I cuori rossi sul lato destro indicano le ferite e possono essere aumentati con i kit di pronto soccorso. Se l'eroe perde punti vita a causa della fame o dei danni subiti in battaglia, perde i cuori da sinistra a destra, quindi rimuove prima i cuori della resistenza e poi quelli delle ferite.

Nota: i cuori bloccati possono essere reintegrati solo dopo aver raggiunto il livello specificato.

Armi equipaggiate: Si possono equipaggiare armi offensive nella mano destra e armi difensive (scudi) nella mano sinistra. Si può cambiare arma tra le mani e lo zaino in qualsiasi momento durante una fase degli eroi senza che questo costi un'azione.

Libro degli incantesimi: è possibile utilizzare il libro degli incantesimi per raccogliere gli incantesimi appresi durante il gioco. Gli incantesimi possono essere utilizzati in qualsiasi momento del gioco senza che ciò costi un'azione. Gli incantesimi di solito utilizzano come ingredienti oggetti o armi dallo zaino (o dalla mano). Si noti che per gli incantesimi si possono usare armi di legno come ingredienti "legno", armi di ferro come ingredienti "ferro" e armi d'oro come ingredienti "oro".

Zaino: utilizzare lo zaino per trasportare oggetti e armi. Nello zaino si possono trasportare solo il numero di oggetti e armi che possono entrare nel taglio dello zaino. Non è possibile impilare oggetti o armi l'uno sull'altro. È possibile rimuovere oggetti o armi dallo zaino in qualsiasi momento. Scegliere se rimuoverli dal gioco o se rimetterli nelle rispettive tasche.



Nota: si possono usare solo gli oggetti dello zaino come cibo o come ingredienti per gli incantesimi, ma non gli oggetti che si trovano sul tabellone di gioco nella propria casella.

Tratti speciali del carattere



Ogni volta che la strega deve pescare un incantesimo, può invece pescarne due.



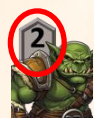
Ashlyn, la creatura drago, ha 5 anziché 4 azioni per turno. Non può mangiare cibi che mostrano un fungo. Tuttavia, può portarli nello zaino.

Battaglie

Quando un mostro, un boss o una guardia combattono con un eroe, tirano i dadi come segue:

Dadi d'attacco colorati di arancione: senza un'arma, l'eroe tira 1 dado d'attacco arancione come indicato sulla scheda del personaggio. Se l'eroe ha in mano un'arma, tira il numero di dadi arancioni indicato sull'arma. Se i simboli dei dadi sull'arma hanno un bordo verde, viola o beige, si possono usare anche questi dadi quando si combatte un mostro di questo tipo (colore).

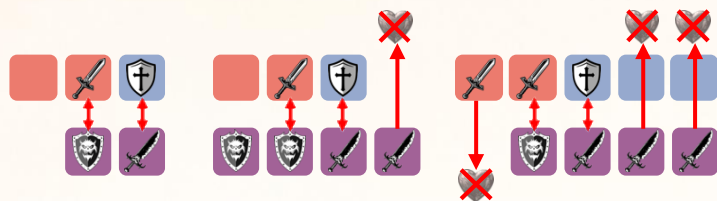
Dadi di difesa blu: senza un'arma, la maggior parte dei personaggi non può tirare dadi di difesa, come riportato sulla scheda del personaggio. Se l'eroe ha un'arma in mano, si tira il numero di dadi blu indicato sull'arma. Anche in questo caso, i dadi con bordo verde, viola o beige possono essere utilizzati quando si combatte contro un mostro di questo tipo (colore).



Dadi mostro viola: il mostro o il boss tira il numero di dadi mostro viola corrispondente al suo livello. Ad esempio, un mostro di livello 2 lancia 2 dadi viola. Un boss di livello 4 lancia 4 dadi viola. Le guardie lanciano 1 dado attacco eroe di colore arancione (come un eroe di livello 1 senza armi).

Determinare il danno

Confrontare il risultato del lancio dei dadi. Ogni simbolo di spada del mostro lanciato che non è difeso da un simbolo di spada dell'eroe infligge danni all'eroe. Ogni simbolo di spada dell'eroe lanciato che non è difeso da un simbolo di scudo del mostro infligge danni al mostro o al boss.

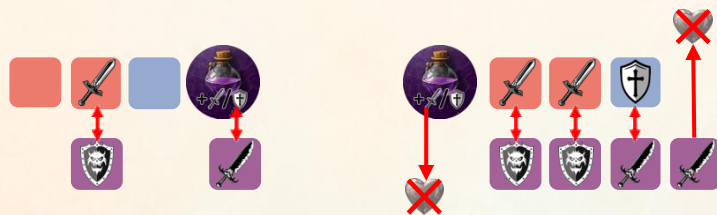


Esempio 1: Un eroe con 2 dadi attacco e 1 dado difesa attacca un mostro di livello 2. Né l'eroe né il mostro subiscono danni.

Esempio 2: Un boss (livello 4) attacca un eroe che ha 2 dadi attacco e 1 dado difesa. L'eroe subisce 1 danno.

Esempio 3: un boss (livello 4) attacca un eroe che ha 2 dadi attacco e 3 dadi difesa. L'eroe riceve 2 danni e il boss 1 danno.

Gli eroi possono usare pozioni dal loro zaino, incantesimi o armi speciali per aumentare il numero di simboli di spada o scudo dell'eroe. Possono decidere di farlo dopo aver visto il risultato del lancio dei dadi.



Esempio 4: Un eroe con 2 dadi attacco e 1 dado difesa attacca un mostro di livello 2. L'eroe decide di usare una pozione per ottenere un simbolo di scudo aggiuntivo. L'eroe decide di usare una pozione per ottenere un simbolo di spada aggiuntivo. Né l'eroe né il mostro subiscono danni.

Esempio 5: Un boss (livello 4) attacca un eroe che ha 2 dadi di attacco e 1 di difesa. L'eroe decide di usare una pozione per ottenere un simbolo di spada aggiuntivo. L'eroe riceve 1 danno e il boss riceve 1 danno. L'eroe avrebbe potuto usare la pozione per ottenere uno scudo aggiuntivo, ma in questo caso era più importante per lui infliggere danni extra al boss.

Risultato dell'incontro

Mostro/boss ferito

Per ogni colpo subito da un mostro o da un boss subisce, posizionare un segnalino ferita sulla sua figura.

Nota: le figure hanno delle piccole tacche per contenere i segnalini. Promemoria: i boss possono subire danni solo finché non hanno completato tutte le loro missioni.



Mostro/boss/guardia sconfitto

Se un mostro, un boss o una guardia ha accumulato danni pari al suo livello, è sconfitto e fugge. Raccogliete il bottino indicato sulla figura e poi rimuovetela dal gioco. Se il mostro (o il boss) è di un livello superiore a quello del vostro eroe, quest'ultimo sale di un livello.

Esempio: un troll di livello 3 aveva già un segnalino danno e ora riceve 2 danni in battaglia. Il troll viene sconfitto e rimosso dal gioco. L'eroe che lo ha sconfitto raccoglie il bottino e pesca un'arma dalla borsa nera e un oggetto dalla borsa rossa. Dato che il troll era di livello 3 e l'eroe era di livello 1, l'eroe sale di un livello, passando al livello 2.

Nota: i boss non danno alcun bottino quando vengono sconfitti, ma si può comunque salire di livello. Completare le missioni associate fornirà invece del bottino.

Eroe ferito

Quando un eroe viene ferito, perde il numero di cuori corrispondente, a partire da sinistra sulla sua scheda personaggio (ad esempio, vengono rimossi prima i cuori di resistenza marroni e poi quelli di salute rossi).

Eroe sconfitto

Se l'eroe ha perso tutti i suoi cuori, è eliminato dal gioco. Rimuovere la miniatura dell'eroe e la scheda del personaggio, compresi tutti gli oggetti, gli incantesimi e le armi. Il giocatore inizia con un nuovo eroe a scelta di livello 1 e senza equipaggiamento nel castello.



Posizionate un segnalino lapide sul tabellone di gioco sulle nuvole a destra del castello. Se c'è già un segnalino lapide, giratelo in modo che mostri due pietre tombali. Se mostra già due lapidi, gli eroi perdono la partita. Ciò significa che sono consentite solo due eliminazioni di eroi senza perdere la partita.

Giocare con i bambini: Astenersi dall'utilizzare il pennarello della lapide. Fortunatamente, i nostri eroi non muoiono mai. Nel castello c'è un potente mago che può rianimare gli eroi se vengono sconfitti. Spostate l'eroe sconfitto nel castello e aggiungete 2 cuori ciascuno alla sua resistenza e alla sua salute. L'eroe conserva il suo equipaggiamento.

Ritirata del mostro

Se un mostro ha attaccato un eroe (e non il contrario) e lo ha ferito, l'eroe può decidere di spostare questo mostro in uno dei 4 punti di nascita (contrassegnati dai simboli dell'ora del giorno) sul tabellone di gioco (anche se c'è già un mostro su questo spazio).

Ritirata del boss

Se un boss ha attaccato un eroe (e non il contrario) e lo ha ferito, l'eroe può decidere di riportare il boss alla sua base (dove il boss ha iniziato la partita).

Boss e missioni



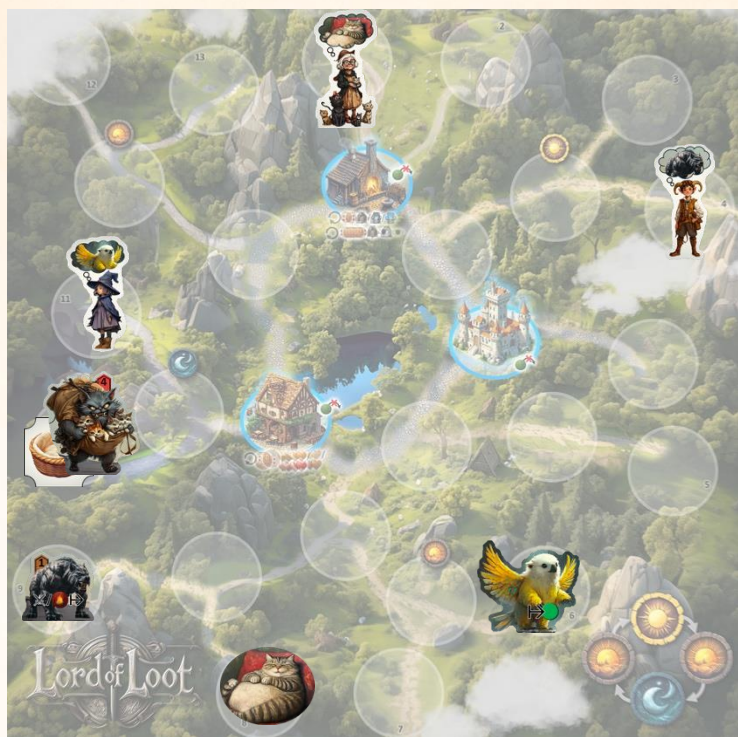
Selezione dei boss

Quando si imposta il gioco, selezionare 2 dei 7 boss seguenti per giocare contro di loro e posizzionarli con i loro componenti di gioco secondo le istruzioni di impostazione. Per un gioco più equilibrato, si consiglia di giocare contro "RapiPET" e di aggiungere un altro boss a scelta.

Preparazione

Ogni boss ha una tessera base. Posizionate la base e il boss sullo spazio numerato del tabellone come indicato nelle istruzioni di preparazione del Boss (#). Quindi seguite le istruzioni di preparazione del boss e aggiungete eventuali altri componenti al tabellone.

Esempio: struttura per RapiPET



Missioni

Dovete completare tutte le missioni prima di poter danneggiare un boss. Se arrivate a uno scontro prima (ad esempio perché il boss vi attacca), il boss non riceverà alcun danno, indipendentemente dal risultato dei dadi (a differenza dell'eroe, che può ricevere danni dal boss).

Quando completate una missione, potete pescare una volta da un sacchetto di stoffa a vostra scelta.

Nota: Alcuni boss hanno più di una missione. Ad esempio, per il boss Schmorfax ogni gnomo è una missione separata. Quindi se sconfiggete uno gnomo potete pescare da un sacchetto a scelta. Tuttavia, Narcina ha solo una missione, quindi potete pescare una sola volta da un sacchetto quando consegnate tutti e tre i frammenti di specchio.

Regolare la difficoltà

Potete adattare la difficoltà del gioco come preferite:

Standard:

Giocate esattamente come descritto nel regolamento. Nota: potete scegliere boss finali più facili o più difficili.

Più facile: Apportate le seguenti modifiche alla preparazione standard:

- Sostituite qualsiasi numero di carte rosse (più difficili) con carte blu (più facili).
- In alternativa, se volete meno pressione sul tempo, aggiungete una carta marrone extra durante la preparazione.
- Regola extra: Se un combattimento termina in pareggio (nessuno subisce danni), l'eroe attivo può pescare un oggetto dal sacchetto rosso.
- Opzionale: Usate la "Regola Bambini" quando un eroe viene sconfitto (vedi pagina 6).
- Opzionale: Se giocate con bambini, considerate di affrontare un solo Boss invece di due.

Più difficile: Apportate le seguenti modifiche alla preparazione standard:

- Iniziate con una carta marrone in meno rispetto a quanto indicato (con 3 giocatori: rimuovete la carta blu).
- Rimuovete dal gioco le due armi di legno contrassegnate da una stella nell'angolo in alto a destra della tessera armi (Lancia avvelenata e Bacchetta dei ladri).
- Opzionale: Giocate con gli Imp (vedi pagina 4).

Cose da sapere...

Il gioco si differenzia da molti altri giochi d'avventura in alcuni aspetti importanti. Ecco alcuni consigli da eroe per non finire come spuntino per goblin al primo turno:

- **Non sopravvalutatevi, aspiranti leggende!**
Un goblin di livello 1 sembra innocuo... finché non provate a prenderlo a pugni a mani nude. Procuratevi equipaggiamento prima di entrare in mischia — anche i mostri di livello 1 colpiscono duro. (E non pensate nemmeno ai livelli 2 o 3 all'inizio!)
- **Il combattimento non è uno sprint...**
...ma una maratona con le spade. Aspettatevi di dover effettuare più azioni d'attacco prima che un nemico cada.
- **Fase 1: Sopravvivere è sexy.**
Il primo giro del mazzo dei mostri non è un'epopea eroica, ma un corso di sopravvivenza. Saccheggiate, esplorate, correte — e sì, qui fuggire non è vergognoso, è una scelta tattica nobile.
- **Senza armi, niente imprese.**
Le migliori armi arrivano dalle guardie, dalle missioni completate, dalle nuove terre, dal sacchetto rosso o dal fabbro. Prima le ottenete, meglio è.
- **Uno zaino pieno è uno zaino felice.**
A volte è perfettamente valido pescare dal sacchetto rosso per quattro azioni di fila. Uno zaino ben pieno è il vostro miglior amico.
- **Il gioco di squadra batte l'eroe solitario.**
Hai pescato un secondo scudo ma volevi una spada? Nessun problema — il tuo compagno sarà felicissimo. Dividete i ruoli e pianificate insieme. Meglio un eroe forte di livello 3 che due avventurieri mezzi pronti quando arriva il boss finale.
- **Non dimenticate la regola della ritirata**
per mostri e boss (pagina 6)! Salva vite — di solito le vostre.
- **Il mazzo dei mostri ha memoria — sfruttatela!**
Dato che lo attraverserete più volte, imparerete cosa è già uscito e cosa è ancora in agguato. Combinate questo con l'ora del giorno per evitare mostri e boss con astuzia. 7



Il Rapipet, Terrore dei Cuccioli

Difficoltà: media

Un tempo il Rapipet non era affatto un cattivo: solo una piccola creatura pelosa tenuta come animale domestico da un gigante molto distratto. Lui sostiene di essere stato orribilmente maltrattato: il pelo accarezzato contropelo più volte, il latte occasionalmente appena sotto la temperatura ideale, e il divieto di graffiare i mobili a piacimento. Tragico, vero? Alimentato da queste atroci ingiustizie, ha giurato di liberare ogni animale domestico dai loro cosiddetti padroni. Sfortunatamente per lui, il nostro regno è una terra di cagnolini coccolati e gattini viziati, dove gli animali amano i loro umani e non hanno alcun interesse a essere "liberati". Ora tocca a voi riunire questi felici compagni con i loro padroni e mandare via il Rapipet una volta per tutte!

Preparazione

Posizionare i seguenti elementi di gioco sugli spazi numerati corrispondenti del tabellone di gioco.

Capo finale e base: #10



Bambina: #11
Monello: #4
La signora dei gatti: #1



Missione 1: riportare il gatto grasso alla Signora dei Gatti

È possibile raccogliere il gatto grasso e riportarlo nello zaino come un oggetto utilizzando l'azione "Raccogli oggetti dal tuo spazio". Se ci sono altri oggetti sullo spazio, potete raccogliervi tutti con la stessa azione. Non appena si entra nello spazio con la Signora dei gatti e il gatto grasso nello zaino, si rimuovono il gatto grasso e la Signora dei gatti dal gioco e la missione è completata.

Missione 2: riportare Doggy al Monello

Doggy ha paura del fuoco. Quando entrate nello spazio con Doggy e avete un oggetto fuoco nel vostro zaino, potete spostare Doggy in uno spazio adiacente. In alternativa, potete combattere Doggy. Doggy combatte come un mostro di Livello 1 con 1 dado mostro viola. Se infliggereste uno o più danni a Doggy in un combattimento, Doggy fugge e lo spostate in uno spazio adiacente invece di infliggere danni. Una volta che Doggy ha raggiunto lo spazio con il Monello, rimuovete entrambi dal gioco e la missione è completata.

Missione 3: restituire Beardgie alla bambina

Come probabilmente sapete, un Beardgie è un incrocio tra un orso e un parrocchetto. Sono tanto pericolosi quanto voraci. Quando vi spostate dallo spazio con Beardgie a un altro spazio e avete un oggetto cibo nel vostro zaino, Beardgie vi seguirà. Una volta che ha raggiunto lo spazio con la Bambina, rimuovete entrambi dal gioco e la missione è completata.

Rattilda, la Rosicaborsa

Difficoltà: media

Nessuno sa esattamente quando i ratti del regno siano diventati così grandi - solo che accadde poco dopo la misteriosa scomparsa di un certo gatto molto, molto grande. Senza predatori a tenerli a bada, i roditori si moltiplicarono liberamente, banchettando sui mucchi sospetti di pesce "liberato" che Gilliam lascia dietro di sé nella sua interminabile ricerca di redenzione. Ben presto, una matriarca particolarmente furba salì al potere, insegnando alla sua nidiata che gli zaini degli avventurieri sono in realtà forzieri portatili - pieni di briciole, cianfrusaglie e ogni genere di delizia rosicchiabile. Meglio tenere le borse ben chiuse. Le sorprese sono la sua specialità.

Preparazione

Posizionate i seguenti elementi sugli spazi numerati indicati sul tabellone:

Capo finale e base: #9



Posizioni iniziali dei Rattini: #4, #7, #13

Rattini



Rattini (contano come mostri)

Ogni volta che Rattilda si muove, aggiungete 1 segnalino Rosicchio al sacchetto rosso. *Consiglio: Mettete un segnalino Rosicchio sul mazzo delle carte Mostro per ricordarvi di aggiungerlo quando il boss si muove.*



Segnalini Rosicchio

Quando un eroe pesca un segnalino Rosicchio dal sacchetto rosso:

1. Deve inserirlo nel proprio zaino (se c'è spazio). Un segnalino Rosicchio non può essere scartato finché Rattilda non viene sconfitta.
2. Se Rattilda è ancora in gioco e ci sono meno di tre Rattini sul tabellone, fate ricomparire un Rattino a vostra scelta sulla sua casella iniziale.

Missione

La missione è completata quando non rimane alcun Rattino sul tabellone.

Nota: Se il tabellone è privo di Rattini e in seguito ne compare uno nuovo, la missione torna incompleta — gli eroi non possono ferire Rattilda in quel momento.

Una volta sconfitto il nuovo Rattino, la missione è nuovamente completata e potete pescare da un sacchetto a vostra scelta come di consueto.

Narcina, la Regina degli Specchi

Difficoltà: media

Narcina era una maga con un modesto talento per gli incantesimi di bellezza e un'opinione smisuratamente gonfiata del proprio fascino. Desiderosa di consolidare il suo status come la più bella del reame, lanciò un incantesimo che comandava: "Nessun volto più bello del mio potrà mai essere visto in uno specchio!"» Sfortunatamente per Narcina, la magia è letterale... e brutalmente onesta. Invece di renderla l'essere più bello del reame, l'incantesimo frantumò ogni specchio esistente. I frammenti si dispersero ovunque, lasciando Narcina convinta di essere una visione di grazia e fascino, mentre i suoi serpenti incantati le sussurrano dolci complimenti alle orecchie. Per affrontarla, dovrete raccogliere tre frammenti di specchio e rimetterli insieme.

Preparazione

Posizionare il boss e la sua casa base sullo spazio #6 del tabellone di gioco.



Posizionare 3 tessere frammento specchio nel sacchetto rosso.

In qualsiasi momento durante la partita, un eroe può aggiungere uno o più dei frammenti di specchio rimanenti al sacchetto rosso.



Missione

Ogni volta che vi trovate sullo spazio con la base di Narcina, potete scegliere di lasciare uno o più oggetti frammento di specchio dal vostro zaino sulla base. La missione è completata quando ci sono 3 oggetti frammento sulla base.

Zannaconto, il Guardiano dei Bilanci

Difficoltà: difficile

Zannaconto non è un drago tiranno come gli altri: è più un contabile ossessivo... con le ali. Ogni moneta, ogni gemma, ogni ninnolo scintillante del suo tesoro è meticolosamente catalogato e ordinato per dimensione, lucentezza e valore sentimentale (naturalmente). Molto tempo fa, stava al fianco dei regni umani durante l'epoca del Patto di Fuoco. Ma dopo "l'incidente", Zannaconto si è ritirato nella sua tana di montagna, dove ora si occupa di controllo inventariale piuttosto che di diplomazia. Ultimamente, però, ha notato preoccupanti incongruenze nei suoi registri: oggetti mancanti, totali sbagliati e, orrore, un avventuriero avventato che una volta ha portato monete di legno nel suo caveau. Inaccettabile. Finché il suo tesoro non sarà ripristinato al giusto equilibrio, la sua furia brucerà più calda del suo fuoco e affrontarlo sarebbe suicidio per principio. Portate tesori o preparatevi a essere inceneriti.

Preparazione

Posizionare il boss e la sua casa base sullo spazio #2 del tabellone di gioco.



Se Zannaconto si avvicina a più eroi durante il suo movimento, si dirige verso il giocatore con il maggior numero di oggetti di valore (armi d'oro, oggetti d'oro, monete, gioielli) e cerca di attaccarlo.

Missione

Ogni volta che ci si trova sullo spazio con la casa base di Zannaconto, è possibile posizionare uno o più oggetti di valore (armi d'oro, oggetti d'oro, monete, gioielli) dal proprio zaino sulla casa base. Una volta posizionato un oggetto di valore sulla casa base, questo rimane sullo spazio e non può essere ripreso. La missione è completata quando ci sono 5 oggetti di valore sulla casa base.

Ceppostorto, il Guardiano Brontolobosco

Difficoltà: facile

Un tempo era un albero imponente, re della foresta. Gli uccelli cantavano tra i suoi rami, gli scoiattoli correvano sulla sua corteccia, e rimase fiero per secoli. Poi arrivarono gli umani, con asce, seghe e sogni di stuzzicadenti.

Spera ancora che un giorno il druido sacro, la reliquia vivente legata alle radici della foresta, torni a scacciare i boscaioli. Ma finché non accade, se ne occupa lui. Dopo una stagione di tagli troppo brutale, strappò le sue radici e cominciò a camminare: lento, scricchiolante, implacabile, cacciando intrusi in nome del bosco.

Ora, come guardiano autoproclamato, fiuta il legno a distanza e scaglia schegge contro chiunque osi avvicinarsi con un semplice stacco da gelato. Per avvicinarlo, lasciate ogni oggetto di legno alle spalle.

Preparazione

Posizionare il boss finale e la sua base sullo spazio #5 del tabellone di gioco.



Ceppostorto si muoverà sempre verso il giocatore con il maggior numero di oggetti in legno (armi o oggetti in legno) e cercherà di attaccarlo.

Ceppostorto non ha missioni, ma è possibile danneggiarlo solo se non si ha con sé nulla di legno, né un'arma di legno né un oggetto di legno.

Karpfred, l'Amico dei Pesci

Difficoltà: media

Un tempo era solo un pescatore tranquillo, famoso per la sua zuppa di pesce. Ma un giorno catturò un pesce antico e luminoso. Mentre lo cucinava, la bestia balzò fuori dalla pentola e grugnì: «Mangia me, e il tuo destino sarà segnato!» Naturalmente, Karpfred lo mangiò lo stesso. Gran sbaglio. La mattina dopo aveva squame sulle braccia, branchie al collo... e una repulsione definitiva per la zuppa di pesce. Convinto che liberare i pesci lo avrebbe guarito, iniziò a farlo. Ma non ha mai funzionato — neppure se fritti o salati. E più fallisce, più si ostina.

Preparazione

Posizionare il boss finale e la sua casa base sullo spazio #7 del tabellone di gioco.



Missione

Esplorare il terreno per trovare uno stagno per pesci. Se ci si trova su una tessera rotonda dello stagno, è possibile collocarvi uno o più oggetti pesce dallo zaino. Una volta posizionato un oggetto pesce, questo rimane lì e non può essere ripreso. La missione è completata quando ci sono 2 oggetti pesce sulla tessera stagno.

Schmorfax, il Brontolone di Fuoco

Difficoltà: facile

Schmorfax non è un cattivo come gli altri. Certo, vive in un vulcano fumante e forgia artefatti magici, ma vuole solo... un po' di pace.

Peccato che un gruppo di gnomi zelanti abbia deciso che la loro missione sacra è gettare i suoi tesori nella lava. Secoli di lavoro distrutti! Perché?! Ora Schmorfax è a un calice incantato dal perdere del tutto la testa. Tocca a voi fermare gli gnomi prima che il vulcano esploda con lui.

Impostazione

Posizionare i seguenti elementi di gioco sugli spazi numerati corrispondenti del tabellone di gioco.

Boss finale e base: #3



Gnomo di mezzogiorno
#5



Gnomo crepuscolare
#7

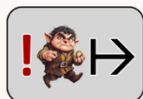


Gnomo scuro
#12



All'inizio della fase dei mostri, prima di pescare una carta mostro, spostare lo gnomo con il simbolo dell'ora del giorno attualmente indicato sul segnalino dell'ora del giorno di uno spazio più vicino al vulcano (#3).

Suggerimento: posizionare il segnalino promemoria sulla pila delle carte mostro per non dimenticare di spostare uno gnomo prima di pescare una carta.



Importante! Non appena uno gnomo raggiunge il vulcano, gli eroi perdono immediatamente la partita.

Missioni 1-3:

Sconfiggere uno gnomo.

Gli gnomi non vi attaccheranno mai, ma voi potrete attaccarli. Combattono come un mostro di livello 1.

Auribec, il Tiranno Dorato

Difficoltà: difficile

All'inizio era solo un uccello meccanico, un giocattolo per divertire i nobili. Ma si fissò con la sua lucentezza dorata. Piano piano cominciò a disprezzare tutto ciò che non brillava d'oro.

Oggetti, persone, paesaggi: se non scintillavano, per lui non esistevano.

L'ossessione divenne così potente da distorcere la realtà: nulla che non sia d'oro può toccarlo, né tantomeno ferirlo. Per abbatterlo, dovrete entrare nella sua follia e affrontarlo con armi degne del suo assurdo gusto.

Posizionamento

Posizionare il boss finale e la sua base sullo spazio #13 del tabellone di gioco.

Posizionate il negromante sullo spazio con il simbolo della luna sul tabellone di gioco.



Auribec non ha missioni, ma è possibile danneggiarlo solo con armi d'oro. È quindi necessario raggiungere il livello 3 e raccogliere un'arma d'oro per sconfiggerlo.



Le Anime del Mare

Difficulty: hard

Un tempo, un cavaliere seguì un canto ammaliante nel mare. Il suo corpo affondò, ma non la sua anima. Da allora, ogni volta che la melodia ritorna, una sagoma pallida appare sulla riva, immobile, rivolta verso le onde. E la sirena canta ancora, prigioniera del suo dolore.

Posizionamento

mettete l'Anima del Cavaliere con la sua base sulla casella #9 e la Sirena con la sua base sulla casella #12.



Movimento: l'Anima del Cavaliere si sposta verso l'eroe maschio più vicino, la Sirena verso l'eroina più vicina. Entrambi possono attaccare qualunque eroe finisca sulla loro casella. (Per Wompy, conta il sesso del giocatore.)



Missione

Fate incontrare l'Anima del Cavaliere e la Sirena sulla stessa casella.

Ogni volta che uno dei due subisce danni, anche l'altro li subisce. Segnate i danni solo sull'Anima del Cavaliere.

(Boss esclusivo dell'espansione, non sempre incluso nella scatola.)

Esempio

Il seguente esempio vi guiderà attraverso i primi turni di gioco. Giochiamo con due giocatori, uno che interpreta il cavaliere e l'altro la strega. Stiamo giocando contro un solo boss finale: il Rapipet. L'illustrazione a sinistra mostra il tabellone di gioco e le carte personaggio alla fine di ogni turno.



Struttura del gioco

Posizioniamo le miniature degli eroi (il cavaliere e la strega) sul castello.

Poiché stiamo giocando con 2 giocatori, piazziamo 2 guardie su caselle con un simbolo del giorno a nostra scelta.

Selezioniamo il boss finale e posizioniamo i suoi componenti di gioco secondo le istruzioni del capitolo sui boss di questo regolamento.

Nota: per semplificare questo esempio, abbiamo posizionato i materiali di Rapipet in una posizione leggermente diversa. Il gatto grasso dovrebbe essere posizionato sullo spazio 8 (invece che 11) e la donna gatto sullo spazio 1 (invece che 6). Non dimenticate di posizionare anche gli altri elementi del gioco (il monello, la bambina, Doggy e Beardgie)!

Ora inizia la partita. Il giocatore più giovane gioca il cavaliere e inizia il primo turno.

Turno 1: Cavaliere



Il cavaliere inizia la sua mossa affamato. Negli edifici cerchiati in blu c'è del cibo, quindi qui va tutto bene, l'eroe è automaticamente nutrito senza dover consumare alcun oggetto cibo.

Il cavaliere può eseguire 4 azioni per turno, scegliendo tra le seguenti: (1) muoversi di una casella, (2) scoprire un terreno, (3) raccogliere risorse, (4) raccogliere oggetti, (5) scambiare oggetti, (6) combattere.

Il cavaliere esegue le seguenti azioni:

Azione 1: spostarsi in uno spazio vicino.

Azione 2: Scoprire un terreno: il cavaliere prende la tessera del terreno in cima alla pila dei terreni e la posiziona nel suo spazio sul tabellone di gioco. I simboli sul terreno vengono risolti e il cavaliere può scegliere se pescare dal sacchetto rosso o da quello giallo. Sceglie il sacchetto rosso e riceve un oggetto "cibo" nel suo zaino.

Azione 3: Raccogliere risorse: poiché il terreno ha il simbolo ♣, può essere attivato nuovamente per raccogliere risorse. Il giocatore pesca di nuovo dal sacchetto rosso. Riceve un oggetto "Pozione" per il suo zaino.

Azione 4: Raccogliere risorse: attiva di nuovo la terra, questa volta estraendo un incantesimo dal sacchetto giallo e mettendolo nel suo libro degli incantesimi.

Ora arriva la fase dei mostri. Pescate la carta mostro in alto ed eseguitemela. È una carta spawn: spostate il segnalino giorno in basso a destra del tabellone di una posizione in senso orario. Diciamo che ora si trova sul simbolo della luna. Poi tirate il dado mostro. Il dado mostra un 2 verde, quindi apparirà un mostro verde di livello 2. Posizionare il mostro sullo spazio che mostra il simbolo della luna di giorno.

Turno 2: Strega



Ora è il turno del secondo giocatore con la strega. Anche in questo caso, c'è del cibo per placare la fame.

Azione 1-3: Muoversi

Azione 4: attacco alla guardia

Combattimento: la guardia è di livello 1, quindi ha 1 vita e combatte con 1 dado (un dado arancione, come mostrato nella figura). L'eroe attacca con il numero di dadi arancioni indicato sul lato destro della scheda personaggio (qui: 1 dado) e si difende con i dadi blu sul lato sinistro (qui: nessuno).

Ora si tirano i dadi. Il simbolo della spada provoca 1 danno, mentre il simbolo dello scudo evita il danno. La guardia lancia un dado vuoto e la strega lancia una spada. La guardia riceve 1 danno ed è quindi sconfitta.

Bottino: la strega riceve il bottino dell'avversario sconfitto. In questo caso, può pescare un'arma dalla borsa nera e un incantesimo dalla borsa gialla. Grazie alla sua abilità speciale, indicata sulla sua scheda personaggio, può pescare due incantesimi invece di uno.



Armi: estrae una lancia di legno e la mette in mano. È stata fortunata a estrarre un'arma di legno (indicata dalla cornice marrone), poiché è solo di livello 1. Le armi di ferro possono essere equipaggiate solo a partire dal livello 2 e le armi d'oro a partire dal livello 3.

Fase dei mostri: la carta pescata fa muovere tutti i boss in direzione dell'eroe successivo. Dovrebbero poi attaccare, ma non c'è nessun eroe su questa casella. Poi tutti i mostri si muovono uno dopo l'altro e attaccano se c'è un eroe nella loro casella.

Turno 3: Cavaliere



Il cavaliere inizia il suo turno affamato e mangia l'oggetto dallo zaino per non perdere un cuore.

Azione 1-3: Il cavaliere si muove di 3 caselle (seguendo il percorso).

Azione 4: Raccogliere oggetti: Il cavaliere raccoglie il gatto grasso e lo mette nello zaino per restituirlo al suo proprietario in un secondo momento.

Ora arriva la **fase dei mostri**. La carta pescata fa sì che tutti i boss si muovano verso l'eroe più vicino, lasciando cadere 2 oggetti dal sacchetto rosso (in questo esempio, un osso e un oggetto di fuoco) e poi attaccano.

Combattimento: il boss è di livello 4, quindi ha 4 vite e lancia 4 dadi. I boss e i mostri tirano sempre dadi viola. Il cavaliere lancia il suo dado d'attacco 1, che mostra una spada. Sfortunatamente, il suo dado blu della difesa mostra un lato vuoto. Il boss lancia 2 spade e 2 scudi. Il cavaliere decide di usare l'oggetto "pozione" per ottenere uno scudo aggiuntivo per respingere una delle spade. Dopo averla usata, rimuove la pozione dal gioco.



Il cavaliere subisce 1 danno e rimuove un cuore dalla carta personaggio (a partire dal cuore più a sinistra). Il mostro ha respinto la spada dell'eroe con uno scudo. Si noti che il boss non avrebbe comunque potuto subire alcun danno fino al completamento delle sue missioni.

Ritirata del boss: quando un boss ha ferito un eroe, quest'ultimo può scegliere di spostare il boss nella propria base. Il cavaliere decide di farlo.

Turno 4: Strega

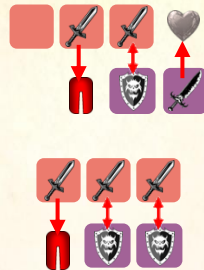


La strega inizia il suo turno affamata. Non avendo cibo, perde 1 cuore.

Azione 1-2: La strega si muove di 2 spazi verso l'orco.

Azione 3: la strega combatte l'orco.

L'orco (livello 2) tira 1 spada e 1 scudo. La strega ha la lancia, che le dà 2 dadi attacco e uno aggiuntivo quando combatte contro creature verdi come l'orco. Tira 2 spade e un lato vuoto. La strega perde 1 cuore. L'orco subisce 1 danno e riceve un segnalino corrispondente.



Azione 4: la strega combatte di nuovo contro l'orco. L'orco lancia 2 scudi. La strega tira 3 spade. L'orco subisce 1 danno e viene sconfitto.

Bottino: la strega riceve il bottino raffigurato sulla figura dell'orco. Pesca un oggetto dal sacchetto rosso e poi cerca una moneta nel medesimo sacchetto. Pesca un oggetto che le permette di estrarre un'arma dal sacco nero. Decide di usare questo oggetto immediatamente. Utilizzare un oggetto non costa un'azione. Gli oggetti usati possono essere rimessi nel sacchetto o rimossi dal gioco. La giocatrice decide di rimettere l'oggetto nel sacchetto rosso per avere la possibilità di estrarre nuovamente l'oggetto in un secondo momento. Estrae un'arma dal sacchetto nero. Si tratta di uno scudo di ferro. Gli eroi di livello 1 non possono ancora equipaggiare armi di ferro e devono metterle nello zaino. Ma fortunatamente...



Avanzamento di livello: quando l'eroe ha sconfitto un mostro di livello 2, la strega avanza di livello. Mette il segnalino di livello corrispondente sulla sua scheda personaggio. Ora può usare armi di ferro e quindi si equipaggia con lo scudo di ferro dallo zaino nella mano sinistra.

Fase dei mostri: la carta pescata fa sì che tutti i mostri si muovano verso l'eroe successivo e poi attacchino. Poiché non ci sono più mostri sul tabellone dopo aver sconfitto l'orco, non succede nulla.

Turno 5: Cavaliere



Il cavaliere inizia il suo turno affamato e perde un cuore.

Azione 1: Il cavaliere raccoglie gli oggetti sul suo spazio (l'osso e l'oggetto di fuoco).

Azione 2-3: Il cavaliere si muove di 2 spazi verso la strega.

Azione 4: Scambio: Il cavaliere prende l'arma di legno dalla strega (che acconsente) e la equipaggia nella mano destra.

Lanciare un incantesimo (nessuna azione): Il cavaliere usa ora il suo incantesimo. Rimuove l'oggetto "Fuoco" dal gioco per teletrasportarsi nella casella con la Signora dei gatti.



Completare una missione: non appena il cavaliere con il gatto grasso ha raggiunto la casella della Signora dei Gatti, questa missione è completata (come indicato nelle istruzioni per il capo corrispondente nel regolamento). Il gatto e la Signora dei Gatti vengono rimossi dal gioco. Come ricompensa per aver completato una missione il cavaliere può pescare da un sacchetto a sua scelta. Egli pesca dal sacchetto nero e riceve una spada d'oro. Non essendo ancora di livello 3, non può ancora usare le armi d'oro e ripone la spada nello zaino.

Fase del mostro: il boss si muove verso l'eroe più vicino e attacca se atterra su una casella con un eroe (cosa che non accade nel nostro esempio).

Turno 6: Strega

Ora è il turno della strega. Pensa a cosa fare ora. Ha 1 moneta e potrebbe usare un'azione per spenderla nella taverna per ripristinare fino a 4 dei suoi cuori di resistenza. Oppure potrebbe andare dal fabbro e spendere 1 moneta per potenziare il suo scudo di ferro. Questo potenziamento le permetterebbe di girare una delle sue pedine arma sul suo lato blu incandescente. Le opzioni sono davvero tante! Ora la strega deve decidere...

Appendice

Armi

Gli eroi possono equipaggiare armi per migliorare le loro possibilità di successo nelle battaglie. Le armi d'attacco mostrano dadi d'attacco arancioni e sono posizionate nella mano destra. Le armi da difesa mostrano dadi di difesa blu e sono posizionate nella mano sinistra.



In una battaglia, si tira il numero di dadi arancioni e blu che indicano le armi che si hanno in mano.



Se l'arma mostra un simbolo di spada o di scudo, lo si aggiunge al risultato del dado come se si fosse tirato un dado aggiuntivo con tale simbolo. Questo è molto potente, proprio come un dado in più che colpisce sempre.



Se un simbolo di dado, spada o scudo è bordato di verde, viola o beige, è possibile aggiungere questi dadi o simboli quando si combatte contro un mostro di questo tipo (vedere Tipi di mostro a pagina 5).

Nota: I dadi/simboli bordati si aggiungono ai dadi/simboli non bordati. L'arma diventa quindi più forte contro questi tipi di mostri speciali.

Nota: i boss, le guardie e i diavoli non hanno nessuno di questi colori, quindi non si possono usare i dadi/simboli bonus bordati contro di loro.

Esempi:

Quest'arma è fatta di legno, come mostra la cornice marrone. Ciò significa che un eroe può equipaggiare l'arma al livello 1.

Nota: l'eroe può anche usarla come oggetto di legno per un incantesimo.

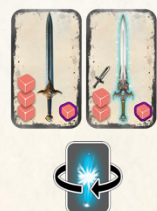
È un'arma d'attacco che si può equipaggiare e portare nella mano destra. Fornisce 2 dadi attacco eroe di colore arancione in battaglia. Se si combattono goblin, orchi o troll (mostri con un colore verde alla base della figura), si riceve 1 dado di attacco eroe aggiuntivo, in modo da poter attaccare queste creature (ad esempio un orco) con un totale di 3 dadi di attacco eroe arancioni.

Quando tiri i dadi in combattimento con quest'arma (Bacchetta Magica dei Ladri), puoi pescare un oggetto dal sacchetto rosso.



Le armi sono realizzate in tre materiali diversi, indicati dalla cornice della tessera dell'arma: Legno, Ferro o Oro. L'eroe deve essere almeno di livello 2 per equipaggiare un'arma di ferro e di livello 3 per equipaggiare un'arma d'oro, ma può portare qualsiasi arma nello zaino in qualsiasi momento.

Nota: le armi corrispondenti possono anche essere utilizzate come ingredienti per incantesimi che richiedono legno, ferro o oro.



Le tessere Arma hanno due lati. Si inizia sempre con il lato standard rivolto verso l'alto. Se si può potenziare l'arma (ad esempio utilizzando un incantesimo o il fabbro), si gira l'arma in modo che sia rivolta verso il lato con il bagliore blu intorno all'immagine dell'arma. L'arma rimane potenziata fino alla fine del gioco (a meno che non la si getti nuovamente nel sacco nero).

Nota: è possibile potenziare le armi nelle mani o nello zaino. È anche possibile passare un'arma potenziata a un altro eroe utilizzando l'azione di scambio.

Quest'arma è fatta d'oro, come dimostra la cornice dorata. Ciò significa che un eroe può equipaggiare l'arma solo al livello 3. Gli eroi di livello inferiore possono portare l'arma nello zaino, ma non possono usarla in battaglia.

Nota: un eroe può anche usare quest'arma come oggetto d'oro per un incantesimo (indipendentemente dal suo livello).

Questo scudo è migliorato, come indica la lucentezza blu intorno all'immagine dello scudo.



È un'arma di difesa che si può equipaggiare e portare nella mano sinistra. Fornisce 3 dadi blu di difesa dell'eroe in battaglia. Oltre al risultato dei dadi, si riceve 1 simbolo di scudo aggiuntivo.

Se si combattono creature magiche (mostri con un colore viola in fondo alla loro posizione), si ricevono 2 dadi di difesa eroe aggiuntivi, in modo da potersi difendere da creature magiche (ad esempio un vampiro) con un totale di 5 dadi di difesa eroe blu (e ricevere anche un simbolo di scudo aggiuntivo).



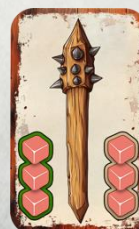
Ascia di legno potenziata. 1 dado d'attacco arancione più un simbolo spada in qualsiasi combattimento. Se combattete contro una creatura magica, ricevete un secondo simbolo spada.



Scudo di legno potenziato. 1 dado di difesa blu. Se combattete contro una creatura verde (ad esempio un Goblin) o beige (ad esempio uno Scheletro), potete aggiungere un secondo dado e un simbolo scudo.



Stella del Ferro Potenziata. 2 dadi d'attacco arancioni più un simbolo spada in qualsiasi combattimento. Se combattete contro una creatura verde, ricevete un dado d'attacco arancione aggiuntivo.



Mazza di legno. 3 dadi d'attacco arancioni se combattete contro una creatura verde (ad esempio un Goblin) o beige (ad esempio uno Scheletro). *Nota: Se combattete contro un'altra creatura (ad esempio un Boss o una creatura magica), non ricevete alcun dado, quindi in questo caso è meglio non equipaggiare quest'arma.*

Simboli delle tessere Territorio



Cibo: Se un eroe inizia il suo turno in uno degli edifici cerchiati in blu sulla mappa, il cibo viene fornito e non perde un cuore per fame all'inizio del suo turno.



Taverna: Potete pagare 1 moneta nella taverna per ripristinare fino a quattro cuori nella sezione vigore oppure visitare il guaritore per ripristinare fino a quattro cuori nella sezione ferite. Non potete combinare entrambe le opzioni.



Fabbro: Pagate 1 moneta al fabbro per pescare un'arma dal sacchetto nero o per potenziare una delle vostre armi esistenti (il potenziamento consiste nel girare la tessera arma sul lato con l'alone blu intorno all'illustrazione dell'arma). Oppure pagate 3 monete per cercare nel sacchetto nero un'arma a vostra scelta.

Promemoria: Quando ricevete un'arma dal sacchetto nero, il lato standard senza l'alone blu è sempre rivolto verso l'alto.



Pesca un oggetto: Pescate un oggetto dal sacchetto rosso quando esplorate lo spazio o quando sfruttate le risorse del territorio.



Pesca un incantesimo: Pescate un incantesimo dal sacchetto giallo quando esplorate lo spazio o quando sfruttate le risorse del territorio.



Scegli di pescare: Scegliete di pescare un oggetto dal sacchetto rosso o un incantesimo dal sacchetto giallo quando esplorate lo spazio o quando sfruttate le risorse del territorio.



Pesca cibo: Pescate dal sacchetto rosso fino a ottenere un oggetto cibo verde. Tenete il cibo e rimettete nel sacchetto tutti gli altri oggetti pescati in questo modo.



Pesca un'arma: Pescate un'arma dal sacchetto nero quando esplorate lo spazio.

Nota: Non potete sfruttare nuovamente le risorse di questo territorio perché non ha il simbolo U.

Promemoria: Quando ricevete un'arma dal sacchetto nero, il lato standard senza l'alone blu è sempre rivolto verso l'alto.



Appare un mostro: Un mostro appare sul vostro spazio. Lanciate il dado mostro per determinare il tipo di mostro. Il mostro apparirà anche se c'è già un altro mostro sul vostro spazio. Il mostro appena apparso vi attacca immediatamente.

Oggetti

Quando ricevete degli oggetti (pescandoli dal sacchetto rosso, raccogliendoli dal vostro spazio sul tabellone, dal bottino dei mostri sconfitti, dagli scambi con i compagni di gioco, ecc.), dovete prima metterli nel vostro zaino. Ciò significa che lo zaino deve avere spazio sufficiente per contenere gli oggetti.

Se un oggetto ha dei simboli, potete utilizzarlo in qualsiasi momento per eseguire l'effetto corrispondente. L'unica eccezione è che non potete consumare cibo durante la Fase Mostro. Utilizzare un simbolo non costa azioni. Scartate l'oggetto dopo averlo utilizzato.

Potete scartare oggetti in qualsiasi momento. Quando scartate un oggetto, decidete se eliminarlo dal gioco o rimetterlo nel sacchetto rosso.

Quando vi viene chiesto di pescare un oggetto specifico dal sacchetto, ad esempio cibo da uno stagno di pesci o una moneta come bottino di un mostro sconfitto, pescate gli oggetti dal sacchetto rosso finché non ricevete l'oggetto richiesto. Tenete questo oggetto e rimettete gli altri oggetti pescati in questo modo nel sacchetto.



Cibo: Potete consumare questo oggetto per ripristinare uno dei vostri cuori nella sezione vigore (cuori marroni) della vostra barra della salute. Non potete riempire i cuori rossi (ferite) in questo modo.



Fungo magico: Questo è un dono maledetto. Se scegliete di mangiare questo fungo, ripristinerà fino a 3 cuori nella sezione vigore (cuori marroni) della vostra barra della salute, ma perderete 1 cuore rosso dalla sezione ferite.



Kit di pronto soccorso: Se utilizzate questo oggetto, ripristinerà uno dei vostri cuori nella sezione ferite (cuori rossi) della vostra barra della salute. Non potete riempire i cuori marroni (vigore) in questo modo.

Promemoria: non è possibile riempire gli slot cuore bloccati con un lucchetto di livello superiore al proprio.



Pozione magica: Utilizzate questo oggetto durante un combattimento dopo aver lanciato i dadi per aggiungere un simbolo spada o un simbolo scudo al risultato del vostro lancio di dadi.



Pesca un'arma: Utilizzate questo oggetto per pescare un'arma dal sacchetto nero. Come sempre, girate l'arma sul lato standard (senza l'alone blu).



Moneta: Utilizzate la moneta per gli incantesimi o per pagare il fabbro o il locandiere.



Gioiello: Scambiatelo in qualsiasi momento con 2 monete (che prendete dal sacchetto rosso).

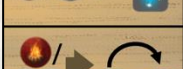
Legno/ferro/oro/ossa/fuoco: utilizzare questi oggetti come ingredienti per incantesimi o attività.

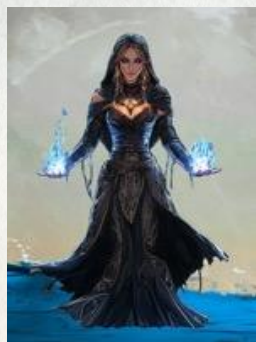


Incantesimi

Gli eroi possono lanciare incantesimi in qualsiasi momento (anche durante il turno di un altro giocatore o durante la Fase Mostro). Lanciare un incantesimo non richiede azioni. Gli incantesimi richiedono gli oggetti mostrati sul lato sinistro della tessera incantesimo come ingredienti per attivare l'effetto mostrato sul lato destro. Per gli ingredienti separati da una barra ("/"), potete utilizzare l'uno o l'altro oggetto come ingrediente ("/" significa "o"). Potete anche usare armi di legno, ferro o oro al posto dei rispettivi oggetti legno, ferro o oro. Gli incantesimi rimangono nel vostro libro degli incantesimi e potete utilizzarli più volte se avete abbastanza ingredienti necessari.

Nota: le monete non sono fatte d'oro, ma di rame, quindi non si può usare una moneta come ingrediente d'oro.

	Utilizzare cibo e ossa per lanciare 3 dadi aggiuntivi (qualsiasi combinazione di arancione o blu) per l'attacco o la difesa.
	Utilizzare cibo e ossa per aggiungere 2 simboli di spada o 2 simboli di scudo al risultato dei dadi in una battaglia.
	Utilizzare cibo e ossa per pescare due incantesimi.
	Utilizzare l'oro o il fuoco per estrarre due oggetti. Si noti che l'oro può provenire anche da un'arma d'oro.
	Utilizzare oro o ferro per pescare un'arma. Si noti che l'oro o il ferro possono provenire anche da un'arma d'oro o di ferro.
	Utilizzare oro o gioielli per riempire fino a 3 cuori di resistenza marroni e fino a 3 cuori di ferita rossi. Si noti che l'oro può provenire anche da un'arma d'oro.
	Utilizzare l'oro o il fuoco per riempire fino a 2 cuori di resistenza marroni o fino a 2 cuori di ferita rossi. Si noti che l'oro può provenire anche da un'arma d'oro.
	Utilizzate l'oro o i gioielli per potenziare una delle vostre armi. Si noti che l'oro può provenire anche da un'arma d'oro.
	Usate il legno e il ferro per teletrasportarvi in qualsiasi altra casella della mappa. Si noti che il legno o il ferro possono provenire anche da un'arma di legno o di ferro.
	Usa l'oro o il fuoco per sconfiggere un mostro sul tuo spazio. Si noti che l'oro può provenire anche da un'arma d'oro. Raccogliete il bottino corrispondente e salite di livello, se necessario.
	Usate l'oro per estrarre 3 monete dal sacco rosso. Si noti che l'oro può provenire anche da un'arma d'oro.
	Utilizzare cibo o ossa per tirare 1 dado aggiuntivo (arancione o blu) per l'attacco o la difesa.
	Usare il fuoco o l'osso per aggiungere 1 simbolo di spada o 1 simbolo di scudo al risultato dei dadi in una battaglia.
	Utilizzare il fuoco o le ossa per lanciare un incantesimo.
	Utilizzare cibo o ossa per pescare un oggetto.
	Utilizzare legno e ossa per pescare un'arma. Si noti che il legno può anche provenire da un'arma di legno.
	Utilizzare il cibo per riempire 1 cuore rosso di ferita. <i>Nota: come sempre, è possibile mangiare il cibo per riempire 1 cuore di resistenza marrone.</i>
	Utilizzare legno e cibo per pescare un'arma. Si noti che il legno può anche provenire da un'arma di legno.
	Utilizza il legno o il ferro per migliorare una delle tue armi. Si noti che il legno o il ferro possono provenire anche da un'arma di legno o di ferro.
	Usate il fuoco o due ossa per teletrasportarvi in un'altra casella della mappa.
	Usa ossa e legno per sconfiggere un mostro sul tuo spazio. Si noti che il legno può anche provenire da un'arma di legno. Raccogliete il bottino corrispondente e salite di livello, se necessario.
	Usare il legno o il ferro per estrarre una moneta dal sacco rosso. Si noti che il legno o il ferro possono provenire anche da un'arma di legno o di ferro.

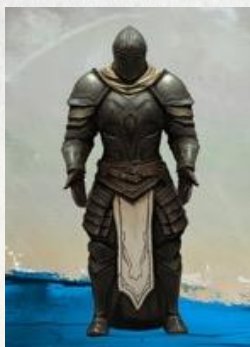


Aurennia, la strega

Grazie alla sua profonda conoscenza della magia, Aurennia può pescare il doppio degli incantesimi rispetto agli altri eroi. Ma viaggia leggera: porta solo una piccola valigia, e questo limita l'equipaggiamento che può trasportare.

Il santuario in cui crebbe non aveva più il tetto: era bruciato con la città molto prima della sua nascita. I vecchi maestri insegnavano ancora tra travi carbonizzate e pietre spezzate, con pergamene mezzo arse e rituali tramandati a mezza voce. La loro magia, un tempo ricca e varia, si era ristretta in qualcosa di freddo e tagliente, plasmata dal lutto.

Aurennia imparava in silenzio, ma non smise mai di fare domande. Perché i loro incantesimi servivano solo a maledire o punire? Perché nessuno ricordava più come evocare la luce? Quando se ne andò, portò con sé soltanto la sua valigia, qualche incantesimo ancora vivo e le fiamme blu di Al'kareth, rubate all'ultima cripta sigillata — con il giuramento di usarle in modo diverso.



Sir Aldric, il Cavaliere inflessibile

La sua armatura gli garantisce una difesa eccellente.

Si dice che un giorno Aldric ricevette una freccia al ginocchio, guardò in basso... e chiese scusa alla freccia. Nessuno sa se la storia sia vera — la freccia non ha rilasciato dichiarazioni.

Fu nominato cavaliere a quindici anni per aver difeso una panetteria durante la Grande Rivolta delle Pagnotte (lunga storia, molto sbriciolata). Da allora ha preso il suo giuramento fin troppo sul serio. Quando serviva nella guardia reale, il regno dormiva tranquillo: nessun mostro osava avvicinarsi ai portali. Ma quando i nobili ufficiali sostituirono l'addestramento con vino e banchetti, Aldric gettò lo stemma e se ne andò indignato.

Non cerca gloria, avventure o matrimoni nobili ben pagati: datigli un muro di scudi e una ragione per resistere, e durerà più della montagna alle sue spalle.



Wompy, la... creatura?

Questa creatura è un guerriero nato, con un potere d'attacco formidabile anche senza armi.

In una valle nascosta, circondata da picchi frastagliati, vive un mondo intatto dal tempo, dove discendenti di antiche bestie vagano liberi. Wompy è uno di loro, erede di una stirpe più antica di re ed imperi. Cresciuto tra predatori titanici e rivali colossali, imparò presto una lezione: esistere significa estinguersi. E che il miglior modo di difendersi era colpire per primo, con forza schiacciante.

Quando si lancia in battaglia, Wompy è una forza della natura. I suoi colpi spezzano le linee nemiche, ricordando che il sangue dei titani primordiali scorre ancora nelle sue vene.



Ashlyn, la Figlia dei Draghi

Agile corridrice e volatrice elegante, nessun altro eroe uguaglia la sua velocità. Ma quando si tratta di cibo... non nominate nemmeno i funghi.

Un tempo, umani e draghi erano uniti dal Patto di Fuoco — fino alla notte del banchetto della vittoria. Un incendio divampò nella capitale umana, divorando il palazzo e la città. Nessuno sa come cominciò. Ma fu la fine del patto.

Ashlyn crebbe tra i clan di montagna, dove tutti giurano che non fu colpa di nessuno... anche se tutti concordano che nonno Tharn non avrebbe dovuto provare a flambare il dessert.

Quanto ai funghi... non si sa nemmeno come iniziò. Alcuni accusano uno "spuntino" servito a quel banchetto, altri danno la colpa a maghi troppo emotivi davanti al loro santuario in fiamme. Una cosa è certa: da generazioni nessun drago li tocca. Mai. Non dopo quello che successe allo zio Vael.



Branok, il druido

Grazie al suo legame vitale con la natura, Branok ha più resistenza e vitalità di qualunque altro eroe.

Branok non aveva mai pensato di diventare druido. Un giorno si addormentò in un bosco sacro... e si risvegliò circa sette anni dopo. Nel frattempo, radici erano cresciute attorno a lui, il muschio gli copriva le spalle, e uno scoiattolo usava la sua barba come dispensa invernale. La foresta, convinta che fosse una reliquia sacra, lo adottò. Branok non protestò: con la natura non si discute.

Ora la vita della terra scorre in lui come la linfa in un vecchio albero. Le ferite si chiudono, le ossa si rinsaldano, e ogni respiro d'aria pura gli ridona energia. Resterà in piedi finché la natura stessa lo vorrà. E per ora, non ha detto il contrario.