



Viaggi nel Vecchio Mondo

Questo libro introduce al Mondo di HeroQuest, un regno pericoloso abitato da mostri e terra in cui si svolgono le avventure dei nostri Eroi.

Vi fornisce tutto quello che dovete includere nelle vostre avventure per rendere più avvincente la narrazione della storia.

Una volta che gli Eroi avranno portato a termine la loro missione potranno raggiungere le zone abitate della terra. Visitando piccoli villaggi e prosperose città, spendendo l'oro faticosamente guadagnato per acquistare nuovi equipaggiamenti e armature magiche.

Lungo la strada per raggiungere questi luoghi incontreranno amici e nemici, che li aiuteranno o più probabilmente li ostacoleranno.

Dopo di che torneranno all'avventura, seguendo le vie della gloria e magici tesori.

COLLEGARE LE AVVENTURE:

Una volta che gli Eroi hanno completato una missione, possono decidere di viaggiare verso il villaggio o la città più vicina per spendere l'oro che hanno duramente guadagnato oppure proseguire direttamente per la nuova impresa.

Le regole su cosa gli Eroi possono fare in questi luoghi sono contenute nelle prossime sezioni di questo libro.

Da questo momento in poi ogni avventura include non soltanto l'esplorazione del sotterraneo, ma anche il viaggio verso luoghi civilizzati, più o meno vicini, ed il tempo che passa per raggiungerli.

Un'avventura ora può essere definita dalla durata che gli Eroi entrano in un "sotterraneo" al momento che entrano in quello successivo.

Una volta che inizierete a giocare con HeroQuest in questo modo, potrete collegare insieme le varie partite; questo stile di gioco viene chiamato "Campagna di HeroQuest". I vostri Eroi completeranno una missione, viaggeranno verso l'insediamento più vicino (seguendo la tabella per determinare i rischi che incontreranno durante il tragitto), faranno acquisti, nuovi incontri e solo in fine, quando saranno pronti, continueranno la loro avventura alla ricerca di gloria e tesori!!!

Atlante del Vecchio Mondo



La mappa del Vecchio Mondo è suddivisa in tante caselle di diverso colore che rappresenta i giorni di viaggio; ogni colore corrisponde ad una tipologia di terreno e relativa difficoltà di percorrenza:

caselle grigie: PIANURE, COLLINE (1 giorno di viaggio)

caselle verdi: FORESTE (2 giorni di viaggio)

caselle innevate: (2 giorni di viaggio - 1 con racchette da neve o animale)

caselle rosse: MONTAGNE/PALUDI (3 giorni di viaggio)

all'interno delle caselle vi è la possibilità di incontrare dei simboli che possono rappresentare:



= FIUME



= INSEDIAMENTI (Villaggio/Paese/Città)



= GRANDI CITTA'



= LINEA DI CONFINE TERRE DELL'IMPERO

I FIUMI:

Spesso i fiumi possono rappresentare una vera e propria insidia per i nostri Eroi.

Se la casella contiene il simbolo del fiume il Master può decidere di lanciare 1DC e se ottiene uno Scudo Nero sta a significare che il ponte per attraversare il fiume è crollato e gli Eroi sono costretti a prendere una decisione:

a) allungare il viaggio cambiando direzione

b) provare a guada il fiume; in questo caso ogni Eroe deve lanciare 3D6:

con un triplo "1" l'Eroe viene trascinato dalla corrente e sparisce nel nulla (*muore*), un doppio "1" l'Eroe scivola e sbatte la testa perdendo 1D3 Punti Corpo, un solo "1" perde 1D6x10m.o.

ATTENZIONE: Nel caso che nel lancio del dado il Master *ottiene uno Scudo Bianco* e il ponte si trova *fuori dalle terre dell'Impero* significa che il ponte non è crollato ma soggetto a pedaggio di 1D6x20 monete d'oro per l'intero gruppo. Se il gruppo non ha abbastanza monete per pagare il pedaggio dovranno seguire le indicazioni del punto "a" e quindi allungare il viaggio.

INSEDIAMENTI:

Gli insediamenti, insieme alle grandi città, rappresentano la principale risorsa per far evolvere il proprio personaggio acquistando equipaggiamento migliore, assoldando armigeri e imparando nuove abilità di combattimento.

Se durante il viaggio il vostro gruppo si trova su di una casella con almeno uno di questi simboli significa che nella zona è presente un insediamento. Se gli Eroi decidono di fermarsi il Master deve lanciare i dadi come segue:

- SE SI TROVANO NELL'IMPERO:

1D6 = tipologia di insediamento (1-2=Villaggio, 3-4=Paese, 5-6=Città) le regole sono le classiche descritte nel manuale

- SE SI TROVANO FUORI DALL'IMPERO:

1D6 = tipologia di insediamento (1-2-3=Villaggio, 4-5=Paese, 6=Città)

1D6 = costi dei luoghi negli insediamenti (1-2-3=costi aumentati, 4-5-6=costi diminuiti) di 1D6x20 monete d'oro e il pernottato di + o - 2 monete d'oro

LE GRANDI CITTA':

Nelle terre dell'Impero vi sono sette grandi città; tra tutte spicca Altdorf la Capitale. Nelle grandi città è sempre presente il Palazzo del Conte o, nel caso della Capitale, il Palazzo Reale. Gli Eroi possono visitare questo luogo per prendere nuovi incarichi o riscuotere ricompense. Tutte le grandi città sono messe costantemente in collegamento da informatori in incognito che riportano lo stato delle vostre gesta quindi potete riscuotere la vostra ricompensa e prendere nuovi incarichi in una qualsiasi grande città a voi più vicina. Le grandi città possono essere gestite in due modi:

1) come classici insediamenti ma con tutti i luoghi sempre presenti e in più il Palazzo del Conte o Palazzo Reale

2) con le regole avanzate descritte nel “Tomo delle Grandi Città”

Per maggiori dettagli fare riferimento al capitolo sugli insediamenti.

LINEA DI CONFINE TERRE DELL'IMPERO:

L'Impero è solo una piccola fetta dell'intero Mondo, le terre che si trovano oltre il confine non sono controllate, piene di insidie e non soggette alle leggi dell'Imperatore. Quindi ci si può imbattere in pedaggi o prezzi negli insediamenti completamente cambiati. Le regole sono scritte nelle varie sezioni della pagina precedente.

Tra Le Imprese

Questa sezione vi illustra cosa fanno gli Eroi fra le varie missioni nel Mondo di HeroQuest. Come sopravvivono? Come trovano le zone abitate quando fuoriescono dalle oscure caverne e dai covi dei mostri? Riceveranno una buona o una cattiva accoglienza nella città che visiteranno? Il loro sarà un viaggio sicuro o pieno di pericoli?.

Benché sia oltre la portata del gioco di HeroQuest, ricreare i viaggi che portano gli eroi tra le varie città e villaggi (potrebbero durare anche settimane), le regole e le tabelle in questa sezione danno una buona rappresentazione dei rischi e degli ostacoli che gli Eroi possono incontrare lungo il loro cammino.

Questa sezione di regole, inoltre, vi illustra anche tutto ciò che accade una volta giunti nei luoghi abitati (*chiamati insediamenti*).

Anche se non è affatto essenziale per le vostre partite di HeroQuest, la seguente tabella vi mostra cosa possono incontrare i vostri Eroi al termine di un'impresa.

Una volta che avete raggiunto lo scopo della vostra missione e avete abbandonato il sotterraneo, potete usare le regole in questa sezione per determinare cosa accade agli Eroi prima che entrino nuovamente in un altro sotterraneo o raggiungano una città o villaggio.

Bisogna prima distinguere due tipologie di viaggio: “Tra le Quest” e “Tra le Imprese”; il viaggio **tra le Imprese** è proprio il lungo cammino per iniziare la missione principale affidata per poi tornare dall'Imperatore, o colui che vi ha commissionato la missione, per riscuotere la ricompensa finale e ricevere nuovi incarichi. Questo viaggio viene effettuato sulla mappa del Vecchio Mondo e segue, per quanto riguarda il conteggio delle settimane/eventi di viaggio, delle regole leggermente diverse. Mentre il viaggio **tra le Quest** rappresenta la ricerca di un Insediamento, non segnalato sulla mappa, per rifocillarsi ed equipaggiarsi prima di continuare l'Impresa principale.

VIAGGIARE TRA LE “IMPRESE”:

Per “Impresa” si intende una serie di Quest legate tra loro (QuestPack); possiamo definire **Impresa**, ad esempio, le avventure che portano gli Eroi a liberare l'Imperatore e il suo esercito nella Rocca di Kellar oppure il viaggio verso Kalos per sconfiggere una volta per tutte il Signore degli Stregoni.

Il viaggio che conduce gli Eroi alla destinazione designata dall'Impresa viene risolto con la “Mappa del Vecchio Mondo”.

Se non diversamente indicato, il viaggio che porta gli Eroi al luogo dell'Impresa, una volta preso l'incarico, è sempre tranquillo senza eventi e non viene calcolato in quanto gli Eroi sono in possesso di precise indicazioni sul luogo da raggiungere, hanno pianificato il viaggio e a volte possono essere anche scortati dalle Guardie Imperiali.



Lo stralcio di mappa rappresenta solo una piccola parte dell'intero Mondo; in questo caso prendiamo la roccaforte di Karak Varn dove è stato liberato l'Imperatore e il viaggio per raggiungere la città di Nuln (la più vicina delle grandi città imperiali per riscuotere la ricompensa).

Per calcolare le settimane/eventi di viaggio basta spostarsi sulla griglia e contare le caselle che separano il punto di partenza dalla destinazione; normalmente (su pianure e colline) 1 casella equivale a 1 giorno. I tempi di viaggio si modificano in base alla tipologia di terreno (*colore della casella*) che viene spiegata di seguito; fate molta attenzione se il percorso attraversa fiumi o insediamenti delle forze del caos perchè vi sono regole speciali che sono state analizzate nel capitolo precedente. Nel nostro caso (*vedi figura soprastante*) le caselle sono 8 (*la casella di partenza non si conta*) quindi, non attraversando particolari terreni, sono 8 giorni di viaggio.

Tempi di viaggio su Terreni Speciali:

FORESTE (caselle verdi) - contano 2 giorni di viaggio

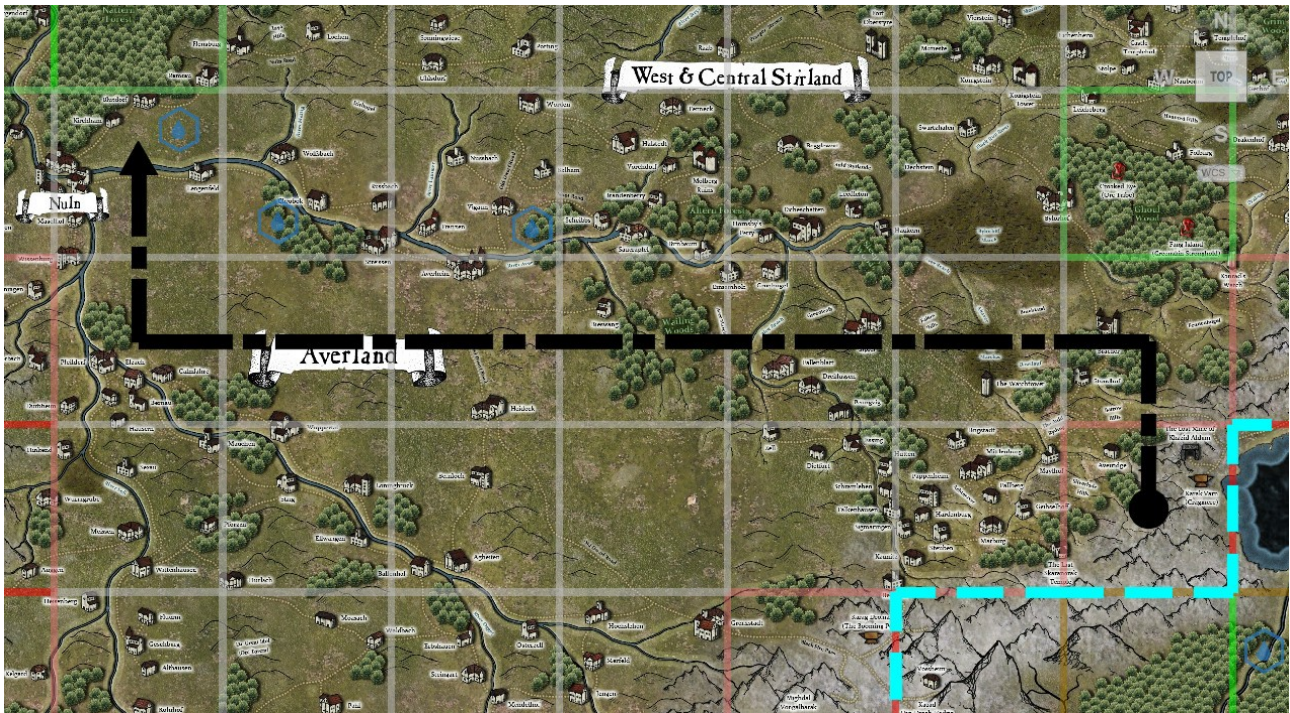
MONTAGNE/PALUDI (caselle rosse) - contano 3 giorni di viaggio

NEVE (caselle grigie innevate) - contano 2 giorni di viaggio (1 giorno se in

possesto di racchette da neve o in sella ad animali)

Nel viaggio di ritorno, una volta conclusa l'Impresa (o il Questpack), gli Eroi saranno pieni d'oro e avranno sicuramente voglia di spenderlo e godersi la vita quindi possono fermarsi in un qualsiasi insediamento, lungo la strada del ritorno, per tutto il tempo che vogliono, pagando le spese di mantenimento e in questo caso seguendo anche gli Eventi negli Insediamenti.

Per potersi fermare in un insediamento la casella dove si trovano deve contenere almeno il simbolo di un'abitazione e occorre lanciare i dadi per stabilire il tipo di insediamento.



In questo caso, tranne nel giorno 6, in tutti gli altri giorni è possibile fermarsi in un insediamento in quanto in tutte le caselle è presente almeno un simbolo “Abitazione”. Ogni 7 giorni di viaggio si genera un “Evento di viaggio” e ogni Eroe recupera 1PM, 1PC e 1 Incantesimo. Quindi quando il gruppo arriva nella casella 7 va generato un evento che potrebbe scombinare il viaggio degli Eroi.

Di seguito riportiamo in sintesi la procedura:

1. Scelta della destinazione sulla mappa
2. Spostamento della pedina verso la destinazione facendo attenzione alla tipologia di terreno (*colore della casella*)
3. Ogni 7 giorni di viaggio tutti recuperano 1PC, 1PM e 1 Incantesimo e si genera un Evento; quindi lanciate 2d6 (con un risultato di 3 e 1 ottieni 31) sulla relativa tabella eventi (Terra o Mare).

TRA LE "QUEST" (RIFORNIMENTI):

I rifornimenti "*fra le varie quest*" facenti parte di un quest pack ambientato in un unico luogo sono risolti come descritto di seguito.

Una volta che gli Eroi hanno terminato una Quest possono incaricare delle Guardie Imperiali per raggiungere il più vicino insediamento e acquistare equipaggiamenti migliori. Prima che possano spendere il loro oro, i giocatori devono verificare che tipo di insediamento è presente nelle vicinanze e che tipo di merci ha a disposizione.

Di seguito riportiamo in sintesi la procedura:

- 1)** Verificare se la casella sull'Atlante del Vecchio Mondo, dove si trova la pedina del gruppo e luogo dell'impresa, contiene un simbolo "Abitazione"
- 2)** Stabilire il tipo di insediamento tra Villaggio, Paese o Città:
 - se non è presente il simbolo "Abitazione" sarà un Villaggio
 - se invece è presente si applicano le normali regole per stabilire di che tipologia di insediamento si tratta
 - se vi è una 'Grande Città' sarà sempre una Città
- 3)** si lanciano i dadi sulla tabella per stabilire i luoghi presenti nell'insediamento e quindi ciò che gli Eroi possono provare ad acquistare
- 4)** ogni Eroe recupera 1D4 Punti-Corpo, 1D4 Punti-Mente e 1D4 Incantesimi

LA TABELLA DEGLI EVENTI:

Questa tabella viene esclusivamente utilizzata per i viaggi tra le imprese.

L'Evento si genera ogni volta che il gruppo di Eroi si sposta di 7 caselle (ovvero una settimana di viaggio) sulla mappa del Vecchio Mondo e a quel punto vanno lanciati 2d6+1 Dado da Combattimento sulla 'Tabella degli Eventi' (*sta al Master stabilire se utilizzare gli Eventi via Terra o Mare*).

È importante notare che gli eventi influenzano l'intero gruppo e non il singolo Eroe.

I giocatori possono decidere di tirare una volta ciascuno i dadi per ogni evento.

Non dovete sommare il risultato ottenuto con il lancio dei due dadi ma il primo dado corrisponde alle decine e il secondo alle unità.

Es.: con un lancio di 4 con il primo dado e 5 con il secondo ottenete 45.

TEMPO EXTRA PER IL VIAGGIO:

Per ogni settimana di viaggio gli Eroi incontrano mediamente un rischio.

Tuttavia, alcuni eventi estendono la durata del viaggio, aggiungendo così la possibilità di tirare il dado per altri rischi.

Se vi imbattete in uno di questi eventi, dato che è come una settimana aggiunta al

tempo di viaggio, lanciate un altro dado sulla 'Tabella dei Eventi'.

ANIMALI PER IL VIAGGIO:

Se un Eroe ha un modo differente di viaggiare, si possono avere tempi differenti per raggiungere la stessa destinazione e quindi il gruppo si potrebbe dividere.

Se un Eroe possiede un cavallo e decide di andare al galoppo impiegherà molto meno tempo per raggiungere la stessa destinazione infatti, grazie al diverso 'modificatore', potrebbe non incombere in nessun evento o sicuramente in meno.

Solo il guerriero in sella al cavallo, se decide di staccarsi dal gruppo, potrà usufruire del bonus sul movimento e quindi imbattersi in meno eventi.

Viaggiando quindi più velocemente, in sella al cavallo, arriverà prima degli altri Eroi in città e quindi dovrà pagare in più i relativi costi di permanenza fino all'arrivo dei suoi compagni.

In questo modo uno o più guerrieri possono raggiungere la loro destinazione prima del tempo, mentre il resto viene fermato da un ulteriori eventi.

In questo caso, i due guerrieri che hanno raggiunto la città prima degli altri possono iniziare a girare per la vie per fare acquisti senza aspettare gli altri.

Gli Eroi si ritroveranno poco prima di partire per la missione successiva.

LA CONCLUSIONE DEL VIAGGIO:

Non importa se bisogna lanciare altri dadi per gli eventi, non appena la descrizione del rischio annuncia che gli Eroi sono arrivati in un qualche luogo, il loro viaggio è finito. Se, per esempio, gli Eroi stanno viaggiando per raggiungere una Città, e il terzo Evento dichiara che devono arrestarsi in un villaggio che si trova lungo il loro viaggio, sono costretti a farlo, il loro viaggio si conclude.

Superati gli innumerevoli pericoli incontrati lungo il cammino, gli Eroi sono finalmente giunti alla loro destinazione e potranno cercare gli oggetti di cui pensano aver bisogno per la missione successiva.

Naturalmente, non vi è nessuna garanzia che le cose che stanno cercando si trovino in quel posto, ma generalmente più grande è l'insediamento più alta è la probabilità di trovare tutto.

Gli Insedimenti

Qualunque siano le loro dimensioni, gli insediamenti nel mondo di HeroQuest sono luoghi abitati, nella quale gli abitanti cercano di portare avanti la loro vita. Per le vie, i venditori ambulanti fermano gli Eroi per vendergli qualche gingillo, mentre i commercianti vi mostrano la qualità dei loro articoli. Per gli stanchi viaggiatori, gli insediamenti, sono come oasi nel deserto, offrono sicuramente un buon pasto e un posto per riposare.

Purtroppo, c'è un altro aspetto degli insediamenti, dietro alla bella facciata di case, ville e chiese, spesso si nascondono ladri, vagabondi e gentaglia che sicuramente non vede di buon grado la presenza dei nostri Eroi.

Nella maggior parte degli insediamenti gli Eroi sono mal considerati e visti con sospetto, spesso anche evitati o completamente ignorati.

I commercianti possono rifiutare di trattare con degli sconosciuti chiudendo le porte del proprio negozio.

Le milizie locali fermano i viaggiatori per interrogarli sul loro passato, da dove provengono e sugli eventi accaduti nei luoghi che hanno visitato.

Se le risposte degli Eroi sono considerate sufficienti per fugare tutti i sospetti del Capitano delle Guardie allora bene e nella migliore delle ipotesi potranno ritrovarsi davanti al magistrato locale e, senza tante cerimonie, essere sbattuti fuori dalla città. Nel peggiore dei casi invece, possono essere condannati di stregoneria e bruciati sul rogo. Oltre a questo tipo di accoglienza i nostri Eroi possono anche incontrare borseggiatori, rapinatori e taglia-gole, pronti a balzare alle loro spalle per derubarli o addirittura ucciderli.

NEGLI INSEDIAMENTI:

La prima cosa da fare, quando gli Eroi arrivano in un Insedimento, è indicare un giocatore per tenere traccia del tempo di permanenza.

La lunghezza del soggiorno degli Eroi determina quanto effettivamente si possono fermare e quanti soldi gli costa il soggiorno.

Per ogni giorno trascorso in un insediamento gli Eroi possono fare le seguenti azioni:

- 1. Visitare un massimo di 4 tra i Luoghi disponibili a seconda del tipo di Insedimento.*
- 2. Generare un Evento nell'Insedimento.*
- 3. Pagare le Spese di Mantenimento se passano la notte in taverna con i relativi eventi della taverna.*

Gli Eroi possono restare per tutto il tempo che desiderano all'interno di un Insediamiento, purché questo procedimento venga ripetuto per tutti i giorni di permanenza. Fate attenzione però, al termine della seconda settimana, si generano gli Eventi Catastrofici.

LUOGHI NEGLI INSEDIAMENTI:

Ogni Eroe può visitare uno specifico Luogo una sola volta per ogni giorno di permanenza in un Insediamiento.

Prima di poter visitare il Luogo, l'Eroe deve cercarlo: a seconda del tipo di Insediamiento ci sono probabilità diverse di trovare un determinato Luogo.

***Esempio:** gli Eroi arrivano in una Città; prima di tutto devono lanciare i dadi per ogni luogo presente. Ad esempio per verificare la presenza dello studio di un Alchimista dovete lanciare 3D6 e ottenere 7 o più.*

LUOGO	VILLAGGIO	PAESE	CITTA'
Bottega dell'Armaiolo	Automatico	Automatico	Automatico
Casa da gioco	-	7 o più su 2D6	7 o più su 3D6
Campo di reclutamento	-	-	Automatico
Emporio	7 o più su 2D6	Automatico	Automatico
Fabbricante di Armature	Automatico	Automatico	Automatico
Fabbricante di Armi da Fuoco	-	-	Automatico
Fabbricante di Navi	-	-	Solo nelle città costiere
Fabbro	Automatico	Automatico	Automatico
Infermeria	-	7 o più su 3D6	Automatico
Palazzo Reale o Palazzo del Conte	-	-	Solo nelle grandi città
Taverna	Automatico	Automatico	Automatico
Tempio	-	7 o più su 2D6	7 o più su 3D6
Università della Magia	-	7 o più su 2D6	Automatico

Bottega dell'Armaiolo

Nella bottega dell'armaiolo gli eroi possono acquistare qualsiasi tipologia di arma ad eccezione delle armi da fuoco.

In questa bottega gli eroi possono anche vendere le proprie armi tenendo conto dell'usura che quindi svaluterà il loro prezzo.

Le armi possono essere visualizzate nel regolamento principale.

Casa da Gioco

L'Eroe che visita la casa da gioco deve decidere quanto Oro giocare (fino a un massimo di 200 durante tutta la permanenza nell'Insediamento) e lanciare 1D6:

- 1 = L'Eroe perde Oro pari a (1D6xla sua scommessa). Se non può pagare, dovrà scartare Equipaggiamenti o Tesori del valore necessario per raggiungere la somma dovuta.

- 2-3-4 = L'Eroe finisce la giornata in pareggio.

- 5-6 = L'Eroe vince (1D6xla sua scommessa) Oro.

Campo di Reclutamento

Nelle grandi città è presente il campo di reclutamento nel quale un eroe può recarsi per assoldare un qualsiasi tipo tra i 6 armigeri disponibili.

Emporio

Gli eroi possono recarsi all'emporio per vendere i propri oggetti e pozioni e comprarne di nuovi.

Al suo interno infatti si potranno trovare tutte le pozioni, gli oggetti e gli oggetti speciali presenti nell'armeria che è visualizzabile nel regolamento principale.

Oggetti come polvere da sparo ed esplosivo, invece, potranno essere acquistati dal fabbricante di armi da fuoco.

Fabbricante di Armature

Dal fabbricante di armature gli eroi possono acquistare qualsiasi tipologia di armatura.

In questa bottega gli eroi possono anche vendere le proprie armature tenendo conto dell'usura che quindi svaluterà il loro prezzo.

Le armature possono essere visualizzate nel regolamento principale.

Fabbricante di Armi da Fuoco

Dal fabbricante di armi da fuoco gli eroi possono acquistare e vendere qualsiasi tipologia di arma da fuoco con l'aggiunta degli oggetti polvere da sparo ed esplosivo. Tutte queste armi possono essere visualizzate nel regolamento principale.

Fabbricante di Navi

Dal fabbricante di navi gli eroi possono acquistare un'imbarcazione al costo di 1000 monete d'oro.

Quando un Eroe entra in possesso di un'imbarcazione dovrà tenerla sempre attraccata in un porto o molo, anche se inutilizzata.

I porti ed i moli sono annessi al fabbricante di navi nelle città costiere e fluviali.

Il costo giornaliero (Spese di Mantenimento) dell'imbarcazione attraccata al molo o porto è di 4 monete d'oro al giorno.

Se un Eroe **non può** permettersi di pagare i costi di mantenimento giornaliero per le prime due settimane l'imbarcazione subirà un danno di 1 Punto-Usura al giorno e dopo il quindicesimo giorno sarà sequestrata dalle autorità portuali all'insaputa dell'Eroe. Per rientrare in possesso della nave l'Eroe dovrà pagare i 15 giorni di mantenimento arretrati e metà del costo della nave.

Fabbro

Un'eroe può recarsi dal fabbro per riparare le armi e le armature che sono soggette ad usura.

Come da regolamento, quindi, un eroe dovrà spendere 25 monete d'oro per ogni punto usura che l'equipaggiamento ha subito.

Bisognerà quindi tenere conto dell'usura subita da ogni equipaggiamento perchè se il danno raggiunge il valore massimo, l'arma o l'armatura viene distrutta e non potrà più essere riparata. Dovrà quindi essere sostituita da una nuova.

Maggiori informazioni sull'usura degli equipaggiamenti sono fornite nel regolamento principale.

Infermeria

In questo luogo gli Eroi possono curarsi in fretta e più efficacemente senza aspettare di riposare nella taverna dell'insediamento.

Usando l'infermeria un Eroe non deve pagare le normali spese di mantenimento per il vitto e alloggio perchè si trova già in un luogo dove riposare e curarsi.

Se un eroe si reca nell'infermeria di un paese dovrà pagare 40 monete al giorno per recuperare un massimo di 4 punti vita e punti mente.

Se un eroe si reca nell'infermeria di una città dovrà pagare 80 monete al giorno ma recupererà tutti i punti vita e punti mente.

Palazzo Reale o Palazzo del Conte

Il Palazzo Reale e il Palazzo del Conte sono presenti solo nelle grandi e famose città del vecchio mondo e servono per riscuotere ricompense o ricevere nuovi incarichi.

Vi sono sette città principali e tra tutte spicca Altdorf la Capitale e sede del Palazzo Reale; le altre sono sorvegliate da Conti nominati dall'Imperatore in persona.

Gli Eroi possono raggiungere una grande città spostandosi sulla mappa del Vecchio Mondo, infatti è possibile visitarle solo durante i viaggi **tra le Imprese** che rappresenta proprio il lungo cammino per iniziare la missione principale affidata per poi tornare dall'Imperatore, o colui che vi ha commissionato la missione.

Le grandi città sono:

- **Altdorf** (la Capitale e sede del Palazzo Reale)
- **Erengard** (Palazzo del Conte)
- **Kislev** (Palazzo del Conte)
- **Marienburg** (Palazzo del Conte)
- **Middenheim** (Palazzo del Conte)
- **Nuln** (Palazzo del Conte)
- **Talabheim** (Palazzo del Conte)

Tempio

L'Eroe può donare (50xP.M.) Monete d'oro al Tempio e pregare gli Dei per una Benedizione, lanciando 1D6:

1-2 = Gli Dei sembrano non ascoltare le vostre preghiere.

3 Attacco Doppio = Una sola volta durante la prossima Quest, l'Eroe può effettuare un attacco doppio.

4 Attacco Poderoso = Per un solo Attacco durante la prossima Quest, l'Eroe ha un +3 Dadi da Combattimento in Attacco.

5 Parata = L'Eroe può ignorare tutti i Teschi usciti da un singolo Attacco a lui inferto durante la prossima Quest.

6 Colpo Sicuro = Per un solo Attacco durante la prossima Quest, l'Eroe causa oltre ai normali dadi da combattimento 1D6 Punti Corpo aggiuntivi al risultato dei dadi.

Annotate l'Abilità acquisita sul foglio segna-punti; ogni abilità può essere usata solo una volta e poi deve essere cancellata.

Università della Magia

L'università della magia può essere visitata solo dai magicanti.

Qui potranno concentrarsi e recuperare tutti i loro incantesimi usati nella precedente missione. Gli eroi che visitano l'università della magia potranno visitare solo un altro edificio durante la giornata poiché il recupero degli incantesimi non è semplice e richiede tempo e concentrazione.

Taverna

Ogni Eroe che visita la Taverna deve effettuare un tiro sulla “Tabella Eventi della Taverna”.

Poiché non tutte le Taverne sono uguali, l'Eroe potrà quindi finire in una bettola di taglia-gole o in un ritrovo di nobili annoiati.

Lanciando quindi un numero di D6 tra 1 e 4 (maggiore è il numero di dadi, più rinomato è il locale), sommare il loro risultato e consultare la seguente tabella.

Più dadi decide di lanciare, più sofisticata è la taverna che visiterà.

Ci sono però due limitazioni:

- in un Villaggio, l'Eroe non può lanciare più di 2 dadi
- in un Paese l'Eroe non può lanciare più di 3 dadi
- il Nano, il Barbaro, il Vichingo, il Cacciatore di non morti, il Druido, l'Halfling, il Ladro, il Mezzorco, il Necromante ed il Pirata devono sempre lanciare 1 dado in meno del massimo consentito. La taverna viene utilizzata soprattutto per dormire quindi, se gli Eroi decidono di passarci la notte, dopo gli eventi potranno recuperare punti vita, punti mente ed incantesimi. Tuttavia se passano la notte in taverna gli eroi dovranno pagare le spese di mantenimento.

EVENTI DELLA TAVERNA

1 = L'Eroe viene invitato nel retro della Taverna, per partecipare ad una bisca clandestina. Se lo desidera, può giocare come se avesse visitato la Casa da Gioco, ma qui il limite massimo è di 500 monete d'oro.

2 = L'Eroe viene sfidato in un combattimento a mani nude e non può rifiutarsi.

Mentre gli avventori scommettono sull'esito della rissa, può puntare fino a 200 monete d'oro sulla propria vittoria, se lo desidera. Lanciate quindi 1D6:

1,2,3,4 = L'Eroe cade al suolo al primo pugno e perde tutto l'Oro che aveva scommesso e 1 Punto-Corpo.

5,6 = L'Eroe sconfigge il proprio avversario e guadagna 2 volte quanto ha puntato.

3 = A seguito di una rissa, l'Eroe si ritrova malmeso: può passare i prossimi 2D6 giorni allettato nella locanda o pagare 1D6x20 monete d'oro per un guaritore che ridurrà il periodo di riposo a 1D6 giorni. Durante la convalescenza, l'Eroe non può

fare assolutamente nulla (*non tira neanche sulla Tabella degli Eventi a fine giornata*), se non pagare le Spese di Mantenimento.

4 = Non appena l'Eroe entra nella Taverna, viene colpito da una bottigliata in testa. Si risveglia in un vicolo con la borsa alleggerita di 2D6x10 monete d'oro e 1 Punto-Corpo in meno.

5 = L'Eroe si ubriaca e viene truffato da un mercante: spreca 100 m.o. Per comprare un talismano protettivo che in realtà si rivela essere una patacca. Se non ha monete d'oro a sufficienza, l'Eroe si priva di tutto l'oro che ha e di un equipaggiamento a sua scelta (arma, armatura, pozione, ecc).

6 = L'Eroe spende 1D6x20 monete d'oro in cibo (*o tutto l'oro che ha se non può permetterselo*); una volta tanto ci si può concedere dei lussi!

7 = Rilanciate su questa tabella ma con un modificatore di +2 al risultato.

8 = L'Eroe si ubriaca e al suo risveglio non ricorda ciò che ha combinato nella Taverna. Più di qualche avventore però, riconoscerà l'Eroe per strada e reagirà in qualche modo. Lanciate 1D6 ogni volta che l'Eroe cerca di comprare un oggetto:

1,2,3 = Il venditore caccia l'Eroe, che perde così il resto della giornata a litigare.

4,5,6 = L'Eroe può comprare qualsiasi oggetto a metà prezzo.

9 = L'Eroe incontra un Barbaro che gli insegna l'abilità 'Evasione': d'ora in poi, una volta per missione, l'Eroe può ignorare un singolo colpo a lui diretto.

Segnate questa abilità sul foglio segna-punti se avete già questa abilità, trattate questo risultato come il 23-24.

10 = L'Eroe, se vuole, può acquistare una Pozione Misteriosa per 100 monete d'oro. Quando l'Eroe berrà la Pozione lanciate 1D6:

1,2 = La Pozione non ha effetto.

3,4,5 = L'Eroe guadagna un +1 Dado da Combattimento in Attacco finché ci sono Mostri visibili.

6 = L'Eroe recupera 1D6 Punti-Corpo persi.

11 = L'Eroe si ubriaca e si sveglia il giorno dopo con un tatuaggio del Culto di Urizen sul polso. D'ora in poi, viene considerato un affiliato alla Chiesa degli Eterni, ma ogni volta che entrerà in un nuovo Insediamento, lanciate 1D6:

con un risultato di 1 dovrà donare 1D6x10 monete d'oro al Culto. Questo risultato non è cumulabile: se l'Eroe dovesse ottenerlo di nuovo, consideratelo invece come il risultato 23-24.

12 = L'Eroe incontra un sacerdote di Urizen che gli insegna l'abilità 'Canzone Divina':

d'ora in poi, una volta per impresa, l'Eroe può scegliere un Mostro del valore di 2 Punti Corpo o meno e che si trovi nel suo campo di visuale.

Lanciate 1D6: con un 5 o 6 il Mostro scompare come se non fosse mai esistito. Segnate l'abilità sul vostro foglio segna-punti: se possedete già questa abilità, trattate questo risultato come il 23-24.

13 = L'Eroe festeggia la riuscita dell'ultima impresa mettendosi a bere e offrire birra a tutti. Il conto è molto salato: 1D6x30 monete d'oro. Se l'Eroe non può pagare (nemmeno con un oggetto del suo equipaggiamento), il taverniere si prenderà tutto l'Oro dell'Eroe e lo caccerà, impedendogli di visitare la Taverna per il resto della sua visita all'Insedimento.

14 = Durante una discussione, l'Eroe viene sfidato a duello da un nobile di passaggio. Lanciate 1D6:

1 = Il nobile si rivela uno spadaccino formidabile: l'Eroe rimane con 1 Punto Corpo.

2,3,4 = L'Eroe e il nobile si ritrovano a combattere per ore, data la loro uguale abilità. Alla fine ci si accorda per un pareggio e l'onore di entrambi è salvo.

5,6 = L'Eroe sconfigge l'avversario con relativa facilità e gli trova addosso 2D6x10 Oro.

15 = Rilanciate su questa tabella ma con un modificatore di +2 al risultato.

16 = L'Eroe durante una discussione offende il Capo del Sindacato dei Commercianti dell'Insedimento. Lancerà 1D6, per il resto della durata della sua permanenza nell'Insedimento, ogni volta che cerca di acquistare un oggetto; con un risultato di 1 non riesce a portare a termine la trattative e fallisce l'acquisto.

17 = L'Eroe vince una gara di bevute: per quanto enormemente ubriaco, vince 1D6x20 monete d'oro ma perde 1 Punto-Mente.

18 = L'Eroe incontra una nobildonna che lo convince ad inviare un messaggio al proprio amante. Lanciate 1D6:

1 = L'Eroe viene intercettato dal marito della nobildonna, che la pedinava da parecchio. Per aver accettato di essere complice della fedifraga viene cacciato dall'Insedimento e dovrà attendere i suoi compagni al di fuori di esso.

2,3 = L'Eroe viene intercettato dal marito della nobildonna, ma riesce a fuggire. Per i prossimi 1D6 giorni dovrà nascondersi: non potrà visitare alcun Luogo, ma alla fine di ogni giornata dovrà tirare per gli Eventi e pagare le Spese di Mantenimento normalmente.

4,5 = L'Eroe viene intercettato dal marito della nobildonna. Lanciate 1D6 e aggiungete i Punti Mente. Con un 6 o meno viene catturato e torturato: subirà un danno di 3 Dadi da Combattimento. Se il risultato è 7 o più riuscirà a fuggire e portare a compimento la sua missione: la nobildonna lo ricompenserà con 1D6x20 monete d'oro.

6 = L'Eroe porta a compimento la sua missione e come ringraziamento riceve una

pergamena che lo proclama come emissario del nobile. D'ora in avanti, ogni volta che l'Eroe entra in un nuovo Insediamento lanciate 1D6:

1 = *Il nobile ha scoperto la truffa e ha revocato il documento. L'Eroe viene cacciato immediatamente dall'Insediamento e dovrà attendere i suoi compagni all'esterno.*

2,3,4,5,6 = *Ogni volta che l'Eroe vuole comprare un oggetto nell'Emporio, ottiene uno sconto di 5 monete d'oro.*

19 = L'Eroe ottiene dei contatti nel locale Sindacato dei Mercanti e delle lettere di referenza da presentare ai negozianti. D'ora in avanti, ogni volta che entrerà in un nuovo Insediamento potrà decidere di mostrare le referenze. Lanciate 1D6:

1 = L'Insediamento è retto da un Sindacato rivale. Fino a quando non lascerà l'Insediamento, l'Eroe pagherà ogni oggetto il doppio del suo valore.

2,3,4,5,6 = L'Eroe ottiene uno sconto del 10% (arrotondato per eccesso) su ogni articolo per tutta la sua permanenza nell'Insediamento.

20 = L'Eroe si ubriaca in modo pesante e accetta una scommessa per cui deve rubare qualcosa di veramente speciale in giro per l'Insediamento. Lanciate 1D6:

1 = L'Eroe viene catturato mentre cerca di rubare il lampione davanti alla casa del capo dell'Insediamento. Passerà la notte in cella e il giorno dopo verrà cacciato: dovrà attendere i suoi compagni fuori dall'Insediamento.

2,3 = L'Eroe sviene prima ancora di uscire dalla Taverna. Si sveglierà il giorno dopo con un gran mal di testa e 1 Punto-Mente in meno.

4,5 = L'Eroe vince la gara: ottiene un premio di 1D6x20 monete d'oro.

6 = L'Eroe ruba il cavallo del capo dell'Insediamento: vince la gara (si veda il risultato 4,5) e può tenersi il cavallo. Alla partenza dall'Insediamento, però, lanciate 1D6. Se il risultato è un 1, il cavallo rubato viene riconosciuto e requisito, mentre tutti gli Eroi vengono arrestati e tenuti in cella per 2D6 giorni (non tireranno per gli Eventi e non pagheranno le Spese di Mantenimento, ma non potranno visitare Luoghi e potrebbero dover tirare sulla tabella degli Eventi Catastrofici), dopo i quali verranno gettati fuori dall'Insediamento.

21 = L'Eroe incontra un monaco di Luvah che gli insegna l'abilità 'Catalessi': d'ora in poi, una volta per Avventura, l'Eroe può cadere al suolo per 1D6 Turni, durante i quali non potrà fare assolutamente nulla ma verrà ignorato dai Mostri sul tabellone. Segnale l'abilità sul vostro foglio segna-punti: se possedete già questa abilità, trattate questo risultato come il 23-24.

22 = L'Eroe incontra un Cavaliere di Ambaran, che gli insegna l'abilità 'Attacco Rapido': d'ora in poi, una volta per Avventura, l'Eroe guadagna un Attacco in più fino alla fine del Turno. Segnale l'abilità sul vostro foglio segna-punti: se possedete già questa abilità, trattate questo risultato come il 23-24.

23 - 24 = L'Eroe passa la serata in tranquillità senza che accada nulla di particolare.

La Vita negli Insedimenti

Come già detto gli Eroi possono decidere di vivere la vita dell'insediamento visitando i luoghi presenti o solo sfruttare la locanda locale per riposare e recuperare le energie. Nel primo caso, dopo la visita di un luogo l'Eroe deve tirare per gli “Eventi nell'Insedimento” mentre nel secondo caso, essendo rimasti nelle camere della taverna locale e scesi solo per un breve pasto, lanciano solamente i dadi sugli “Eventi della Taverna”.

Se invece un eroe visita i luoghi di un insediamento e passa la notte nella taverna subirà sia l'evento dell'insediamento sia quello della taverna.

EVENTI NEGLI INSEDIAMENTI:

Alla fine di ogni giornata all'interno di un Insedimento, ogni Eroe deve tirare individualmente 2D6 sulla 'Tabella degli Eventi negli Insedimenti'.

Tenete presente che durante la permanenza in un Insedimento, lo stesso Evento non può ripetersi per due volte (con l'eccezione del risultato '*Giornata Tranquilla*').

Nel caso di un risultato già uscito, i dadi vanno rilanciati.

Inoltre, alla fine di ogni seconda settimana di permanenza nell'Insedimento, tutto il gruppo deve fare un unico tiro sulla 'Tabella degli Eventi Catastrofici'.

SPESE DI MANTENIMENTO:

Dopo aver tirato sulla Tabella degli Eventi nell'Insedimento, ogni Eroe potrebbe pagare una certa quantità d'Oro per pagare le spese di vitto, alloggio, o altre spese extra se passerà la notte in Taverna. L'ammontare di queste “Spese di Mantenimento” dipende dal tipo di Insedimento in cui si trova l'Eroe:

Villaggio: 1 Monete d'Oro al giorno.

Paese: 2 Monete d'Oro al giorno.

Città: 3 Monete d'Oro al giorno.

Le spese di mantenimento si pagano nella **Taverna** dell'insediamento SOLO se si passa la notte in questo edificio.

Se un Eroe non è in grado di pagare le sue Spese di Mantenimento, dovrà lasciare immediatamente l'Insedimento e dovrà sopravvivere all'esterno. Se per una qualsiasi ragione uno o più Eroi si ritrovano all'esterno dell'Insedimento, dovranno attendere che i propri compagni finiscano i propri affari per poi riunirsi a loro.

Trascorrere notti in un insediamento permette anche di recuperare Punti Corpo, Mente e Incantesimi persi durante una missione; la seguente tabella mostra quanto si recupera:

Valori recuperati in un giorno

<i>Tipo di Insediamento</i>	<i>Punti Corpo e Mente</i>	<i>Incantesimi</i>
Villaggio	1	1
Paese	2	2
Città	3	3

ACQUISTARE UN'ABITAZIONE

È possibile acquistare una delle 'Abitazioni' presenti in una grande città alla cifra di 3000m.o.; ogni Abitazione ha 40 Punti-Usura e fa ottenere i seguenti bonus:

- nessuna “Spesa di Mantenimento”
- possibilità di accumulare un numero illimitati di oggetti (che comunque rimangono nell'abitazione)
- la vostra abitazione riesce ad ospitare, oltre al vostro Eroe, altri 5 personaggi; annullando quindi le spese di mantenimento di ogni persona ospitata
- grazie ad una buona sistemazione migliora il recupero fisico e mentale

Valori recuperati in un giorno nella propria abitazione : 5 pc e pm e 4 incantesimi.

Al costo di 500m.o. ciascuno potete acquistare i seguenti annessi:

- STALLA: nessuna spesa per il mantenimento di eventuali animali
- ATTRACCO: se la città ha un porto/molo si entra in possesso anche di un piccolo attracco privato per la barca e quindi si azzerano le spese di mantenimento dell'imbarcazione.

MANTENERE L'ABITAZIONE :

Ogni abitazione ha 40 Punti-Usura che rappresentano il degrado della vostra dimora. Per ogni 7 giorni che non siete in casa dovrete pagare 20 monete d'oro per le pulizie, se non pagate questa cifra l'abitazione subisce 2 Punti-Usura.

La diminuzione dei Punti-Usura può essere causata anche dagli “Eventi dell'Abitazione”.

Le penalità vengono sommate man mano che i Punti-Usura diminuiscono.

Punti usura	Penalità sull'abitazione	Modificatore tiro eventi sull'abitazione
da 40 a 35	Nessuna	Più 2
da 35 a 30	Nessuna	Più 1
da 30 a 20	Il numero di persone che potete ospitare diminuisce a 3	Meno 1
da 20 a 10	La sporcizia accumulata rende l'abitazione un luogo malsano; i valori recuperati al giorno scendono a: 3PC, 3PM e 2 Incantesimi	Meno 2
da 10 a 1	Perdete, se presente, un annesso all'abitazione (attracco o stalla) oppure 10 Oggetti presenti all'interno della casa	Meno 3
0	Perdete l'abitazione e tutto ciò che è al suo interno	\

Per recuperare i Punti-Usura occorre chiamare una ditta di pulizie con i seguenti costi:

- 150 m.o. 5 punti usura recuperati
- 280 m.o. 10 punti usura recuperati
- 400 m.o. 20 punti usura recuperati
- 600 m.o. 30 punti usura recuperati
- 900 m.o. 40 punti usura recuperati

EVENTI DELL'ABITAZIONE :

Durante i lunghi periodi di assenza dell'Eroe l'abitazione può essere presa di mira da ladri, colpita da eventi atmosferici, ecc..

Ogni 7 giorni, oltre a pagare le spese di mantenimento per le pulizie, lanciate un dado da combattimento; se ottenete un Teschio dovete lanciare un 1D10 sulla seguente tabella:

0 : Un violento uragano colpisce la vostra abitazione scoperchiando il tetto e spazzando via tutto quello che vi è all'interno; perdetevi tutti gli oggetti che ci sono all'interno e dovrete pagare 500m.o. Per rifare il tetto altrimenti l'abitazione subisce 20 Punti-Usura.

1 : Dei ladri balordi prendono di mira la vostra abitazione rubandovi tutti gli oggetti che vi sono all'interno.

2 : Un barbone, approfittando della vostra assenza, sfrutta la casa! Al vostro ritorno perdetevi oggetti per un valore di 1000m.o. (scartate tanti oggetti fino a raggiungere il totale rubato o il relativo in monete d'oro.)

3 : Un vecchio tubo si rompe e allaga tutto! L'abitazione che subisce 10 Punti-Usura e perdetevi 5 oggetti presenti in casa. In più dovrete spendere 200 monete d'oro per togliere l'acqua.

4 : Una violenta e improvvisa grandinata rompe tutti i vetri delle finestre. L'abitazione subisce 5 Punti-Usura. In più dovrete spendere 100 monete d'oro per riparare tutti gli infissi danneggiati.

5 : La casa è probabilmente poco arieggiata e si è formata della muffa. L'abitazione subisce 2 Punti-Usura.

6 : Il tempo è buono e le vie non sono affollate. Non accade nulla!

7 : Il tempo è buono e le vie non sono affollate. Non accade nulla!

8 : La vicina trova davanti alla vostra abitazione un borsello; pensando fosse il vostro ve lo lasciano sulla finestra. Al suo interno trovate 2D6x10 monete d'oro.

9 : Un artista di strada dipinge casualmente proprio la parete della vostra casa. Recuperate 15 Punti-Usura persi.

10 : Il sole risplende sul tetto della vostra casa! La ditta di pulizie lavora così bene che vi fa recuperare 25 Punti-Usura persi.

Vita all'Esterno degli Insedimenti

Durante la permanenza in un insediamento vi è la possibilità di essere cacciati; questo spiacevole inconveniente può essere causato da un evento nell'insediamento o dall'impossibilità di pagare le spese di mantenimento.

In base a come si è giunti (via terra o via mare) l'area esterna può essere "l'area verde circostante" o il "porto" (quest'ultima opzione è valida solo per gli insediamenti lungo le coste). La vita all'esterno non è facile come si può pensare e le insidie sono sempre dietro l'angolo. Ogni Eroe che passa una notte all'esterno deve superare, **per ogni giorno**, 3 prove.

Un eroe può anche decidere di passare volontariamente la notte all'esterno dell'insediamento.

REGOLE AREA ESTERNA:

Se un eroe viene cacciato o decide di rimanere all'esterno di un insediamento recupererà 1 punto vita, 1 punto mente ed 1 incantesimo ogni 2 giorni.

Inoltre dovrà affrontare 3 prove per ogni notte.

Prova	Dado	Condizione di successo	Penalità
Trovare un Riparo per la Notte	1D10	devi ottenere un valore Minore o Uguale ai propri P.M. attuali	Perdi 1 Punto Mente
Trovare/Cuocere Cibo	1D10	devi ottenere un valore Minore o Uguale ai propri P.C. attuali	Perdi 1 Punto Corpo
Spiacevoli Incontri Notturmi	1 Dado da Combattimento	non devi ottenere un Teschio	tira 1D10 sulla Tabella Eventi Notturmi Area Esterna

REGOLE AREA DEL PORTO:

Se un eroe viene cacciato o decide di rimanere nel porto recupererà 1 punto vita, 1 punto mente ed 1 incantesimo ogni 2 giorni, oppure ogni giorno se è in possesso di un'imbarcazione.

Inoltre dovrà affrontare 3 prove per ogni notte.

Prova	Dado	Condizione di successo	Penalità
Dormire Sottocoperta (solo se non si ha una nave propria)	1D10	devi ottenere un valore Minore o Uguale ai propri P.M. attuali	Perdi 1 Punto Mente
Trovare/Cuocere Cibo	1D10	devi ottenere un valore Minore o Uguale ai propri P.C. attuali	Perdi 1 Punto Corpo
Spiacevoli Incontri Notturni	1 Dado da Combattimento	non devi ottenere un Teschio	tira 1D10 sulla Tabella Eventi Notturni Porto

Tabella Eventi via Terra

11: MASSACRO

Gli Eroi, lungo un sentiero nella foresta, incrociano una carovana in fiamme.

Tirate 1D6 per ogni Eroe. L'Eroe che ottiene il valore più alto riconosce nei viaggiatori morenti un qualche segno di parentela e sulla carovana pensa di aver visto un mostro!. Lanciate 1D6:

1 – Goblin	4 – Scheletro
2 – Orco	5 – Guerriero del Caos
3 – Fimir	6 – Zombi

Solo per la prossima impresa l'Eroe vendicherà i parenti che sono stati massacrati da questo tipo di mostro. Annotate questo evento sul suo foglio segna-punti.

Ogni volta che uccide uno di questi mostri, guadagna 3 monete d'oro.

12: FUOCO

Durante la notte scoppia un incendio nell'accampamento. L'intensità delle fiamme è tale da trasformare l'oro degli Eroi in grumi di metallo fuso.

Lanciate 1D6 per ogni Eroe e consultate la seguente tabella:

1 = L'oro del vostro Eroe si è fuso completamente.

Ora vale soltanto la metà del suo effettivo valore. Dividete il vostro oro per due.

2 - 5 = Fortunatamente, l'oro del vostro Eroe non è stato intaccato dalle fiamme, il valore del vostro oro rimane invariato!

6 = L'oro del vostro Eroe è salvo! In più, mentre scavate nella terra annerita dai carboni per trovare le vostre monete, trovate una gemma del valore di 1D6x10 monete d'oro.

13: TEMPIO

Gli Eroi vedono in lontananza un piccolo tempio. Se volete, il vostro Eroe può dedicare del tempo alla preghiera dei propri dei. Dopo la preghiera il vostro Eroe offrirà 20 monete d'oro; lanciate 1D6 e seguite la seguente tabella:

1 - 3 Gli dei in questo momento non vi stanno ascoltando ed ignorano le vostre preghiere.

4 - 6 Il vostro Eroe recupera 2 Punti Ferita.

Ogni Eroe può lanciare il dado solo una volta.

14: TERREMOTO

La terra si apre davanti ai vostri Eroi, formando un crepaccio invalicabile per molte miglia di lunghezza.

Scegliete quindi di aggirare il crepaccio ed allungate il vostro viaggio di 1D3 Settimane/Eventi.

15: UNO SCONOSCIUTO

Gli Eroi incrociano uno strano individuo. Dopo essersi presentato, dice che anche lui sta andando nella vostra direzione, e che conosce una scorciatoia.

Pagherà ogni Eroe 40m.o. se lo lasciate unire al gruppo. Dopo tutto, spiega, con voi si sente al sicuro. Gli Eroi *devono* lasciarlo unire. Lanciate 1D6 e seguite la tabella:

1 - 3 Lo sconosciuto perde l'orientamento ed il gruppo presto si perde! Lanciate 1D3 per capire di quante settimane/eventi rallentate.

Lo sconosciuto scappa improvvisamente.

4 - 5 La scorciatoia non risulta essere più rapida. Terminato il viaggio lo sconosciuto vi paga con 40m.o. ciascuno e continua per la sua strada.

6 Lo sconosciuto aveva ragione, la scorciatoia vi ha fatto risparmiare molto tempo, raggiungete immediatamente la destinazione senza dover affrontare altri eventi.

Lo sconosciuto vi paga con 40m.o. ciascuno e continua per la sua strada.

16: VENDITORE AMBULANTE

Gli Eroi vengono attratti da uno strano venditore ambulante – osservando i suoi abiti brillanti e colorati vi accorgete che trasporta un certo numero di cestini di vimini in cui tiene molti oggetti. Gli Eroi possono comprare i seguenti articoli:

•**Pozione risanante** – 50m.o.

•**Pozione energetica** – 50m.o.

•**Pozione rigenerante** – 80m.o.

•**Antidoto** – 50m.o.

Di ogni oggetto, ogni Eroe, ne può acquistare solo uno.

Una volta che gli Eroi hanno fatto i loro acquisti, il venditore sparisce nel bosco.

Ora lanciate 1D6 per ogni oggetto che il vostro Eroe ha comprato.

Se il risultato è un 1, quell'articolo è falso ed è inutile. Il Eroe è stato ingannato e deve scartare immediatamente l'articolo.

21: CICLONE

Gli Eroi sono colpiti da un improvviso ciclone. La ferocia della tempesta li spinge sull'orlo di un precipizio. Tirate 1D6 per ogni Eroe e osservate il numero più basso lanciato su questa tabella per determinare cosa è accaduto al Eroe con quel numero.

Se due o più guerrieri hanno lo stesso numero, tirare nuovamente i dadi fino a determinare la vittima colpita dal ciclone.

1 = Il ciclone getta il vostro Eroe nel precipizio causandogli delle ferite alle gambe. Ora deve essere trasportato dagli altri Eroi, aggiungendo un rischio supplementare al vostro viaggio. Non appena il gruppo giunge a destinazione, l'Eroe deve pagare 100m.o. per guarire. Se non può permetterselo, il guaritore prende tutto ciò che può essere riveduto come armature, scudi, spade in possesso dell'eroe per un totale di 100m.o.

2 = L'unica speranza per rimanere aggrappato sulla sponda è di gettare tutto l'oro nel crepaccio. Il vostro Eroe perde 4D6x10m.o. (o tutto ciò che ha per arrivare a quella cifra)

3 - 6 = Il vostro Eroe riesce ad aggrapparsi ad un albero, ma inevitabilmente un'arma che portava va persa. Scartate un'arma del vostro Eroe.

22: SETTIMANA TRANQUILLA

23: PESTE

Gli Eroi arrivano in un piccolo villaggio alle prese con la peste. Tutte le strade, per il momento, sono bloccate e gli Eroi sono costretti a fermarsi per 3 giorni. Usate le normali regoli per determinare cosa accade nel 'Villaggio' (vedi la sezione degli "Insedimenti"), ma ogni volta che lanciate il dado sulla 'Tabella degli eventi negli insediamenti' per il vostro Eroe dovete anche lanciare un dado aggiuntivo e osservare la seguente tabella:

1 = Il vostro Eroe contrae la peste. Deve essere applicate una penalità di -1 al Movimento.

2 = Il vostro Eroe contrae la peste. Deve essere applicate una penalità di -1 ai dadi da combattimento in attacco.

3 - 6 = Il vostro Eroe, per ora, non viene contagiato dalla peste!

Il vostro viaggio termina in questo piccolo villaggio.

24: SETTIMANA TRANQUILLA

25: PRIGIONIERI

Mentre gli Eroi raggiungono la sommità di una collina, sentono uno strano rumore avvicinarsi. Nascondendosi in fretta vedono una truppa di scuri mercenari che sta trascinando un uomo apparentemente ricco.

Gli Eroi possono combattere i mercenari e liberare il prigioniero, o lasciarli passare.

Se gli Eroi attaccano i mercenari, lanciate 1D6 e osservate la tabella:

1 - 2 = I mercenari allontanano gli Eroi, prendendo anche il loro oro. Ogni Eroe perde 1D6x10m.o.

3 - 4 = Gli Eroi uccidono i mercenari dopo una lunga lotta, ma non abbastanza rapidamente per evitare la morte del prigioniero.

Trovano comunque, nei corpi dei mercenari, 2D6x20monete d'oro da dividere per ciascuno.

5 - 6 = Gli Eroi hanno la meglio sui mercenari e liberano il prigioniero. Non può viaggiare molto veloce e se gli Eroi decidono di accompagnarlo dovranno aggiungere una settimana extra al loro tempo di viaggio. Arrivati a destinazione, ogni Eroe, riceverà 50m.o. come ricompensa.

26: OSPITI

Gli Eroi arrivano in un piccolo villaggio mentre è in corso la festa locale e sono invitati a rimanere come ospiti. Mangiano e bevono fino a scoppiare e passano una serata molto divertente. Al risveglio, la mattina seguente, ritengono che sia giusto offrire qualcosa per l'ospitalità che gli abitanti gli hanno offerto. Lanciate 1D6 per ogni Eroe. L'Eroe che ottiene il numero più basso offrirà agli abitanti 1D6x20m.o. Se due o i più guerrieri ottengono lo stesso risultato, devono tirare di nuovo fino a lasciare solo un giocatore!

31: LA CAVERNA DELLA STREGA

Nelle profondità di un tenebroso sentiero, gli Eroi trovano l'entrata di una strana caverna. All'interno di essa abita un'anziana signora, storta e rugosa che sostiene di essere una strega. Ogni Eroe deve pagare 1D6x10m.o. Per prendere una singola pozione (il lancio stabilisce l'importo necessario per acquistare una singola pozione) e deve berla immediatamente.

Lanciate 1D6 e osservate la tabella:

1 = Il vostro Eroe sviene, urlando dal dolore mentre il fuoco brucia dentro lui. Quando si risveglia si sente molto debole. Deve essere applicata una penalità di -1 ai dadi da combattimento in Difesa per tutta la durata dell'avventura seguente.

2 - 4 = La pozione scalda il cuore del vostro Eroe. Ottiene un bonus di +1 ai Punti Ferita che potrà essere aggiunto permanente sul foglio di registrazione e durerà per tutta la vostra prossima missione.

5 - 6 = Un potente calore attraversa il vostro Eroe e sente l'energia scorrere attraverso i suoi muscoli. Deve essere applicato un bonus di +1 ai dadi da combattimento in Attacco per tutta la durata dell'avventura seguente.

32: CARESTIA

Lungo il cammino gli Eroi attraversano le maledette terre invase dalla carestia e dalla siccità. Dimostrandosi veri eroi, ognuno dona ai poveri contadini una parte del proprio oro. Lanciate 1D6 per ogni Eroe e seguite la tabella:

1 = Il vostro Eroe dona un proprio oggetto ai contadini.

2 - 3 = Il vostro Eroe dona 100m.o.

4 - 5 = Il vostro Eroe dona 1D6x10m.o. ai poveretti.

6 = Toccato dalla vostre bontà e preoccupazione, il capo del villaggio vi mostra una spada magica, che donerà al vostro Eroe in cambio di 1D6x50m.

Si tratta infatti di una spada grande a due mani che non potrà mai subire usura nel tempo.

33: SETTIMANA TRANQUILLA

34: STRADA SBAGLIATA

Vi accorgete troppo tardi che la strada che state percorrendo è sbagliata perché segnata male sulla mappa. Dovete aggiungere una settimana extra di viaggio.

35: LO STAGNO DEI SOGNI

Gli Eroi sono costretti ad attraversare un profondo stagno di acqua gelida in cima ad una montagna. La superficie è come uno specchio, con le immagini riflesse che vanno alla deriva attraverso la superficie tranquilla e ghiacciata.

Mentre gli Eroi guardano nelle fredde acque vedono il loro riflesso mutato in degli Eroi che lottano per le loro vite contro dei mostri spaventosi.

Lanciate 1D6 per ogni Eroe e seguite la tabella:

1 - 3 = Anche se riesce a vedere queste riflessioni, il vostro Eroe non riesce a dargli nessun significato.

4 - 6 = L'Eroe si rende conto che sta osservando il suo futuro!

In qualunque momento, durante l'impresa seguente, può ignorare tutte le ferite inflittele da un mostro.

L'Eroe riconosce l'attacco prima che venga colpito grazie alla visione nello stagno. Annotate questa abilità sul vostro foglio segna-punti. (Può essere usato solo per un colpo).

36: FULMINE

Come gli Eroi si accampano in cima ad una collina, un vento, portatore di tempeste, si alza sulle loro tende. Il cielo si oscura, il vento si alza e il rumore di tuoni rimbomba nell'aria. All'improvviso un fulmine solca l'oscurità del cielo e colpisce un Eroe. Lanciate 1D6 per ogni Eroe.

Chi ottiene il numero più basso è colpito dal fulmine, fondendo i suoi oggetti.

Perde due oggetti dell'equipaggiamento (uno scudo e un elmo, per esempio).

Se l'Eroe non ha due oggetti nell'equipaggiamento, vengono fusi due oggetti che porta nello zaino, nel borsello o nella sacca e la scarica elettrica fa bruciare anche i

vestiti che indossa – arriverà alla destinazione con i panni completamente stracciati e carbonizzati e dovrà quindi comprare nuovi abiti e nuovi stivali per un valore di 150m.o.

41: PERSI!!

Dopo alcuni giorni di viaggio, gli Eroi si rendono conto di essersi persi.

Stanno per perdere ogni speranza quando, in lontananza, notano del fumo sporcare il limpido cielo. Qualche ora dopo, gli Eroi scoprono la fonte del fumo - un piccolo villaggio non segnato sulla mappa.

Gli abitanti vi dicono che la città più vicina si trova ulteriori tre settimane di viaggio (ulteriori 3 eventi da risolvere). Gli Eroi possono decidere di continuare per la loro strada, o concludere il loro viaggio ora e accontentarsi di ciò che possono comperare in questo 'Villaggio'.

42: ALLUVIONE

Il tempo, in questo periodo, è stato molto brutto e la terra, per miglia di chilometri intorno a voi, è stata sommersa dalle acque, generando un lago invalicabile.

Gli Eroi sono costretti a pagare, 20m.o. ciascuno, un traghettatore che li porti sull'altra sponda e continuare il loro viaggio.

43: RICHIESTA DI AIUTO

Gli Eroi stanno attraversando un piccolo villaggio colpito da una forte tempesta.

Gli abitanti stanno provando a ricostruire le loro abitazioni e l'aiuto degli Eroi sarebbe molto apprezzato. Gli Eroi non possono rifiutare le loro richieste e rimangono ad aiutarli per una settimana (perdete una settimana di viaggio).

44: SETTIMANA TRANQUILLA

45: CHE STRADA PRENDERE?

La strada di fronte agli Eroi si biforca. Purtroppo questa biforcazione non è segnata sulla mappa e quindi non siete in grado di stabilire dove portino questi due sentieri. Lanciate 1D6 e guardate la tabella che segue:

1 - 3 = Gli Eroi scelgono la strada giusta e possono continuare il loro viaggio.

4 - 6 = La strada scelta vi porta ad un piccolo villaggio. Il vostro viaggio finisce qui. Potete decidere se fermarvi o continuare il vostro viaggio tirando nuovamente il dado sulla tabella degli eventi.

46: IMBOSCATA!!

Gli Eroi stano attraversando un foresta con una strana e tetra nebbia, quando all'improvviso vengono assaliti da un gruppo di Goblin.

Saltano fuori dall'oscurità, e minacciano di rubare tutto il vostro oro in modo da liberarvi dal peso delle monete. Lanciate 1D6 per ogni Eroe e seguite la tabella:

1 = Siete messi fuori combattimento a causa di un meschino colpo alle spalle! Quando il vostro Eroe si risveglia avrà perso un'arma (*determinata a caso*) e 2D6x10m.o.

2 = Siete messi fuori combattimento a causa di un meschino colpo alle spalle! Quando il vostro Eroe si risveglia avrà perso 2D6x10m.o.

3 = Siete messi fuori combattimento a causa di un meschino colpo alle spalle! Quando il vostro Eroe si risveglia avrà perso un oggetto del suo equipaggiamento (*potete sceglierlo*).

4 = È stata una gloriosa battaglia! Il vostro Eroe ha ucciso molti Goblin e trova 1D6x10m.o.

5 = È stata una gloriosa battaglia! Il vostro Eroe ha ucciso molti Goblin e trova 1D6x30m.o.

6 = È stata una gloriosa battaglia! Il vostro Eroe ha ucciso molti Goblin e trova 1D6x50m.o.

51: SETTIMANA TRANQUILLA

52: BUFERA DI NEVE

Una bufera di neve ricopre di bianco la vallata. Colti impreparati gli Eroi sono intrappolati in una piccola vallata dove, a causa della neve, la visibilità è molto scarsa e il movimento è diventato impossibile a causa della neve caduta.

Gli Eroi abbandonano tutte le speranze di raggiungere la destinazione e prendono rifugio in un piccolo villaggio, terminando il loro viaggio. Loro possono comprare equipaggiamento con le normali regole per i Villaggi.

53: DOPPIO PASSO INDIETRO

Dopo molti giorni di viaggio attraverso un fitto sottobosco, dove il sole si riesce a vedere a malapena, gli Eroi riemergono in una scura radura.

Di fronte a loro, su di una parete rocciosa, c'è l'entrata di una caverna.

Dopo qualche minuto di osservazione, si accorgono che quella caverna è l'uscita del sotterraneo da dove erano usciti! Gli Eroi non si sono accorti di girare in tondo e si ritrovano al punto di partenza, se vogliono devono iniziare nuovamente il viaggio.

54: FRANA

Mentre gli Eroi stanno attraversando delle strane rovine sentono cadere sul sentiero sotto di loro delle piccole pietre. Pochi secondi dopo il loro passaggio un enorme blocco di roccia e detriti si stacca dalla parete rocciosa bloccando completamente la strada sottostante. Sebbene loro possano completare il loro viaggio senza perdere tempo, devono occuparsi dei lavori per ripulire il sentiero, questo costerà agli Eroi 1D6x10m.o. Ciascuno.

55: LA CAROVANA

Una carovana sta facendo una sosta proprio lungo la strada che stanno percorrendo gli Eroi. Il capogruppo vede gli Eroi e gli offre un passaggio fino alla loro destinazione pagando 1D6x10m.o. ciascuno.

Se accettano potranno risparmiare 2 settimane di viaggio (2 eventi) per raggiungere la loro destinazione.

56: SETTIMANA TRANQUILLA

61: LA MILIZIA

Gli Eroi vedono del fumo provenire da alcuni alberi, e dopo pochi minuti raggiungono la sommità di una collina da dove possono scorgere un piccolo insediamento. Come li avvistano, un gruppo di uomini armati a cavallo si avvicina. Sono le milizie della città, uomini molto accorti e forti.

Inizialmente sembrano essere contrari alla permanenza degli Eroi nel loro insediamento, ma poi dicono che con 30m.o. ciascuno potrebbero dare il permesso di entrare. Se gli Eroi rifiutano di pagare devono allontanarsi dal villaggio e continuare il loro viaggio.

62: BRIGANTI

Come gli Eroi raggiungono la periferia di un piccolo insediamento, sono bloccati da un gruppo di briganti in cerca di soldi. Il loro gruppo è nettamente più numeroso del vostro, ma le vostre armature e armi sono di qualità migliore.

Gli Eroi hanno due possibilità: pagare i briganti o combatterli.

Se gli Eroi decidono di pagare i briganti, ogni Eroe deve pagare 1D6x20m.o.

Se gli Eroi decidono di affrontare i briganti, lanciate 1D6 per ogni Eroe e sommate i valori ottenuti. Questi sono il totale dei briganti che gli Eroi stanno affrontando. Lanciate nuovamente i dadi e sommate di nuovo. Questo è il totale dei briganti che vengono uccisi. Se dei briganti sopravvivono riusciranno a saccheggiare gli Eroi rubando ad ognuno 1D6x10m.o. e a fuggire nell'ombra.

63: IL VIAGGIO DEL MENESTRELLO

Un menestrello si unisce al vostro gruppo per il resto del viaggio.

Quando arrivate alle porte di un insediamento il menestrello inizia a cantare e a suonare, convincendovi che egli guadagnerà i soldi per farvi entrare gratis.

Tirate 1D6 e seguite la tabella che segue:

1 = Il suonare del menestrello non funziona, e gli Eroi sono cacciati dall'insediamento. Sono costretti a continuare il viaggio senza potersi fermare.

2 - 5 = Il cantare del menestrello non impressiona particolarmente, ma con poco tempo riuscite a racimolare quel che basta per entrare gratis nell'insediamento.

6 = Le canzoni del menestrello sono veramente belle e oltre ad entrare gratis nell'insediamento riuscite ad ottenere anche 1D6x10m.o. a testa.

64: CADUTA

Tirate 1D6 per ogni Eroe. Chi ottiene il numero più basso inciampa su di un tronco e si rompe una caviglia. Molto imbarazzante! Il gruppo dovrà trasportare l'Eroe ferito per tutto il viaggio, aggiungendo così un rischio aggiuntivo al loro viaggio. Quando gli Eroi raggiungono l'insediamento, l'Eroe con la caviglia rotta dovrà pagare 30m.o. per curarsi.

65: TEMPI BUONI

Il sole risplende sulle dorate distese di frumento, e tutto il mondo sembra più bello. Riuscite a camminare per chilometri e chilometri, per giorni e giorni senza fermarvi. Vedendo questi stupendi paesaggi gli Eroi non sentono la fatica del viaggio e riescono recuperare una settimana di viaggio (*sottraete 1 alle settimane/eventi di viaggio*).

66: TEMPESTA

Una tempesta si abbatte sul campo degli Eroi, gli zaini dove tenevano gli oggetti rotolano per i torrenti creati dalla pioggia. Ogni Eroe perde, a scelta, un oggetto dal suo zaino. Se non è in possesso di uno zaino perde un oggetto dal borsello.

Se non ha sia lo zaino che il borsello perde uno degli oggetti che di norma tiene nella sacca.

Tabella Eventi via Mare

11: PICCOLA NAVE IN FIAMME!

Gli Eroi incrociano una piccola nave in fiamme. Tirate 1D6 per ogni Eroe.

L'Eroe che ottiene il valore più alto riconosce nei viaggiatori morenti un qualche segno di parentela e sulla carovana pensa di aver visto un mostro!

Lanciate 1D6:

1 – Goblin	4 – Scheletro
2 – Orco	5 – Guerriero del Caos
3 – Fimir	6 – Zombi

Per la durata di tutta la prossima missione l'Eroe vendicherà i parenti che sono stati massacrati da questo tipo di mostro. Annotate questo evento sul suo foglio segnapianti. Ogni volta che uccide uno di questi mostri, guadagna 3 monete d'oro.

12: FUOCO

Durante la notte scoppia un incendio sulla nave. L'intensità delle fiamme è tale da trasformare l'oro degli Eroi in grumi di metallo fuso.

Lanciate 1D6 per ogni Eroe e consultate la seguente tabella:

1 = L'imbarcazione è salva ma l'oro del vostro Eroe si è fuso completamente. Ora vale soltanto la metà del suo effettivo valore. Dividete il vostro oro per due.

2 - 5 = Fortunatamente, l'oro del vostro Eroe non è stato intaccato dalle fiamme che avete prontamente spento, il valore del vostro oro rimane invariato!

6 = L'oro del vostro Eroe è salvo! Solo parte dell'imbarcazione ha subito danno e mentre cercate di sistemare il tutto trovate una gemma del valore di 1D6x10 m.o.

13: PICCOLA ISOLA

Gli Eroi vedono in lontananza un piccola isola. Se volete, un solo Eroe può decidere di scendere dalla nave per esplorare rapidamente l'isola. Dopo qualche ora di perlustrazione il vostro Eroe tornerà sulla barca; lanciate 1D6 e seguite la seguente tabella:

1 = L'isola risulta deserta. Non trovate nulla.

2 = Pensate che salire su una palma vi consenta di vedere meglio, ma una volta raggiunta la cima cadete rovinosamente. Lanciate 3 dadi da combattimento, per ogni teschio uscito perdete un punto corpo.

3 - 4 = Trovate 2 Pozioni energetiche.

5 - 6 = Sul lato opposto dell'isola trovate sulla spiaggia dei resti di una nave tra cui un forziere contenente 1D6x30m.o.

Un Eroe può lanciare solo una volta il dado, dopo di che il viaggio continua.

14: TSUNAMI

Sentite uno strano boato.... vi guardate intorno ma non notate niente di strano.

Dopo qualche minuto vedete all'orizzonte un muro d'acqua che si avvicina molto rapidamente, il terremoto ha generato uno tsunami. Lanciate 1D6 e seguite la seguente tabella:

1 = L'onda è talmente forte, da far quasi capovolgere la nave.

Purtroppo una vela viene danneggiata, il rallentamento vi causa una settimana extra di viaggio. In più un forziere in cui avevate riposto dell'oro cade in mare.

Perdete 1D6x30m.o. (il totale va diviso per ogni Eroe sulla nave)

2 - 3 = L'onda è talmente forte, da far quasi capovolgere la nave.

Purtroppo una vela viene danneggiata, il rallentamento vi causa una settimana extra di viaggio.

4 - 6 = La nave riesce a superare l'onda con facilità.

15: UNO SCONOSCIUTO

Gli Eroi vedono un uomo in mare, aggrappato ad un pezzo di legno. Dopo averlo fatto salire a bordo l'uomo si presenta e dice che anche lui stava andando nella vostra direzione con la sua barca ma una tempesta gli ha distrutto tutto e si è salvato per miracolo aggrappandosi ad un pezzo dell'imbarcazione.

Egli sostiene di conoscere una rotta che vi farà guadagnare molto tempo grazie a delle correnti marine. Pagherà ogni Eroe 40m.o. se lo lasciate unire al gruppo perchè con voi si sente al sicuro. Gli Eroi *devono* lasciarlo unire. Lanciate 1D6 e seguite la tabella:

1 - 3 = Lo sconosciuto perde l'orientamento ed il gruppo presto si perde! Lanciate 1D3 per capire quante settimane/eventi extra di viaggio dovete aggiungere.

Lo sconosciuto si getta improvvisamente in mare e muore annegato.

4 - 5 = Le correnti non sembrano portarvi vantaggio. Terminato il viaggio lo sconosciuto vi paga con 40m.o. ciascuno e continua per la sua strada.

6 = Lo sconosciuto aveva ragione, le correnti vi ha fatto risparmiare molto tempo, raggiungete rapidamente la destinazione senza incappare in altri eventi. Terminato il viaggio lo sconosciuto vi paga con 40m.o. ciascuno e continua per la sua strada.

16: MERCANTILE

Incrociate uno strano mercantile – osservate le sue vele colorate, le incantevoli finiture e vi accorgete che trasporta un certo numero di casse in cui vi sono molti oggetti. gli Eroi possono comprare i seguenti articoli:

•**Pozione risanante** – 50m.o.

•**Pozione energetica** – 50m.o.

•**Pozione rigenerante** – 80m.o.

•**Antidoto** – 50m.o.

Di ogni oggetto, ogni Eroe, ne può acquistare solo uno.

Una volta che gli Eroi hanno fatto i loro acquisti, il mercantile si allontana sparendo rapidamente all'orizzonte. Ora lanciate 1D6 per ogni oggetto che il vostro Eroe ha comprato. Se il risultato è un 1, quell'articolo è falso ed è inutile. Il Eroe è stato ingannato e deve scartare immediatamente l'articolo.

21: CICLONE

Gli Eroi sono colpiti da un improvviso ciclone che crea un vortice.

La ferocia della tempesta mette a dura prova la resistenza dell'imbarcazione e chi vi è a bordo. Tirate 1D6 per ogni Eroe e osservate il numero più basso lanciato su questa tabella per determinare cosa è accaduto al Eroe con quel numero. Se due o più guerrieri hanno lo stesso numero, tirare nuovamente i dadi fino a determinare la vittima colpita dal ciclone.

1 = La furia della tempesta getta il vostro Eroe nel mare. Il tempo perso per essere recuperato causa una penalità di un evento extra al vostro viaggio. Non appena il gruppo giunge a destinazione, l'Eroe deve pagare 50m.o. Per essere guarito. Se non può permetterselo, il guaritore prende tutto ciò che può essere riveduto come armature, scudi, spade in possesso dell'eroe per un totale di 50m.o.

2 = L'unica speranza per rimanere aggrappato sulla sponda della nave è di gettare tutto l'oro e/o oggetti in mare. Il vostro Eroe perde 4D6x10 monete d'oro (o tutto ciò che ha per arrivare a quella cifra)

3 - 6 = Il vostro Eroe riesce ad aggrapparsi all'albero maestro della nave, ma inevitabilmente l'arma che impugnava va persa. Scartate un'arma del vostro Eroe.

22: SETTIMANA TRANQUILLA

23: MUFFA!!

Durante la notte, in sotto coperta, vi svegliate improvvisamente a causa dell'aria diventata irrespirabile! Guardate subito malamente il Nano che però sembra essere, anche lui, sorpreso. Cercando di fiutare da dove possa venire quell'odore disgustoso, arrivate con vostro disappunto alla dispensa.

Purtroppo metà del cibo è andato a male ed è ricoperto di muffa.

Da questo punto in poi del vostro viaggio lanciate, per ogni Eroe, 1 Dado da Combattimento ogni settimana/evento di viaggio. Se esce lo scudo nero perdete un punto corpo a causa del poco nutrimento a causa dalle scarse risorse di cibo.

24: SETTIMANA TRANQUILLA

25: PRIGIONIERI

Mentre gli Eroi navigano in tutta tranquillità, vedono avvicinarsi una strana nave. Si accorgono che è condotta da una truppa di scuri mercenari con un uomo, apparentemente ricco, legato all'albero maestro. Gli Eroi possono decidere di avvicinare la nave, combattere i mercenari e liberare il prigioniero, o lasciarli passare. Se gli Eroi attaccano i mercenari, lanciate 1D6 e osservate la tabella:

1 - 2 = I mercenari riescono a respingere il vostro attacco, prendendo anche il vostro oro. Ogni Eroe perde 1D6x10m.o.

3 - 4 = Gli Eroi uccidono i mercenari dopo una lunga lotta, ma non abbastanza rapidamente per evitare la morte del prigioniero. Gli Eroi trovano, nei corpi dei mercenari, 1D6x10m.o. da dividere per ciascuno.

5 - 6 = Gli Eroi hanno la meglio sui mercenari e liberano il prigioniero.

Arrivati a destinazione, ogni Eroe, riceverà 50m.o. come ricompensa.

26: OSPITI

Gli Eroi arrivano in un piccolo porto mentre è in corso la festa locale e sono invitati a rimanere come ospiti. Mangiano e bevono fino a scoppiare e passano una serata molto divertente. Al risveglio, la mattina seguente, ritengono che sia giusto offrire qualcosa per l'ospitalità che gli abitanti gli hanno offerto.

Lanciate 1D6 per ogni Eroe. L'Eroe che ottiene il numero più basso offrirà agli abitanti 1D6x20m.o. Se due o i più guerrieri ottengono lo stesso risultato, devono tirare di nuovo fino a lasciare solo un giocatore!

31: LA STRANA GROTTA

Nascosta dietro un'insenatura rocciosa, gli Eroi trovano l'entrata di una grande grotta naturale. All'interno di essa centinaia di stalattiti pendono dal soffitto.

Purtroppo non fate in tempo ad alzare gli occhi che una scossa di terremoto fa staccare una ad una le stalattiti.

Ogni Eroe deve lanciare 2 Dadi da Combattimento per calcolare quante ferite gli provocano le stalattiti.

32: SETTIMANA TRANQUILLA

33: SETTIMANA TRANQUILLA

34: ROTTA SBAGLIATA

Vi accorgete troppo tardi che la rotta che state tenendo è sbagliata perché segnata male sulla mappa. Dovete aggiungere una settimana extra di viaggio.

35: NOTTE STELLATA

Una notte così stellata non la vedevate da tantissimo tempo. La superficie del mare sembra levigata... e grazie ad un bel venticello la vostra barca sembra volare.. riuscite a risparmiare una settimana di viaggio (*scalate una settimana/evento*).

36: FULMINE

Come gli Eroi si infilano sotto coperta, un vento, portatore di tempeste, si alza sulle loro vele. Il cielo si oscura, il vento si alza e il rumore di tuoni rimbomba nell'aria. Salite sul ponte per controllare lo stato delle vele ma all'improvviso un fulmine solca l'oscurità del cielo e vi colpisce. Lanciate 1D6 per ogni Eroe.

Chi ottiene il numero più basso è colpito dal fulmine, fondendo i suoi oggetti. Perde due oggetti dell'equipaggiamento (uno scudo e un elmo, per esempio).

Se l'Eroe non ha due oggetti nell'equipaggiamento, vengono fusi due oggetti della sezione 'a portata di mano' o che porta nello zaino e la scarica elettrica fa bruciare anche i vestiti che indossa – arriverà alla destinazione con i panni completamente stracciati e carbonizzati e dovrà quindi comprare nuovi abiti e nuovi stivali per un valore di 150m.o.

41: PERSI!!

Dopo alcuni giorni di navigazione, gli Eroi si rendono conto di essersi persi.

Stanno per perdere ogni speranza quando, in lontananza, notano del fumo sporcare il limpido cielo. Qualche ora dopo, gli Eroi scoprono la fonte del fumo - un piccolo porto non segnato sulla mappa. Gli abitanti vi dicono che la città più vicina si trova a tre settimane di viaggio (*3 eventi aggiuntivi*). Gli Eroi possono decidere di continuare il loro viaggio per mare e affrontare i 3 eventi extra, o concludere il loro viaggio ora e accontentarsi di ciò che possono comperare in questo 'Villaggio'.

42: SETTIMANA TRANQUILLA

43: RICHIESTA DI AIUTO!

Gli Eroi incrociano una piccola imbarcazione colpita da una forte tempesta.

L'equipaggio sta tentando di riparare le vele e la prua e l'aiuto degli Eroi sarebbe molto apprezzato. Gli Eroi non possono rifiutare la loro richieste e rimangono ad aiutarli per una settimana (perdete una settimana di viaggio)..

44: SETTIMANA TRANQUILLA

45: BUSSOLA IMPAZZITA

La bussola inizia a girare all'impazzata, forse si è rotta. Purtroppo senza punti di riferimento proseguite a caso e non riuscite più a capire dove state andando.

Lanciate 1D6 e guardate la tabella che segue:

1 - 3 = Notate dei gabbiani in lontananza e degli ortaggi in acqua, sicuramente la terra ferma è nelle vicinanze.

Attraccate in un piccolo porto e riuscite a comprare una nuova bussola al costo di 100 m.o. (da dividere per ogni Eroe sulla barca) e continuare il viaggio.

4 - 6 = Fortunatamente la bussola sembra funzionare nuovamente e gli Eroi riescono a continuare il loro viaggio.

46: PIRATI!

Gli Eroi stanno passando davanti ad un'insenatura. C'è una strana e tetra nebbia, quando all'improvviso vengono assaliti da un gruppo di pirati.

Saltano fuori dall'oscurità, e vi minacciano di rubare tutto il vostro oro in modo da liberarvi dal peso delle monete. Lanciate 1D6 per ogni Eroe e seguite la tabella:

1 = Siete messi fuori combattimento a causa di un meschino colpo alle spalle! Quando il vostro Eroe si risveglia avrà perso un'arma (*determinata a caso*) e 2D6x10m.o.

2 = Siete messi fuori combattimento a causa di un meschino colpo alle spalle! Quando il vostro Eroe si risveglia avrà perso 2D6x10m.o.

3 = Siete messi fuori combattimento a causa di un meschino colpo alle spalle! Quando il vostro Eroe si risveglia avrà perso un oggetto del suo equipaggiamento (*scelto da voi*).

4 = È stata una gloriosa battaglia! Il vostro Eroe ha ucciso molti Pirati e trova 1D6x10m.o.

5 = È stata una gloriosa battaglia! Il vostro Eroe ha ucciso molti Pirati e trova 1D6x30m.o.

6 = È stata una gloriosa battaglia! Il vostro Eroe ha ucciso molti Pirati e trova 1D6x50m.o.

51: SETTIMANA TRANQUILLA

52: BUFERA IMPROVVISA

Un'improvvisa bufera vi costringe a ripiegare le vele e rende impossibile la navigazione. Gli Eroi abbandonano tutte le speranze di continuare il viaggio e prendono rifugio in un piccolo porto, terminando il loro viaggio. Loro possono comprare equipaggiamento con le normali regole per i 'Villaggi'.

53: NAVE FANTASMA!

Dopo molti giorni di viaggio tranquillo, vedete in lontananza una strana nave.

La vostra preoccupazione sale quando notate le nere vele stracciate, è una nave fantasma! Preparatevi ad un duro combattimento; gli Eroi devono affrontare 6 Scheletri. Gli scheletri si divideranno in egual modo tra gli Eroi, gli scheletri in più affrontano un eroe scelto a caso, e dovranno essere affrontati come in un normale combattimento.

54: SETTIMANA TRANQUILLA

55: NAVE DA TRAINO

Una nave da traino sta facendo proprio lo stesso vostro viaggio. Il capitano vede gli Eroi e gli offre un passaggio fino alla loro destinazione pagando 1D6x10m.o. ciascuno. Se accettano potranno risparmiare 2 settimane di viaggio (2 eventi) per raggiungere la loro destinazione.

56: SETTIMANA TRANQUILLA

61: LA MILIZIA

Gli Eroi vedono del fumo all'orizzonte, e dopo pochi minuti scorgete un porto con un piccolo insediamento. Come vi avvicinate, un'imbarcazione con degli uomini armati si avvicina. Sono le milizie della città, uomini molto accorti e forti.

Inizialmente sembrano essere contrari alla vostra permanenza nelle loro acque, ma poi dicono che 20m.o. ciascuno vi potrebbero dare il permesso di entrare nel porto e soggiornare nel 'Paese'. Se gli Eroi rifiutano di pagare devono allontanarsi e continuare il loro viaggio.

62: SQUALO GIGANTE

Gli Eroi notano a prua una pinna di squalo dalle dimensioni decisamente enormi.

Lo squalo si avvicina a grande velocità e sembra proprio minaccioso.

Lanciate 1D6 e guardate la tabella che segue:

1 - 2 = Lo squalo con un morso buca lo scafo. La nave inizia ad imbarcare acqua. Aggiungete una settimana/evento extra al vostro viaggio.

3 - 4 = Fortunatamente lo squalo sfiora l'imbarcazione senza provocare danni.

5 - 6 = Lo squalo con un morso cerca di sfondare lo scafo della nave ma non vi riesce e si allontana. Scampato il pericolo vi accorgete dei denti di scafo sono rimasti incagliati sullo scafo. Lanciate 1D6 per capire quanti denti trovate. Ogni dente, se venduto, vale 30 m.o. (il ricavato deve essere diviso tra gli Eroi sulla barca).

63: IL VIAGGIO DEL MENESTRELLO

Un menestrello si unisce al vostro gruppo per il viaggio. Quando attraccate al porto successivo per una piccola sosta inizia a cantare e a suonare, convincendovi che egli guadagnerà i soldi per farvi entrare gratis nel paese del porto. Tirate 1D6 e seguite la tabella che segue:

1 = Il suonare del menestrello non funziona, e gli Eroi sono cacciati dall'insediamento. Sono costretti a continuare il viaggio senza potersi fermare.

2 - 5 = Il cantare del menestrello non impressiona particolarmente, ma con poco tempo riuscite a racimolare quel che basta per entrare gratis nell'insediamento.

6 = Le canzoni del menestrello sono veramente belle e oltre ad entrare gratis nell'insediamento riuscite ad ottenere anche 1D6x10m.o. a testa.

64: CADUTA

Tirate 1D6 per ogni Eroe. Il Eroe che ottiene il numero più basso inciampa su un barile, si rompe una caviglia e cade in mare. Molto imbarazzante! Il gruppo dovrà ripescare l'Eroe finito in mare, aggiungendo così un rischio aggiuntivo al viaggio (da risolvere subito). Quando gli Eroi raggiungono l'insediamento, l'Eroe con la caviglia rotta dovrà pagare 40m.o. per curarsi.

65: TEMPI BUONI

Il sole risplende sulle vele della nave, e tutto gira per il verso giusto.

Riuscite a navigare per miglia e miglia senza fermarvi. Il vento è favorevole e gli Eroi riescono recuperare una settimana di viaggio (*sottraete 1 alle settimane/eventi di viaggio*).

66: TEMPESTA

Una tempesta si abbatte sulla nave, i sacchi dove tenevano l'equipaggiamento rotolano sul pontile per poi finire in mare. Ogni Eroe perde, a scelta, un oggetto dal suo zaino. Se non è in possesso di uno zaino perde un oggetto dal borsello.

Se non ha sia lo zaino che il borsello perde uno degli oggetti che di norma tiene nella sacca.

Eventi negli Insedimenti

11: BUTTATO FUORI

A causa del comportamento selvaggio, l'Eroe attira le attenzioni delle autorità dell'insediamento e viene buttato fuori! Dovrà attendere il resto degli Eroi fuori. Mentre è fuori dalla città dovrà comunque pagare le spese di permanenza e inoltre deve lanciare 1D6 al giorno; se ottiene un 1 viene derubato di 1D6x10 monete d'oro.

12: DERUBATO

Mentre si aggira nell'Insediamento, l'Eroe scopre di essere stato derubato di 1D6x20 monete d'oro.

13: GIORNATA TRANQUILLA

14: BUONA AZIONE

Lasciando la maggior parte del vostro oro nella vostra stanza, vi accingete ad uscire per le vie della città con 1D6x20 monete d'oro. Mentre attraversate la strada una vecchia, in una finestra al primo piano di una casa, grida di essere stata derubata da dei balordi. Sicuri di fare una buona azione vi precipitate all'interno dell'abitazione salendo tre scale alla volta fino a giungere nella stanza.

C'è poca luce e appena mettete piede all'interno un sacchetto vi passa sopra la vostra testa seguito da un colpo di spranga al collo.

Vi risvegliate in grondaia parecchie ore dopo con un gran mal di testa e senza l'oro che portavate con voi. Siete stati derubati e perdete 1 Punto-Corpo.

15: INVESTIMENTI

L'Eroe viene convinto a pagare 1D6x50 monete d'oro (o il suo equivalente in Equipaggiamento e oggetti) per diventare socio di una compagnia mercantile (*se l'Eroe non ha abbastanza Oro, considerate questo Evento come una Giornata Tranquilla*). D'ora in avanti, ogni volta che l'Eroe entra in un nuovo Insediamento può visitare il locale Sindacato dei Mercanti per controllare i profitti della propria società. Lanciate 1D6:

1 : *La compagnia si è sciolta e non esiste più. L'Eroe deve pagare inoltre 1D6x20 m.o. per i debiti accumulati (o un equivalente in Equipaggiamento e Oggetti).*

2 - 5 : *L'Eroe guadagna 1D6x10 m.o.*

6 : *L'Eroe guadagna 1D6x30 m.o.*

16: BAGNO TURCO

L'Eroe recupera tutti i Punti Corpo e Mente persi.

Inoltre guadagna un Punto- Corpo extra che aumenta il valore di base (*questa aggiunta vale solo per la prossima impresa*).

21: RISSA

L'Eroe si mette a litigare con un mercante e la discussione degenera in una vera e propria rissa. Lanciate 1D6:

1 : L'Eroe viene steso dal mercante, che gli prende 100 m.o. Per compensare l'offesa subita. L'Eroe perde 2 Punti-Corpo

2 : L'Eroe viene steso dal mercante, che gli prende 50 m.o. Per compensare l'offesa subita. L'Eroe perde 2 Punti-Corpo

3 : L'Eroe viene steso dal mercante, che gli prende 20 m.o. Per compensare l'offesa subita. L'Eroe perde 1 Punti-Corpo

4 : L'Eroe manda a tappeto l'avversario e gli prende 20 m.o. Per compensare l'offesa subita.

5 : L'Eroe manda a tappeto l'avversario e gli prende 50 m.o. Per compensare l'offesa subita.

6 : L'Eroe manda a tappeto l'avversario e gli prende 100 m.o. Per compensare l'offesa subita.

22: GIORNATA TRANQUILLA

23: TRUFFA

L'Eroe deve scartare un Equipaggiamento o Oggetto scelto a caso tra quelli che ha comprato durante la giornata perchè risulta essere un falso.

24: IL CIRCO

In città è arrivato il circo e il vostro Eroe conclude la giornata girovagando tra i vari baracconi. Dopo aver incontrato la donna barbata e la capra a due teste decidete di farvi leggere il futuro. Entrate nella carrozza della maga e pagate 2D6x10 monete d'oro solo per sapere che il vostro destino si trova a Erengard.

25: RICOMPENSA

Il vostro Eroe nota un'affissione che avverte la presenza di un assassino molto ricercato in zona, e viene offerta una ricompensa per la sua cattura. Il criminale in questione viene descritto come molto alto, con mantello e cappello nero e l'accento delle genti di Erengard. Dopo aver letto l'annuncio si rende conto che si tratta proprio

della persona che ha accidentalmente urtato poco prima lungo la via, così si volta e, ripercorrendo i propri passi, si imbatte proprio nell'assassino che sta trascinando un mercante imbavagliato in un buio vicolo laterale. Lancia 1D6 sulla seguente tabella:

1 : L'assassino vi guarda con un ghigno malefico, tagliala gola al mercante, vi lancia addosso il coltello e scappa gridando 'Aiuto, omicidio!' Rapidamente il vostro Eroe è circondato da una folla inferocita e solo con un grande sforzo per tenerla e 1D6x30 monete d'oro riescono a convincere tutti che è innocente.

2 - 5 : L'Eroe salva la vita del mercante, donandovi 20 monete d'oro, ma l'assassino riesce a sgattaiolare via tra i vicoli bui.

6 : L'Eroe libera il mercante e cattura l'assassino. Viene ricompensato con 80 monete d'oro.

26: PROMESSI SPOSI

L'Eroe, per uno scambio di persona, si ritrova circondato da una banda di giovani molto arrabbiati che lo obbligano a sposare il giorno successivo la loro sorella. Preferisce però non farlo e deve lasciare subito l'Insedimento, attendendo i suoi compagni all'esterno.

31: DROGATO!

Mentre il vostro Eroe visita un'osteria, in una zona piuttosto squallida, accetta una bevuta offertagli dall'oste. Dopo appena il primo già sente gli strani effetti della bevanda.. è stato drogato! Lancia 1D6 sulla seguente tabella:

1 - 3 : il vostro Eroe è stato avvelenato, per la durata di tutta la prossima missione subirà una penalità di -1 Dado da Combattimento

4 - 6 : Il liquido è semplicemente troppo forte e già dopo il secondo sorso diventa un buon digestivo. L'unico effetto collaterale è un gran mal di testa prima di andare a letto.

32: GIORNATA TRANQUILLA

33: UN LAVORO ONESTO

Il vostro Eroe viene ingaggiato da un commerciante per svolgere un lavoretto. Portare balle di cotone sulla riva del fiume per tutta la giornata. Guadagnate 20 monete d'oro.

34: GOZZOVIGLIARE

Preso dalle gioie del buon cibo e da un letto comodo, dopo tante settimane passate nei

sotterranei, il vostro Eroe spende 50 monete d'oro per lussi extra.

35: DUELLO

Durante una discussione, l'Eroe viene sfidato a duello da un nobile di passaggio.
Lanciate 1D6:

1 : Il nobile si rivela uno spadaccino formidabile: l'Eroe rimane in fin di vita con solo 1 Punto-Corpo.

2, 3, 4 : L'Eroe e il nobile si ritrovano a combattere per ore, data la loro uguale abilità. Alla fine ci si accorda per un pareggio e l'onore di entrambi è salvo.

5,6 : L'Eroe sconfigge l'avversario con relativa facilità e gli trova addosso 1D6x20 monete d'oro ed una spada lunga.

36: GIORNATA TRANQUILLA

41: GIOCO DEI DADI

Il vostro Eroe visitando una birreria viene coinvolto nel gioco dei dadi.
Lancia 1D6 sulla seguente tabella:

1 : L'Eroe perde veramente tanto e deve rinunciare ad un oggetto del suo equipaggiamento o zaino

2 : L'Eroe perde 1D6x20 monete d'oro

3, 4 : L'Eroe esce dal gioco in pari

5 : L'Eroe vince 1D6x10 monete d'oro

6 : L'Eroe vince 3D6x10 monete d'oro

42: GIORNATA TRANQUILLA

43: ARRUOLATO

Il Capitano delle Guardie segnala il vostro eroe come buon pretendente per essere arruolato con le guardie per una settimana.

Il vostro Eroe può evitare il nuovo compito mentre se si unisce alle guardie non dovrà, per una settimana, pagare i costi di mantenimento (*compresi gli extra*) e guadagnerà 10 monete d'oro al giorno.

Tuttavia mentre svolge il lavoro di guardia non potrà visitare alcun luogo nell'insediamento.

44: MALATTIA

L'Eroe si ammala e dovrà passare due giorni a letto. Durante questi due giorni, le Spese di Mantenimento aumentano di 10 monete d'oro per aver chiesto aiuto ad un curatore locale e non potrà visitare alcun Luogo. Inoltre non dovrà tirare su questa tabella.

45: ANIMALE DA COMPAGNIA

L'Eroe si affeziona ad un piccolo cucciolo che lo segue ovunque (*segnate sul vostro foglio segna-punti che avete un animale da compagnia*).

Questo non ha nessun effetto sul gioco, ma gli fa raddoppiare le Spese di Mantenimento.

All'inizio di ogni impresa, lanciate 1D6: con un 1 l'animale abbandona l'Eroe.

Se l'Eroe ha già un animale da compagnia, considerate questo risultato come una Giornata Tranquilla.

Se il cucciolo resta con l'eroe per 3 imprese consecutive diventerà un cane lupo o un rapace (a discrezione dell'eroe).

46: TORO IMPAZZITO

Mentre passeggia lungo la via principale, il vostro Eroe sente un frastuono provenire proprio da dietro l'angolo di un vicioletto.

Non fa in tempo a sporgere la testa che un enorme toro impazzito sbuca dal viottolo distruggendo tutto ciò che si trova davanti e seminando il panico.

Potete cercare di fermare la bestia o nascondervi e lasciarlo passare.

Se il vostro Eroe si nasconde in un vicolo laterale lanciate 1D6 sulla seguente tabella:

1 - 3 : Mentre siete nascosti nell'ombra in attesa del passaggio della bestia venite colpiti alle spalle da un balordo e venite derubati di 100 monete d'oro

4 - 6 : Rimanendo nascosto il vostro Eroe evita la furia del toro

Se l'Eroe cerca di fermare il toro lanciate 1D6 sulla seguente tabella:

1, 2 : L'Eroe balza in mezzo alla strada con l'arma impugnata pronto all'impatto; il toro non si ferma davanti a nulla e scaraventa a terra il vostro Eroe infliggendogli 2 Punti-Corpo. Fortunatamente la folla radunata riesce a fermarlo poco dopo.

3, 4 : L'Eroe riesce a fermare il toro uccidendolo. Il padrone però vi chiede un risarcimento di 50 monete d'oro (*o l'equivalente valore in oggetti del vostro equipaggiamento o zaino*)

5, 6 : L'Eroe grazie ad un'agile mossa riesce a domare il toro e bloccarlo con una corda. Viene ricompensato con 100 monete d'oro.

51: ARRESTATO!

Per un caso di omonimia il vostro Eroe viene accusato di omicidio e gettato in prigione. I vostri compagni di avventura possono decidere di pagare la cauzione fissata a 1D6x10 monete d'oro a testa; se non riescono a raggiungere la somma dovuta il vostro Eroe dovrà passare 1D6 giorni in prigione.

Mentre si trova in carcere dietro le sbarre non dovrà ne pagare le spese di mantenimento ne lanciare nuovamente su questa tabella.

52: GIORNATA TRANQUILLA

53: CACCIATO

Per un disguido, l'Eroe viene creduto responsabile dell'incendio alla taverna locale e viene cacciato dall'Insediamento: dovrà quindi attendere i compagni all'esterno.

54: CARTOMANTE

L'Eroe paga 2D6x10 monete d'oro (o il suo equivalente Equipaggiamento o Oggetti) per farsi predire il futuro: pare che morirà a 103 anni circondato da un mare di bisnipotini.

55: VECCHIO DEBITO

L'Eroe incontra un amico a cui deve da tempo 1D6x20 monete d'oro. Se non ha abbastanza soldi, dovrà dargli tutto il suo oro e un Equipaggiamento o Oggetto a sua scelta.

56: GIORNATA TRANQUILLA

61: DONAZIONE

Preso da uno slancio di pietà, l'Eroe regala 1D6x20 monete d'oro a un mendicante.

62: GIORNATA TRANQUILLA

63: CACCIA

L'Eroe viene invitato a una battuta di caccia che si svolgerà durante la notte.

Venite avvisato che la bestia da catturare e uccidere è un grande Gargoyle che sta uccidendo il bestiame di molti contadini che abitano vicino al bosco.

Il vostro compito è quello di attendere che gli altri cacciatori mandino la bestia verso

di voi per poi catturarla. Attendete tutta la notte ma la bestia non si fa viva ne tanto meno gli altri cacciatori. Mentre il sole sorge e i galli tornano a cantare vi rendete conto che forse siete stati solo presi in giro. Avete perso una giornata ma non dovete pagare le spese di mantenimento.

64: STREGONERIA

Il vostro eroe viene accusa di stregoneria; lanciate 1D6 sulla seguente tabella:

1, 2, 3 : L'Eroe riesce a sfuggire alla folla inferocita, ma dovrà lasciare l'Insediamento e aspettare i suoi compagni all'esterno.

4, 5 : L'Eroe riesce a sfuggire alla folla inferocita. Camuffandosi, dovrebbe riuscire a non essere riconosciuto per il resto della permanenza nell'Insediamento.

6 : L'Eroe viene catturato ma in qualche modo riesce a dimostrare la propria innocenza. Sarà rimborsato di 100 monete d'oro per il disguido.

65: GIORNATA TRANQUILLA

66: INCIDENTE

L'Eroe viene investito da un carro e dovrà passare i prossimi D6 giorni in convalescenza. Durante questo periodo non dovrà tirare su questa tabella e non potrà visitare alcun Luogo.

Nel caso si arrivi a una settimana di permanenza nell'Insediamento invece, si deve lanciare ancora sulla tabella degli Eventi Catastrofici.

Eventi Catastrofici

Quando vi viene richiesto di tirare su questa tabella, lanciate 2D6 e seguite le indicazioni rispettive al risultato ottenuto.

2D6 Evento

2 Sistemarsi. Lanciate 1D6 per ogni Eroe; chi ottiene il numero più basso, stanco di una vita di avventure e pericoli, decide di stabilirsi definitivamente in questo Insegiamento. L'Eroe non potrà più partecipare al gioco, perché si è ritirato a vita privata.

3 Alluvione. Gli Eroi sono costretti ad abbandonare l'Insegiamento e cominciare subito una nuova missione, poiché il fiume vicino ha straripato e ha inondato completamente il centro abitato.

4 Sotto Attacco! L'Insegiamento viene attaccato da un esercito di Mostri e gli Eroi vengono incaricati della sua difesa. Ogni Eroe deve lanciare 1D6 e consultare la seguente tabella:

1 L'Eroe è ridotto a 1 Punto-Corpo combattendo con coraggio contro un Guerriero del Caos che guida l'armata nemica. In più i suoi Punti-Corpo totali subiscono una penalità di -1 permanentemente.

2 L'Eroe viene ferito gravemente da un gruppo di Orchi! è ridotto a 1 Punto-Corpo.

3,4,5,6 Gli Eroi vincono la battaglia e si mettono all'inseguimento dei Mostri fuggitivi: dopo averli sconfitti, si rendono conto di trovarsi a 2 settimane di distanza dall'Insegiamento. Possono quindi mettersi in viaggio per tornare indietro (*risolvendo 2 eventi di viaggio*) o iniziare immediatamente una nuova missione.

5 Crisi! A causa della recessione, delle carestie e delle congiunzioni astrali sfavorevoli, le Spese di Mantenimento vengono quadruplicate.

6,7,8,9 Nessun Evento. La settimana è stata tranquilla.

10 Epidemia. L'Insegiamento viene colpito da un'epidemia di peste: gli Eroi possono decidere di fuggire e iniziare subito una nuova missione, oppure rimanere. In questo caso, ogni Eroe deve lanciare 1D6: se il risultato è un 1, un 2 o un 3, contrae la malattia e muore.

11 Incendio. L'Insegiamento viene colpito da un immenso incendio che causa parecchi danni. Per una serie di coincidenze, mentre gli Eroi cercano di salvare quante più vite possibile, vengono incolpati dell'incidente e sono obbligati a fuggire immediatamente dall'Insegiamento e iniziare una nuova missione.

12 Malattia. Lanciate 1D6 per ogni Eroe; chi ottiene il valore più basso verrà colpito da un'orrenda malattia che potrà essere curata con la spesa di 1D6x50 monete d'oro. Se l'Eroe non potrà pagare le cure, subirà un danno di 1 Punto-Mente e una penalità di 1 Punto-Corpo sul totale in meno per sempre.

Eventi Notturni Area Esterna

Quando vi viene richiesto di tirare su questa tabella, lanciate 1D10 e seguite le indicazioni rispettive al risultato ottenuto.

1: Degli strani rumori vi svegliano ma passate una notte tranquilla.

2 : Un rumore di ramo calpestato vi fa svegliare di soprassalto. Troppo tardi due Banditi vi stanno attaccando. Lanciate 1 Dado da Combattimento:

Teschio - Perdete 1 Punto Corpo e 50m.o.

Scudo Nero - Uccidete i due banditi e tra i loro abiti trovate 50m.o.

Scudo Bianco - Riuscite a respingere i banditi.

3 : Un Orso, attratto dalla vostra tenda, vi attacca! Lanciate 1 Dado da Combattimento:

Teschio - Perdete 1 Punti Corpo e, se utilizzata, danneggia di 1 Punto Usura la vostra tenda.

Scudo Nero - Uccidete l'Orso e riuscite a ricavarne un bel po' cibo. (per le prossime due notti evitate la prova "Trovare/Cuocere")

Scudo Bianco - Riuscite a scacciare l'orso ma, se utilizzata, danneggia di 1 Punto Usura la vostra tenda.

4 : Un'improvvisa tempesta vi coglie impreparati! Lanciate 1 Dado da Combattimento, se esce un Teschio subite un danno di un 1 Punto Corpo a meno che non non siete al riparo sotto una tenda che subirà, al vostro posto, un danno di 1 Punto Usura.

5 : Il rumore delle cicale concilia perfettamente con il sonno; passate una notte tranquilla.

6: Un Lupo in cerca di cibo vi attacca; Lanciate 1 Dado da Combattimento:

Teschio - Perdete 1 Punto Corpo

Scudo Nero - Se utilizzata danneggia di 1 Punto Usura la vostra tenda

Scudo Bianco - Scacciate la bestia.

7: Un Ragno Gigante vi attacca; Lanciate 1 Dado da Combattimento:

Teschio - Perdete 1 Punto Corpo

Scudo Nero - Siete Avvelenati (potete curarvi solo con un "Antidoto")

Scudo Bianco - Scacciate la bestia

8 : A Fuoco!! Improvvisamente delle fiamme circondano il vostro accampamento. Lanciate 1 Dado da Combattimento e se state utilizzando una tenda subirà un danno di 3 Punti Usura:

Teschio - Riuscite a spegnere l'incendio

Scudo Nero - Perdete 1 Punto Corpo

Scudo Bianco - Domate l'incendio ma dovete scartare a caso una Pozione perchè evaporata.

9: Una notte piena di incubi non vi fa chiudere occhio. Nella prossima impresa avrete una penalità di -2 al movimento e un -1 Dado in Attacco se affrontate (lancia 1d6):

1,2 – Non-Morti 3,4 – Pelli Verde 5,6 – Forze del Caos

10: Avete posizionato il vostro accampamento su un nido di formiche rosse! Lanciate 1 Dado da Combattimento, se esce un Teschio subite un danno di un 1 Punto Corpo.

Eventi Notturni del Porto

Quando vi viene richiesto di tirare su questa tabella, lanciate 1D10 e seguite le indicazioni rispettive al risultato ottenuto.

1: Degli strani rumori sul pontile vi svegliano! Era solo un piccolo gatto.

2: Un rumore di passi vi fa svegliare di soprassalto. Troppo tardi due Banditi vi stanno attaccando. Lanciate 1 Dado da Combattimento:

Teschio - Perdete 1 Punto Corpo e 50m.o.

Scudo Nero - Uccidete i due banditi e tra i loro abiti trovate 50m.o.

Scudo Bianco - Riuscite a respingere i banditi

3: Un Ratto Gigante sbuca all'improvviso dalla stiva e vi attacca! Lanciate 1 Dado da Combattimento:

Teschio - Troppo tardi il morso del ratto vi fa perdere 1 Punti Corpo

Scudo Nero - Uccidete il roditore

Scudo Bianco - Riuscite a scacciare il roditore ma riesce a prendere un oggetto dal vostro zaino a vostra scelta

4: Un'improvvisa tempesta si abbatte sulla nave! Lanciate 1 Dado da Combattimento, se esce un Teschio subite un danno di un 1 Punto Mente per non aver dormito tutta la notte

5: Il rumore delle onde che si infrangono sul molo concilia perfettamente con il sonno; passate una notte tranquilla.

6: Una nave durante la notte urta accidentalmente la vostra. Lanciate 1 Dado da Combattimento:

Teschio - Il tutto si risolve senza danni per entrambe le imbarcazioni
Scudo Nero - Dalla gran botta venite sbalzati contro la parete, perdete 1PC e l'imbarcazione, se vostra, subisce 1 Punti-Usura
Scudo Bianco - Sentite un colpo improvviso! L'imbarcazione, se vostra, subisce 1 Punti-Usura

7 : Una nave pirata giunge nel vostro stesso porto; Lanciate 1 Dado da Combattimento:

Scudo Nero - I Pirati sono veramente troppi; perdete metà del vostro oro ed 1 oggetto a vostra scelta.

Scudo Bianco - I Pirati sono veramente troppi ma riuscite a persuaderli con 2d6x30m.o.

Teschio - Riuscite a respingere l'assalto!

8: A Fuoco!! Improvvisamente delle fiamme divampano dalla stiva. Lanciate 1 Dado da Combattimento:

Teschio - Riuscite a spegnere l'incendio ma l'imbarcazione, se vostra, subisce 2 Punti-Usura

Scudo Nero - Perdete 1 Punto Corpo e l'imbarcazione, se vostra, subisce 2 Punti-Usura

Scudo Bianco - Domate l'incendio ma dovete scartare a caso una Pozione perchè evaporata.

9: Una notte piena di incubi non vi fa chiudere occhio. Nella prossima impresa avrete una penalità di -2 al movimento e un -1 Dado in Attacco se affrontate (lancia 1d6):
1,2 – Non-Morti 3,4 – Pelli Verde 5,6 – Forze del Caos

10: Probabilmente l'ancora non è stata gettata in mare e le correnti notturne vi fanno allontanare di una settimana di navigazione dall'insediamento. (Dovete affrontare un evento di viaggio).

Trovare un Lavoro nel Vecchio Mondo

Se si usano le regole dei viaggi nel vecchio mondo si può aggiungere anche questa variante ovvero quella dei lavori.

Un eroe avrà la possibilità di trovare un lavoro o aprire un'attività che gli frutterà denaro extra.

Per avere la possibilità di trovare un lavoro un eroe dovrà soggiornare almeno 1 notte in una taverna delle grandi città.

Una volta in una taverna prima di lanciare i normali eventi della taverna dovrà lanciare un determinato numero di dadi normali per vedere se avrà la possibilità di trovare un lavoro.

Il Nano, il Barbaro, il Vichingo, il Cacciatore di non morti, il Druido, l'Halfling, il Ladro, il Mezzorco, il Necromante ed il Pirata dovranno lanciare 3d6.

Tutti gli altri eroi invece lanceranno 4d6.

Se dal lancio dei dadi l'eroe ottiene 13 o più allora dovrà lanciare 1d10 per determinare quale evento gli accade.

La lista degli eventi è la seguente:

1- licenziato: venite licenziato dall'attività o lavoro che avete. se siete possessore di una tenuta con azienda agricola (evento 4) essa fallirà. se non avete un lavoro bisogna considerare l'evento come un 5 o un 10.

2- cartografo: il proprietario della biblioteca cittadina venendo a sapere del vostro ruolo di scout vi chiede una mano per gestire la sezione di Topografia.

Il lavoro è onesto e frutterà 40 monete d'oro per ogni giorno che passerete in una delle biblioteche presenti nelle grandi città.

Dovrete quindi passare un'intero giorno in una biblioteca per avere la ricompensa.

3- ristoratore: un vostro caro amico di infanzia incontrato per caso nella taverna vi dice di avere un ristorante in città.

Tuttavia è sull'orlo del fallimento. Avrebbe bisogno di 300 monete d'oro per ripartire.

Se lo aiuterete diventerete soci ed il ristorante vi frutterà 50 monete d'oro per ogni volta che soggiornerete in una delle grandi città.

4- azienda agricola: per puro caso leggete un'inserzione che dice che una tenuta nei pressi della città è in vendita.

Il costo di acquisto e ristrutturazione è supera di poco le 1000 monete d'oro trattabili.

Una volta ristrutturata sarete proprietari di un'azienda agricola alla quale però dovrete associarci almeno 2 servitori per mantenerla (costo di ogni servitore 10 monete).

Tolte le spese e lo stipendio dei servitori l'azienda vi frutterà 200 monete d'oro ogni volta che sarete in una grande città.

5- nessun evento.

6- Pappone: nella locanda cittadina incontrate uno strano figuro che al termine della serata vi propone di entrare in affari con lui per 600 monete d'oro.

Se accetterete diventerete soci del bordello cittadino che vi frutterà 300 monete d'oro ogni volta che sarete in una grande città.

7- Artigiano: un artigiano (la cui professione è scelta dall'eroe) vi chiede di entrare in società con lui in cambio di 200 monete d'oro.

La professione è umile e vi frutterà solo 30 monete d'oro ogni volta che sarete in un città.

8- Falegname: mentre intagliate del legno un uomo vi nota. è il falegname della città. L'uomo vi saluta e passate una piacevole serata insieme. Vi offre di diventare suo aiutante.

Se accetterete ogni volta che sarete in una grande città dovrete provare a vedere qualche scultura in legno.

Lancerete quindi un dado e se otterrete un 4, 5 o 6 sarete riuscito a vendere delle sculture e quindi il lavoro vi frutterà 100 monete.

9- Pastore: nella locanda conoscete un allevatore della zona. Costui alleva animali (scelti dal giocatore) e vi chiede di portarli al pascolo e quindi spendere un'intera giornata con loro ogni volta che sarete in questa città.

In cambio avrete una razione di viveri e 20 monete d'oro.

10- nessun evento.

Imparare un mestiere ed aprire una bottega

Oltre a trovare un lavoro nella taverna un eroe può aprire una bottega in una delle grandi città ed iniziare così un'attività propria.

Per aprire una bottega dovrà prima fare un corso di 2 giorni (dovrà quindi spendere 2 giorni di permanenza nella città solo per il corso).

Nella bottega potrà svolgere uno dei seguenti lavori, a discrezione dell'eroe, che si differenziano dagli altri ottenibili nelle taverne per i quali un eroe può essere assunto:

- agricoltore e fruttivendolo
- allevatore e venditore di formaggi e carni
- barbiere
- fioraio
- mastro birraio
- muratore, proprietario di una piccola impresa edile
- orafo
- panettiere
- pittore e scultore
- speciale

Una volta appreso il mestiere con il corso, l'eroe potrà prendere in affitto una bottega per svolgere il proprio lavoro oppure se è già in possesso di un'abitazione potrà svolgere l'attività sotto casa.

L'affitto di una bottega è di 100 monete d'oro che andranno pagate ogni volta che l'eroe conclude una missione e fa ritorno in una delle grandi città dell'impero.

Per svolgere il lavoro dovrà spendere almeno mezza giornata (equivalente di 2 luoghi visitabili) ogni volta che sarà nella città in cui ha aperto la bottega.

Ogni giorno di lavoro con l'eroe in bottega frutterà 1d6x10 monete d'oro.

Quando l'eroe non sarà in città potrà assumere un dipendente ed il lavoro frutterà 1d6x5 monete d'oro a settimana (con già lo stipendio del dipendente sottratto).

L'eroe può anche decidere di non assumere dipendenti e chiudere il negozio quando lui non è in città.

Sposarsi e mettere su famiglia

Quando l'eroe alloggia nella taverna di una delle grandi città, se lo vorrà, potrà lanciare 1d6.

Se ottiene 5 o 6 conosce una donna o un uomo (a discrezione dall'orientamento sessuale dell'eroe) con cui passa una notte di passione, evitando ogni evento possibile in taverna per la serata.

Ogni volta che l'eroe ritornerà in quella città lancerà sempre 1d6 e se otterrà sempre 4 o più si fiderà e poi si sposerà con la compagna\o.

Questo lancio va fatto per 3 volte compresa quella iniziale.

Se in uno dei due lanci successivi otterrà meno di 4 vuol dire che la donna o l'uomo avrà lasciato l'eroe.

Se l'eroe supera le prove e sposa la compagna\o potrà andare a viverci insieme.

Se l'eroe è già in possesso di una casa o di una bottega in affitto andrà a vivere lì con il marito\moglie mentre se non ce l'ha andrà a vivere nell'abitazione della compagna\o (guadagnando così un'abitazione "gratis").

Ogni volta che l'eroe torna da una missione verserà 50 monete d'oro alla famiglia per mantenerla nei periodi in cui è in missione.

Se l'eroe vorrà un figlio dovrà lanciare 1d6 ogni volta in cui tornerà a casa (dopo il matrimonio) e se ottiene 5 o 6 nascerà un bambino (il sesso sarà deciso dal giocatore).

Un eroe potrà decidere di avere tutti i figli che vuole ma per ogni figlio le monete che dovrà lasciare a casa aumenteranno di 50.

Quindi se un eroe ha moglie e 2 figli dovrà versare 150 monete d'oro.

Infine se un eroe è in possesso di una bottega può farci lavorare i famigliari quando è in missione evitando di assumere un dipendente.

Il ricavato in questo caso sarebbe di $1d6 \times 10$ monete d'oro a settimana.

Special Thanks to:

Cleps

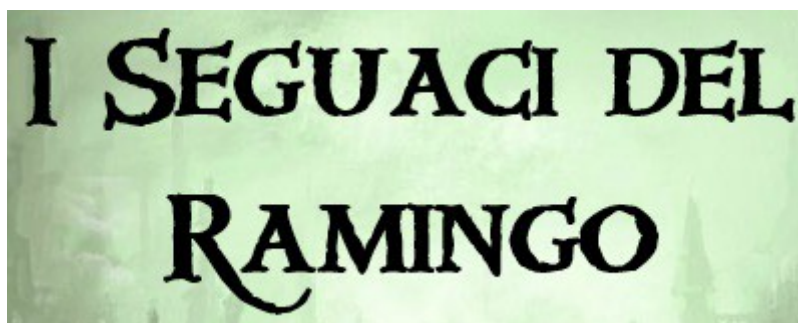
utente del forum de “I Seguaci del Ramingo”
che è il creatore dell'idea e del manuale originario dei “Viaggi nel vecchio mondo”

&

Tutti gli utenti de
“I Seguaci del Ramingo”

<http://isdr.forumfree.it/>

che hanno preso parte alla realizzazione del progetto.



**I SEGUACI DEL
RAMINGO**