



CHRONICLES OF DRUNAGOR

AGE OF DARKNESS

THE SHADOW WORLD
ADVENTURE BOOK

Il mondo delle ombre - Componenti



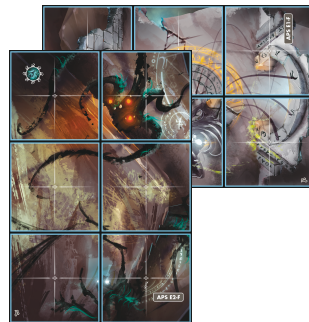
4 Miniature Padrona dell'Ombra



8 Carte mostro



9 Tessere mappa



4 Miniature Dolore dell'Ombra



1 Libro delle avventure



5 Porta carta pieghevole



ICONA DELL'ESPANSIONE:

Ogni carta e pezzo di questa espansione è contrassegnato dall'icona dell'espansione **The Ruin of Luccanor Adventure Pack** per distinguere i suoi componenti dalle carte e dai pezzi della **Core Box Chronicles of Drunagor: Age of Darkness**.



03



CAPITOLO 01 - Immersione nell'ombra

Mentre camminate tra le tende del mercato locale, siete sorpresi quando un bambino vi tira delicatamente per mano. "Vieni lì!"

Guardando"avanti a te, vedi una semplice tenda. All'ingresso, una donna dai lineamenti simili a quelli del bambino ti porge la mano, in segno di riverenza. "Entrate! Permetteteci di rendere i nostri servizi in segno di gratitudine all'Eroe di Daren".

Qualche istante dopo, ti ritrovi accasciato su dei cuscini mentre il bambino ti porta datteri e fichi. Nell'aria, un aroma muschiato e un po' amaro invade i tuoi sensi, provocando una certa letargia. Dal fondo della tenda proviene un suono: una cetra suonata da una bambina. La donna inizia a raccontarti storie di tempi perduti, di eroi e sacrifici che hanno portato Daren a tempi di pace. Cullato dalla scena, ti lasci rilassare e assopire per un momento.

Con la familiare sensazione di paralisi in tutto il corpo, riprendi lentamente i sensi. Perplesso nel sentire il suono di una voce dove apparentemente non dovrebbe esserci, le parole rimangono sospese nell'aria: "Ci sono altri modi in cui le Tenebre possono

raggiungere Drunagor..."

Cerchi la fonte della voce e ti ritrovi nell'atrio di un tempio dimenticato. Sullo sfondo, leggermente luminoso, c'è un portale.

Avvicinandoti, ti trovi di fronte a una spirale sfocata e fatichi a dare un senso a quella che sembra essere una sagoma al suo interno. "I tuoi dubbi ti perseguitano...", senti la voce ora, di fronte a te. "Non temere. Non voglio farti del male. Ho visto il tuo valore e so che il tuo cuore è vero, anche se non puro. Un tempo ero come te. Possiamo aiutarci a vicenda. Passa dall'altra parte e in cambio ti rivelerò cose che nessun altro sa".

Il tuo corpo risponde prontamente ai suoni di urla e ringhi alle tue spalle. Suoni che chiaramente conosci e che odi: altre mostruosità in avvicinamento. "Non possono trovarmi! Presto! Altrimenti sarà la mia rovina. Ti supplico, vieni! Ti prego, ora!" Percepisci l'urgenza e il terrore palpabile nel clamore. Anche se hai dei dubbi su come sia potuto accadere tutto questo, ma sei determinato a svelare il mistero, deglutisci con forza e salti nel portale scintillante...

NUOVA REGOLA DELL'OSCURITÀ - OSCURITÀ PERENNE:

Nel Mondo delle Ombre non c'è scampo dall'Oscurità. Considera il tabellone completamente ricoperto da tessere Oscurità! Pertanto, non è necessario utilizzare la carta Runa **Caccia all'Oscurità** e, poiché tutte le caselle sono considerate sotto l'effetto dell'Oscurità, tutti i Mostri sono costantemente soggetti ai suoi benefici e gli Eroi alle sue penalità.

Tuttavia, la corruzione interna di un Eroe può proteggerlo dai pericoli di questo Mondo. Se un Eroe ha almeno 2 Cubi Maledizione sulla sua scheda, i danni inflitti quando viene catturato, calpesta una tessera dell'Oscurità per la prima volta in un turno o termina un turno in cima all'Oscurità sono ridotti a 1. Se ha 4 o più Cubi Maledizione, non subisce alcun danno.

La penalità ai danni, tuttavia, rimane indipendentemente dal numero di Cubi Maledizione che l'Eroe possiede.

COMPORTAMENTO DELL'OSCURITÀ - OSCURITÀ PERENNE:

Poiché tutte le mappe sono considerate coperte dall'Oscurità, questa non deve inseguire gli Eroi. Inoltre, gli Eroi non subiscono danni da Schiacciamento durante questa Avventura.

PENALITÀ ALLA MALEDIZIONE DELL'AZIONE DI RICHIAMO - DOPPIA:

Ogni volta che un Eroe compie un'Azione di Richiamo (*volontariamente o meno*), riceve 2 Cubi Maledizione come penalità.

VINCERE E PERDERE L'AVVENTURA:

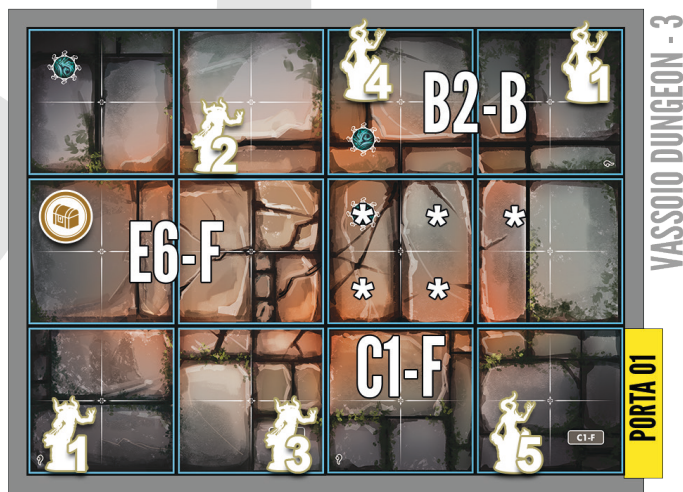
L'Avventura fallisce immediatamente quando si verifica una delle seguenti situazioni: Un Eroe viene sconfitto ricevendo più Cubi Maledizione (CM) o Cubi Trauma (CT) di quanti ne possa contenere; oppure viene estratta l'ultima Runa nel sacchetto. L'Avventura termina con successo quando un giocatore legge una voce che dice: "L'Avventura termina qui".

INIZIA L'AVVENTURA:

Dopo aver completato la seguente configurazione, leggi queste istruzioni e le altre istruzioni speciali riportate nella pagina successiva. Poi potrai iniziare a giocare l'Avventura.

REGOLA SPECIALE - PORTE BLOCCATE:

La porta 01 è bloccata finché l'ultimo nemico non viene sconfitto.



VASSOIO DUNGEON - 3

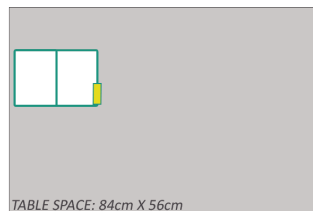


TABLE SPACE: 84cm X 56cm

- 1 GM: Guardiano dell'Ombra- Combattente
- 1 WM: Dolore dell'ombra- Combattente
- 1 Token del forziere
- 2+: GM: Guardiano dell'Ombra- Combattente
- 3+: GM: Guardiano dell'Ombra- Combattente
- 4+: WM: Dolore dell'ombra- Combattente
- 5+: WM: Dolore dell'ombra- Combattente

EVENTO SPECIALE - UN GRANDE PASSO PER L'UMANITÀ:

Quando raggiungi la formazione rocciosa, ti senti sollevato dal mettere piede su un terreno solido, anche se il freddo senz'anima assale ancora il tuo corpo. Fai una pausa per recuperare il fiato. Tuttavia, mentre ti appresti a rinnovare la ricerca della voce, senti qualcosa afferrare la tua gamba...

Effettua una sfida di abilità di Agilità (verde) a difficoltà 15. Ogni cubo Agilità che possiedi ti dà un bonus di +2 al tuo tiro.

SUCCESSO: *Anche se sei stato colto alla sprovvista, i tuoi riflessi sono più acuti che mai e riesci immediatamente a liberare la gamba dalla forza che l'ha afferrata.*

Guadagni Focus 1.







FALLIMENTO: *La gamba ti viene strappata da sotto i piedi, facendoti ruzzolare e sbattendo il viso contro la roccia. La tua vista si offusca e il tuo orecchio ronzia.*

Subisci 2 danni non evitabili e subisci uno stordimento.

Ti volti verso la palude che hai appena attraversato e vedi altre creature malformate emergere dalla palude. "Distruggeteli!" Senti la voce disperata dietro di te. "Se mi trovano, siamo tutti condannati!"

Aggiungi la seguente configurazione indipendentemente dal risultato della tua Sfida. Dopo averla completata, puoi continuare a giocare l'Avventura fino a quando l'ultimo Mostro non sarà stato sconfitto. Poi, leggi "**Fine dell'avventura - Un volto dietro la voce**" a pagina 08.



-  1 GM: Guardiano dell'Ombra - **Combattente**
-  1 BM: Abomino - **Veterano**
-  2+: WM: Dolore dell'ombra- **Combattente**
-  3+: WM: Dolore dell'ombra- **Combattente**
-  4+: GM: Guardiano dell'Ombra- **Combattente**
-  5+: BM: Abomino - **Veterano**

FINE DELL'AVVENTURA - UN VOLTO DIETRO LA VOCE:

Finalmente hai sconfitto l'ultima delle orrende mostruosità emerse dalla palude. Lentamente riprendi fiato e alzi lo sguardo per vedere una figura solitaria che si avvicina. Sollevi stancamente la tua arma, incerto di poter mantenere il ritmo del combattimento. Ma quando si avvicina, ti rendi conto che non si tratta di una creatura delle tenebre, bensì di un essere umano: alto, snello e coperto da capo a piedi da un'armatura di squisita qualità.

La figura si toglie l'elmo e ti stupisce la vista di un volto femminile, incorniciato da corti capelli color rame. Il suo viso è bellissimo, con occhi profondi e distanziati, anche se segnati da profonde cicatrici. La donna sorride. "È un bene che tu sia venuto!", dice con evidente sollievo. La sua voce, non più distorta dall'elmo, risuona chiara e melodiosa. "So che sei stanco, ma non possiamo indugiare qui. Le creature hanno sentito la nostra presenza".


Vai a pagina 11. Devi compiere una scelta: Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo ha il potere di scegliere quale delle scelte vincolate verrà presa. A questo punto l'Avventura termina. Puoi passare alla Fase Campo e leggere "Dopo l'avventura - Cosa è successo a questo posto?".

DOPO L'AVVENTURA - COSA È SUCCESSO A QUESTO POSTO?


Non puoi immaginare come, ma ti ritrovi nella stessa biblioteca che hai visitato giorni fa, ma ora è molto diversa. Dalle strette finestre puoi vedere gli alberi della Foresta di Irallian. Un uomo con un fascio di pergamene chiede di passare e tu ti scusi di riflesso e ti fai da parte.

"Vieni con me se vuoi vedere qualcosa di incredibile!" sussurra il giovane mentre passa. La voce ha un che di stranamente familiare, quindi la segui da vicino. "Mi hanno dato un laboratorio tutto mio!", dice entusiasta. Arrivate davanti a una porta dall'aspetto robusto e lui preme una gemma blu a forma di cuore nella cornice. "In realtà ne ho due...". Poi sposta rapidamente il suo tocco su una gemma rotonda e verde. La porta d'acciaio si apre all'improvviso e tu entri in una nuova stanza.

Intorno a te ci sono tavoli e banconi disseminati di fiale di diverse dimensioni e colori, ognuna delle quali contiene una certa quantità di un liquido nero-verdastro. Il tuo cuore si blocca per lo shock: "È l'oscurità!" Il giovane si gira, sorpreso di sentirti parlare. "Sì, lo so! E ha un potere incredibile, che un giorno riuscirò a dominare!".



RICOMPENSE:
Ogni Eroe che ha partecipato a questa Avventura guadagna
1 PV permanente - annotato sul tuo Diario di Campagna.







 **SW11**
INTERAGIRE CON IL SACERDOTE

 **SW31**
INTERAGIRE CON L'ARCIERE

 **SW21**
INTERAGIRE CON IL CONTADINO

 **SW01**
INTERAZIONE CON L'AMMIRAGLIO

 10



NON VADO DA NESSUNA
PARTE CON TE!



ALLORA ANDIAMO ORAI NON
VOGLIO COMBATTERE UN'ALTRA
DI QUELLE CREATURE COSÌ PRESTO



ASPETTA! PRIMA
DIMMI CHI SEI!



NON ANCORA! VOGLIO SAPERE PERCHÉ
MI HAI CHIAMATO QUI!



VISTO CHE SIETE TUTTI EQUIPAGGIATI,
PERCHÉ NON'MI AVETE AIUTATO?



NON RIESCO A CAMMINARE... TUTTO IL MIO CORPO BRUCIA
SOLO PER LO SFORZO DI RESPIRARE



DOVE SIAMO? COS'È
QUESTO POSTO?

11

12

CAPITOLO 02 - Echi della memoria

Apri gli occhi e ti ritrovi disteso su un freddo pavimento di pietra. Guardando in alto, riesci a vedere solo ombre che si muovono e vorticano, formando una colonna infinita che si estende verso l'alto. Ti sembra di osservare il mondo dal centro di un anello di fuoco. All'interno del cilindro ondeggiante, vedi quelle che sembrano essere stelle che fluttuano. Ti accorgi di non sentire più il freddo.

Ti senti stranamente calmo, come se tutto ciò che ti circonda fosse poco interessante. Ti alzi e trovi la donna che ti ha convinto ad attraversare il portale seduta sul pavimento, che guarda il fuoco blu tra di voi. Ti rendi conto di essere all'interno delle rovine di un edificio ciclopico dall'architettura molto particolare. Il soffitto non esiste più e le pareti stesse sono quasi completamente crollate.

"Sei sveglio. È un bene", dice la donna, con un'espressione dura. "Sono il generale Tyra". Per un attimo il suo volto è confuso, poi alza le spalle. "Beh, credo di non essere più un generale. È passato molto tempo su Drunagor". Continua, ma sembra quasi che stia parlando a se stessa piuttosto che a te. "Il piano di Narang'erel avrebbe dovuto funzionare. Cosa è andato storto? C'era qualcuno di così potente come...

Hmm...". Ti schiarisci la gola per interrompere il suo monologo e la donna si alza, ricordandosi che non è sola. "Mi dispiace", dice. "Sembra che il nostro tempo insieme stia per finire". Ti guarda profondamente negli occhi e ti sembra che stia esaminando la tua anima. Sorride. "Non c'è tempo per la mia storia, ahimè, ma ci sono cose che dovresti sapere".

"Senza dubbio molto tempo prima che le più antiche storie di Drunagor venissero scritte, l'Oscurità invase la terra di Daren. A quei tempi, combattevo dalla parte degli Alti Draghi, insieme a un grande... amico. Combattemmo senza sosta. Per anni. Finché alla fine trovammo un modo per "sconfiggere" l'Oscurità. Ma bisognava fare dei sacrifici e io e il mio amico Throlrad ci siamo offerti volontari senza esitazione. Ci siamo sacrificati affinché Daren potesse essere salvato e l'Oscurità sconfitta. O almeno così pensavamo". Si acciglia, mentre con aria assente punzecchia le braci del falò blu.

"Siamo finiti qui. Insieme alle migliaia di persone che sono state consumate dall'Oscurità. Non c'è ordine nel caos, avventuriero. L'Oscurità sa solo consumare. E consuma anche noi. A poco a poco. Per un'infinità di tempo, Throlrad e io abbiamo vagato in questa terra

desolata, sopravvivendo come potevamo e combattendo gli infiniti nemici schierati contro di noi...". Un'espressione di stanchezza si affaccia sui suoi lineamenti. "Siamo stati corrotti, naturalmente. Ma i nostri cuori degni ci hanno sempre mantenuto padroni di noi stessi".

"Un giorno scoprimmo che un nuovo portale si era aperto su Drunagor. All'inizio fu un balsamo rivedere le razze mortali della nostra patria. Ma la loro vana ed egoistica ricerca di modi per manipolare l'Oscurità..." sputa con rabbia. "La storia è stata dimenticata! Tutto ciò che abbiamo sopportato, ogni sacrificio che abbiamo fatto, tutto ciò per cui abbiamo combattuto e siamo morti, non ha significato nulla! Non eri pronto a combattere l'Oscurità".

"Così, Throlrad decise di attraversare il portale e tornare da Daren. Sperava di guidarli, di aiutarli a combattere. Ma qualcosa andò storto. La sua essenza si è frantumata. La sua determinazione, il suo spirito combattivo e la sua voglia di aiutare gli altri ce l'hanno fatta, ma i suoi ricordi e la sua forza fisica sono rimasti qui. Senza il suo cuore a guidare e unificare il suo spirito, era solo questione di tempo prima che la corruzione si impossessasse del suo corpo. Ora, quei miseri resti cercano di distruggermi e di farsi strada a forza verso la nostra casa ancestrale, trascinando con sé tutta questa corruzione. La sua mente e la sua volontà non sono diverse da quelle dell'Oscurità a cui abbiamo lottato tanto per resistere".

"Ecco perché ho bisogno del tuo aiuto, avventuriero. Non posso sconfiggere il ricordo di Throlrad, perché la stessa corruzione che è in lui è in me. Ma tu... Tu hai la corruzione in te, non puoi negarlo, ma anche la purezza e il bene".

"Ti supplico: sconfiggi la corruzione che alberga nel corpo del mio amico, in modo che possa tornare ad esso una volta compiuta la sua missione a Daren. Ti guiderò io, ma mi dispiace non poterti aiutare nella lotta. Devo risparmiare le poche energie che mi sono rimaste...". La donna tace. La sua attenzione torna al fuoco blu, che sta iniziando a spegnersi. "È ora di andare. Non saremo al sicuro qui ancora per molto. Dobbiamo andare alla Cupola del Drago... o a qualunque cosa ne sia il ricordo in questo inferno".

Tyra si alza in piedi mentre il fuoco si spegne silenziosamente. In un istante, il silenzio è rotto da orrendi ruggiti e urla che sconvolgono l'anima, anche se non si può dire da quale distanza. Tutto intorno a te è buio e l'oscurità sembra avanzare su di te a ondate. "Ci hanno trovato!" grida Tyra. "Preparatevi!"



NUOVA REGOLA DELL'OSCURITÀ - OSCURITÀ PERENNE:

Nel Mondo delle Ombre non c'è scampo dall'Oscurità. Considera il tabellone completamente ricoperto da tessere Oscurità! Pertanto, non è necessario utilizzare la carta Runa **Caccia all'Oscurità** e, poiché tutte le caselle sono considerate sotto l'effetto dell'Oscurità, tutti i Mostri sono costantemente soggetti ai suoi benefici e gli Eroi alle sue penalità.

Tuttavia, la corruzione interna di un Eroe può proteggerlo dai pericoli di questo Mondo. Se un Eroe ha almeno 2 Cubi Maledizione sulla sua scheda, i danni inflitti quando viene catturato, calpesta una tessera dell'Oscurità per la prima volta in un turno o termina un turno in cima all'Oscurità sono ridotti a 1. Se ha 4 o più Cubi Maledizione, non subisce alcun danno.

La penalità ai danni, tuttavia, rimane indipendentemente dal numero di Cubi Maledizione che l'Eroe possiede.

COMPORTAMENTO DELL'OSCURITÀ - OSCURITÀ PERENNE:

Poiché tutte le mappe sono considerate coperte dall'Oscurità, questa non deve inseguire gli Eroi. Inoltre, gli Eroi non subiscono danni da Schiacciamento durante questa Avventura.

PENALITÀ ALLA MALEDIZIONE DELL'AZIONE DI RICHIAMO - DOPPIA:

Ogni volta che un Eroe compie un'Azione di Richiamo (*volontariamente o meno*), riceve 2 Cubi Maledizione come penalità.

VINCERE E PERDERE L'AVVENTURA:

L'Avventura fallisce immediatamente quando si verifica una delle seguenti situazioni: Un Eroe viene sconfitto ricevendo più Cubi Maledizione (CM) o Cubi Trauma (CT) di quante ne possa contenere; oppure viene estratta l'ultima Runa nel sacchetto. L'Avventura termina con successo quando un giocatore legge una voce che dice: "L'Avventura termina qui".

INIZIA L'AVVENTURA:

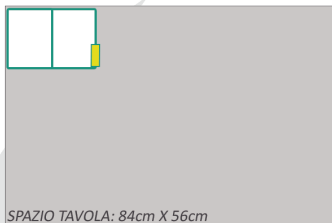
Dopo aver completato la seguente configurazione e aver letto queste istruzioni, puoi iniziare a giocare l'Avventura.

EVENTO SPECIALE - IRIILLIAN DISTORTO

Una curiosa sensazione di familiarità sale in te mentre ti insinui nella colonia contorta e rugosa di funghi mostruosi e incombenti verso il ponte. Con una sensazione di vertigine - la disposizione dei funghi, la curva del sentiero, l'arco del ponte - ti rendi conto che questo è uno specchio della Foresta Iralliana! Ma mentre quei boschi sacri erano caratterizzati da un verde sano, qui tutto è di un giallo morente e contaminato, e una melma di melma si attacca a ogni cosa.

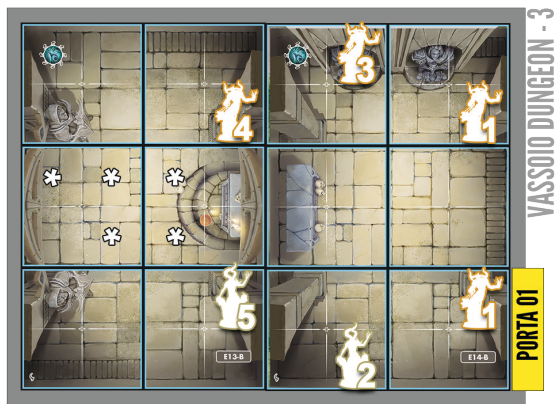
"Siamo vicini", la voce di Tyra interrompe le tue fantasticherie. "Non allarmarti per quello che vedi. Come ho detto, non c'è ordine nel caos e questo luogo è collegato ai tuoi ricordi in modo strano". Al di là degli alberi fungoidi senti un ruggito echeggiante che sembra muoversi nella tua direzione. "Ma quelle cose sono dappertutto..." conclude il vecchio generale, sprofondando nell'ombra, ma tu sei sicuro che sono ancora nelle vicinanze.

Colloca i Mostri nelle loro posizioni come mostrato nella seguente illustrazione.



SPAZIO TAVOLA: 84cm X 56cm

- 1 2 GM: Guardiano dell'Ombra- **Veterano**
- 2 2+: WM: Dolore dell'ombra- **Combattente**
- 3 3+: GM: Guardiano dell'Ombra- **Veterano**
- 4 4+: GM: Guardiano dell'Ombra- **Veterano**
- 5 5+: WM: Dolore dell'ombra- **Combattente**





FINE DELL'AVVENTURA - LA REDENZIONE:

La tua arma si scaglia un'ultima volta contro l'enorme cavaliere, ma la forma del tuo avversario sembra fatta di fumo. Senti Tyra gridare un avvertimento dall'altra parte della rovina e fai un salto all'indietro di riflesso mentre il generale sbatte il bordo del suo scudo contro le pietre decadute. Una luce sfolgorante si diffonde in tutto lo spazio e sul pavimento si forma un disegno circolare incandescente, originato dallo scudo.

I segni scivolano sulle rovine, formando un anello intorno al cavaliere nero, e vedi dei viticci di fumo che si alzano dal corpo di Throlrad. "Portatelo via di qui!", senti gridare di nuovo il generale. Senza esitare, ti lanci contro il cavaliere, aspettandoti di colpire solo il fumo, ma l'impatto ti dice che c'è un corpo. Rotoli sul pavimento rotto mentre Tyra avanza nel cerchio di luce. Il denso fumo nero del cavaliere inizia a riformarsi in forma di uomo.

"La mia spada!" grida Tyra, senza distogliere lo sguardo dalle creature di fumo, continuando a brandire con forza lo scudo incandescente. "Distruggi l'eco oscuro!". Senza perdere tempo in domande, corri verso il generale e strappi la sua lama dal fodero. I tuoi sensi sono abbagliati dalla luce brillante che emette. Ti accorgi a malapena che Tyra barcolla e sollevi l'arma tra le mani. Con un taglio violento, la abbatti sul cavaliere d'ombra imprigionato nell'anello di luce. Uno stridore acuto trafigge l'aria e vedi l'orribile oggetto accartocciarsi su se stesso, prima di scomparire in un fascio di luce.

Il silenzio assoluto cala sull'area e tu offri la spada incandescente alla sua proprietaria. Lei respinge il gesto con un gesto della mano e fa un passo indietro. "Non posso toccarla. La corruzione che c'è in me ha reso quella lama purificatrice il mio nemico perfetto. L'ultima volta che ho provato a usarla, ha aperto un passaggio verso Drunagor... e ha distrutto Throlrad". Puoi sentire il dolore nella sua voce. "Ora sarà la via per il tuo ritorno. Con esso potrai squarciare il velo dell'oscurità e tornare al portale da cui sei passato. Non dimenticare di sigillarlo".

La rapidità dei suoi ordini ti confonde. Prima guardi il corpo di Throlrad, disteso sulle lastre, che ora appare come un normale membro delle razze mortali, vestito con una scintillante armatura d'argento. Poi ti rivolgi a Tyra, cercando di capire il suo significato. "Non possiamo lasciare questo luogo, avventuriero", spiega lei. "Ci frantumeremmo di nuovo e solo gli Alti sanno quali parti riuscirebbero a passare dall'altra parte. Potrebbe causare più danni che benefici. Devi andare da solo".


Vai a pagina 20. Devi compiere una scelta: Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo ha il potere di scegliere quale delle scelte vincolate verrà presa. Poi, l'avventura termina qui. Successivamente, puoi passare alla Fase Campo e leggere "Dopo l'avventura - Ritorno a Daren".

DOPO L'AVVENTURA - RITORNO A DAREN:


Utilizza la lama scintillante di Tyra per aprire una fessura nel Mondo delle Ombre, come da lei indicato, prima di rimetterla nel fodero dei generali. Attraversandola, ti ritrovi di nuovo nella tenda della donna misteriosa, che hai lasciato un'eternità fa. Ma ora non c'è traccia né della donna né del bambino. Chiudi rapidamente il portale dietro di te, pensando con dolore a Tyra, intrappolata nel Mondo delle Ombre a custodire il corpo del suo amato.

Senza volerlo, ti si formano delle lacrime agli occhi e un dolore ti attanaglia il cuore. Il ricordo del loro sacrificio è stato dimenticato. Giuri di recuperarlo e di scoprire perché l'Oscurezza è tornata a Daren dopo tanto tempo.

Ti accingi a condividere la tua esperienza con Tharmagar, ma nuovi dubbi ti seguono nel profondo della tua anima.



RICOMPENSE:
Ogni Eroe che ha partecipato a questa avventura guadagna 1 PV permanente - annotato sul tuo Diario di Campagna.



SANTUARIO

Vedi un cerchio luminoso disegnato sul pavimento di un cumulo di macerie. Avvicinandoti, noti che al centro del cerchio c'è un sacerdote draconiano seduto davanti a un fuoco blu. Riconosci i suoi abiti come quelli indossati dai sacerdoti del tempio di Ignispyra.

"È solo l'eco di un ricordo, avventuriero... solo un'eco..." senti dire da Tyra.



SW03

TOCCA IL SACERDOTE



SW13

SPEGNI IL FUOCO



SW23

RACCOGLIERE UN
MARCHIO FIAMMEGGIANTE



SW33

CANCELLA IL CERCHIO



SW04

CONTRIBUISCİ CON LA TUA FORZA
(SPENDİ 1 CUBO IN MISCHIA)



SW14

CONTRIBUISCİ CON LA TUA DESTREZZA
(SPENDİ 1 CUBO A DISTANZA)



SW34

CONTRIBUISCİ CON LA TUA SAGGEZZA
(SPENDİ 1 CUBO SAGGEZZA)



SW24

SW24: CONTRIBUISCİ CON LA TUA AGILITÀ
(SPENDİ 1 CUBO AGILITÀ)



SW44

SBARAZZATI DELLA TUA CORRUZIONE
(GUADAGNA PURIFICAZIONE 1)



SW05

VIENI CON MEI FARÒ IN
MODO CHE NON VI FRANTUMIATE
E SARETE DI NUOVO INSIEME



SW15

ME NE ANDRÒ, MA TROVERÒ THROLRAD E
LO RIPORTERÒ INDIETRO, COSÌ
POTRETE STARE DI NUOVO INSIEME



SW25

E TU COSA FARAI QUANDO
ME NE SARÒ ANDATO?



Interazioni dell'avventura



- **#SW01: Interazione con l'ammiraglio**

Ti avvicini all'ammiraglio, credendo di aver già visto quel volto, anche se è irriconoscibile a causa della melma nera che lo ricopre. Tendi la mano, sperando di aiutarlo. "LA MIA STELLA!" grida, afferrando la tua mano e tirandoti. "RIDAMMI LA MIA STELLA!"

Subisci 2 danni non evitabili e stordimento.

- **#SW02: "Allora andiamo ora! Non voglio combattere un'altra di quelle creature così presto".**

"Saggia decisione, anche se non posso dire che non dovrai combattere di nuovo così presto. In ogni caso", dice lei, appoggiando la mano sul tuo petto e producendo una debole luce, trasparente come il vetro, sui tuoi vestiti. "Ora sarai più protetto".

All'inizio dell'Avventura successiva, ogni Eroe guadagna SCUDO 4.

- **#SW03: Tocca il sacerdote**

Ti avvicini al sacerdote, entrando nel cerchio disegnato sul terreno roccioso, e gli sfiori la spalla con la mano. Il draconiano apre gli occhi al tuo tocco e sorride: "È bello vederti...". Ma la sua espressione cambia subito e il sorriso scompare. "...e triste. Non perderti qui, amico mio. Lascia questo posto. Drunagor ha bisogno di persone come te, ora più che mai. Vai con la mia forza e la mia benedizione". Il Draconiano inizia a cantare una preghiera e il suo corpo si illumina debolmente, sfumando a poco a poco in migliaia di piccoli fiocchi di luce che toccano il tuo corpo, facendoti abbandonare il freddo pungente del luogo.

22

Ogni Eroe guadagna Guarigione 4.

-
- **#SW04: Contribuisci con la tua forza (spendi 1 cubo in mischia)**

Concentri i tuoi pensieri sul rituale di Tyra e contrai i muscoli per inviare tutta la tua forza fisica ad aiutarla. In quel momento, la luce riverbera dallo scudo del generale e senti che la tua forza è aumentata in modo esponenziale.

Fino alla fine di questa Avventura, i tuoi Attacchi con Incantesimi e gli Attacchi con Armi guadagnano +1 DAN.

- **#SW05: "Vieni con me! Farò in modo che non vi frantumiate e sarete di nuovo insieme!"**

"Non hai il potere di assicurartelo, avventuriero, ma sono felice di vedere il lato buono del tuo cuore qui, in questo luogo oscuro e pieno di ombre. So che Throlrad tornerà da me, come ha promesso. Stammi bene, amico mio, e scaccia l'Oscurità da Drunagor un'altra volta, per tutti coloro che vivono lì".

All'inizio dell'avventura successiva, ogni Eroe guadagnerà FOCUS 2.

- **#SW11: Interagire con il sacerdote**

Avvicinandoti al sacerdote, vedi che borbotta in modo incomprensibile, muovendo le mani come se cercasse di prendere qualcosa. Avvicini il viso, sperando di sentire le sue parole, ma sei sorpreso da una mano che ti afferra per il collo. Il prete ti tira con una forza straordinaria, mentre ti urla in faccia: "I miei gioielli! Dove sono i miei gioielli?!".

Effettua una prova di Forza (gialla) a difficoltà 13. Ogni cubo da mischia che possiedi ti dà un bonus di +2 al tiro.

SUCCESSO: *Afferri le mani del sacerdote e le fai ruotare, mentre butti indietro il tuo corpo. Riesci a liberarti dalla sua presa, ma il prete continua a stringere le mani e a urlare, come se non esistesse altro al mondo.*

Non succede nulla di speciale.

FALLIMENTO: *Cerchi di liberarti dalle mani del prete con tutte le tue forze, ma sembra che sia inutile. Ti stringe il collo e senti che stai soffocando. Alla fine, poco prima di perdere conoscenza, l'uomo ti lascia andare e tu cadi in posizione seduta. Dopo aver ripreso fiato, rovisi a caso nei tuoi sacchetti, notando che manca qualcosa.*

Se un Eroe ha in mano un Oggetto consumabile, lo scarta. Se ha in mano due o più oggetti di questo tipo, sceglie uno di essi da scartare.

- **#SW12: "Non vado da nessuna parte con te!".**

"Mi dispiace se ti ho dato l'impressione di avere una scelta", dice la donna senza cambiare espressione. Il suo volto mostra un sorriso duro come l'avorio. "Verrai con me, che tu lo voglia o no". La donna solleva il suo enorme scudo, che tiene con una mano, mentre pronuncia parole in una lingua sconosciuta. Vedi il suo scudo brillare e la luce in quel luogo buio quasi ti acceca. Con un movimento rapido, la donna sbatte lo scudo sul pavimento e la sua luminescenza scivola rapidamente lungo le rocce, allontanando l'ombra mentre la luce si intensifica. Ti copri gli occhi e il mondo scompare.

Ogni Eroe deve annotare quanti Cubi Maledizione possiede alla fine di questa Avventura. All'inizio dell'Avventura successiva, ogni Eroe deve guadagnare immediatamente lo stesso numero di Cubi Maledizione e poi deve cancellare questa nota dal suo Diario di Campagna.

- **#SW13: Spegni il fuoco**

Ti avvicini al fuoco blu mentre guardi il prete. Ricordi il tuo arrivo a Ignispyra e il terrore che seguì nel tempio. È ora di lasciarlo riposare. Calpesti le fiamme fino a spegnerle. Tuttavia, quando la luce si affievolisce, un'ombra informe appare dalle fessure della roccia e si avvolge intorno al corpo del draconiano. Il sacerdote spalanca gli occhi per il terrore e grida: "No! Non di nuovo! Ti prego!" La creatura, attaccata al corpo del draconiano con diversi tentacoli, si infila nella bocca aperta del sacerdote e si spinge nella sua gola.

Una volta dentro il draconiano, la creatura fa a pezzi il suo corpo dall'interno, deformandolo e facendogli assumere un colore grigio malato. Osservi il sacerdote trasformarsi in una Creatura delle Tenebre davanti ai tuoi occhi a causa di ciò che hai fatto.

Subisci la MALEDIZIONE 1. Sostituisci questa pedina Interazione con un **Dolore dell'Ombra - Veterano.**

- **#SW14: Contribuisci con la tua destrezza (Spendi 1 cubo a distanza)**

Invia i tuoi pensieri al rituale che Tyra esegue nell'angolo delle rovine e chiudi gli occhi, augurandoti che sia preciso e di successo. Senti subito un calore nel corpo e quando riapri gli occhi è come se vedessi più chiaramente che mai.

Fino alla fine di questa Avventura, i tuoi Attacchi con le armi guadagnano un bonus di +2 al COLPO.

- **#SW15: "Me ne andrò, ma troverò Throlrad e lo riporterò indietro, così potrete stare di nuovo insieme".**

Tyra ride quando sente le tue parole. "Sì! Grazie! So che lo troverai! Sono sicura che non si ricorda di me o della sua promessa, ma ti prego, fallo ricordare. Aspetterò tutto il tempo necessario...". La donna si toglie dal collo una collana con un piccolo ciوندolo di vetro. Al suo interno c'è una luce. "Prendila", dice, offrendo l'oggetto. "Me l'ha data Throlrad. Daglielo se lo trovi...".

24

Pesca 1 carta dal precedente mazzo Oggetti da Campo.

- **#SW21: Interagire con il contadino**

Camminando con attenzione verso le creature che si dibattono nella melma nera della palude, ti sembra di riconoscerne una. Gli abiti laceri e logori ti riportano alla memoria un vecchio magazzino del porto e le scene che ricordi ti fanno rizzare i peli sulla nuca.

"Uccidimi... ti prego...", senti dire al vecchio contadino.

Ora devi scegliere se accettare la richiesta disperata del contadino e togliergli la vita o se cercare di risparmiarlo. Quindi, leggi la voce appropriata alla tua scelta qui sotto.

Prendigli la vita: *Turbato nel vedere quell'uomo soffrire di nuovo, estrai il pugnale e lo spingi delicatamente contro il petto dell'uomo mentre sorride. Ti accorgi che il suo corpo diventa sempre più etereo e trasparente, fino a scomparire completamente. Ti alzi e esci da quel luogo, sentendoti un po' meglio e più sollevato.*

Guadagni FOCUS 1.

Risparmialo: *Stanco di vedere tanta sofferenza, ti rifiuti di uccidere l'uomo e invece lo afferra per mano e lo tiri fuori dalla palude. "NO!", senti la voce che ti ha chiamato gridare da lontano, ma è troppo tardi. Con orrore, ti rendi conto che la creatura che hai tirato fuori dalla palude non è più il vecchio che conoscevi, ma una delle Creature delle Tenebre.*

Sostituisci questa pedina Interazione con un **Dolore dell'Ombra - Veterano.**

- **#SW22: "Aspetta! Prima dimmi chi sei!".**

"Sono Tyra Aar'onis, generale delle forze di Aran'thur e dell'Alleanza Drunagoriana nella lotta contro l'Oscurità! La chiave e il sacrificio di Narang'erei nel colpo finale contro il caos infinito!" afferma la donna con una tale austerità che non puoi fare a meno di provare rispetto per lei. "Ma tutto questo non ha importanza ora! Avremo tempo per le presentazioni più tardi. Andiamo ora!" Le parole del generale ti sollevano il morale in un modo che non avresti mai immaginato possibile. Tyra ti affianca e solleva il suo grande scudo, che inizia quasi subito a brillare. Pronunciando alcune parole in una lingua sconosciuta, sbatte il pavimento con la punta dello scudo, producendo un bagliore che ti acceca e il mondo si oscura.

All'inizio dell'avventura successiva, ogni Eroe guadagnerà FOCUS 2.

- **#SW23: Raccogliere un marchio fiammeggiante**

Decidendo di non disturbare la pace del sacerdote e di non metterlo in pericolo, ti chini semplicemente sul fuoco blu e prendi un marchio fiammeggiante. Potrebbe essere utile durante il cammino.

Annota lo Status "Fiamma Blu" sul tuo Diario di Campagna. Finché lo possiedi (gli Status vengono rimossi durante la successiva Fase di Campagna), non subisci alcun danno dall'Oscurità.

- **#SW24: Contribuisci con la tua agilità (Spendi 1 cubo Agilità)**

Quando concentri i tuoi pensieri sul rituale del Generale Tyra, puoi solo augurarti che sia veloce e che tutto questo finisca il prima possibile. Con gli occhi chiusi, senti Tyra urlare. Quando riapri gli occhi, vedi un'onda di luce bianca inondare le rovine dallo scudo del generale, facendo indietreggiare il cavaliere nero quando viene colpito, come se questo gli causasse dolore.

Tutti gli Eroi guadagnano FURTIVITÀ.

- **#SW25: "E tu cosa farai quando me ne sarò andato?".**

"Rimarrò esattamente qui, a proteggere il corpo del mio amato Throlrad finché non si ricorderà finalmente della promessa che mi ha fatto e, dopo aver salvato Drunagor dall'Oscurità un'altra volta, tornerà da me", dice Tyra con il dolore negli occhi. Commosso, ricordi un vecchio rituale di protezione che hai imparato. Ti avvicini a lei e tocchi la tua fronte, poi quella del generale. Ripeti il movimento per tre volte, concentrando tutta la tua energia su di esso. Alla fine ti senti esausto, ma il volto di Tyra non mostra più la stessa tristezza di prima.

Guadagni 1 PV permanente: scrivilo sul tuo Diario di Campagna.

- **#SW31: Interagire con l'arciere**

Guardando le quattro creature bloccate nel catrame, riconosci l'arciere che hai incontrato poco tempo fa. Sembra che abbia finalmente raggiunto la sua fine, una fine terribile. Ti avvicini a lui e ti scusi per non essere riuscito ad aiutarlo. Al suono della tua voce, smette di lottare e ti guarda.

"Non dispiacerti, avventuriero!", dice. "Grazie a te, sono morto come proprietario di me stesso. E ora posso ricambiare l'aiuto. Vai avanti!" L'arciere si alza e brandisce il suo arco per l'ultima volta. Si ferma per un istante, come se annusasse l'aria o ascoltasse i suoni intorno. Poi, con una breve boccata d'aria, scocca una singola freccia, quindi cade sulla schiena nella melma nera e affonda, scomparendo per sempre nell'oscurità.

Scegli un nemico (se possibile). Quel nemico subisce 4 danni.

- **#SW32: "Non ancora! Voglio sapere perché mi hai chiamato qui!".**

"Ti ho chiamato perché il tuo popolo e il tuo mondo hanno dimenticato la vostra storia. E sta per ripetersi!", sputa la donna con ferocia. "E ho chiamato te perché ho bisogno del tuo aiuto per salvare il MIO mondo! Non ho nessun altro a cui ricorrere!" conclude, quasi implorando. Guardi il volto della donna e vedi i suoi occhi duri leggermente umidi. Una guerriera persa in quel luogo nefasto. Annuisci, determinato, e lei sorride.

Ogni Eroe annota l'Aura **"Determinata"** sul proprio Diario di Campagna. Finché la possiede (le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura), è immune a RALLENTAMENTO e STORIDMENTO.

- **#SW33: Cancella il cerchio**

Osservi le rune disegnate sul pavimento, che sembrano emettere una luce propria. Non ne conosci nessuna, ma ti chiedi se si tratti di una sorta di prigione o di contenimento per il vecchio sacerdote. Incuriosito, strofini il piede sulle rune per cancellarle. In quel momento, senti il sacerdote che ti urla contro: "NO!" Ma è troppo tardi. La luce delle rune si spegne e da sotto le macerie appaiono due Creature delle Tenebre. Il sacerdote corre verso il fuoco, raccoglie i marchi infuocati e li usa per attaccare le creature, bruciandole e distruggendo se stesso.

Sostituisci la pedina Interazione con 2 GM: Guardiani dell'Ombra - Combattente.

- **#SW34: Contribuisci con la tua saggezza (spendi 1 cubo Saggezza)**

Vedendo Tyra eseguire il rituale, approfitti del momento per inviarle tutta la tua forza di volontà, in modo che possa usarla nel miglior modo possibile. È incredibile che, in così poco tempo, tu sia

arrivato a fidarti così tanto di una persona sconosciuta. Nell'esatto momento in cui questo pensiero ti attraversa la mente, ti senti traboccare di forza e spirito combattivo.

Ogni Eroe guadagna FOCUS 2.

- **#SW42: "Visto che siete tutti equipaggiati, perché non mi avete aiutato?"**

"Le mie armi sono state create per combattere l'Oscurità e le creature corrotte, non per essere usate da uno solo", le senti dire con dolore. "Posso ancora usare lo scudo per proteggermi, ma la spada mi distruggerebbe se provassi a impugnarla. Ecco perché ho bisogno di te. Prendi questo", dice la donna tendendo la mano, dove puoi vedere un'ampolla con un liquido brillante. "Non mi servirebbe a nulla, comunque... bevilo". Confuso, ma disposto a provare la pozione per liberarti dalla malattia, la sorseggi, guardando la donna con aria sospettosa. Lei sorride mentre la tua vista inizia a diventare nera. La malattia sembra essere passata, come tutte le altre sensazioni. Cadi su un fianco e il mondo si oscura.

Pesca carte dal mazzo dei Forzieri fino a quando non ne peschi una con il sottotipo Pozione. Tieni questa carta e rimescola tutte le altre carte pescate in questo modo nel mazzo.

- **#SW44: Sbarazzati della tua corruzione (Guadagna PURIFICAZIONE 1)**

Elevi la tua mente al rituale nell'angolo delle rovine, ma la paura dell'oscurità e della corruzione ti assale il cuore. Vedi nella tua mente le immagini di terrore che tanti incubi ti hanno causato fino ad oggi. Senti il generale gemere di dolore. Quando apri gli occhi per vedere cosa sta succedendo, noti una macchia nera sullo scudo luminoso di Tyra e il suo volto contorto dallo sforzo. Il generale si alza e agita lo scudo in un ampio arco, facendo attraversare la stanza da un'onda di energia oscura. Quando vieni colpito, il tuo corpo brucia all'interno e cadi in ginocchio.

Ogni Eroe subisce BRUCIARE 2.

- **#SW52: "Non riesco a camminare... tutto il mio corpo brucia solo per lo sforzo di respirare".**

"Ti consiglio di abituarti. Qui ci si sente sempre così", dice la donna corazzata, guardandoti negli occhi come se stesse ripensando a ciò che ha detto. Prende un fascio di erbe da un sacchetto appeso alla cintura e te lo infila in bocca.

"Mangia questo", dice. "Ti aiuterà a sentirti meglio, ma non per molto tempo". Senza guardarti più, la donna inizia a pronunciare parole in una lingua sconosciuta, mentre il suo scudo inizia a brillare. La luce è forte e il sapore delle erbe è amaro, ma riduce

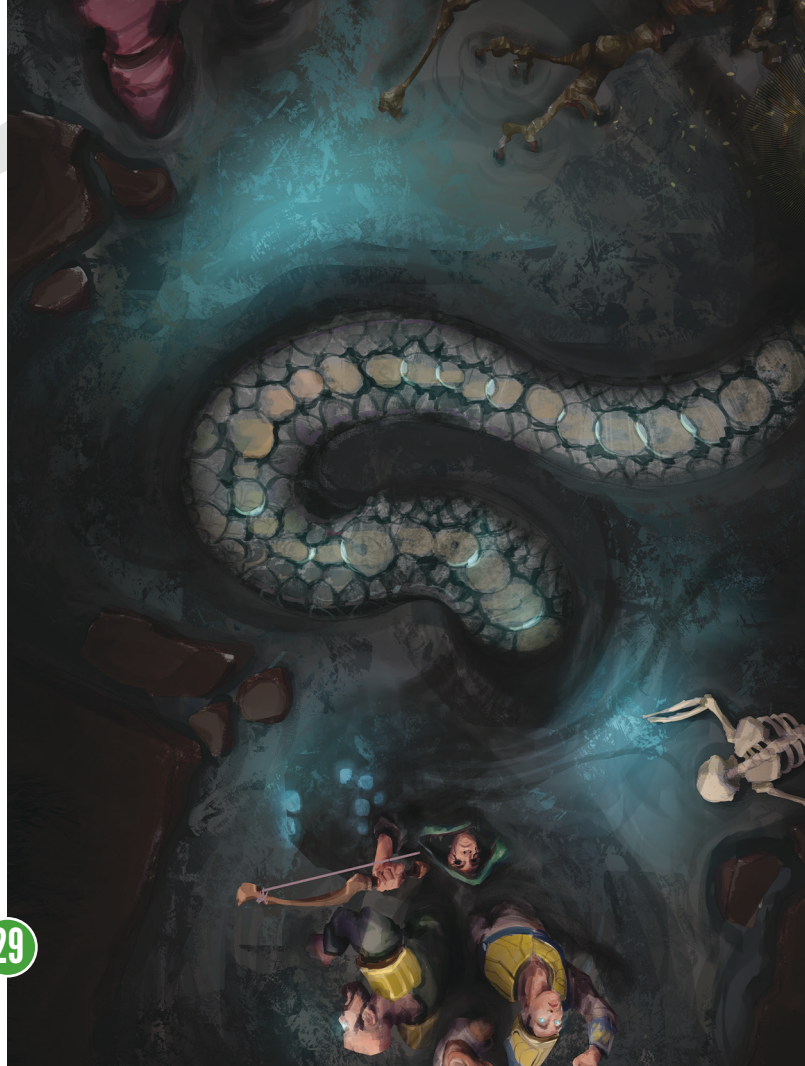
notevolmente il tuo malessere. Sei sorpreso dall'impatto dello scudo sul pavimento, quando la donna lo sbatte a terra. Tuttavia, quando cerchi di guardare, la luce ti acceca e il mondo svanisce dai tuoi sensi.

Ogni Eroe raccoglie 1 FRUTTO DELLA VITA.

- **#SW62: "Dove siamo? Cos'è questo posto?"**

"Questo non è un luogo. Questo è un cimitero del caos, formato dagli echi dei ricordi di tutto ciò che un giorno è stato consumato dalle tenebre. Benvenuto nel Mondo delle Ombre", dice la donna ridendo. "Ti porterò in un'avventura che non dimenticherai". La donna si gira e inizia a pronunciare parole in una lingua che non hai mai sentito. Sembra che stia lanciando un incantesimo. Senti di essere stato attirato in una trappola, ma non hai intenzione di farti prendere senza combattere. Ti alzi in piedi, pieno di odio per essere stato trascinato in questa fine del mondo, e ti lanci contro la donna corazzata. Come se avesse previsto il tuo attacco, si gira e ti sbatte lo scudo in faccia. Perdi i sensi...

All'inizio della prossima Avventura, ogni Eroe subisce 3 danni non evitabili.





CREDITI (AGE OF DARKNESS 1.5)

Design originale del gioco: Daniel Alves e Eurico Cunha

Direzione del design grafico: Daniel Alves

Team del design grafico: Daniel Alves, Filipe Castro, Luigi Gomes, Mauro Carvalho, Victor Almeida Ferreira e Wallace Lucas

Direzione dello sviluppo del gameplay: Mauro Carvalho

Team di sviluppo del gameplay: Claudinei Mendonça, Daniel Alves, Eurico Cunha, Guilherme Ogando e Luigi Gomes

Illustrazioni: Carlos Eduardo Justino, Eduardo Cavalcante, Girleyne Costa Ramalho, Isaias Ferreira, Marcelo Bastos, Paulo Scabeni, Rod Mendez, Samuel Vinícius Marcelino e Studio Bonnie & Clyde

Regolamento: Mauro Carvalho

Scrittura e sviluppo della storia: Mauro Carvalho

Revisione e traduzione (inglese): Luigi Gomes

Correzione delle bozze: William Niebling

Sculpture 3D: Pedro Tavares

Cofondatori CGS: Daniel Alves, Eurico Cunha, Márcio Assis e Ricardo Bach Cater

www.wearecgs.com

Per qualsiasi domanda, complimento o altro, ci invii un'e-mail all'indirizzo: info@wearecgs.com.

© 2021 CGS - Creative Games Studio, tutti i diritti riservati.
Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta o copiata senza autorizzazione.



CREATIVE
Games Studio

CREDITI (IL MONDO DELLE OMBRE)

Design del gioco: Daniel Alves e Eurico Cunha

Ulteriori sviluppi: Augusto Barbosa Faria, Davi Araki, Eduardo Cavalcante e Mauro Carvalho

Progettazione grafica e direzione artistica: Alexandre Magno Gaia da Silva, Daniel Alves, Laura Graça e Victor Almeida Ferreira

Illustrazioni: Carlos Eduardo Justino, Eduardo Cavalcante, Girleyne Costa Ramalho, Isaías Ferreira, Marcelo Bastos, Rod Mendez, Samuel Vinícius Marcelino e Studio Bonnie & Clyde

Sculpture 3D: Pedro Tavares Santos

Produzione CGS - Creative Games Studio

Regolamento: Mauro Carvalho e William Niebling

Correzione delle bozze: William Niebling

Sviluppo della storia: Augusto Barbosa Faria

Revisione e traduzione (inglese): Victor Scanapieco Queiroz

Playtesting: Augusto Barbosa Faria, Alexandre Xandão, Daniel Alves, Davi Araki, Eduardo Cavalcante, Eduardo Guerra, Eurico Cunha, Flaviano Ranção, Igor Knop, Lucas Campos, Leandro Lopardi, Mauro Carvalho, Ronan, e Victor Almeida Ferreira.

© 2020 CGS - Creative Games Studio, tutti i diritti riservati.
Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta o copiata senza autorizzazione.

Cofondatori CGS: Daniel Alves, Eurico Cunha, Márcio Assis e Ricardo Bach Cater

www.wearecgs.com

Per qualsiasi domanda, complimento o altro, ci invii un'e-mail all'indirizzo: info@wearecgs.com.



CREATIVE
Games Studio