

Regolamento · Rules · Spielregeln · Règles du jeu · Reglas

**STRATEGIC,
ADVANCED
&
OPTIONAL
RULES**

Tempus Draconis

PAOLO VALLERGA & VALERIO PORPORATO

Tempus Draconis

IL MISTERO DELLA MILLENARocca

WWW.TEMPUSDRACONIS.IT

Ideato da **Valerio Porporato** e **Paolo Vallerga** per conto della *Scribabs di Paolo Vallerga* di Torino. Le illustrazioni e i disegni sono realizzati da Paolo e Riccardo Vallerga e sono di proprietà della *Scribabs di Paolo Vallerga* e protetti da copyright.

Playtesters: Paolo Ruffo, Max Barbera, Simone Alessio, Stefano Arecco, Giampaolo Culla, Alessandro Gamba, Luca Iennaco. GIOCATORINO.

Grazie a: Alessandro e Monica Gamba, Marilena Mastropietro, Enrico, Liliana e Luciano Porporato, Alessandro e Pietro Silva, Elisa Tealdi, Riccardo, Marco e Sabina Vallerga, Antonio Vulpio. La TANA DEI GOBLIN. Le loro critiche, suggerimenti e la loro collaborazione hanno reso "Tempus Draconis" un gioco fruibile da tutti coloro che amano vivere affascinanti avventure con ironia.

Un ringraziamento particolare a **Stefano Arecco** il cui sostegno ha permesso la realizzazione di "Millenarocca". Un ringraziamento veramente speciale al maestro **Sergio Toppi** per aver illustrato la seconda edizione del gioco.

Copyright: "Le saghe di ConQuest" è un marchio registrato. I personaggi e i nomi contenuti nel gioco sono di proprietà della *Scribabs di Paolo Vallerga* di Torino. Tutti i diritti di riproduzione totale o parziale del materiale contenuto nel gioco sono riservati.



Scribabs di Paolo Vallerga • Via Borg Pisani, 11 • 10141 Torino • Telefono, fax e segreteria telefonica: +39 011.19.71.50.40 • Internet: <http://www.scribabs.it> • E-mail: service@scribabs.it

Stampato presso: **Artegrafica Silva S.p.A.** • Strada Nazionale Cavalli (Lemignano), 23 - 43044 - Collecchio (Parma) • Italia • Telefono: +39 0521.80.41.06 • Fax +39 0521.80.44.06

Le carte sono state stampate presso **Carta Mundi** • Visbeekstraat 22 • 2300 Turnhout • Belgium
Tel. + 32 (0) 14/42 02 01 • Fax. + 32 (0) 14/42 82 54

NICHT FÜR KINDER UNTER 3 JAHREN GEEIGNET:
VERSCHLUCKBARE KLEINTEILE.

NOT FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS AS THE SMALL PARTS
MAY BE INHALED OR SWALLOWED.

NON ADATTO AI BAMBINI DI ETÀ INFERIORE A 3 ANNI.
CONTIENE PICCOLE PARTI.

NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.
CONTIENT DES PETITS ÉLÉMENTS.

NO ACONSEJADO A NIÑOS DE MENOS DE 3 AÑOS
CONTIENE PIEZAS PEQUEÑAS.

SPECIAL THANKS

A huge thank you to **Julia** and **Elmar Hayn**, **Ulrike Fritz** (for the beautiful rhymes in the german version) and **Nicole Müller** for her support in the second edition of Millenarocca - Tempus Draconis.

Thanks to **Valerio Porporato**, **Marina Mezzalira** and **Sarah Talboys** for the translation and adaptation of the English edition.

Thanks to **Stéphanie Argentin** and **Andrea Spaltini**, for the translation and adaptation of the french version.

Thanks to **Nuria Grases** e **Luca Mallen**, for the translation and adaptation of the spanish version.

Special thanks to **Steven Schoenmaekers**, **Monique Gielen**, **Nancy Vanherck** (Carta Mundi); **Christoph Klapper** (Lorenz GmbH).



A very special thanks to **Christian Schwegler** and **(Mad Man's Magic)**;

The Sagas of Conquest (First edition 2001) was chosen **Italian Game of the Year 2001** and **best Independent Production 2001** at one of the most distinguished Games Fair in Italy, the *Luccagames*.

Thanks to **Daz 3D Content and Software**.



Nel Terzo anno del Regno di Biggossa I, salito al trono come reggente, in attesa che il giovane Brandigugan discendente diretto di Gugan l'Illuminato raggiunga l'età per regnare, l'oscurità si levò dalle viscere della terra, dalle fondamenta della Millenarocca. Una forza maligna e sconosciuta emerse dalle profondità e molti eroi che un tempo vagavano liberi per le Terre Selvagge del Questland non sono più tornati. Nessun avventuriero osa più valicare le montagne nei pressi della tetra fortezza, e un'ondata di malvagità ha permeato le terre intorno ai monti Mapaura. "Lo Passo Moltaneve est periglioso et insicuro; le nere orde delli Mostri che prima nascondonsi nell'antri più remoti ora liberi vagano rendendo mortale l'attardarsi sotto lo cielo oltre il calar del sole" scrive Fra Guglielmo Toccasana nell'ultimo volume dei suoi "Benedetti Viaggi".

Il Reggente, intimorito da questa situazione, ha trovato rifugio presso l'Acropoli e ha posto in salvo Brandigugan inviandolo in una località ignota a tutti. Subito dopo ha organizzato una spedizione composta da otto dei suoi migliori e più fedeli amici: Gladblood il cacciatore, Gallhorse il Mago e il suo inseparabile amico Barbascia della nobile stirpe dei Nani, Afelandra la fattucchiera, il cavaliere senza paura Ugo di Fieravanga, Orbus il Re dei Manducanti, Adamanta l'incantatrice ed il suo maestro-evocatore Mastro Psippisit partirono verso la Millenarocca per porre fine al tormento delle terre, ma non fecero mai più ritorno all'Acropoli per portare notizie. Giunse soltanto il Merlo Viaggiatore con un inquietante messaggio: "Il Mostro est fortissimo et c'impigiona cum la sua ferrea volontà. Aiuto!".

Arduo è ora il futuro e i saggi nulla possono vedere attraverso la nera coltre di malvagità che avvolge la fortezza. Ma Biggossa I non dispera di trovare altri avventurieri pronti a tutto pur di liberare le Terre Selvagge del Questland dalla malvagità. Coloro che riusciranno ad entrare nella Millenarocca, liberare i prigionieri, sconfiggere la tetra malvagità e uscire indenni dalla fortezza riceveranno l'eterna gratitudine del Re e il loro nome sarà scritto a lettere d'oro sullo "Libro Imperituro" al fianco di Gugan l'Illuminato. Ma questa è impresa per Eroi Veri...

da "Le Saghe di ConQuest" di Vascalonga, Mago Acqueo

MODALITÀ STRATEGICA PER GLI AVVENTURIERI

La Modalità Strategica è molto semplice: Sostituite il tiro del dado per il movimento con 12 Carte Movimento indicanti i numeri da 2 a 12. Quando muovete, giocate una Carta Movimento, quella che preferite e la girate a faccia in giù. Non potrete riutilizzare quella carta finché non le avrete giocate tutte. Potrete, ovviamente, continuare a muovere la Vostra pedina di un valore inferiore a quello indicato sulla carta se vi serve. Una volta che tutte le carte siano a faccia in giù potete rivoltarle nuovamente a faccia in su e riutilizzarle. In questo modo potrete pilotare anche i movimenti del mostro contro gli altri giocatori ma attenzione che l'ultima carta rimastavi non vi attiri contro il mostro!

Nelle stanze speciali potete scegliere di continuare ad utilizzare il dado oppure potete decidere di sacrificare una carta movimento utile (10 - 11 - 12) ma non potete usarne più di una prima che siano esaurite tutte le Carte Movimento. Questa scelta (Dado oppure Carte Movimento anche nelle stanze speciali) va fatta all'inizio del gioco e varrà per tutta la partita.

Buona Sopravvivenza!



NUOVE ABILITÀ PER GLI AVVENTURIERI

Quando un personaggio raggiunge la casta successiva guadagna un'abilità a scelta fra quelle elencate qui sotto; il personaggio conserva tutte le abilità acquisite in precedenza (sicché un Principe avrà quattro abilità, un Nobiluomo tre, un Signorotto due e un Popolano una).

Nota importante: alcune abilità possono essere usate solo un certo numero di volte in ogni avventura (cioè partita) quindi è opportuno che il giocatore segni sulla scheda quante volte ha già fatto ricorso all'abilità (se non è indicato un limite all'uso dell'abilità, il giocatore la può usare ogni volta che ne ha l'occasione). Se il giocatore non ricorre all'abilità il numero massimo di volte, **NON** può usarla di più nell'avventura successiva (il limite massimo è fisso).

SPECIALISTA (APRI-PORTE): se attivi il congegno nella Sala dei Banchetti e ottieni un numero da 2 a 9 (compresi) puoi ritirare il dado (non puoi ritirare il nuovo risultato).

SPECIALISTA (RUOTA-STANZE): se attivi il congegno nella Sala del Trono e ottieni un numero da 2 a 9 (compresi) puoi ritirare il dado (non puoi ritirare il nuovo risultato).

SPECIALISTA (ALCHIMIA): se bevi le pozioni nella Sala Alchemica e ottieni un numero da 2 a 9 (compresi) puoi ritirare il dado (non puoi ritirare il nuovo risultato).

SPECIALISTA (MAGIA): se leggi i libri nella Biblioteca e ottieni un numero da 2 a 9 (compresi) puoi ritirare il dado (non puoi ritirare il nuovo risultato).

SPECIALISTA (EVOCAZIONE): se attivi il teletrasporto nell'Armeria e ottieni un numero da 2 a 9 (compresi) puoi ritirare il dado (non puoi ritirare il nuovo risultato).

CONOSCENZA DELLA MILLENAROCCA (quando guadagni quest'abilità devi scegliere una delle dieci stanze e annotarla sulla scheda): se il personaggio inizia il suo turno nella stanza che conosce, può muovere di due caselle extra per quel turno. **Note importanti:** quest'abilità può essere imparata più volte dallo stesso personaggio, scegliendo di volta in volta una stanza in più da aggiungere alla lista di quelle conosciute.

ARTISTA DELLA FUGA: il personaggio può giocare un turno extra alla fine del suo turno, ma solo una volta per avventura e solo nella "fase 4" (quando la Millenarocca sta crollando in seguito alla morte del Mostro).

DURO A MORIRE: il personaggio può subire 1 PM in più di quanto normalmente concesso alla sua casta (ad es. un Popolano morirà al decimo PM invece che al nono).

DAVVERO DURO A MORIRE (il personaggio deve avere "Duro a morire" per scegliere questa abilità): il personaggio può subire un ulteriore PM in più di quanto normalmente concesso alla sua casta (ad es. un Principe morirà al quattordicesimo PM).

ARTI MARZIALI: se il personaggio attacca il Mostro senza avere armi, riceve un bonus di +1 al suo tiro (+2 se è un Guerriero o un'Amazzone).

CORRIDORE: il personaggio può muovere di una casella extra. Quest'abilità può essere usata al massimo tre volte per avventura (e non più di una volta per turno). **Note importanti:** - il giocatore può decidere di usare l'abilità dopo aver tirato il dado per muoversi.

RIFLESSI PRONTI: se il personaggio si trova in una casella d'ingresso che viene chiusa (uccidendolo sul colpo), può usare quest'abilità per spostarsi sulla casella adiacente (nella stanza) e salvarsi.

MEDITAZIONE: se ottieni 10, 11 o 12 sul tiro del movimento, puoi decidere di saltare il tuo turno per recuperare 1 PM. Quest'abilità può essere usata al massimo tre volte per avventura. **Note importanti:** saltare il turno significa che non puoi fare nulla: muoverti, convertire Rune di Forza in Incantesimi, ecc.

OCCULTISMO: il personaggio inizia ogni avventura con un Incantesimo di 2° livello (pescato a caso)

RESISTENZA ALLA MAGIA: se stai per subire una Runa del Potere, puoi usare quest'abilità per guardare le due Rune del Potere in cima alla pila e metterne una a tua scelta al fondo (l'altra sarà quella che ti viene giocata contro dal Mostro). Quest'abilità può essere usata al massimo due volte per avventura (e non nello stesso turno).

SIGNORE DELLE ARTI ARCANI: il giocatore può scartare un Incantesimo a sua scelta per pescarne uno a caso dello stesso livello. Quest'abilità può essere usata al massimo due volte per avventura (e non nello stesso turno).

MANO LESTA (quest'abilità può essere imparata solo dal Ladro): se termini il tuo turno adiacente a un altro personaggio, puoi prendergli un oggetto a tua scelta. Quest'abilità può essere usata solo una volta per avventura.

Note importanti:

- puoi rubare un pezzo d'Amuleto solo se la vittima non l'ha ancora completato;
- non puoi rubare gli Incantesimi né il Tesoro maledetto (tutto il resto sì!).

DURO-COME-LA-ROCCIA (quest'abilità può essere imparata solo dal Nano): se attacchi il Mostro e perdi, subisci 1 PM in meno di quello che dovresti.

Regola opzionale per "Millenarocca" e "Tempus Draconis"
di Luca Iennaco

L'IDEA

Quando si esplora il maniero di un Mostro, non si sa mai cosa può accadere da un momento all'altro...

COSA SERVE?

Un dado a dodici facce di colore diverso da quello che usate normalmente nel gioco. Questo dado sarà chiamato "dado degli Imprevisti".

COME FUNZIONA?

Il giocatore di turno deve tirare entrambi i dadi: quello per muoversi e quello degli Imprevisti. Se i dadi ottengono numeri diversi, non ci sono regole speciali in quel turno. Se i due dadi fanno lo stesso numero, accade qualcosa! Leggete l'imprevisto col numero corrispondente (risolvete l'Imprevisto prima di muovere il Mostro).

1. LASCIATE OGNI SPERANZA O VOI CH'ENTRATE...

Rimuovete la metà (per eccesso) delle aree d'accesso (il giocatore di turno sceglie quali). Se un'area d'accesso rimossa conteneva un avventuriero, questi muore sul colpo.

2. ROTTURA

Il giocatore di turno scarta un oggetto a sua scelta (se non ne ha, non gli capita nulla).

3. FERITA INFETTA

Se il giocatore di turno non ha al momento alcun PM non gli capita nulla, altrimenti riceve 2 PM.

4. IL CASTELLO SEMOVENTE

Ruotate tutte le stanze in cui si trova almeno un giocatore di 180° (in modo che siano al contrario rispetto a prima). Se qualcuno rimane intrappolato si dovrà ricorrere all'aiuto della magia o dei marchingegni.

5. LA MALEDIZIONE DEL MOSTRO

Il giocatore di turno viene colpito dagli effetti della prima Runa del Potere; poi rimischiate la pila delle Rune del Potere.

6. TRAPPOLA: DARDO AVVELENATO

Il giocatore di turno viene colpito da un dardo avvelenato: subisce 1 PM e dovrà muoversi di una casella in meno ad ogni suo turno finché dura l'effetto del veleno (l'effetto termina quando il giocatore ottiene "11" o "12" sul dado all'inizio del suo turno).

7. TRAPPOLA: TELETRASPORTO

Il giocatore di turno viene colpito da un incantesimo di teletrasporto: posizionatelo nella casella centrale della stanza in cui si trova. A causa dello stordimento deve inoltre saltare il suo turno.

8. TRAPPOLA: SCHERMO ANTI-MAGIA

Il giocatore di turno attiva un potente schermo anti-magia che avvolge la Millenarocca. Fino all'inizio del suo prossimo turno nessun giocatore può usare i bonus degli oggetti runici né lanciare incantesimi (il Mostro può ancora ricorrere alle Rune del Potere).

9. IL CACCIATORE

Tutti gli avventurieri nella stanza del Mostro subiscono 1 PM se non scartano una Runa di Forza; dopo aver mosso il Mostro applicate di nuovo questo effetto (se il Mostro non si muove, la stessa stanza sarà colpita due volte).

10. IL MONDO È MIO!

Se il Mostro è ferito, recupera tutti i PM subito fin ora. Se è sano (o già morto) non accade nulla.

11. MOLTE DISGRAZIE

Tirate due volte il dado degli Imprevisti e applicate entrambi gli eventi corrispondenti (se ottenete "11" o "12" ritirate; se ottenete due volte lo stesso numero ritirate fino a ottenere due valori diversi).

12. TESORO!

Il giocatore di turno prende la tessera in cima alla pila (come se avesse raggiunto la casella centrale della stanza indicata).

RICOMPENSE

Usare questa regola rende la missione più difficile, perciò ogni avventuriero riceverà un Punto Evoluzione in più alla fine della partita. Questa ricompensa viene ricevuta solo dagli avventurieri che sono sopravvissuti all'intera missione (quindi non da chi è morto e ha ricominciato a giocare con un nuovo personaggio durante la partita).

GLI IMPREVISTI E LE ALTRE REGOLE OPZIONALI

Se volete usare altre regole opzionali insieme a quella per gli Imprevisti, ricordatevi di cumulare le ricompense a fine partita.

LA RIGENERAZIONE

Regola opzionale per "Millenarocca" e "Tempus Draconis"
di Luca Iennaco

L'IDEA

Il Mostro che abita nella Millenarocca è un avversario ancor più temibile di quanto credevate: infatti è in grado di rigenerare rapidamente anche le ferite peggiori, rivelandosi un nemico quasi invincibile!

COSA SERVE?

Nulla, basta il gioco base.

COME FUNZIONA?

All'inizio del gioco, tirate il dado (se ottenete "1" o "12" rilanciate fino a ottenere un valore diverso): annotate il numero uscito, che sarà il "valore rigenerante". Ogni volta che il giocatore di turno ottiene sul dado per il movimento il "valore rigenerante" il Mostro recupererà 2 PM; se invece ottiene un numero di un solo punto inferiore o superiore al valore rigenerante, il Mostro recupererà 1 PM. Il Mostro non può arrivare ad avere più PM di quelli indicati dal manuale delle regole (la rigenerazione può solo restituirgli quelli persi).

Nota: naturalmente dovrete fare attenzione ai tiri solo dopo che sarete riusciti a ferire il Mostro.

RICOMPENSE

Usare questa regola rende il Mostro più pericoloso, perciò ogni avventuriero riceverà 2 Punti Evoluzione in più alla fine della missione. Questa ricompensa viene ricevuta solo dagli avventurieri che sono sopravvissuti all'intera missione (quindi non da chi è morto e ha ricominciato a giocare con un nuovo personaggio durante la partita).

IL SOFFIO DI FUOCO

Regola opzionale per "Millenarocca" e "Tempus Draconis"
di Luca Iennaco

L'IDEA

Il Mostro che abita nella Millenarocca ha un'arma in più contro gli avventurieri: un micidiale soffio (che per comodità definiamo "di fuoco", ma potete immaginare che sia "congelante", "venefico" o "all'aroma di cipolla", se preferite).

COSA SERVE?

Nulla, basta il gioco base.

COME FUNZIONA?

Quando il giocatore di turno ottiene un numero sul dado che non fa spostare il Mostro (perché nella direzione indicata non c'è una stanza in cui muoverlo), questi ricorrerà al soffio e ogni avventuriero che si trovi nella stessa stanza del Mostro subirà 1 Punto Malattia.

RICOMPENSE

Usare questa regola rende il Mostro molto più pericoloso, perciò ogni avventuriero riceverà 2 Punti Evoluzione in più alla fine della missione (più un altro, se ci sono 5 o più giocatori). Questa ricompensa viene ricevuta solo dagli avventurieri che sono sopravvissuti all'intera missione (quindi non da chi è morto e ha ricominciato a giocare con un nuovo personaggio durante la partita).

LO SCAGNOZZO & IL SOFFIO DI FUOCO

Se volete usare entrambe queste regole contemporaneamente, dovete apportare una modifica al modo in cui si innescano: se il tiro di dado impedisce al Mostro di muoversi, NON applicatele entrambe, ma guardate il numero ottenuto sul dado:

se è pari, applicate il Soffio di Fuoco
(lo Scagnozzo non si sposterà);
se è dispari, agirà lo Scagnozzo
(ignorare il Soffio di Fuoco).

A fine partita ricordatevi di cumulare le ricompense dovute alle due regole!

Regola opzionale per "Millenarocca" e "Tempus Draconis"
di Luca Iennaco

L'IDEA

Ogni "cattivo" che si rispetti ha un tirapièdi (generalmente imbranato) che si occupa dei lavori più sporchi per lui...

COSA SERVE?

Una pedina per rappresentare lo Scagnozzo. Potete usare quella di un altro mostro (ad esempio Capocorna potrebbe essere lo Scagnozzo di Arguille) o quella di un avventuriero (ma attenti a non confonderla con quelle dei giocatori!).

COME FUNZIONA?

Lo Scagnozzo pattuglia le caselle speciali della Millenarocca (le caselle col simbolo "d12" presenti in cinque stanze). All'inizio del gioco si trova in quella della Biblioteca (vicino al suo padrone, dove altro?). Durante tutta la partita nessuno può sostare o transitare nella casella occupata dallo Scagnozzo.

Quando il giocatore di turno ottiene un numero sul dado che non fa spostare il Mostro (perché nella direzione indicata non c'è una stanza in cui muoverlo), sarà lo Scagnozzo ad agire. Per vedere dove va, basta consultare la tabella sottostante in base al tiro già fatto per il Mostro:

Dado	Stanza	(casella /azione)
1-2	Sala del Banchetto	(Leve apriorte)
3-4	Sala del Trono	(Leve ruotastanze)
5-6	Biblioteca	(Libro delle Magie)
7-8	Sala alchemica	(Banco delle Pozioni)
9-10	Sala delle Armi	(Teletrasporto)
11	pattuglia i sotterranei	
12	chiude una porta!	

Se si sposta in una stanza, dovete semplicemente mettere la pedina dello Scagnozzo sulla relativa casella speciale. Se c'era un avventuriero su quella casella, lo Scagnozzo lo colpisce a tradimento!

L'avventuriero subisce 1 Punto Malattia e (se sopravvive) deve arretrare nella più vicina casella libera (generalmente quella adiacente).

Se pattuglia i sotterranei, scoprirà tutti gli avventurieri che siano su una casella con le scale: ognuno di loro subisce 1 Punto Malattia e (se sopravvive) deve arretrare nella più vicina casella libera (generalmente quella adiacente). La pedina dello Scagnozzo resta sulla casella in cui si trova.

Se chiude una porta, il giocatore che ha tirato il dado sceglie una delle aree d'accesso in gioco e la rimuove (se conteneva un avventuriero questi è ucciso sul colpo). La pedina dello Scagnozzo va posizionata sulla ca-

sella adiacente alla porta che ha chiuso (se c'è un avventuriero su tale casella, subirà 1 Punto Malattia e dovrà spostarsi nella più vicina casella libera). Se non ci sono più aree d'accesso lo Scagnozzo pattuglierà invece i sotterranei (vedi sopra).

Nota: quando un giocatore subisce l'attacco dello Scagnozzo può usare qualunque magia che sia utile contro il Mostro per evitare lo scontro. Quando gli avventurieri avranno scoperto il "segno" del Mostro, sapranno anche quello dello Scagnozzo, che è sempre l'opposto (un Mostro di Terra avrà quindi uno Scagnozzo d'Aria, ecc.).

Da quel momento potranno affrontare lo Scagnozzo entrando nella casella che lo contiene (come accade per il Mostro); chiunque può combattere lo Scagnozzo, indipendentemente dai pezzi d'amuleto che possiede.

IL COMBATTIMENTO È RISOLTO COME SEGUE:

- il giocatore tira il dado, aggiungendo tutti i modificatori che si usano con il Mostro (ad esempio la Spada Runica conferisce un bonus di +3, ogni Runa di Forza +1, ogni Punto Malattia subito -1, ecc.), inoltre riceve +1 al tiro per ogni pezzo di amuleto di segno opposto a quello dello Scagnozzo;
- un giocatore tira il dado per lo Scagnozzo; se il Mostro è presente nella stanza in cui sta combattendo riceve inoltre un bonus di +2, se è in una stanza adiacente avrà un bonus di +1 (ci tiene a ben figurare presso il padrone... o forse ne teme l'ira in caso di fallimento!);
- se i due totali sono uguali: l'avventuriero è stato respinto e deve arretrare nella più vicina casella libera (generalmente quella adiacente);
- se il totale dello Scagnozzo è maggiore: l'avventuriero subisce 1 Punto Malattia per ogni punto di differenza fra i totali, ma può decidere di sacrificare un pezzo di Amuleto (riponetelo in fondo all'apposita pila) per ogni Punto Malattia che vuole evitare; inoltre deve arretrare nella più vicina casella libera (generalmente quella adiacente);
- se il totale dell'avventuriero è maggiore: lo Scagnozzo è stato sconfitto e muore con una scena teatrale culminante con l'invocazione "Padrone, vendicamiii!". Ovviamente, da questo momento in poi, ignorate tutte le regole relative allo Scagnozzo descritte sopra.

Esempio: avendo liberato tutti i prigionieri i giocatori hanno scoperto che il Mostro è d'Acqua, dunque il suo Scagnozzo è di Fuoco. Squarciavento, l'Elfo temerario, possiede due soli pezzi d'amuleto (uno d'Aria e uno di Fuoco), quindi non può affrontare il Mostro, ma il suo tirapièdi sì! Al suo turno raggiunge la casella che lo contiene e tira il dado: ottiene un 5, ma avendo due Rune di Forza il totale sale a 7 (non ha altri oggetti o magie

utili, né pezzi d'Amuleto d'Acqua, ma almeno è sano essendosi curato in precedenza tutti i PM subiti), lo Scagnozzo invece fa 10 (il Mostro è lontano, quindi niente bonus). Squarciavento ha perso di 3 punti, quindi dovrebbe subire 3 PM; il alternativa, potrebbe disfarsi di entrambi i pezzi d'Amuleto e subire un solo PM, oppure cedere un solo pezzo e subire 2 PM. Poiché è sano e vuole cercare di affrontare il Mostro prima possibile, decide di ricevere i 3 PM; inoltre deve spostarsi nella casella adiacente.

Se il Mostro viene distrutto e lo Scagnozzo è ancora vivo, rimuovetelo dal gioco: forse è rimasto vittima del crollo della Millenarocca o forse è riuscito a scappare attraverso un passaggio segreto, pronto per vendicarsi degli avventurieri in futuro...

RICOMPENSE

Usare questa regola rende la missione più difficile, perciò ogni avventuriero riceverà 2 Punti Evoluzione in più alla fine della partita (più un altro se ha sconfitto lo Scagnozzo in combattimento).

Questa ricompensa viene ricevuta solo dagli avventurieri che sono sopravvissuti all'intera missione (quindi non da chi è morto e ha ricominciato a giocare con un nuovo personaggio durante la partita).

LO SCAGNOZZO & IL SOFFIO DI FUOCO

Se volete usare entrambe queste regole contemporaneamente, dovete apportare una modifica al modo in cui si innescano: se il tiro di dado impedisce al Mostro di muoversi, NON applicatele entrambe, ma guardate il numero ottenuto sul dado:

- se è pari, applicate il Soffio di Fuoco (lo Scagnozzo non si sposterà);
- se è dispari, agirà lo Scagnozzo (ignorare il Soffio di Fuoco).

A fine partita ricordatevi di cumulare le ricompense dovute alle due regole!

LE CAROGNE

Regola opzionale per "Millenarocca" e "Tempus Draconis"
da un'idea di Luca Iennaco

L'IDEA

Può capitare che la brama di gloria e ricchezza accechi anche gli spiriti più nobili...

COSA SERVE?

Nulla, basta il gioco base.

COME FUNZIONA?

Allestite il gioco normalmente, secondo quanto riportato sul manuale. Sarà il quarto prigioniero (e non più l'ottavo) a svelare il segno del Mostro. Le carte amuleto lasciate in disparte andranno aggiunte alle altre carte stanza e il mazzo andrà rimescolato. Da questo punto in poi i giocatori che avranno completato l'amuleto potranno sfidare il Mostro, anche se ci saranno ancora dei prigionieri nel castello. I restanti prigionieri, una volta che saranno salvati, daranno come ricompensa la prima carta del mazzo delle carte stanza.

SVANTAGGI

Usare questa regola renderà la partita più veloce, ma anche più pericolosa per i prigionieri, perché rischieranno di non uscire dalla Millenarocca; perciò ogni avventuriero riceverà soltanto la metà (per difetto) dei Punti Evoluzione accumulati durante l'avventura.

In aggiunta, ogni giocatore scriverà sulla propria carta personaggio il numero di prigionieri inermi che sono morti nel crollo del maniero. Quando la somma sarà uguale a quattro il personaggio tornerà indietro di una casta (se gioca con il regolamento Advanced perderà una della abilità che possiede) e azzererà il proprio conteggio dei prigionieri defunti. Non c'è casta inferiore allo Smutandato.