

696 Capitano della guardia **Arrestato**

Le guardie cittadine ti hanno arrestato. Ammanettato, vieni condotto alle prigioni (City Gates) perdendo un turno per arrivarci. Giunto là, vieni privato di tutti i tuoi oggetti e groats e rinchiuso in una cella. Tira 1d6 per vedere la lunghezza della tua condanna, 1 turno per punto. Se sei un mesmerista puoi provare a corrompere la guardia per dimezzare la tua condanna. Dovrai restare in prigione almeno un turno e i tuoi oggetti e groats non ti saranno resi.

697 Fabbro **Runa** **Minacciare**

"Ascolta, io sto qui dalla mattina alla sera e quando non lavoro, sto qui a dormire, e così non so nulla di ciò che accade fuori di queste mura, né voglio saperlo. E la prossima volta che piombi qua dentro urlando assurdità non sarò così amichevole...ORA FUORI!" muggisce il fabbro scuotendo il pugno.

698 Capitano della guardia **Runa** **Minacciare**

"Oh, grazie, i miei uomini hanno bisogno di una bella scazzottata!" Combatti.

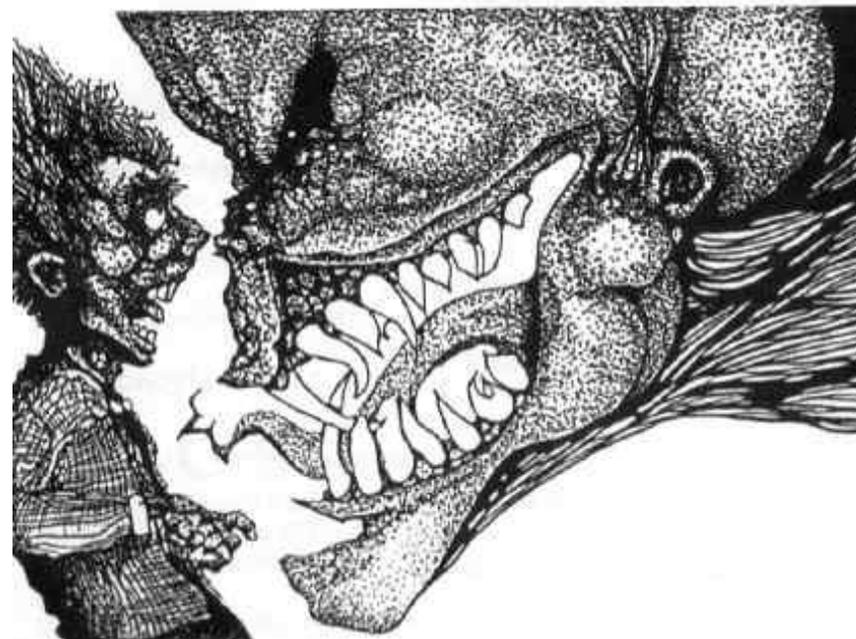
699 Biblioteca **Storia**

Ti soffermi su un grande tomo intitolato 'L'insurrezione del 436'. Parla delle coraggiose battaglie di popolazioni inermi contro il regno tirannico di Ba'al Ashiram, altrimenti noto come il Dark Overlord. Perdi un turno.

700 Necropoli **Scappare**

"Nessuna head! Allora dobbiamo scappare." grida il ragazzo dorato. Ti prende per mano e ti fa attraversare la porta dorata. Con un lampo di luce brillante entri nel Tempio. Il ragazzo è scomparso!

City of Chaos



TOMO DEL CAOS

Traduzione in italiano a cura di Andrea De Lullo
Roma, Luglio 2001

Per eventuali segnalazioni e chiarimenti, scrivere a: andy@goblinslair.com

1 Amanti Intervenire

Avanzi verso l'oscura figura, non sembra vederti ma sorride maliziosamente mentre le sue dita si serrano sul grilletto. Dalle sue spalle arriva la supplica *"Malachi, in nome di Path, non farlo! Torna alla gilda, lasciati soli, te ne prego!"* Troppo tardi realizzi che Malachi sta per sparare e che la pistola è puntata direttamente al tuo petto! Con un profondo boato, parte il colpo, ma non avverti alcuno shock mentre il proiettile penetra la tua carne. Immobile, stupefatto d'essere illeso, senti urlare da dietro *"NO, No, oh no, la Luce ti maledica per sempre, Malachi, PER SEMPRE!"* La figura di Malachi inizia a dissolversi davanti ai tuoi occhi mentre comprendi che stavi osservando un fantasma. Prima che Malachi sia solo fumo, riesci a notare sotto il suo mantello un talismano molto strano, con occhi rosso sangue che risplendono fieri, quasi con gioia. Prendi la **clue card n. 11**.

2 'Uomo felice' Una fetta di carne succosa

Assaggi la succulenta carne grigliata. Perdi un turno per digerire il tuo pasto, quindi torna a giocare con **1 body point** in più (fino al massimo del punteggio iniziale).

3 Istituto di pneumologia All'interno della gilda

"Ah, certo, signor... ehmm... desidera proseguire i suoi studi sull'arte della pneumologia? Allora salga le scale fino al primo piano e vada nell'ufficio di Sir BluinWynd. (vai al 150) O forse preferisce dedicarsi all'ozio?" (vai al 430).

4 Fabbrica Parlare al bambino

Cerchi di interrompere il bambino nel suo lavoro, sperando di ottenere una spiegazione di ciò che sta accadendo alla fabbrica. Ma lui ti ignora volgendo sguardi impauriti al brutale supervisore. Questi ti sta osservando con occhi irati quindi, deciso che ormai è troppo, avanza minacciosamente verso di te. Indietreggi (lascia il mulino e termina il turno) o attendi che ti raggiunga con una scrollata di spalle (vai al **198**)?

5 Avventuriero perso Andar via

Allontani l'avventuriero balzubiente, *"Pazzo, pazzo!"* urla, *"Finirai intrappolato proprio come me, vagando in cerchio per le strade per sempre, perso nel Chaos!"* (Riponi la carta nell'**action pack**).

6 Folle Andare in taverna

Mentre entri nella taverna il folle sta offrendo da bere. Perdi un turno per la sbronza.

7 Arcivescovo Runa Minacciare

"Miei seguaci, non mischiatevi con le vane minacce del Dark One. Il nostro regno giace sulla sua ricchezza."

8 Banditore della città Osservare la folla

Mentre il banditore annuncia il decreto, uno sguardo d'orrore si diffonde tra la folla. Nessuno però alza la voce in sfida, ovviamente sono spaventati e rassegnati, e presto la gente si disperde sotto un cielo sempre più scuro.

9 Spia Stella Salutare

"In giro si dice che..." si guarda velocemente intorno. (Prendi la **clue card n. 18**) *"Bene, tieni gli occhi aperti, è meglio che io vada."* La spia striscia via in strada.

10 Tempio Prendere la statua

La sacerdotessa ti guarda in modo strano mentre narri una folle storia. *"La statua non ha alcun valore"* dice *"solo disegni dorati, chi potrebbe volerla? Ad ogni modo è fissata al terreno!"* Per quanto tu provi la statua non si muove.

11 Carte di combattimento Giocare

Scegli di puntare a 'carte di combattimento'. Metti 1 groat sul tavolo, ora pesca una carta dal mazzo **enemy combat**, e posala coperta. Per vincere a questo gioco dovrai predire se la carta successiva del mazzo è di valore più alto o più basso. Se indovini, il tuo denaro raddoppia! Altrimenti (anche se i punteggi sono uguali) hai perso i soldi. Puoi raddoppiare tutte le volte che vuoi, conta solo la fortuna.

12 Manitou Logica

Il Manitou, con la sua logica irreversibile, sorride e dice, *"Piccolo avventuriero, lo non sono un demone, che può essere scacciato con i tuoi piccoli ragionamenti. Io sono un dio, un essere onnipotente. Io fui creato prima della razza umana e continuerò ad esistere anche dopo che tu sarai stato inghiottito dal Chaos. Ti maledico per la tua impudenza."* Con un tuono il Manitou scompare. Prendi una **cursed card**.

687 Esattore Lamentarsi

Tira 1D6 per scoprire il risultato delle tue lamentele. Puoi usare anche abilità di ladro per raggirare l'esattore o da mesmerista per influenzare la sua decisione. Sottrai 1 al tiro del dado per ogni punto abilità.

6	Appello respinto; paga 3 groats.
5	Appello respinto; paga 2 groats.
4-3	Appello respinto; paga 1 groat.
2-1	Appello accolto; puoi andare.
Meno di 1	L'esattore ti rimborsa 2 groats.

688 Lampionaio Luna Salutare

"Questa dannata nebbia ricopre tutto fino a quel Trantor e alla sua fiorente fabbrica. E' in combutta con il Dark Overlord, quello là!"

689 Sergente Stella Salutare

"La leggendaria corona di Byronitar è stata rubata. Giurerei che è stato quel Jack 'il guercio', metà dei furti che avvengono in città sono opera sua."

690 Guerra dei maghi Una lettera per Morgan

"Aspetta!" gridi *"C'è stato un errore, per favore, leggi questa lettera!"* Morgan, sospettosamente, prende la lettera ed inizia a leggere. *"E così questa guerra è nata dal nulla. Farei meglio a fare ammenda, e tu dovresti mostrare questa a Nehostra."* Ti rende la lettera e prosegue spiegandoti che entrambe le torri dei maghi sono protette da scudi magici. La maggior parte degli incantesimi lanciati in questa guerra sono stati deflessi dagli scudi verso la città creando il Chaos.

Da un baule dorato Morgan ti passa una sfera di cristallo e ti dice *"Prendilo, ti aiuterà a raccogliere tutto il Chaos rimasto in città. Ponilo sull'altare ma prima vai da Nehostra."*

Prendi l' **orb of absorption** dallo **special pack**.

691 Slie Pearson Stella Salutare

"Beh, c'è qualcuno che non si vede troppo spesso in giro, un po' di rispetto" dice il nobile ammiccando agli avventori anche se nessuno sembra accorgersene. *"Mi piace il tuo aspetto. Fatti una bevuta."* Ti sorride con un ghigno sdentato e ti passa un boccale di birra.

Perdi un turno per riprenderti dagli effetti della sbornia.

692 Gilda pirotecnica Laboratorio di esperimenti

Dietro una solida porta di quercia si trova il laboratorio. Le più acute menti pirotecniche si radunano qui per fronteggiare le frontiere del fuoco. Strani oggetti scoppiettano e sibilano mentre gli scienziati col camice bianco prendono note e fanno piccoli aggiustamenti. Uno di loro ti vede sbirciare dalla porta.

"Ah, entra, entra, qui in laboratorio siamo molto eccitati per il nostro ultimo prototipo. Abbiamo bisogno di qualcuno per testare la nostra nuova 'fiamma di magnesio'. Noi speriamo che possa essere un'arma irresistibile contro le creature dell'oscurità. Tu sei stato scelto dal Gran Maestro per usarla nei combattimenti. Fai attenzione nell'usarla, abbiamo bisogno di testarla nella condizione più disperata."

Prendi la **magnesium flare** dallo **special pack**. Lo scienziato ti consiglia inoltre di comprare un paio di **dark lensed spectacles** nel negozio di souvenir, poiché usare la fiamma senza proteggersi gli occhi può danneggiare seriamente la vista.

693 Guardia del corpo Runa Minacciare

Le emozioni della guardia cambiano velocemente dall'autocommiserazione alla rabbia. Nella sua folle ira ti attacca, somma un +1 nella tabella di combattimento della guardia per il primo round. Combatti.

694 Scolari Runa Minacciare

Afferri un ragazzo, ovviamente il capobanda, e lo scrolli. *"Mi dispiace, era solo uno scherzo!"* piagnucola il bambino. Sentendoti colpevole lo lasci andare; si asciuga le lacrime e corre via incontro agli altri bambini che intanto si sono allontanati. Quando è lontano, si ferma, si gira e grida *"Testa di medusa!"*

695 Contadino Luna Aiutare

"Tu stai qui a pestare i miei cavoli, a guardarmi dannare e poi chiedi se puoi essere d'aiuto! Quando avrò finito qui, sarai tu ad aver bisogno di tutto l'aiuto che puoi trovare." Detto questo, scende dal carro e ti attacca.

676 Souvenir della città Rapina

Con il corpo del negoziante che giace ai tuoi piedi, sei libero di saccheggiare il negozio. Prendi tutti gli oggetti che vuoi e 25 groats dalla cassa. Quindi vai al **558**.

677 Cerimoniere funebre Misure

"La gente muore come le mosche e paga bene per essere sistemata. Con 1 groat ti puoi assicurare la bara dei tuoi sogni" ti dice mostrandoti un catalogo di casse da morto. Paghì 1 groat per la bara o dici all'uomo dove può metterse-la?

678 Necropoli Entrare

Spingi il cancello di ferro lavorato, cigolando si apre quel tanto che basta per permetterti di entrare. Entri nella città oscura dei morti. Cripte di marmo decorato formano un intricato labirintico che ti confonde. Attraverso la densa nebbia vedi delle ombre muoversi per circondarti. Dove andare ora?

Se scegli di andare a nord, vai al **368**; ad est, vai al **473**; ad ovest, vai al **639**. Se usi la **chant scroll** vai al **209**.

679 Combattimento Ricompensa

Mentre perquisisci il cadavere del giovane errante trovi una lettera di scuse scritta da Abidabi Beglin al mago Nehostra. Prendi la **letter of apology** dallo **special pack**.

680 Guerra dei maghi Pregare all'altare

Preghi all'altare per avere una guida, tira il dado del Chaos, se esce **runa** sei benedetto (prendi una **blessed card** dal **magic pack**), altrimenti non accade nulla. Puoi anche lasciare uno o più oggetti sull'altare come offerta al Lord of Light. In questo caso lascia gli oggetti e vai al **555**.

681 Istituto di somatologia All'interno della gilda

Vedi un libro che si intitola 'I terribili mostri della psiche: uno studio in due parti'. Prendi la **clue card n. 3** e perdi due turni.

682 Al 'Topo' con la guardia Shadowraith sconfitta

In un combattimento mortale hai sconfitto la shadowraith. Tiri le tende permettendo alla luce di invadere la stanza e ti avvicini al letto. Colei che vi giace è stata torturata così brutalmente che neanche un maestro somatologo potrebbe curarne le ferite ma, nonostante ciò, la moglie del mercante si aggrappa disperatamente alla vita. Con voce flebile confessa tutto, suo marito è in combutta con Ba'al Ashiram, il Dark Overlord, ma è stato ingannato (prendi le **clue cards n. 1 e n.5**). Terminata la confessione, la sua voce si attenua ed il capo crolla sul cuscino, adesso ha trovato la pace. Lasci il 'Topo' determinato a liberare la città dal male.

683 Combattimento Ricompensa

Trovi un preziosissimo biglietto d'invito (prendi l' **invitation** dallo **special pack**).

684 Combattimento Ricompensa

Trovi un paio di **knuckle dusters** molto lucidi (prendi la carta dall'**item pack**).

685 Combattimento Ricompensa

Trovi uno **swordstick** (prendi la carta dall'**item pack**).

686 Torre oscura Dark Overlord

La scala ti porta in una grande sala dove la prima cosa che noti è la puzza. Un incredibile tanfo di corruzione e decadimento impregna le pareti che sono fiancheggiate da paletti. Su ciascuno di questi è impalato il corpo di un avventuriero, è da questi cadaveri che si sprigiona la puzza.

Le sette shadowraiths del Dark Overlord sono all'interno della stanza ma non ti attaccano. Avanzi guardandoti attorno. Quando fissi la tua attenzione su una di queste, la wraith abbraccia un cadavere impalato e infila la sua lingua nera dentro un'orbita vuota. Ti senti nauseato e le altre wraiths ridono sibilanti al tuo sconforto. "**Basta!**" mormora una potente voce "**avvicinati a me, avventuriero.**"

Ti giri nella direzione della voce e di fronte c'è il Dark Overlord. Vai al **511**.

13 Evasore Libero

Con un "**tah tah!**" un uomo alto e magro sbucca fuori del sacco. Si guarda intorno e un velo di tristezza copre il suo viso. "**Se ne sono tutti andati?**" ti chiede "**Precipitosi, pensavo che almeno qualcuno di loro avrebbe aspettato per vedere il mio gran finale.**" Ti racconta del finale, di come appeso a 150 piedi da terra si sarebbe liberato da una rete aggrovigliata. "**Bene, suppongo che queste non mi serviranno più ormai, ecco, prendile tu.**" (Prendi una **tangle net** e un **hessian sack** dall'**item pack**). Marvo il magnifico si mette quindi a vagare sconsolato per la strada.

14 Vagabondo Chiedere informazioni

Chiedi al ragazzo delle informazioni. "**Ti dirò qualcosa di veramente importante: non fermare mai un messaggero che ha fretta!**" ti risponde dandoti un calcio sugli stinchi prima di scappare via.

15 Aristocratico Luna Minacciare

"Per cinque generazioni, la famiglia D'arcy ha servito l'impero. Nessun monello di strada può salvarsi dopo avermi minacciato." Sguaina un sottile bastone "**In guardia, fellone.**" Combatti.

16 Indovino Pagare 2 groats

"Vedo un contadino cercare il figlio, suo figlio è nei guai e non sa uscirne! Vedo un vriandi, il ragazzo sta ripulendo la scuderia! Aspetta, la visione si muove, vedo un mago, il grande Xiomatar, il ragazzo lo sta aiutando nel preparare un potente incantesimo... il ragazzo sta preparando una polvere... inciampa mentre si avvicina a Xiomatar... Oh, no!... Mi dispiace ma la visione è svanita. La prego di darmi qualche altra moneta." Dai un altro groat al veggente? Allora vai al **155**.

17 Violinista Offrirsi di riparare il violino

"Ecco perché la ringrazio, deve essere la prima persona deccente che ho incontrato da quando sono arrivato in questa folle città... Ogni cosa è molto strano qui, prenda il ragazzo giù alla scuderia per esempio, lui è molto strano..." Il violinista continua a parlare. Perdi un turno mentre ascolti i suoi pettegolezzi e cerchi di aggiustare il suo violino.

18 Vittima della peste Abbracciare

"Rischi la vita con le tue cure, sei un vero amico," dice grato l'appestato "**ti aiuterò nella tua ricerca, cerca lo Shining Path e pota il Metal Garden.**" Questa amicizia, comunque, dà i suoi problemi. Hai contratto la 'febbre che arde', devi trovare un somatologo o un guaritore che ti curi dalla peste. Per ogni turno che passa la peste ridurrà i tuoi **body point** di uno finché non sarai guarito o morto! Nessuno, a parte guaritori o somatologi, ti si avvicinerà fin quando non sarai guarito. Pesca **action cards** come solito ma non potrai interagire in nessun modo con la carta salvo che non sia un guaritore.

Quando avrai raggiunto un guaritore o un somatologo, vai al **347**.

19 Venditore di pozioni Comprare una pozione

"Compratori sprovveduti, certa gente non è mai contenta. Scommetto che indovino di quale pozione hai bisogno. Una che possa tirarti fuori dai guai, giusto?" Ma prima che tu possa rispondere il mercante riprende "**No?, bene, scegli tu. Ricorda, solo 2 groats ciascuna.**" Il venditore ti mostra la sua mercanzia:

- ? **Potion of Vapour**
- ? **Potion of Constitution**
- ? **Potion of Venom**

Se compri una pozione, paga il venditore e prendi la carta corrispondente dal **magic pack**.

20 Gilda dei ladri All'interno della gilda

Riconoscendoti come un seguace, il mendicante ti maledice e si scansa per lasciarti passare. Appena entri nella gilda, una volta ancora, rimani affascinato di quanto sia riccamente ammobiliata. Lussuosi arazzi alle pareti, il meglio del mobilio imperiale arreda corridoi e stanze. Come sempre a questo punto, devi decidere per cosa sei tornato. Se è per migliorare nelle tue abilità cerca la sala dei tutori e vai al **438**. Se è per cogliere gli ultimi pettegolezzi della gilda vai nella sala comune al **672**. O è per vendere qualcosa ottenuta illegalmente? Allora vai dal ricettatore al **406**. Se nulla di ciò puoi anche uscire.

21 Architetto Luna Aiutare

"Toglimi quelle mani di dosso!" sbraita l'architetto quando cerchi di pulirgli il soprabito. "**Devi sapere che sono in missione per l'impero. E adesso allontanati, verme!**" Te ne vai o ti inasprisci (entra in combattimento).

22 Fabbro Curiosare

Chiedi al nano se ha qualche oggetto da vendere. Senza una parola ti conduce in un piccolo negozietto dietro la fucina. Lì trovi una gran varietà d'oggetti metallici con i prezzi chiaramente segnati.

Brass Knuckle-dusters	3 groats
Bracers	3 groats
Stiletto	3 groats
Swordstick	6 groats
Rapier	12 groats
Lockpicks	2 groats
Grappling Hook and Rope	4 groats
Hessian Sack	1 groats

Paga e prendi le carte appropriate dall'**item pack**.

23 Sacerdote Runa Aiutare, salutare, minacciare

"*Folli impiccioni, vi siete immischiati in cose al di là della vostra comprensione.*" Il sacerdote avanza minacciosamente e ti attacca! Entra in combattimento.

24 Il dado del Chaos Giocare

Il croupier ti porge un piccolo dado con tre strani disegni incisi sulle sei facce. "*Tira il dado del Chaos, amico mio, scegli un segno, pagami 1 groat, e se porterai ordine nel Chaos e il tiro sarà quello che avevi scelto, io ti renderò 2 groats.*" Giochi? Allora paga 1 groat, scegli un simbolo e tira il dado del Chaos. Se vinci prendi 2 groats. Puoi continuare a giocare fin quando vuoi, un tiro per turno. Se vinci 4 volte consecutive, vai al **174**.

25 Lampionaio Chiedere della luce

Puntandoti la luce in viso, il lampionaio ti squadra e dice, "*Sei un pirotecnico? Non ti riconosco.*"

Se sei un membro mostra la tua luce e vai al **431**. Altrimenti dice, "*Conosco ogni affiliato alla gilda e tu non sei uno di loro, sei un falso, e non avrai nulla da me! Niente, imbroglione!*" Corre via e si perde nella nebbia.

26 Spia Comprare una barba

"*L'uomo saggio nasconde il suo volto*" dice al spia, "*che colore vuoi?*". Aprendo il suo logoro cappotto mostra un vasto assortimento di barbe colorate appese su piccoli uncini. Scegli un colore e paga 1 groat per la barba. (prendi i **Wurly Whiskers** dall'**item pack**).

27 Bhudapati Stella Salutare

Vai al **315**.

28 Abidabi Beglin Qualunque Minacciare

"*No.. no.. non colpirmi, ti dirò ogni cosa,*"farfuglia Beglin. "*Io sono la causa di tutto questo Chaos. Due maghi sono in guerra ed è tutta colpa mia. Preparai una pozione per un mago chiamato Jedrack Nechostra che però era terribilmente sbagliata e gli è esplosa in faccia; per questo motivo lui ha lanciato un incantesimo di 'scimmia balbuziente' su di me e ora parlo in questo modo. So che è stato stupido, ma pensai che mi sarebbe tornato utile e così ho messo in giro alcune voci su uno dei nemici di Nechostra, un mago chiamato Morgan Meerhad. Sostenevo che Meerhad stava cercando di rubare gli averi di Nechostra, ma non avrei mai pensato si arrivasse a questo! Ora voglio rimediare.*" (cerca la **letter of apology** nello **special pack**).

Se la lettera non è nel mazzo Beglin dice, "*Ho dato una lettera di scuse ad uno dei tuoi compagni avventurieri, spero solo non sia troppo tardi.*" Lasci l'erborista chiedendoti chi abbia la lettera.

Se la lettera c'è Beglin dice "*Per favore, porta questa lettera di scuse a Nechostra, velocemente, temo che il tempo stia terminando.*"

29 Cerimoniere funebre Stella Minacciare

"*In tutti questi anni alle pompe funebri non mi è mai capitato nessuno così nervoso al momento di prendere le misure. Per quel che mi importa puoi farti la bara da solo!*" Piagnucola il sarto mentre si allontana.

665 Mercenaria Runa Salutare

"*Salve, sono Elizabeth Hope, un soldato proveniente da tik'Ivar che cerca lavoro. Puoi assumermi al tuo servizio per 5 groats.*" Se accetti, prendi la carta e lei combatterà ogni battaglia con te.

666 Conan Wolfe Stella Aiutare

"*Aiuto! Aiuto! Ci serve tutto l'aiuto possibile, se Ba'al Ashiram è tornato, lo Shining Path ci salvi!*" esclama l'uomo.

667 Uomo calmo Il racconto di Issa e Cif

Narri all'uomo la storia di Issa e Cif come raccontati dal menestrello e delle lacrime scendono sul volto dell'uomo. "*Hisvet Cif è mio fratello e ancora non riesco a credere alle tue parole, ho bisogno di prove. Portamele e ti aiuterò a mandare Malachi nell' Inferno Profondo.*"

668 Garon Dhar Stella Salutare

"*Oh! Mi dispiace non ti ho visto*" si scusa Dhar "*sai che questi sono tempi duri per maghi e chierici. Ieri notte la gilda dei maghi ha votato all'unanimità di bandire Nechostra e Meerhad dalla gilda. Saranno pure Grand Master ma nessuno dei due si merita il titolo, la loro stupida rivalità ha rovinato la reputazione di molti maghi buoni, te lo posso assicurare!*"

669 Istituto di pneumologia Runa Pettegolezzi

"*Dobbiamo fermarlo!*"

"*Fermarlo? E' impossibile fermare Ba'al Ashiram, è troppo potente*"

"*Ho sentito di un'arma che potrebbe aiutarci*"

"*Ne ho sentito parlare anche io ma sono solo chiacchiere, la rosa non esiste*"

"*Ho sognato che un giorno la città potrebbe tornare alla sua gloria prima dell'arrivo del Chaos. Credo che la rosa esista, dobbiamo trovarla e liberarci dal male*"

"*Sogni! Ci vorranno più delle tue fantasie per salvare il mondo.*"

"*Hai ragione, lascia i sogni allo sciamano, sarà la scienza a salvarci.*"

670 Stalliere Luna Salutare

Ti guarda con un sorriso, poi riprende a pulire.

671 Venditore di tè Stella Minacciare

"*Così hai qualche reclamo sul mio tè!*" dice scrollando le spalle "*non è una grande offesa, giusto? Ma...visto che ti lamenti ed il cliente ha sempre ragione, domani cambierò il nome sulle mie confezioni...contento adesso?*" Quindi ti ignora ed inizia a misurare piccole quantità di erbe.

672 Gilda dei ladri Pettegolezzi

Ci sono tre gruppi nella sala, tutti che sussurrano cospiranti tra loro. Ti unisci al gruppo dei banditi dal mantello grigio (vai al **527**), a quello dei borseggiatori (vai al **624**) oppure alla folla intorno al Principe dei Ladri (vai al **298**) ?

673 Vecchio Luna Salutare

"*C'è stato un tempo, sai, in cui mi piaceva passeggiare. Ora vengo attaccato dai demoni, colpito dalle megere e gettato nella polvere dai teppisti. Sparisci!*"

674 Scemo del villaggio Stella Minacciare

"*Ti prego, non picchiarmi, un folle indifeso, non lo vedi, non ho armi per combattere, credo che dovremmo trattare*"

Ti avvicini al pazzo che ti dà un calcione sugli stinchi.

"*Pazzo è chi il pazzo fa!*" ti dice lanciando una ruota di carro giù per la strada.

675 Shadowraith Luna Salutare

"*Ssalluti dal mio Paddronne, chi oddia l'Orddine si stta adunando ai Cannocelli della Torrrre Osscurra.*" detto questo, la rraith scompare.

654 Spia Runa Salutare

"Si dice che i poliziotti si stanno armando. E' che il vecchio Jack 'il guercio' ha fatto sparire la corona di Byronitar e l'imperatore non ha gradito!"

655 Resurrezione Un sorso dal calice

Inumidisci le labbra con lo strano liquido. Tira il dado del Chaos:

- ? **luna:** vieni magicamente riportato a pieni **BP**.
- ? **runa:** la bevanda non ha alcun effetto.
- ? **stella:** vieni colto da crampi e spasmi, perdi un turno per riprenderti.

656 Domestica Runa Salutare

"Spiacente caro ma la mia signora mi ucciderebbe se mi trovasse a spettegolare con te dalla finestra." dice la ragazza guardandosi spaventata alle spalle e tornando alle sue occupazioni.

657 Guardia del corpo Offrire un fazzoletto

"Grazie...non sono tagliato per questo lavoro. Comunque sarò nei guai se non ritrovo la moglie del mio signore. Mi è stata sottratta sotto il naso da quattro delinquenti con l'armatura nera. Hanno biasciato qualcosa sul 'Topo ghignante', credo che dovrò iniziare a cercare da lì. Mi aiuteresti a trovare questa locanda e a liberare la moglie del mercante? Temo per la sua virtù finché è in mano a quei malfattori."

Se accetti di aiutare la guardia del corpo, vai diretto al 'Topo ghignante' facendo la strada più breve. La guardia ti aiuterà in ogni eventuale combattimento. Ti è permesso entrare nelle nuove **locations** per scoprirne la natura ma se non si tratta della locanda dovrai uscire immediatamente. Arrivato a destinazione, vai al **287**.

658 Torre oscura 'Sputare' sul drago

Tiri fuori la lattina di saliva di drago e ne spruzzi un po' sulla scultura del drago. Con uno strigolio la saliva corrode la pietra rivelando una zona di scaglie splendenti. "Bravo, coraggioso benefattore, liberami dalla mia prigione di granito e ti ricompenserò con tutte le ricchezze che ho accumulato. Immense ricchezze per te e libero accesso alla torre!" Il drago sembra molto eccitato. S e continui a spruzzare fino a liberarlo, vai al **481**; se lo lasci incastrato nella pietra, vai al **524**.

659 Ladro Luna Minacciare

"Non mi freggi così facilmente, lavori per Bertram e sicuramente c'è una mezza dozzina di poliziotti nascosti tra i cespugli. Pensi che sono proprio uno stupido!" dice sospettoso il ladro. Poi scappa via per il vicolo e scavalca un muro dileguandosi. Nella fretta di allontanarsi gli è caduto qualcosa: un paio di **knuckle-dusters**.

660 Sisupala Sorridere

"Tu mi neghi la mia stessa esistenza!" urla il demone torturato. Il terreno si apre sotto i suoi piedi e orribili ombre nere emergono per trascinare il demone sottoterra. Le sue grida disperate sono attutite dal pavimento che si sta riformando.

661 Architetto Stella Minacciare

L'architetto grida "Ecco, prenditelli!" tirandoti tutti i suoi progetti. Quando li raccogli (prendi i **plans of the architect** dallo **special pack**) approfitta per scappare via.

662 Becchino Runa Salutare

"Phuà, se non sei interessato a ciò che ho, conosco qualcuno che lo è. Malachi paga bei soldini per le anime dei morti."

663 Inquisitori Runa Aiutare

"Sei al di là di ogni possibilità di aiuto, devi essere purificato." dichiara il leader. Vai al **38**.

664 Tra fratelli

Riconosci il famoso ladro Jack 'il guercio'. Si ferma solo per un attimo, quindi ti tira tra le braccia un pacchetto "tieni, portalo al Principe, sono quasi spacciato. Ti porterò via le guardie!". Detto questo scappa via lungo la strada mentre tu, velocemente, nascondi il pacco sotto il cappotto. Tre corpulente guardie ti passano affianco inseguendo Jack e gridando "fermati ladro!". Prendi la **Crown of Byronitar** dallo **special pack**; wow è meraviglioso!

30 Vampiro Luna Salutare,aiutare

Il potere dello sguardo del vampiro ti tiene immobile, mentre lentamente lui ti circonda in una carezza di morte. Tira il dado del Chaos:

- ? **luna:** per un istante il vampiro perde la sua presa su di te. Combatti per la tua vita!
- ? **stella o runa:** sei incapace di resistere mentre il vampiro spegne la sua sete di sangue! Devi lanciare il dado una seconda volta:
 - ? **luna:** il vampiro è già sazio e ti sussurra all'orecchio "Fortunato, molto fortunato. La prossima volta berrò la tua anima." Poi scompare.
 - ? **runa:** il vampiro beve moderatamente dal tuo collo. Perdi **1BP** e prendi **1 head** di cui non potrai liberarti perché sei stato toccato dal male.
 - ? **stella:** Il vampiro beve con avidità. Tira 1d6 per vedere quanti **BP** hai perso e quante **heads** hai preso e di cui non potrai liberarti, perché la tua anima è stata toccata dal male.

31 Mago Uniti

Una fanciulla felice corre verso le braccia aperte del padre. Con gli occhi pieni di lacrime il vecchio mago dice, "Straniero, come potrà mai ringraziarti. Avevo quasi perso ogni speranza di rivedere la mia bellissima figliola. Tieni," ti porge un vecchio bastone (prendi lo **staff of stability** dallo **special pack**), "questo è l'oggetto più prezioso che ho. Mi fu dato dal mio trisavolo, possa la tua saggezza interiore guidarti nella tua missione. Fai attenzione, coraggioso guerriero." Con un tenero addio lasci la coppia felicemente riunita.

32 Folle Runa Aiutare

"Di ciò che vuoi, faresti meglio a star male che bere inutili pozioni tutte uguali, rivolgersi al 'magico' può spesso essere tragico e non saprai proprio chi biasimare."

Così parla il pazzo.

33 Aggiustatutto Luna Salutare,aiutare

"Guarda questo," si lamenta l'aggiustatutto, "hai mai visto nulla di più disgustoso?" Solleva una padella con incrostata una maleodorante sostanza marrone. "Questo tegame viene dalle cucine del Barone alla torre oscura. Sono proprio felice di non essere sulla sua lista degli ospiti."

34 Aristocratico Runa,stella Aiutare

"Potrebbe gentilmente scortarmi alla gilda di pneumologia, purtroppo sono lievemente in ritardo per un appuntamento con Sir Bluin-Wynd. Le prometto una lauta ricompensa per questo incarico." dice lo snob.

Se accetti, conduci l'aristocratico direttamente alla gilda, pesca **action cards** come solito, inoltre come sua guardia del corpo dovrai combattere tutti gli 'incontri' senza alcun aiuto da parte sua. Se lungo la strada entri in qualche luogo, l'aristocratico riterrà che stai sprestando del tempo e andrà via da solo (riponi la carta nel mazzo).

Giunti alla gilda, scompare all'interno, lasciando prima cadere sui tuoi palmi distesi, la paga promessa.

35 Ladro Luna Salutare

"Cosa c'è che non va, non ti spavento?" chiede il ladro, "E' incredibile, qualcuno che non ha paura di me. Io spavento i bambini, ho spaventato lo stalliere l'altro giorno, rubandogli quel fantastico libro illustrato, rivelatosi un utilissimo libro di incantesimi, ora ti chiedo cosa ci faceva lui... comunque al diavolo... ascolta non gironzolare qui intorno, non è salutare, non so se mi spiego?" Il ladro sogghigna, sfiorandosi il naso con un pugnale, poi svanisce nelle ombre.

36 'Serpente d'argento' Pettegolezzi

"Hai visto Beglin l'altra sera, beh te lo racconto io, sembrava mezzo morto."

"Non mi sorprende, ha bevuto 'Zakk's Zombie toe Curlers' tutta la notte."

"Bene, è appassionato della sua Curlers il vecchio Beglin"

"Già, l'altra notte l'ho visto barcollare giù per la Snitchers Alley, ubriaco fradicio, e diceva che stava tornando a lavoro!" "Davvero!"

"Sì, gli dissi 'Abidabi, tu devi andare a riposare a letto'. Ma lui ha insistito che aveva delle pozioni urgenti da preparare per Nehostra."

"Non mi meraviglia che sia nei guai....."

37 Fabbrica Nutrire il fanciullo

Realizzando che il gruzzolo del supervisore appartiene in realtà al bambino, non a te, distribuisce i 20 groats. Un povero disgraziato ti offre un omaggio. Prendi la **magnesium rose** dallo **special pack**.

38 Inquisitori Purificare

L'inquisitore ti spoglia di ogni tuo bene. Il grande inquisitore si avvicina con una fiasca di olio. "Questo olio" dice l'inquisitore "ti purificherà di ogni peccato." Unge abbondantemente il tuo corpo, versandoti sopra l'olio. "Ora il giudizio," dice ponendo le sue mani sul tuo petto. "Se sei libero da ogni peccato di bontà, passerai attraverso le fiamme indenne." Ti spinge poi indietro verso il fuoco!!

Tira 1d6, con un 6 o più passerai attraverso le fiamme illeso. Puoi aggiungere al tiro un punto per ogni **head**. Se il tuo punteggio è minore di sei, le fiamme ti consumeranno. **RICOMINCIA**.

39 Venditore di tè Luna Salutare

"Buon giorno bel viaggiatore, sembri cercare un lavoro, al 'Xpress Deliveries' cercano sempre fattorini," ti informa il venditore di tè.

40 Torre oscura Fissare il globo

Tieni il globo tra le mani, seduto sul trono e lo osservi. Nubi grigie turbinanti si muovono casualmente all'interno del globo, ombre indistinte si formano e dissolvono tra immagini semoventi. Un brivido di puro terrore attraversa la tua spina dorsale quando realizzi che in realtà è il globo a tenerti, non puoi liberartene! Le immagini si fanno più rapide, le nubi sfrecciano attraverso il globo in un attimo, un colore ambrato si aggiunge ai grigi, e va a formare una sagoma, un occhio! L'occhio ambrato è vivo. Un'intelligenza oscura brilla malevola, e l'odio ti colpisce come una pugnala.

L'occhio parla direttamente alla tua mente, "Ti maledico, mortale, tu mi hai scacciato dalla mia torre, mi hai colpito con quella dannatissima rosa. Ma io sono Ba'al Ashiram, Signore del Chaos, e non sarò fermato da un semplice mortale. Pagherai per ciò che hai fatto, io maledico te e tutta la tua stirpe, eterno nemico, ora assaggerai la mia ira." (Prendi una **cursed card**). Senti un sibilo e quando sollevi lo sguardo due shadowraiths attaccano! (Entra in combattimento).

Se riuscirai a sopravvivere al loro attacco dovrai comunque lasciare il gioco e cercare un'altra via per porre fine al Chaos. **HAI FALLITO!**

41 Bhudapati Runa Minacciare

"Sei solo un folle mortale perso nel turbinante mare del Chaos. Saresti più saggio a temprare la tua indole se intendi rivedere l'alba." Con queste poche parole di saggezza il demone sorride e svanisce nel cielo nebbioso.

42 Contadino Cercare di quarire

Se sei un somatologo, perdi un turno mentre amorevolmente curi il cranio rotto del contadino. Questi si desta stordito, ti ringrazia per la tua buona azione e ti ricompensa con 1 groat e un piccolo piede di coniglio (prendi il **rabbit's foot** dallo **special pack**). "Questo apparteneva al figlio che ho perso, spero possa esserti d'aiuto."

Altrimenti muoverai poco saggiamente il contadino, causandogli un'emorragia alla testa; senza poter far nulla guardi il contadino dissanguarsi nella strada. A causa della tua incompetenza egli muore, prendi **1 head**.

43 Menestrello Luna Aiutare, salutare

"Ti reciterò un poema," dice il menestrello, "si chiama 'Malachi e i due amanti'". Poi lei inizia:

"Hisvet Cif e Issa erano uno solo
entrambi videro l'agnello giacere con il leone;
e tutt'intorno videro alberi in fiore
slanciati con bramoso passione.

Malachi piuttosto era posseduto dalla morte
e vide il teschio sotto la pelle;
e creature senza fiato sottoterra
pendere all'indietro con un ghigno senza labbra.

Ora sanno che la disperazione
è una figura ammantata di nero;
che vive e invidia chi ama
malvagio colui che premette il grilletto.

Egli distrugge ciò che è buono
persevera nella negazione della vita;
usando la sua folla conoscenza per resistere
all'equivalente ordine di morte."

Prendi la **clue card n. 11**.

645 Vecchio Rubargli il bastone

Convinci il vecchio a sdraiarsi e riposare un po' assicurando che rimarrai di guardia mentre schiaccia un pisolino. Se sei un ladro ti dilegui facilmente con il suo bastone mentre dorme (prendi un **cudgel** dall'**item pack**). Se sei un mesmerista, il vecchio non si risveglierà per almeno un paio d'ore; prendi il bastone e vai via (prendi un **cudgel** dall'**item pack**). Altrimenti, mentre cerchi con delicatezza di togliergli di mano il bastone, il vecchio si risveglia e ti afferra per i vestiti. Riesci a liberarti e fuggire con il bastone (prendi un **cudgel** dall'**item pack**), ma l'uomo ti ha osservato bene e riferirà alle guardie. Prendi **1 head**.

646 Pugile Sul ring!

Ti ritrovi sul ring con la folla che vi incita a combattere. L'arbitro sale per spiegarvi le regole.

"D'accordo, ecco le regole:

- 1 - non sono permesse armi, è un semplice incontro di pugilato. Lasciate le vostre armi all'angolo.
- 2 - non sono permesse armature perciò lasciate anche quelle all'angolo.
- 3 - il combattimento dura due rounds (4 carte), se al termine sei ancora in piedi guadagni 3 groats che potrai riscuotere dal manager. Se sei atterrato dovrai dargli o un oggetto o 1 groat. Se riesci ad atterrare Basher guadagni 5 groats.
- 4 - non si usano abilità magiche, dei mesmerismi, dei pneumologi o dei somatologi durante il combattimento e non ci si nasconde nelle ombre! Altrimenti perdi a tavolino.
- 5 - fine delle regole. Al suono della campana inizia il match!"

Se Basher ti riduce ad un solo **BP** o meno sei atterrato e perdi il combattimento, Basher non ti uccide ma proseguirai il gioco con **1BP**. Se sei tu a ridurre Basher ad **1BP** o meno lo hai atterrato e puoi incassare la vincita dal contrariato manager. La folla si assicurerà che tu paghi o venga pagato. Buona fortuna e su la guardia! Gli altri giocatori possono scommettere tra loro sull'esito del combattimento.

647 Cattura-topi Ratti!

Con una piroetta l'esile cattura-topi balza in mezzo ai ratti selvaggi. Brandendo un flauto di latta, con consumata disinvoltura, danza intorno al gruppo suonando un misterioso motivo. I ratti sono incantati e rimangono immobili. Poi il giovane raccoglie i ratti uno a uno mettendoli in una sacca. Finito il suo lavoro si allontana con superiorità. I ratti sono stati eliminati, riponi entrambe le carte nel mazzo.

648 Fabbro Luna Minacciare

"Non perdere tempo con minacce idiote, contano solo i fatti," ti dice il fabbro togliendo una spada dalle fiamme. Combatti.

649 Contadino Stella Aiutare, minacciare

"Per la miseria! Romperò ogni osso del tuo scheletro!" grida il contadino fuori di sé. Avanza per caricarti ma scivola su un melone fradicio e cadendo a terra sbatte la testa sul pavimento e perde i sensi. Se cerchi il suo borsellino per derubarlo, vai al **483**. Se cerchi di curarlo, vai al **42**. Altrimenti ti fai una bella risata e ti allontani.

650 Oni 'Scusa?'

"Fon ffarfi inferfossire! Fo deffo se fe fontfo fa infontfare Emma-hoo?" Hai capito ora? Se 'si' vai al **351**. Se 'no' vai al **153**.

651 Mago Luna Aiutare

"Eccoti un buon consiglio: tieni sempre il naso ben chiuso quando versi delle polveri. Puoi fare un bel po' di danni con una sniffata come il povero apprendista del vecchio Xiomatar sa bene. Povero ragazzo, non sarà più lo stesso e neanche Byronitar! Ops, è tardi, devo volare!" Trasformandosi in un'aquila dorata vola via sopra i tetti.

652 Ladro Stella Salutare

"Non sei tu che mi saluti, sono io che ti sto salutando. Ascolta, te lo ripeterò più lentamente: 'i tuoi groats o la tua gola, prendo o ti soffoco?'. Ora sputa fuori i soldi o ti ritroverai in una cassa di legno." Ti afferra alla gola. Dai i tuoi groats o combatti?

653 Uomo tranquillo Raccontargli una storia

Gli racconti le notizie che hai ottenuto dalla **clue card n.11**. Se non hai letto questo indizio smetti subito di leggere e torna al gioco. Altrimenti l'uomo ti ascolta con interesse "Queste notizie sono orribili ma ho bisogno di prove prima di aiutarti. Torna quando avrai qualche prova del destino di mio fratello. Indossa l'anello di famiglia, da quello lo riconoscerai."

636 Taglialegna Stella Salutare

"Qualunque cosa tu venda non mi interessa. Ho tutto ciò che mi serve proprio qui nel mio cesto."

637 Agente funebre Luna, stella Minacciare

"Qua è pieno di gente come te e uno di più non farà certo differenza." Detto questo ti attacca.

638 Obitorio Vedere i cadaveri

Chiedi all'agente funebre di mostrarti i cadaveri. Ti conduce in una stanza fredda dove tre corpi giacciono su lastre di marmo coperti da teli grigi. Ti informa che ci vorrà del tempo per esaminare ciascun cadavere (un turno ciascuno). Tira il dado del Chaos:

- ? **luna:** vai al **331**
- ? **runa:** vai al **458**
- ? **stella:** vai al **619**

Se con un lancio successivo ottieni un simbolo già esaminato ritira.

639 Necropoli Verso Ovest

L'ovest sembra essere una direzione buona come le altre ma la nebbia è molto densa e presto ti perdi tra le tombe. Vai al **390**.

640 Guerra di maghi Incontrare Meerhad

All'interno del minareto sali una stretta scala a spirale. Arrivato in cima vieni salutato dalla minacciosa figura di Morgan Meerhad, lo stregone! "Che travestimento patetico, Nehostra, non mi hai ingannato neanche per un attimo. Ti ridurrò in cenere." ti maledice furibondo il mago. Tirandosi indietro il mantello per liberare le mani, inizia a cantilenare un incantesimo. I suoi polpastrelli brillano bianchi e una potente saetta parte da essi diretta contro di te.

Se hai i **looking glass**, potrebbe essere un buon momento per usarli. Se li metti, vai al **296**.

Altrimenti vieni colpito in pieno petto, la potenza dell'esplosione ti scaglia contro una finestra, il terreno si avvicina velocemente e ti ritrovi in preda al panico all'esterno del minareto. Tira 1d6 per i danni causati dal fulmine e somma tre danni dovuti alla caduta. Il danno si riduce se indossi qualche armatura.

641 Inquisitori Luna, stella Minacciare

"Guarda i tuoi occhi, bruciano per il peccato. Tu sei posseduto e devi essere purificato. Non temere e avanza, vedrai la luce." Se accetti di essere purificato, vai al **38**, altrimenti combatti.

642 Torre oscura Mangiare

Il goulash manda un pungente aroma e sembra delizioso! Una volta che inizi a mangiare non riesci più a smettere fino a vuotare il piatto. Cominci a sentirti assonnato e molto rilassato. "Guardami negli occhi." ti impone il vampiro. Sei catturato dallo sguardo ipnotico del non-morto. "Il Lord Ba'al Ashiram è il tuo Signore, cerca coloro che tentano di porre fine al Chaos e distruggili!" intona il vampiro. Sotto il controllo del vampiro devi trovare e uccidere tutti gli altri giocatori.

L'unica possibilità che hai di salvarti e incontrare un mesmerista che rompa la trance ipnotica. Lascia la torre e viaggia normalmente, non ti interesserà nessuna **location** a meno che non vi sia un altro giocatore, tutti gli altri cittadini ti eviteranno perciò non pescare **action cards**. Se uccidi tutti i giocatori, il Chaos regnerà supremo e il gioco finisce.

643 Cane rabbioso Cercare di scappare

Tira 1d6: devi fuggire dal cane nella stessa direzione in cui ti stavi muovendo. Se il punteggio è sufficiente per uscire dalla zona (dal tile) sei riuscito ad evitare il cane. Altrimenti ti attacca da dietro. Non hai nessuna difesa contro il primo attacco. Se sopravvivi, combatti.

644 Vagabondo Chiedere informazioni

Gli chiedi alcune informazioni. "Che lavoro pensi che svolga io? Non posso andare a dire in giro gli affari privati di Jarrel, Dargon, Jedrak o chiunque altro, perderei il mio impiego!" Poi ti sussurra all'orecchio "Ma potrei cambiare idea per 2 groats." Se gli offri i 2 groats, vai al **355**, altrimenti lo lasci andare via.

44 Torre oscura Salire la scala

Sali la scala a spirale e entri in una grande sala grigia. Dietro di te una solida porta d'acciaio si chiude violentemente. Nella tua mente senti una malvagia risata che continua e continua. La stanza è completamente vuota ad eccezione di un'altra scala sul lato opposto. Cercando di ignorare la risata decidi sul da farsi:

- ? Aggiri furtivamente la sala per raggiungere la scala. Vai al **363**.
- ? Vai coraggiosamente verso la scala attraversando la sala in linea retta. Vai al **203**.
- ? Cerchi di riaprire la porta per tornare sui tuoi passi. Vai al **76**.

45 Sacerdote Stella Aiutare

"Ecco 3 groats" dice il sacerdote "vai in una casa di cura e comprami una pozione di guarigione per questo povero ragazzo. Vai ora."

Se sei un somatologo, ti avvicini per curare il viaggiatore, vai al **23**. Altrimenti vai prontamente prendendo i 3 groats.

46 Biblioteca Esaminare

Ci sono 6 lunghi scaffali pieni di libri e pergamene nella biblioteca, scegli casualmente su quale studiare. Tira 1d6:

- 1 - Scienze. Vai al **326**.
- 2 - Magia. Vai al **451**.
- 3 - Geografia. Vai al **119**.
- 4 - Architettura. Vai al **186**.
- 5 - Storia. Vai al **699**.
- 6 - Ballate. Vai al **424**.

47 Tempio Salvare Issa e Hisvet

Mostrì alla sacerdotessa la **grave-digger's bag**. Se non hai questo oggetto, lei non potrà aiutarti e devi andar via. **NON LEGGERE OLTRE.**

Raccontì alla sacerdotessa la triste storia di Issa e Hisvet Cif. Lei replica, "Per salvare Issa e Cif devi sconfiggere Malachi, il Black Pyrotechnic. Lui possiede l'anima della povera Issa e si rifiuta di lasciarla passare nel regno di Emma-hoo. Le ha costruito una corte di non morti e lei siede al suo fianco, intrappolata dalla sua magia nera, né morta, né viva. Devi riunire gli amanti e sconfiggere Malachi. Ecco, prendi questa pergamena incantata, usala per passare indenne tra i morti, fino al cuore della necropoli, dove Malachi ha la sua corte. Ora vai, non posso aiutarti oltre!" Prendi la **chant scroll** dallo **special pack** e la **clue card n.15**.

48 Taglialegna Luna Salutare

"Tu sei uno dei seguaci dello Shining Path, vero?" dice il taglialegna osservandoti sospettosamente, "Ho dato uno sguardo al vostro manifesto la scorsa settimana e non sono ancora interessato!" Quindi si allontana.

49 Cerimoniere funebre Runa Aiutare

"Qualcuno sta rubando la mia 'merce'," afferma il sarto con aria preoccupata, "un istante fa i miei clienti giacevano in eterno riposo, mi giro per un secondo e non ci sono più! Chi può essere interessato a tutti questi cadaveri, io sono l'unico impresario di pompe funebri in tutta Byronitar?".

50 Giudice viaggiante Un'ascesa tempestiva

La folla lentamente si avvicina assetata di sangue, non c'è via di scampo! Improvvisamente dall'alto arriva il grido "Ehi, Ehi, qua sotto! C'è bisogno d'aiuto?" Guadando in alto vedi uno strano aggeggio volante sospinto dal vento, una scala di corda scivola giù dal cesto sotto il pallone. Ti aggrappi alla scala e aiuti la ragazza a salirvi. Velocemente vi allontanate in cielo. La folla sotto di voi ruggisce rabbiosamente e cerca di fermarvi. Tira il dado del Chaos:

- ? **luna:** scappi senza problemi all'interno del pallone
- ? **runa:** la folla ti colpisce con delle pietre. Tira 1d6 per vedere quanti danni hai subito, usa la tua armatura per proteggerti
- ? **stella:** una pietra ben mirata ti colpisce direttamente alla tempia, tira nuovamente il dado del Chaos:
 - ? **luna:** stordito, cerchi ancora di arrampicarti nel cesto e salvarti
 - ? **runa:** hai riportato dei seri danni, tira 1d6 per le ferite senza modificatori
 - ? **stella:** il colpo ti fa cadere dalla scala in mezzo alla folla. Entra in combattimento

Se sopravvivi vai al **435**.

615 Gilda pirotecnica All'interno della gilda

Ancora una volta entri nei sotterranei della tua gilda. Cunicoli si diramano in ogni direzione e devi decidere dove dirigerli. Se vuoi migliorare le tue abilità vai al **494**; oppure puoi andare nel laboratorio degli esperimenti, vai al **70**; o dirigerli verso la sala del fumo per ascoltare gli ultimi pettegolezzi, vai al **81**.

616 Abidabi Beglin Runa Aiutare

"Potresti sempre comprare la mia crema per capelli, ora che è tra le più richieste...parlando di mercanti..." Vai al **530**.

618 Al 'Topo' con la guardia Un amore spezzato

Avanzi per prendere il tuo bottino, la moglie del mercante, ma lei indietreggia fino a fermarsi contro una finestra aperta. *"Tu hai dilaniato il mio cuore, io non posso più vivere se tutto ciò che ci è offerto è il Chaos."* Prima che tu possa fermarla si butta dalla finestra! Guardi fuori; la donna giace prona sul pavimento; anche dalla finestra riesci a vedere che ha il collo spezzato; è priva di vita. Inconsapevolmente hai combattuto dalla parte del Chaos e ciò è costato la vita a due persone buone. Prendi **6 heads** e lasci la locanda a mani vuote.

619 Obitorio Cadavere del vecchio

Il responsabile scopre il corpo di un uomo molto, molto vecchio. *"E' morto proprio questa mattina, un attacco di cuore, qualche sciaccallo lo ha derubato. L'impiccagione è troppo poco per certa gente, ladri bastardi."*

620 Fabbrica Cercare

Tra una montagna di spazzatura trovi la meravigliosa **magnesium rose**. Prendi la carta relativa dallo **special pack**.

621 Agente funebre Luna Salutare

"Hai qualche head?" ti chiede sottovoce l'uomo. Se ce le hai e sei interessato vai al **516**.

622 Poliziotto Reclamare i groats

Tira 1d6 e somma le **heads** che hai e il numero di groats che dichiarai di aver perso. Sottrai la tua abilità di ladro o mesmerista:

- 1-4 *"Sei proprio fortunato, il tuo borsellino è stato ritrovato ieri."* sorride la guardia restituendoti i soldi.
- 5 *"Spiacente ma non lo abbiamo ancora ritrovato"* ti informa.
- 6+ Il poliziotto sfodera il suo randello e ti accusa di mentire. Combatti.

623 Guardia del corpo Stella Minacciare

"Pure questa! Non solo la moglie del mio signore mi è stata rapita sotto il naso, ma adesso c'è anche questo pidocchio che vuole farmi divertire! E' troppo, me ne vado!"

624 Gilda dei ladri Pettegolezzi

Lentamente attraverso il gruppo maleodorante di mendicanti.

"In questa città sta andando tutto in malora."

"Già, un mendicante non può più avere una vita decente."

"Già, già."

"La gente ha paura a camminare per strada, paura di essere colpita da uno di quei fulmini magici."

"Già, è solo per colpa di quegli stupidi maghi che un mendicante non può più avere una vita decente,"

"Già, già."

625 'Xpress Deliveries' Gruppo 1

Prendi un pacco per una delle seguenti destinazioni:

Taverna 'Serpente d'Argento'
Taverna 'Topo Ghignante'
Alchimista
Casa del mercante
Fabbro
Stazione di polizia

Se nessuna di queste **locations** è sulla mappa la consegna viene cancellata e finisci il turno. Altrimenti dovrai portare il pacco direttamente a destinazione. 'Xpress Deliveries' effettua dei rigidi controlli e i pacchi aperti prima di giungere a destinazione esplodono causando 1d6 di danni e autodistruggendosi. Prendi una **parcel** dall'**item pack**.

Giunto a destinazione prendi 2 groats. Ciascun giocatore può portare un solo pacco alla volta.

58 Ornitottero Cavalcare

Sali in groppa al grande uccello metallico e indichi la tua destinazione all'inventore pagandolo abbondantemente. Egli sale in una postazione accanto alla tua e inizia a tirare una serie di leve di ottone. Quasi subito l'uccello inizia a sbattere le ali. Con grande stridore inizia a correre a scatti attraverso il campo, il pilota si gira verso te e sogghigna, poi con un immenso balzo e uno scatto metallico l'uccello decolla. Le ali battono freneticamente mentre siete in volo!

Durante il viaggio il pilota ti indica un tubo di gomma attraverso il quale potete parlare. *"Ho costruito l'uccello per combattere i draghi e anche questo 'dragon alerter' per contattarlo in caso di avvistamento. Ma i draghi sembrano scomparsi come i cavalieri in armatura e non sono ancora riuscito a testare questa mia invenzione. Prendilo te il 'dragon alerter', se dovessi riuscire a trovare un drago e ti trovassi in difficoltà potrai così chiamarci."* (Prendi il **dragon alerter** dallo **special pack**). *"Eccoci arrivati."* urla il pilota scendendo in una picchiata mozzafiato. L'uccello atterra rumorosamente e finalmente tocchi il terreno.

59 Torre oscura La rosa esplose

Con sibili e scricchiolii la Magnesium Rose esplose in fiamme blu. La purezza di questo fuoco allontana tutte le ombre all'interno della sala del trono. Indossi gli occhiali scuri (**dark spectacles**) ? Se si vai al **261**, altrimenti al **98**.

60 Spia Rubare la barba

Se sei un ladro con velocità fulminea sottrai la barba alla spia disorientata e scompari tra le ombre (prendi le **wurly whiskers** dall'**item pack**).

Altrimenti, con uno slancio agguanti la barba, ma anche la spia la tiene saldamente e vi fronteggiate in un lungo tiro alla fune finché la barba non si strappa in due ed entrambi cadete a terra con in mano pochi ricci. *"Sciocco, l'hai rotta! Per fortuna ne ho sempre una di scorta"* ringhia la spia tirando fuori una nuova barba e indossandola rapidamente, *"Mi ricordero di te!"*. Lanciandoti un'ultima occhiataccia si dirige velocemente in un vicolo.

61 Contadino Runa Aiutare

"Amo considerarmi un tipo amichevole, ma quando qualche idiota comincia a girarmi attorno guardando la mia fatica, allora inizio a perdere..." Prima che possa finire la sua frase il carro si rovescia con un gemito, sparpagliando sulla strada tutta la merce. Con rabbia cieca il contadino raccoglie la sua mercanzia e te la scaglia contro. Pomodori spapolati e uova rotte ti piovono addosso. Ti nascondi dietro l'angolo e cerchi di ripulirti gli abiti. Perdi un turno.

62 Taglialegna Luna Aiutare

"Ho appena avuto il più grande spavento della mia vita! Devo essere stato inseguito per la città tre o quattro volte," dice il taglialegna asciugandosi il sudore dalla fronte con la manica della camicia. "Inseguito da cani e da uomini pazzi 'UNISCITI ALLA CACCIA O INIZIA A PREGARE' questo dicevano. E così mi sono inginocchiato e ho cominciato a pregare e loro mi hanno aizzato i cani contro! Questa città non è sicura, me ne torno in campagna e subito!" Ansimando e sbuffando il taglialegna si allontana.

63 Stalliere e sacerdotessa

"Grandioso, ce l'hai fatta!" Esclama eccitato il ragazzo.

La sacerdotessa cerca di calmarlo, poi spinge il bastone in mezzo ad una balla di fieno al centro della stalla. Poi susurra in un soffice tono rassicurante, *"Dobbiamo fare un cerchio intorno al bastone, e unire tutti le nostre mani. Niente paura, abbiamo il Chaos sotto controllo, ma dobbiamo metterlo sotto chiave. Le forze del Chaos cercheranno di rompere il legame, ma non si deve assolutamente rompere il circolo una volta che il rito è iniziato. E' tutto chiaro?"* Vi prendete per mano e la sacerdotessa, chiusi gli occhi, cantilena in qualche antico idioma come fosse in trance. La stanza si oscura e rapidamente diventa fredda. Un gelo pungente vi attraversa la spina dorsale e il terrore di morte e disperazione vi attanaglia le menti. Lo stalliere inizia a ansimare e scuotersi, urlando *"Basta, basta! Lasciatemi vi prego. Vi supplico, lasciatemi!!"* Il suo volto è rosso sangue e le vene sembrano sul punto di scoppiare.

Lasci andare il ragazzo? Vai al **139**.

O rafforzò la presa sulle sue mani? Vai al **416**.

64 Sciamano Runa Salutare,aiutare

"Sei un folle, ti rendi conto di ciò che hai fatto? Già ora posso sentire i passi putridi del dreamstalker venire a reclamare la mia anima. Mi hai rovinato!" Lo sciamano corre via urlando.

65 Aggiustatutto Runa Salutare

"Credo che dovrei tornare a tik'lvar..." pondera l'aggiustatutto, *"gli affari andavano meglio lì...nessuno esce più in strada...sono tutti troppo spaventati...hanno paura del Dark Overlord, Ba'al Ashiram."* Prendi la **clue card n.1**.

66 Spia Luna Aiutare

"Sembra che Nechostra abbia usurpato il ruolo di consigliere magico speciale per l'impero a Meerhad e che Meerhad non ne sia affatto felice."

67 Lampionaio Stella Aiutare

"Se hai lo **staff of stability** vai verso... (prendi la **clue card n. 19**) *ti sta aspettando.*" Ti dice il lampionaio.

68 Inquisitori Runa Minacciare

Innervosito mostri il pugno al leader. Allarmato dal tuo gesto egli indietreggia immediatamente. La sua torcia struscia la veste zuppa d'olio di un seguace inquisitore. In un istante l'abito prende fuoco ed egli accecato dal panico corre verso i suoi confratelli in cerca di aiuto diffondendo così le fiamme tra tutti i seguaci. Ignorando le loro disperate richieste di soccorso cerchi riparo all'interno di un edificio. Quando torni a guardare non si distinguono più gli inquisitori, solo un enorme falò che illumina tutta la strada.

69 Domestica Stella Minacciare

Mostrì il pugno alla fanciulla. "*Che c'è tesoro, l'acqua era troppo fredda? Prova questo allora!*" sbraita la cameriera.

Una secchiata di acqua bollente ti investe. Tira il dado del Chaos:

? **luna**: sei preso in pieno. Perdi un turno per riprenderti e **1BP**.

? **runa**: riesci fortunatamente a schivare l'acqua.

? **stella**: l'acqua ti scivola fino ai piedi, ma non è eccessivamente bollente. Perdi un turno.

70 Gilda pirotecnica Laboratorio di esperimenti

Dietro una solida porta di quercia si trova il laboratorio. Le più sviluppate menti pirotecniche si riuniscono qui per superare le frontiere del fuoco. Strani macchinari scricchiolano e sibilano mentre scienziati dal camice bianco prendono appunti su piccole correzioni. Uno di loro ti vede mentre scruti dalla porta. "*Mi spiace ma lei non può stare. Deve andar via subito. E' una zona riservata, proibita agli iniziati!*"

Ti allontani un po' confuso da tutta questa segretezza.

71 Folle Runa Salutare

"*Quale strega trovò il cacciatore di streghe? Che lo fece uscire di senno, Con un fulmine magico, La sua anima andò all'inferno, Fu malizia o soltanto scortesia?*"

72 Cacciatore di streghe Runa Minacciare

"*Non sto discutendo con te, ma con quella feccia che pratica la magia.*" Dopo aver detto questo si incammina tra le ombre.

73 Bhudapati Stella Aiutare

"*Bene, se non danzerai, dimmi qualcuno che lo farà!*" urla il demone fuori di sé.

Nomina un altro giocatore, al turno di quel giocatore passagli la **Bhudapati card**. La vittima deve o danzare con Bhudapati , vai al **315**, o combattere il Signore dei Demoni.

74 Sacerdote Racconti di viaggio

Ti avvicini al viaggiatore ferito abbastanza da udire i suoi sussurri. "...conosco la vita di Ba'al Ashiram, si nasconde nella sua torre oscura, spaventato di uscire, per paura della rosa... La cerca incessantemente, senza pause, e quando l'avrà, nulla potrà più fermarlo. Pr..prendi la lattina, ti aiuterà. Ferma Ba'al Ashiram!". Prima che tu prenda la lattina il sacerdote interviene, vai al **329**.

75 Fabbro Stella Aiutare

"Se ti può essere utile in futuro, posso giusto dirti questo: trova la **blue steel sabre**, è la spada più pura mai forgiata dai nani."

606 Aristocratico Derubare

L'aristocratico lascia cadere in strada il contenuto del suo borsellino poi, mentre ti chini a raccogliere 3 groats, fugge lungo la strada gridando "*Aiuto, aiuto, sono stato derubato!*". Tira il dado del Chaos:

? **luna**: le guardie sentono le sue grida d'aiuto e, accorse, ti arrestano. Vai al **696**.

? **stella**: nessuno lo sente gridare e tu vaghi per la città con 3 groats in più.

? **runa**: facce ostili ti osservano dagli edifici adiacenti. Sai che ti hanno riconosciuto e ti descriveranno alle guardie. Prendi i 3 groats e **1 head**.

607 Contadino Ridere

La vista del contadino che si sta dannando con la ruota del carro ti fa venire da ridere. "*Lo trovi divertente? Vediamo se ti fa ridere anche questo!*" grida tirandoti la ruota e colpendoti in pieno petto. Finisci tra gli escrementi di vriandi. Perdi **1BP**. "*Ecco, questo si che è divertente!*" ride il contadino. Lo lasci ridere o gli fai sparire quello stupido sorriso dalla bocca attaccando?

608 Indovina Pagare 1 groat

Paghi 1 groat all'indovina che ti dice "*Sta arrivando una visione, vedo un contadino...sta cercando qualcosa...anzi sta cercando qualcuno! Si tratta di suo figlio, vive e lavora a Byronitar. Il contadino è preoccupato, suo figlio è nei guai?... la visione sta svanendo, dovrei darti più argento!*". Se dai all'indovina un altro groat vai al **16**.

609 Sciamano Assistere alla danza

Lo sciamano danza intorno al fuoco apparentemente dimentico di ciò che lo circonda. Poi con un sobbalzo smette di danzare e indietreggia guardando con terrore nel vuoto. La zona intorno al fuoco è immersa in una luce rosso fuoco e lo sciamano urla in agonia mentre viene sollevato nell'aria. L'ultima cosa che vedi è che scompare sopra i tetti.

610 Torre oscura Combattimento finale

Tenendo alta sulla tua testa la Rosa ardente, sfoderi la tua arma migliore e attacchi il Principe dell'Oscurità ormai indebolito.

BA'AL ASHIRAM, IL DARK LORD DEL CHAOS: 20BP Att: 1 Def: 3

La rose ha privato il Lord dei suoi arcani poteri, sotto il suo bagliore è di nuovo mortale ma devi agire in fretta! La Rosa brucerà per 44 round di combattimento quindi la fiamma si estinguerà e Ba'al Ashiram inizierà a riacquisire i suoi poteri. Al 5° round si proteggerà con un incantesimo difensivo aggiungendo alla sua difesa un ulteriore +3. Al 6° round lancerà un incantesimo di oscurità (**spell of darkness**) nella stanza rendendoti più difficoltoso il colpire (-2 al tuo attacco). Dal 7° round in poi il dark lord smetterà di combattere evocando una delle sue shadowraiths che ti attaccherà immediatamente. In totale evocherà 7 wraiths, se li uccidi tutti puoi tornare ad attaccare il Dark Lord. Se uccidi anche lui, vai al **600**.

611 Mercenario Luna Salutare

"*Poco tempo fa ho lavorato per Nechostra, il mago, ma la sua torre stava per essere fatta a pezzi e così me ne sono andato.*" Prendi la **clue card n.7**.

612 Uomo tranquillo Avvicinarlo

L'uomo alza lo sguardo dal suo boccale mentre ti avvicini (puoi riconoscere che è un duellante dalle sue cicatrici) e ti dice "*Hai scoperto qualche cosa su dove si trova mio fratello?*"

Se gli mostri il **ring of Hisvet Cif** vai al **374**.

Se gli racconti una storia vai al **653**.

Se gli canti una ballata vai al **667**.

Se gli mostri la **grave-digger's bag** vai al **526**.

Se gli chiedi chi sia suo fratello vai al **176**.

613 Spia Luna Salutare

"*Ascolta, devo far sapere delle cose ad un mio amico con urgenza. Il suo nome è Karadon Cif, digli che per sapere dove si trova suo fratello...*" Prendi la **clue card n.12**.

614 Architetto Stella Salutare

"*Buon giorno giovanotto, è il destino che ha fatto incrociare le nostre strade! Saresti così gentile da fare una commissione per me?*" L'architetto ti dà i suoi progetti e ti chiede di andare al Minareto e confrontare la sua struttura con la pianta. Inoltre ti dà 2 groats per il disturbo. Prendi la **clue card n.8** e i **plans of the architect** dallo **special pack**.

599 Slie Pearson Luna Minacciare

"Ehi, Reg!" *Dai un'occhiata al bar, ti spiace? Io ho una faccenda da sbrigare.*"

"Er, si boss" grugnisce Reg. Slie Pearson ti mostra una stanzetta sul retro. Sulla targa d'ottone appesa sopra è scritto 'Relazioni con i clienti'. Entri nell'oscura stanzetta e Slie ti colpisce immediatamente alla testa. Perdi **1BP**. "Ok, piccolo scarafaggio, fammi vedere se sei forte come dici!"

Se sei un mesmerista spieghi che c'è stato un equivoco e Slie si umilia di fronte a te, ti dà 1 groat e si scusa ripetutamente. Altrimenti, poiché Slie ha chiuso a chiave, dovrai combattere per uscire.

Slie Pearson **10BP** **Att: 2** **Def: 1**

Se vinci il combattimento il 'Topo ghignante' chiude, posa la carta relativa capovolta.

600 Torre oscura Vittoria!

Con un tremendo colpo alla fine abbatti il Malvagio. Tu, il più grande eroe di tutti i tempi, stai ritto sopra il cadavere del Dark Lord e tenendo alta la tua arma sopra la testa gridi a squarciagola "**Vittoria, vittoria! il Dark Lord è stato annientato, il Chaos è sconfitto, lunga vita a Byronitar, città dell'Ordine!**".

Quando realizzi che stai gridando ma nessuno ti può sentire smetti di atteggiarti e ridi di te stesso. Poi lasci la torre in cerca di nuove avventure. **BEN FATTO!**

601 Fabbro Luna Aiutare

"Sei arrivato giusto in tempo, mi servivano proprio un altro paio di mani. Ho ricevuto un'ordinazione urgente di armi da parte dell'Impero." ti dice ringraziandoti il fabbro. Per aiutarlo perdi un turno e ricevi 2 groats.

602 Gilda dei duellanti Armeria

Ti trovi in una stanza piena di vetrine con i più svariati articoli di offesa in offerta .

Rapier	7 groats
Stiletto	2 groats
Pair of bracers	3 groats
Vriandi Jacket	6 groats
Cudgel	1 groat
Catapult	2 groats
Boomerang	5 groats
Snub nosel pistol	30 groats
Cosh	1 groat
Swordstick	5 groats

Compra ciò che desideri e prendi la carta relativa dall'**item pack**.

603 'Xpress Deliveries' Gruppo 3

Prendi un pacco per una delle seguenti destinazioni:

Taverna 'Uomo felice'
Erboristeria
Gilda dei duellanti
Negozio di armi (Weapons Galore Shop)
Tempio dello Shining Path
Obitorio

Se nessuna di queste **locations** è sulla mappa la consegna viene cancellata e finisci il turno. Altrimenti dovrai portare il pacco direttamente a destinazione. 'Xpress Deliveries' effettua dei rigidi controlli e i pacchi aperti prima di giungere a destinazione esplodono causando 1d6 di danni e autodistruggendosi. Prendi una **parcel** dall'**item pack**.

Giunto a destinazione prendi 2 groats. Ciascun giocatore può portare un solo pacco alla volta.

604 Sconfitta del cacciatore di streghe

"Ti ringrazio, i cacciatori di streghe sono un vero flagello per questa terra, io sono stata perseguitata per molti anni, non so quanti sono morti per mano di questi fanatici. Mi sei stato di grande aiuto e ti prego di accettare questo dono." dice porgendoti un **lucky charm** (prendilo dallo **special pack** e prendi la **clue card n.20**).

605 Venditore di te Runa Minacciare

"Banditi, dovunque ti muovi banditi, ecco, prendi questo!" Ti tira un libro dal titolo 'i trucchi di tik'lvar' e si allontana per la strada.

76 Torre oscura Riaprire la porta d'acciaio

Tiri e spingi per un intero turno, ma a meno che tu non appartenga alla gilda, ti affatichi invano.

Se sei un ladro noti un piccolo grilletto nascosto in una fessura nella parete. Ma hai l'abilità di azionarlo? Tira 1d6 e aggiungi la tua abilità di ladro:

? Se il totale è inferiore a 7 fai scattare la trappola. Dardi avvelenati partono da nascondigli del muro. Tira nuovamente 1d6 per vedere quanti dardi ti colpiscono e tira ancora per ciascuno di quelli andati a segno per vedere quanti danni subisci. Per ogni dardo sottrai punti armatura. Se almeno un dardo penetra la tua armatura sei avvelenato e perderai **1BP** per turno. Se sei un somatologo puoi curarti dal veleno, ma impieghi un ulteriore turno.

? Se il punteggio è 7 o più il meccanismo scatta con successo. Ma non apre la porta, invece vedi delle piattaforme nascoste sollevarsi dal pavimento. Attraverso queste piattaforme, ti è facile raggiungere le scale. Vai al **686**.

77 Inquisitori Luna Salutare

Porgi agli inquisitori i tuoi più caldi saluti. "Quale turpe trucchetto è questo?" ringhia il leader, "Non ci lasciamo incantare dai tuoi modi gentili e dalle tue maniere vincenti." Il gruppo comunque sembra profondamente turbato dalle parole del leader e inizia a borbottare. Due degli inquisitori si girano e si allontanano lungo la strada. Il panico attraversa la folla, tutti girano sui tacchi e scappano via, tranne il leader. "Folli! Codardi! urla ai seguaci. Poi si volta verso di te "Non lo dimenticherò. Te ne pentirai, aspetta e vedrai, Puoi aver evitato l'inquisizione, ma al Chaos non scapperai!"

78 Architetto Luna Minacciare

L'architetto svuota il contenuto della sua borsa in strada. Mentre ti chini per raccogliere 5 groats scappa via lungo la strada gridando "**Aiuto! Aiuto! Sono stato derubato!**". Volti ostili ti fronteggiano tutt'intorno e sai che ti porteranno dalle guardie della città. Prendi **1 head**.

79 Resurrettore Bere la pozione

Rompendo l'ampolla mandi giù la pozione. Tira il dado del Chaos:

- ? **luna:** funziona! Guadagni una vita extra, se ti trovavi a **0BP** vieni istantaneamente riportato a **10BP** senza perdere alcun oggetto o abilità. Questo accadrà una sola volta.
- ? **runa:** sei colto dai peggiori crampi mai provati. Perdi un turno e tutti i tuoi **BP** tranne 1.
- ? **stella:** un enorme demone rosso ti appare di fronte. "**Ti porterò da Emma-hoo!**" Il demone quindi ti prende tra le braccia. Vai al **351**.

80 Mercenaria Runa Minacciare

"Combatto solo se la paga è adeguata. Dammi 5 groats e ti stacco la testa!" Dai 5 groats alla mercenaria e inizi a combattere, o vai via vergognandoti di te stesso.

81 Gilda pirotecnica Sala del fumo

Qui i pirotecnici si rilassano. Appena apri la porta una densa nuvola di fumo bluastro ti investe. La loro passione per il fuoco li ha condotti alla pericolosa aggiunta di una delle droghe che danno maggiore assuefazione, la nicotina. Un somatologo ci andrebbe sicuramente più cauto; a guardare come queste persone si rovinano la salute, non c'è da stupirsi che abbiano una vita media più breve dei comuni cittadini. Girovagando per la sala ascolti gli ultimi pettegolezzi, tira il dado del Chaos:

- ? **luna:** vai al **145**
- ? **runa:** vai al **577**
- ? **stella:** vai al **482**

82 Arcivescovo Stella Salutare

Saluti l'arcivescovo che ti ringrazia con questo consiglio "*Se hai bisogno di aiuto con l'Evil One, prega al tempio dello Shining Path.*"

83 Bibliotecario Stella Salutare,minacciare

"Per favore non alzare la voce, troverai tutti i libri di cui hai bisogno lì!" Il bibliotecario ti indica una fila di scaffali. Vai al **46**.

84 Sergente Runa Salutare

"Avete visto quest'uomo?" ti chiede il sergente. Tiene in mano una foto di un ricercato, all'apparenza un innocuo prete. "*Non fatevi ingannare dall'apparenza, è uno di quelli che si sono impegnati nella risurrezione del folle despota Ba'al Ashiram. Io odio quella feccia e tutti i loro seguaci.*"

85 Aristocratico Stella Salutare

Saluti il dandy e riesci ad avere una piacevole conversazione. Quando gli chiedi informazioni, ti dice "Si dice che al boschetto della naga ci siano grandi ricchezze, offerte come tributo alla leggendaria creatura. Solo i puri possono resistere al suo sguardo." Prendi la **clue card n.13**.

86 Arcivescovo City Gates

Quando la lunga processione di devoti lascia la città, l'arcivescovo si volta per ringraziarti. "Sii benedetto, figliolo, disinteressatamente avete condotto mio figlio alla salvezza. Possa la luce proteggerti sempre." Prendi una **blessed card** dal **magic pack** e la **clue card n. 4**.

87 Assassino 1 groat

Dai 1 groat all'assassino. Una smorfia di disprezzo gli attraversa il volto. "Puah, per 1 groat farei fatica ad uccidere anche la mia stessa nonna. Ma se c'è qualcuno qui intorno incasserò la mia paga!" (Dai l'**assassin card** al giocatore che hai scelto di attaccare che deve però trovarsi in una casella adiacente).

88 Scolari Luna Minacciare

Il direttore della scuola ti vede minacciare i ragazzi da una finestra ed accorre in loro difesa. "Tiranneggiare questi piccoli fanciulli innocenti, dovrebbe vergognarsi, dovrebbe. In questa città ce ne sono fin troppi come voi. Riferirò il vostro brutale comportamento alle guardie, vedrete se non lo farò!". Prendi **1 head**, tiranno!

89 Marinaio Alla 'Tana del Drago'

Devi condurre il marinaio alla "Tana del Drago" percorrendo al strada più breve possibile. Alla prima deviazione che farai il marinaio si smarrirà. Egli ti aiuterà in qualunque combattimento dovrai affrontare lungo la strada, purché non sia tu ad iniziarlo. Giunti lì, vai al **175**.

90 Sciamano Runa Minacciare

Urlando rabbiosamente lo sciamano ti attacca. Combatti.

91 Ladro Runa Minacciare

"Oh, noooo! Basta per favore!" supplica il brigante "per favore basta, sono terrorizzato!" Poi scoppia in una risata isterica. Vai oltre mentre il brigante è in preda al panico.

92 Torre oscura Luna Cena

All'interno della torre è scuro e polveroso. Vai giù per uno stretto corridoio fino ad una grande sala. Questa è illuminata da numerosi candelabri dorati grazie ai quali puoi vedere del ricco mobilio gotico, un sarcofago aperto e un grosso tavolo da banchetto. Una scala a chiocciola conduce al piano superiore. Seduto ad un'estremità con degli stivali di cuoio leggero sul tavolo si trova il barone Aqivar. "Entra, entra, siediti con me, è molto che non mangio con qualcuno."

Ceni con il Barone? Vai al **235**.

O declini l'invito? Vai al **173**.

93 Garon Dhar Runa Aiutare

"Un altro guerriero in città, eh?" Dice sarcasticamente Dhar, "Scommetto che siete venuto a liberare la città dal Chaos. Ho ragione? Beh, molti coraggiosi cavalieri hanno provato e fallito. L'unico aiuto che posso darti è augurarti buona fortuna."

94 'Serpente d'argento' Stella Pettegolezzi

"Ho sentito dire che Malachi ha perfezionato una tecnica per la rianimazione!"

"Mai in un milione di anni!!! Noi negromanti ci abbiamo provato per anni."

"E non fa neanche parte della gilda!"

"E' una disgrazia!"

"Già proprio una disgrazia..."

95 Domestica Luna Aiutare

"Oh, mi dispiace Hivsef! Non vi ho riconosciuto da qui. Vostro fratello vi sta aspettando al Dragon Dun!" grida la bassa domestica e prima che possiate spiegarle il malinteso corre via per finire i suoi lavori.

583 Casa del mercante Lotta di volontà

Riconosci che il mercante ha potenti abilità mesmeristiche e che non saranno i muscoli ad aiutarti ma solo l'allenamento mentale che ti ha dato la gilda. Fissando dolorosamente gli occhi del mercante ingaggi una lotta tra le vostre volontà. Tira 1d6 e aggiungi il tuo livello di mesmerista al punteggio.

Se il totale è minore di 7, vai al **528** e leggi da 'Altrimenti'.

Se invece è maggiore o uguale a 7 hai vinto nella lotta, il tarchiato mercante cade in ginocchio davanti a te. Mentre non smette di lacrimare, ti spiega come sia stato preso nella morsa ipnotica del Dark Overlord e costretto a seguire i suoi ordini. Ti ringrazia infinitamente e si offre di aiutarti nella tua missione. Prendi le **clue cards n. 3, 4, 5**; 10 groats, un **vriandi jacket** (dall'**item pack**), ed un **invitation** (dallo **special pack**). Inoltre puoi prendere qualunque oggetto sia stato lasciato in questa **location**.

584 Istituto di somatologia Luna All'interno della gilda

Leggi un manoscritto sui curatori erranti, persone che hanno rinunciato a tutti i loro beni e vagano per le strade di Byronitar curando i malati e i feriti. E' considerato di buon auspicio incontrare uno di loro ma non leggerne le storie; perdi un turno.

585 Al 'Topo' con la guardia Stella Oscurità e ombre

In cima alle scale c'è una sola porta che sfondi con una spallata. Con le tende tirate la stanza è immersa nell'oscurità. Puoi giusto intravedere la forma di un letto occupato. Da questo proviene un debole singhiozzo e ti avvicini per investigare. La porta sbatte richiudendosi e quando ti giri puoi vedere un paio d'occhi rosso sangue brillare nel buio. "Sfolle avventuriero, savevo quassi finito e tu ti sintrometti e rovisni la ssmia consentrassione; pagherai per questo!" sibila la shadowraith prima di attaccarti. Non hai possibilità di fuga perciò devi combattere. Se la sconfiggi, vai al **682**.

586 Combattimento Ricompensa

Durante il combattimento tutte le pergamene sono volate via con il vento.

587 Mago Stella Minacciare

"Mi sembra di capire che tu sei uno straniero in questa bella città e mi sento di dirti, ti avviso solo per lealtà, che molta gente potrebbe non apprezzare troppo le tue minacce e non essere così gentili come me."

588 Duellante Runa Salutare

"Per imparare a duellare, vai all'accademia." Se sei un duellante la sua incapacità di riconoscerti ti sembra un grave insulto. Combatti.

589 Mercante di pozioni Stella Salutare

Sempre sorridente il mercante ti dice "Se credi che la tua giornata sia iniziata sotto una cattiva stella, vai a pregare al tempio e il sole tornerà a brillare."

590 Mercante di pozioni Luna Minacciare

"Ehi! Datti una calmata ragazzo! Non sei uno di quelli del Dark Overlord, vero?"

596 Mercante Luna Minacciare

"Sbagli a minacciare me, non sono io che preparo le pozioni, io le vendo e basta. E' l'erborista che devi andare a maltrattare."

597 Al 'Topo' con la guardia Rifiutare

"Per prendere il mio amore dovrai prima prendere la mia vita!" dice il giovane sfoderando la sua spada. Combatti. Se lo sconfiggi vai al **618**.

Young man 10BP Att:2 Def:1

598 Combattimento Ricompensa

Trovi un **rapier** ed un **cosh** in buone condizioni.

574 Combattimento Bottino

Trovi un randello e un sacchetto di monete; prendi il **cosh** dall'**item pack** e vai al **505**.

575 Casa del mercante Parlare

"Il Padrone è interessato solo a due oggetti dalla Città, la **magnesium rose** che pagherebbe 20 groats e il **dragon spittle spray** per cui pagherebbe 5 groats." ti spiega il domestico. Se vuoi vendere uno dei due oggetti, posa la carta relativa sulla **locat**ion della casa del mercante, prendi la tua ricompensa e vai via.

576 Covo della strega Inversione

"*Certa gente non impara mai, vero?*" dice la vecchia preparandosi a lanciare un incantesimo. Velocemente inizi anche tu a salmodiare le parole dell'antica pergamena di inversione "*Mortik vendeu martrap!*"

"*No! Oh no!*" grida la strega mentre il suo corpo si contorce in agonia e cade al suolo. Mente ancora si contrae e pulsa vedi del fumo violetto diffondersi verso il soffitto provenendo da sotto le vesti della strega e coprendoti la visuale. Un altro dei suoi trucchetti? Quando lentamente si disperde, ti inginocchi accanto al corpo immobile e rimuovi lentamente il cappuccio che copre il volto.

Dallo specchio viene poi salutato con un bel sorriso dalla ragazza. "*Grazie, affascinante straniero, grazie mille. Ora devi riportarmi da mio padre, un mago della gilda, lui ti ricompenserà abbondantemente per il tuo gesto.*" Prendi la **wizard's daughter card** dallo **special pack**. Senti un orrendo seppur attutito grido alle tue spalle, "*Voltati, voltati!*" Serrai la mano della bella principessa ed esci veloce come una saetta o ti giri per fronteggiare la strega (vai al **144**)

577 Gilda pirotecnica Runa Pettegolezzi

Ti siedi su un comodo sofà e accendi uno dei famosi sigari di tik'lvar (il preferito all'interno della gilda). Aspirando a pieni polmoni ti rilassi e ascolti le varie conversazioni.

"*Hai sentito l'ultima dei somatologi?*"dice un pirotecnico dall'aspetto malaticcio.

"*Cof, cof... no, cof*" risponde il suo amico scatarando in uno dei contenitori apposti.

"*Beh, dicono che i sigari di tik'lvar sono dannosi alla salute.*"

"*Cof...kquerk...veramente ridicolo!*" ansima l'altro sputando di nuovo.

Nauseato, posi il sigaro ed esci lasciandoli alle loro chiacchiere.

578 Istituto di somatologia Runa All'interno della gilda

Leggi una pergamena sulla storia di un somatologo chiamato Issa. Prendi la **clue card n.11**.

579 Al 'Topo' con la guardia Luna Liberare la moglie

In cima alle scale c'è una porta. Con una spallata la sfondi sorprendendo all'interno un giovane aristocratico che abbraccia una donna spaventata; è la moglie del mercante che è stata rapita. "*Lasciala subito!*" gridi minaccioso. "*Aspetta!*" ti supplica la donna "*Non voglio tornare da lui e dalle sue angherie.*" Il giovane si fa avanti "*Quelli che lavorano per Trantor sono interessati solo al denaro. Prendi questo e lasciaci andare.*" e ti offre un pesante borsellino. Se accetti il 'donò' e li lasci andare tira 1d8 per vedere quanti groats c'erano e termina il turno; altrimenti vai al **597**.

580 Stalliere Mostrargli il piede

Il ragazzo fissa il piede poi inizia a piangere "*Il...il piede mi è sta stato dato da mio padre prima... prima che me ne andassi da... da casa per diventare apprendista di Xiomatar... che... che sia maledetto.*" Lo stalliere prende l'oggetto e continua "*Devi trovare una cura per me, il Mago, Moorcock può aiutarti ma avrai bisogno...* (prendi la **clue card n.18**). *Ora vai, per favore.*" Il ragazzo si siede e rimane a fissare il piede, poi si illumina di verde e scompare!

581 'Tana del drago' Runa Pettegolezzi

"L'altro giorno parlavo col becchino e..."

"Eh? Come ti è venuto in mente di parlare con lui, porta solo disgrazie!"

"Se mi fai finire... aveva qualcosa di importante da mostrarmi nella sua sacca..."

"Certo, topi! Non mi meraviglierebbe!"

"NO! Era veramente importante."

"E cos'era allora?"

"Ho dato solo un'occhiata di sfuggita ma sono sicuro che c'era un corpo fluttuante a mezz'aria."

"Un'altra delle tue storielle, eh, Borgan?"

Prendi la **clue card n. 14**.

582 Pirotecnici No

"*Vai a mendicare fuori di qui e non farci perdere altro tempo.*"

96 Avventuriero perso ai Gates Arrivederci

"*Non so come ringraziarti, sebbene abbia perso quasi tutto in questa abominevole città, quel poco che mi rimane è grazie a voi; prendete quest!*". Ti porge un paio di occhiali scuri, quindi si incammina verso i cancelli. Prima di andare via ti dice un'ultima cosa "*ricorda, mio caro amico, la luce conquista sempre l'oscurità.*" Prendi la **clue card n.5** e i **dark lensed spectacles** dall'**item pack**.

97 Gilda pugilistica Allenamento

Prima che possa allenarti di nuovo devi pagare 3 groats (se non paghi puoi andartene).

Salito sul ring senti un brivido di eccitazione, non più neofita inizi ad usare trucchi e strategie consigliati dal tuo allenatore. Se sei del IV livello vai al **333**, altrimenti incrementa di 1 il tuo livello e vai via.

98 Torre oscura Accecato dalla Luce

Anche te rimani vittima del potere della Rosa. Accecato dalla sua brillantezza impieghi qualche minuto prima che i tuoi occhi tornino a vedere. La sala del Trono è vuota! Nessuna traccia né di Ba'al Ashiram né della sua corte di non morti. Con crescente euforia realizzi di aver vinto e inizi a cercare un bottino, compito di ogni avventuriero. Non trovi nulla di valore eccetto un globo di pietra opaco. Sei comunque attratto dai grigi turbinanti all'interno del globo e fissi le tenebrose profondità. Vai al **40**

99 Venditore di tè Runa Aiutare

"*Solo uno di tik'lvar saprebbe come preparare il mio strepitoso tè.*" Dice il venditore accondiscendente.

100 'Topo ghignante' Guardare

Guardi le danzatrici seminude muoversi sul palco, i loro ritmi esotici e i movimenti roteanti del ventre ti ammaliano, anche se nessun altro nel locale sembra esserne rapito. Perdi un turno incapace di distogliere lo sguardo.

101 Abidabi Beglin Luna Aiutare

"*Non ho più avuto grandi richieste per il cervello di lumaca gigante, anche se di solito va a ruba.*"Vai al **240**.

102 Gilda dei ladri Andar via

Il mendicante ti spinge via e ti incammini lungo la strada. Solo quando ti fermi per allacciarti una scarpa ti accorgi che uno dei tuoi oggetti e tutti i tuoi groats sono scomparsi! Se torni indietro a cercare il mendicante vedrai che qualcun altro ha preso il suo posto. Sicuramente è al 'Topo ghignante' a bere alla tua salute.

103 Manitou Schernirlo

Con l'urlo della grande aquila cacciatrice Manitou si getta su di te, deciso a farti pagare tanta irriverenza. Combatti.

104 La Ruota del Fato Scommettere

La Ruota del Fato è una grossa ruota numerata dal 6 al 36. Il croupier si frega le mani avidamente "*La Ruota gira e nessuno sa dove si fermerà. Gioca la tua mano contro il Fato, scegli un numero sulla ruota, paga 2 groats, falla girare e se si ferma sul tuo numero hai vinto 30 groats, già 30 groats!*" Giochi? Se si sceglie un numero tra 6 e 36, tira 6d6 e se sei fortunato hai vinto. Puoi giocare finché vuoi, un turno a giro.

105 Vampiro Runa Salutare

"*Ascolta, piccolo avventuriero, ho un messaggio per tutti voi che cercate di riportare l'ordine. Il mio signore, il Dark One, è tornato su Byronitar. Nulla che tu possa fare potrà ostacolare il suo desiderio di dominare su un regno di Chaos. Togliti di mezzo o fronteggia la sua ira.*" Detto questo il vampiro si gira e si allontana nella nebbia.

106 Bibliotecario Luna Minacciare

"*Mi spiace, ma questo è un luogo di studio e di silenzio. Non posso permettere questa confusione qui. Devo chiederti di andar via educatamente.*" Il bibliotecario ti accompagna fino all'uscita.

107 Gilda dei ladri Chiedi al Principe cos'è

"*Perché 'la cosa' è la corona di Byronitar! E' tutto ciò di cui ho bisogno per reclamare il diritto al trono dell'impero.*" dice il Principe. Il pensiero di questo omino sudicio seduto sul trono del grande impero di Byronitar ti fa sorridere. Prima di essere sopraffatto dalle risate, ti allontani dalla sala dolorante.

108 Poliziotto Stella Minacciare

"Il mio istinto mi diceva che eri un tipo losco ed è proprio ciò che sei!" Combatti.

109 Duellante Runa Minacciare

"Tuo padre e tua madre sono due mendicanti!" ironizza il duellante aspettando la tua reazione. Ignori l'insulto o entri in combattimento? Se sei un duellante non puoi lasciar passare quest'offesa (combatti o perdi la tua abilità di duellante).

110 Guerra dei maghi Solo la sfera

Dopo aver delicatamente posato il globo di fronte all'altare, fissi intensamente il suo centro che si illumina di verde brillante, poi torna lentamente alla trasparenza del cristallo. Ma il caotico mondo di Byronitar rimane inalterato e con estremo disappunto riponi il globo nella tua sacca. E' il globo che non ha nessuna proprietà o hai sbagliato qualcosa?

111 Ladro Runa Salutare

"Bene, come stai?" chiede sarcasticamente il brigante. Senti un suono alle tue spalle, ma prima che tu possa girarti tutto diventa nero. Quando ti riprendi, scopri di non avere più groats, ma solo un gran mal di testa. (Perdi un turno).

112 Menestrello La ballata di Byronitar

Il menestrello canta la 'ballata di Byronitar':

"Cos'è questo suono che assale le orecchie
giù in città, boom, boom?
Solo dardi magici, caro
i maghi, loro stanno combattendo.

Cos'è questa luce che così chiaramente attraversa l'aria
brillando e brillando a distanza?
Solo la rosa che brucia, caro
Ba'al Ashiram si sta ritirando.

Perché il contadino deve tornare ogni anno
e alla ricerca di cosa? Di cosa?
Cerca i suoi prodotti che ha perso, caro
con gli animali, si sta nascondendo.

Perché la cripta è violata e la tomba scheggiata
perché i morti si rianimano, si rianimano?
Per raggiungere la corte di Malachi, caro
gli amanti e i non morti.

Perché il Chaos è stato sguinzagliato qui
e l'Ordine sta in declino, sta in declino?
Non è mio compito rispondere, caro
dobbiamo solo sopravvivere."

Prendi le **clue cards n. 4, 9, 11 e 16.**

113 'Tana del drago' Luna Pettegolezzi

"Si dice che il guardiano di pietra alla torre oscura protegga grandi tesori"
"Vecchio mio, stai di nuovo parlando di questo al folle che cavalcò quello stupido uccello"
"Mi disse una volta di aver inventato un oggetto in grado di individuare i draghi"
"Ah! Molto utile visto che in Byronitar non è rimasto nessun drago"

114 Stalliere Luna Aiutare

Il giovane stalliere sembra molto preoccupato. "Va tutto bene?... Devo cercare un guaritore?... Dimmi!" gli chiedi.
"Io...Io..." cerca disperatamente di parlare, ma le sue labbra iniziano a gonfiarsi. Apre lentamente la bocca e noti un brillante oggetto arancione tra i suoi denti. I suoi lineamenti si contraggono mentre una bolla arancione si spinge fuori dalla sua bocca. Espandendosi velocemente la bolla rimbalza delicatamente verso di te. Quando ti è vicina, tu con curiosità la tocchi e istantaneamente vieni risucchiato all'interno e fuori dalla stalla sali nel cielo.

Cerchi di rompere la parete della bolla, in un disperato tentativo di liberarti? Vai al **205.**

Rimani nella strana prigione, trasportato dai venti fuori dai City Gates? Vai al **398.**

563 Conan Wolfe Runa Minacciare

Il nobile ti guarda severamente e ti trovi circondato dai vecchi guerrieri della 'tana'. Uno di loro ti dice "Credo che tu debba delle scuse a quest'uomo." Ti scusi per il tuo atteggiamento ingiustificato ed esci o prosegui con gli insulti che finiranno in un combattimento contro i 5 guerrieri?

Old warriors: 5 x 7BP Att:+1 Def:+1

564 Domestica Stella Aiutare

"Mi si è appena rotto il manico del mio cesto. Se ti capitasse, nei tuoi viaggi, di incontrare un aggiustatutto digli da parte mia che la sua roba è una massa di rottami!" ti dice infuriata la ragazza.

565 Poliziotto Luna Aiutare

"Sei tu quello che ha denunciato il furto della sua borsa l'altro giorno?" Se rispondi di no il tuo turno termina qui; altrimenti leggi oltre.

"Di un po', quanti groats c'erano nella tua borsa?" Dichiarati se hai perso 1, 2 o 3 groats prima di andare al **622.**

566 Torre oscura Dreamstalker

Del tutto privo di energie cadi al suolo. Se hai la **crow feather**, vai al **412**; altrimenti...

...il dreamstalker ti prende con i suoi lunghi artigli. Ora ti trovi in uno strano tempio, crocifisso sopra un altare. Il dreamstalker ti sussurra all'orecchio "Per millenni ho atteso il tuo arrivo. Sei qui per diventare il mio passatempo. Il Dark Overlord mi ha promesso qualche ninno, così io posso esprimergli tutta la mia devozione." Ti si pone davanti e puoi vedere il suo volto di forma vagamente umana. Da un braciere ardente prende uno strumento di tortura. "Prego sempre per la sofferenza!" sghignazza. Per migliaia di anni sarai la vittima delle folli torture del dreamstalker mentre il mondo verrà consumato dal Chaos. **HAI FALLITO!!!**

567 Arcivescovo Runa Salutare

"Il Chaos si nutre dei cuori dei giovani. Cerca gli innocenti, mio devoto."

568 Sacerdote Luna Aiutare, salutare

"NON interferire...ragazzo. Sto facendo gli ultimi riti per questa povera peccatrice." Il sacerdote si gira e per un attimo ti copre la vista della viandante. Pochi secondi dopo è svenuta. Mentre il sacerdote sta per andarsene, osservi che nella cintura della ragazza non c'è più la lattina di spray. Fermi il sacerdote (vai al **148**) o lo lasci andare? In questo caso la ragazza muore (prendi **1 head**).

569 Cadavere del vecchio Depredare

Tira 1d6 per vedere quanti groats aveva. Trovi inoltre il suo bastone per camminare, un bel **cudgel** (prendi la carta dall'**item pack**) ma anche **2 heads** che devi prendere.

570 Poliziotto Stella Salutare

"Che noia, oggi! Non è ancora successo niente. Certo ieri sono accadute un bel po' di cose. In quella Necropoli. Ogni sorta di pazza storia, persone scomparse, zombies affamati e qualcuno che ha perfino evocato Malachi! C'è stato un gran da fare ieri. Tutte stupide storie comunque." Dopo averti augurato una buona giornata continua a parlottare da solo.

571 Combattimento Bottino

La vittima aveva una **tangle net**; prendila dall'**item pack**.

572 Erborista Runa Salutare

"Adesso ascolta bene il mio consiglio e stai alla larga da quei maghi, Nechostra e Meerhad. Loro sono coinvolti in una battaglia mortale e non si fermeranno finché non si saranno annientati a vicenda, senza preoccuparsi delle conseguenze per questa città." Prendi la **clue card n. 6.**

573 Sacerdote Stella Salutare, minacciare

Se hai almeno **2 heads** il sacerdote ti sorride mostrando la sua scolorita ma affilata dentatura. "Bene, fratello, vuoi unirti al nostro gregge? Tieni questo invito per vedere il Gran Sacerdote alla torre oscura." Prendi l' **invitation** dallo **special pack**. Ti allontani lasciando il sacerdote ai suoi affari (prendi un'altra **head**). Se hai meno di **2 head** il sacerdote ti attacca. Combatti.

554 Inquisitori Luna Aiutare

"E' molto insolito trovare qualcuno che voglia prendere parte alla propria purificazione." dice il leader. Tira il dado del Chaos:

? **runa o stella**: vai al **38**;

? **luna**: l'inquisitore decide che tu sei già libero dal bene e preferisce non sprecare l'olio prezioso.

555 Guerra di maghi Posare un oggetto

Guarda quale oggetto hai lasciato:

Scroll of undoing, vai al **204**.

Orb of absorption, vai al **110**.

Entrambi, vai al **146**.

Altro, vai al **521**.

556 Gilda dei duellanti All'interno della gilda

Entri nelle tranquille sale dell'accademia, l'unico posto al mondo dove per un duellante è proibito combattere. Puoi scegliere se andare nelle sale di allenamento per migliorare la tua abilità (vai al **199**), o andare all'armeria (vai al **602**).

557 Torre oscura Sopraffatto dal gas

Il gas ti fa fare strani sogni. Sei in un deserto con la sabbia color bronzo, sopra di te il sole brilla violetto in un cielo verde smeraldo. Dopo un po' capisci che qualcosa di terrificante è alle tue spalle e in pieno panico corri sulla sabbia in cerca di una via di fuga. Senti ancora la maligna risata provenire dalla torre e ti accorgi che la cosa senza nome sta guadagnando terreno. Stai sempre più sprofondando nella sabbia, ad ogni passo affondi fino al ginocchio e sei sempre più debole. La bestia si avvicina, puoi udire le sue grida, provi a fuggire ma la sabbia ti sta risucchiando tutte le energie. Puoi sentire il suo respiro fetido sul collo e capisci che sei destinato! Vai al **566**.

558 Souvenirs Andarsene col bottino

Quando esci dalla porta principale con il tuo bottino trovi ad attenderti le guardie cittadine richiamate dall'allarme. Puoi permettere loro di arrestarti (vai al **696**) o combattere ma non hai alcuna via di fuga.

559 Erborista Luna Minacciare

"Mah, mah, sei un selvaggio? Ti hanno trovato nelle caverne?... Beh, non riuscirai a vedermi!" dice tirandoti della polvere irritante (**stardust**) negli occhi e accecandoti. Perdi due turni prima di riavere la vista.

560 Gilda dei ladri Mostrarla al Principe

SE NON HAI LA CORONA SMETTI DI LEGGERE E PRENDI 1 HEAD PER LA TUA IGNORANZA.

Da sotto il mantello tiri fuori la Corona di Byronitar. Il Principe sussurra "*Finalmente, ora posso giustamente chiamarmi Principe! Incoronami.*" Il sudicio Principe si inginocchia di fronte a te e tu poni la corona sulla sua testa. Così dorata sembra completamente fuori posto sulla testa del meno principesco dei ladri ma nessun altro sembra notarlo e tutti applaudono e porgono i loro omaggi. "*Il mio primo compito come Principe sarà ricompensare colui che ha consentito la mia ascesa. Inginocchiati, coraggioso trafugatore, e accetta i miei doni come segno di gratitudine.*" Il Principe ti porge una borsa con 10 groats e un mantello grigio (prendi il **cloak of camouflage** dallo **special pack**). Ringraziando calorosamente il Principe esci dalla gilda.

561 Gilda dei maghi Luna Pettegolezzi

"Il vecchio Zendak non è riuscito a liberare sua figlia da quella vecchia megera."

"Ho sentito dire che cerca un eroe che lo faccia per lui."

"Pazzo bastardo!"

562 Torre oscura Allarme draghi!

Premi il bottone rosso del **dragon alerter** che immediatamente emette un sibilo così acuto che stordisce il drago. Tutto è silenzioso per un minuto o due mentre il drago si riprende poi, con tua grande gioia, senti dall'alto un familiare rumore metallico. In cielo c'è l'Ornitottero, la macchina volante di ottone, costruita dal suo inventore proprio con lo scopo di combattere i draghi. Vedi l'uccello piegare le sue ali metalliche per attaccare. A cavalcare l'uccello c'è il suo creatore che punta contro il drago una strana arma. Da questa parte una saetta blu che manca di pochissimo il drago. Con un ruggito rabbioso questo si alza il volo per combattere la minaccia aerea lasciando la porta della torre incustodita! Mentre sopra di te l'insolito combattimento va avanti, apri la porta ed entri nella torre , vai al **450**.

115 Scolari Luna Aiutare

"Possiamo veramente aiutarti, abbiamo proprio ciò di cui hai bisogno." dice uno dei bambini. Pescando in un sacchetto tira fuori un grande **hessian sack**. Con la sacca aperta cammina verso di te quindi velocemente te la mette sulla testa. "*Meglio così, brutto vecchiccio!*" lo senti gridare. Quando riesci a toglierti la sacca dalla testa, tutti i bambini sono fuggiti, lasciandosi alle spalle l'eco delle loro risate. (Prendi un **hessian sack** dall'**item pack**).

116 Cercatore di streghe Runa Aiutare

"Attento ai codardi maghi. Si teletrasportano sempre lontano dai guai. Ma se rimangono a combattere, i loro incantesimi contano!"

117 Lampionaio Luna,stella Minacciare

Minaccioso ti accosti al vecchio lampionaio che scompare velocissimo.

118 Combattimento Ricompensa

La vittima aveva una **swordstick** decorata. Prendila dall'**item pack**.

119 Biblioteca Geografia

Esamini un atlante del grande impero di Byronitar. Wow, è senz'altro vasto! Perdi un turno.

120 Agente funebre Stella Salutare

"C'è qualcosa di molto strano alla gilda pirotecnica. Fino a poco tempo fa erano interessati a qualunque cadavere di giovani donne. Ora da quando è morto Malachi, capo dell'ordine, non gli interessano più. Si dice che Malachi fosse invischiato nella negromanzia, quella magia che usa i morti, non mi meraviglia che volesse solo giovani donne quel vecchio porco!"

121 Capitano della guardia Stella Minacciare

"Venite con noi, ci sono delle domande a cui dovete rispondere." Le guardie ti accerchiano, opponi resistenza (combatti) o li segui docilmente ai City Gates dove sarai interrogato inutilmente per due turni?

122 Menestrello Luna Minacciare

"Così non ti piace la mia musica! Bene andrà dove mi sappiano apprezzare." Il menestrello raccoglie le sue monete e va via.

123 Aristocratico Stella Minacciare

"Tieni, tieni, prendi questo e togli di torno!" Ti tira il suo portamonete, vai al **505**

124 Muratore Runa Salutare

Hai una lunga conversazione sui muri. Perdi un turno.

125 Sergente Runa,stella Minacciare

Vai al **532**.

126 Spia Runa Aiutare

"Gira voce che il contadino sta cercando suo figlio che è scomparso recentemente dopo essere diventato apprendista dell'arcimago Xiomatar." Prendi la **clue card n.16**.

127 Istituto di pneumologia Fine addestramento

"Ora sei uno di noi. Qui all'istituto conosciamo la tua missione e saremo lieti di aiutarti, però specifica quali informazioni ti servono." Scegli una delle seguenti (potrai prendere una sola carta da qui):

Dark Overlord

Guerra dei maghi

Città dei morti

Stalliere

Prendi la **clue card n.4**

Prendi la **clue card n.8**

Prendi la **clue card n.13**

Prendi la **clue card n.19**

128 Fabbrica Ricerca

Hai disturbato un nido di **pack o'rats**. Combatti

129 Capitano della guardia Luna Aiutare

"*Si puoi aiutare, sparisci! Un altro arresto al 'Topo Ghignante'. Se vuoi sapere la mia opinione dovrebbero chiuderla.*"
La pattuglia prosegue velocemente.

130 Inquisitori Stella Aiutare

Se sei un mesmerista, informi il gruppo di essere già stato purificato, ma che conosci qualcuno che ne ha un urgente bisogno. Puoi passare questa carta ad un altro giocatore nel suo prossimo turno, ma non si deve trovare all'interno di una **location**.

Altrimenti il capo dice: "*Sei al di là di qualunque possibile aiuto e devi essere purificato.*" Vai al **38**.

131 Guardia del corpo Luna Salutare

"*Mi capitano sempre incarichi folli, mai fare la guardia del corpo, più che altro da babysitter...e non posso neanche dir nulla. Bene, non c'è più nulla da fare qui, vado.*" dice la guardia strofinandosi la faccia e allontanandosi.

132 Mercante Luna Aiutare, salutare

"*Se non ti interessano i miei articoli, allora ti auguro una buona giornata.*" dice la donna iniziando ad allontanarsi per portare la sua mercanzia altrove.

133 Mercenaria Luna Minacciare

"*Si, maltrattami ancora, lo adoro! Nessun insulto mi può nuocere*" ti schernisce la mercenaria. Perdi un turno finché non sei stanco di insultarla.

134 Sciamano Unirsi alla danza

Lo sciamano sembra ignaro della tua presenza, ti unisci a lui in una danza ripetitiva intorno ad un fuoco. Via via che danzi cadi in uno stato di trance. Il lento battito dei tamburi ti porta ad una visione.

Sei sospeso sopra Byronitar e vedi una figura gigante che si profila sulla città come un fantasma. Come un oscuro burattinaio sta manipolando il Chaos della città, quando muove la sua mano gigante sulla città questa sembra contorcersi come in agonia. La scura figura solleva il suo volto malvagio e tuona in una potente risata, ma una risata breve, interrotta poiché il gigante è disturbato, sente di essere osservato! Con un urlo di rabbia il gigante nero si protende per afferrarti con la sua mano artigliata.

Sei pietrificato e incapace di muoverti, appena la mano sta per avvolgerti un corvo gigante scende in picchiata dal cielo. Afferrandoti con i suoi artigli il corvo vola a grande velocità tornando a Byronitar. Guardando indietro vedi il gigante rincorrervi. Quando vieni scagliato in città vedi il tuo corpo che sta ancora danzando intorno al fuoco. Con uno shock ti ricongiungi al tuo corpo e senti nella tua mente un grido di rabbia e frustrazione.

Lo sciamano ti osserva profondamente, "*Hai appena fronteggiato Ba'al Ashiram, il Dark Overlord, ti ha riconosciuto e non ti lascerà stare finché non ti avrà distrutto.*" Strappa una piuma dal suo cappuccio: "*Prendi questa, ti potrà aiutare nella tua battaglia.*" Prendi la **crow feather** dallo **special pack** e la **clue card n.1**.

135 Torre oscura Runa Il barone riposa

All'interno della torre è scuro e polveroso. Attraversi un breve corridoio fino ad una larga sala. Questa è illuminata da numerosi candelabri d'oro grazie ai quali puoi vedere il bel mobilio gotico, una bara chiusa da una maniglia d'argento e un grande tavolo da banchetto. Una scala conduce sopra. Camminando silenziosamente attraversi la stanza e sali le scale. Vai al **44**.

136 Fabbrica Entrare

Tutto intorno a te giacciono cataste di spazzatura in attesa di essere incenerite. Tira il dado del Chaos per esaminare il mucchio:

? **runa**: vai al **128**

? **luna**: vai al **620**

? **stella**: vai al **222**

137 Venditore di tè Luna Minacciare

"*I trucchi di tik'ivar!*" dice il venditore sorridendo mentre ti tira una tazza di tè caldo in faccia. Tira 1d6, se il punteggio è pari hai perso **1BP**. Appena riesci a riaprire gli occhi il venditore è scomparso.

542 Torre oscura Goulash

Il goulash manda un pungente aroma che riconosci. Si tratta di 'Carabolea Funtulat' un'erba fortemente ipnotica spesso usata dai guaritori. Un assaggio di questo stufato ed entreri in trance, completamente alla mercé del Barone. Per non dire che quasi sicuramente la salsa è sangue! Comunque riesci con le tue abilità di somatologo ad annullare gli effetti del goulash e a mangiare. Il Barone che a sua volta ha mangiato una grande quantità di stufato, si annoia ad aspettare che tu cada in trance. Lentamente la sua testa si piega e si addormenta.

Perdi un turno per essere sicuro che dorma poi procedi per le scale, vai al **44**.

543 Cacciatore di streghe Smascherata

Il cacciatore di streghe ti spinge da parte dicendo: "*Il male è risorto e deve essere debellato.*" "*Maxhagallon, non impari mai! Sempre a corrompere gli innocenti con le tue folli idee. Non lasciarti incantare, giovane avventuriero, il suo cuore è nero come la pece. Ma è potente ed ho bisogno del tuo aiuto per sconfiggerlo.*"

"*Ti ho cercato per decenni, ora strega morirai!*"

Ti unisci alla strega e combatti contro il bigotto? Vai al **179**.

Resti dalla parte del cacciatore e lo aiuti a purificare la città dalla magia? Vai al **627**.

544 Sciamano Luna Aiutare

Chiedi aiuto allo sciamano che sta danzando e ti ignora completamente. Ti ritrovi coinvolto nella danza e molto presto cadi in trance. Vai al **134**.

545 Guerra dei maghi Esplosione di macerie

Anche usando il potente **pneuma ram** sono necessarie tre esplosioni per eliminare le macerie ed avere accesso alla torre. Una volta all'interno sali le scale e vai al **224**.

546 Gilda pugilistica All'interno della gilda

Il tuo allenatore sorride sdentato quando ti vede entrare e biascica "*Shei fenuto per atre lesioni?*". Se vuoi allenarti vai al **97**, se invece vuoi parlargli vai al **260**.

547 Vagabondo Comprare informazioni

"*Voi avventurieri siete tutti uguali, pensate di poter corrompere chiunque. Lascia che ti dica che io ho una mia morale. Nono puoi comprarmi con 1 groat, capito, solo 2 groats possono sciogliere la mia lingua.*" Se accetti la nuova proposta vai al **355**, altrimenti lasci perdere il ragazzo.

548 Naga Incantato

Rimani stregato da questa bellissima creatura. Come segno del tuo immenso amore devi lasciare o tutti i tuoi groats o tutti i tuoi oggetti. (Posa tutto sotto la **location card**) Se non hai tributi da offrire, prendi **1 head**.

549 Cerimoniere funebre Runa Minacciare

"*Non ho mai conosciuto nessuno così interessato ad andare al creatore*" ti dice sguinando la spada.

550 Cacciatore di streghe Runa Salutare

"*I maghi sono il flagello della città, a causa della loro dabbenaggine il Chaos è stato riportato sulla terra*"

551 Aggiustatutto Stella Aiutare

"*Tu dai una mano a me e io la darò a te, ma se non ti interessano i miei articoli allora a me non interessa aiutarti!*" si lamenta l'uomo allontanandosi lungo la strada.

552 Cerimoniere funebre Luna Aiutare

"*Puoi aiutarmi stando un po' fermo. Come faccio a misurarti per la bara se saltelli qua e là come un vriandi con le pulci? Impara a rilassarti o mi dovrai cercare prima del tempo.*"

553 Capitano della guardia Stella Aiutare

"*Hai visto il becchino? Sembra che abbia rubato una sacca ai maghi. E' finita per lui!*" sentenza il Capitano della guardia. Prendi la **clue card n.14**.

533 Violinista Chiedere dove suonava

"E' la prima volta che vengo a Byronitar e non sapendo dove andare ho chiesto ad una guardia cittadina di consigliarmi un buon posto per esibirmi. Mi ha suggerito il 'Topo ghignante'. Beh, quando sono entrato mi è sembrato alquanto rozzo ma ho visto questo annuncio che cercava intrattenitori. Ho detto all'oste che ero un ottimo intrattenitore e lui mi ha spinto sul palco dicendomi che se gli avventori avessero gradito potevo restare. Ho solo suonato le prime due battute di 'Lover's lies' quando ho visto scagliare un tavolo contro di me, poi devo esser stato preso da dietro...e dopo ricordo solo che ero immerso nel fango e stringevo forte il mio violino tutto fracassato."

534 Caccia selvaggia Unirsi

Un bizzarro centauro trotta verso di te e si offre di essere la tua cavalcatura per la caccia. Mentre sali sulla sua schiena il Cacciatore si prepara a suonare il suo corno da caccia. Prima che lo faccia gli chiedi "ehm, mi scusi, ma cosa stiamo cacciando esattamente?". Ti risponde con un sorriso malizioso "direi tutto!", quindi suona il corno e la caccia ha inizio.

Scorazzi in lungo e in largo alla ricerca di una preda. Finché sei a caccia devi tirare 2D6 per il movimento, non ti è permesso entrare nelle **locations** e alla fine devi attaccare ed uccidere il primo mostro, personaggio o giocatore che incontri; il cacciatore ti aiuterà nel combattimento. La caccia continua finché non viene uccisa una preda, poi potrai proseguire nella tua avventura.

The Wild Hunt 5 x 12BP Att:+2 Def:0

535 Emma-hoo Fallire il giudizio

Mentre guardi i tuoi peccati passarti davanti agli occhi ti senti fiaccato dal loro grande carico. Crolli inginocchiato e piangente di fronte al Giudice dell'Inferno. "Perdonami signore, non sono degno di essere purificato dai miei peccati!". "Ascolta ora, miserabile, solo purificando la tua anima potrai fare ammenda. Preparati ad essere ripulito." ti dice Emma-hoo puntandoti. Tutto diventa nero.

Ricomincia dai City Gates senza i tuoi averi e le tue abilità.

536 Ladro Scappare

Devi scappare nella stessa direzione da cui provenivi. Tira 1D6, se il punteggio è sufficiente per uscire dal tile sei riuscito a fuggire alla presa del ladro, altrimenti ti prende e ti colpisce alle spalle. Non hai nessuna difesa contro il suo primo attacco. Se sei ancora vivo, inizia a combattere.

537 Giudice viaggiante Salvare la ragazza

Appena il giudice pronuncia la sentenza di morte ti spingi avanti tra la folla. La povera borseggiatrice è condotta da un brutale boia verso una quercia nodosa. Tenendola saldamente con una sola mano fa un cappio alla corda e si prepara ad impiccarla. Carichi in avanti gridando a pieni polmoni il tuo urlo di battaglia; la folla si apre in preda al panico e raggiungi facilmente l'albero. Con tua grande sorpresa il boia lascia la ragazza ed indietreggia dicendo: "Non colpirmi, sto solo facendo il mio lavoro." Cerchi di scappare tenendo per mano la ragazza ma ti trovi circondato dalla folla assetata di sangue e senti il giudice incitarli "Uccideteli, uccideteli! Non lasciateli scappare!" La massa avanza minacciosa. Vai al 50.

538 Domestica Runa Minacciare

"Ho detto che mi dispiace, la prossima volta guarderai dove metti i piedi!"

539 Pugile Stella Minacciare

"Se non te la senti puoi anche andartene, codardo!"

540 Stalliere Runa Aiutare

"Per favore aiutami a trovare mio pa..." la voce del ragazzo è sempre più debole mentre si smaterializza davanti ai tuoi occhi.

541 Capitano della guardia Luna Minacciare

Il capitano scuote la testa dicendo "Scommetto che hai bevuto una di quelle pozioni di Beglin, calmati o continuando così finirai in cattive acque. Adesso vai a casa e riposa, ti auguro una buona giornata."

138 Agente funebre Runa Minacciare

"Ok, giusto un'occhiata veloce ai cadaveri." Vai al 638.

139 Stalliere Liberato

Decidi che non puoi sopportare oltre i tormenti mentali del povero ragazzo e lasci la tua presa sulla sua mano. Il ragazzo velocemente si libera anche dalla presa della sacerdotessa. "Nooo! Cosa avete fatt..." Il grido della sacerdotessa viene interrotto quando un brillante fulmine fuoriesce dalla cima del bastone e la colpisce in mezzo agli occhi uccidendola istantaneamente. Il ragazzo strilla istericamente prima di fuggire fuori. La stalla trema e rimbomba, travi giganti cadono dal soffitto e vieni schiacciato al suolo da tonnellate di macerie soffocanti. **HAI FALLITO!**

Se vuoi continuare a giocare rimuovi la stalla come **location** e ricomincia.

140 Gilda dei duellanti Associarsi

Colpito e contuso sei però sopravvissuto al combattimento. Il vecchio veterano dice:"Hai superato la prova, ora fai parte dell'accademia." Attraversi il cortile ed entri nel vecchio edificio. Di fronte a te si trova una superba donna nel fiore degli anni. "Benvenuto in accademia. Sono Dorien Dalthorpe, maestro duellante e capo dell'accademia. Sono onorata di darti la tua prima vera lezione nell'arte del duellare." Ti porge una spada corta, ti mostra come impugnarla correttamente, quindi ti attacca.

Non riesci neanche a vedere il confuso arco dell'acciaio che ti taglia la guancia sinistra. Scioccato smetti di combattere e attendi il colpo successivo che arriva sulla guancia destra fino all'osso. "Ora hai il marchio dei duellanti, portalo con orgoglio. Un duellante è una persona dal rigido onore e uno spietato killer! Non dovrai tollerare alcun insulto a te stesso o all'accademia. Tutte le offese dovranno essere lavate nel sangue. Morte prima del disonore!"

Vieni curato, ma le cicatrici rimangono. Prendi la **duellist card** dal **guild pack** e esci orgoglioso dall'accademia.

141 Garon Dhar Aiutare il mago

"Mi dispiace, non avevo realizzato che eri uno di noi," si scusa Dhar "non ho avuto il tempo di frequentare la gilda ultimamente, sono stato molto impegnato cercando fortuna lontano di qui. Gli affari stanno veramente precipitando ad quando ci sono tutti quei problemi con Nechostra e Meerhad. Nessuno osa uscire." Prendi la **clue card n. 6**

142 Becchino Luna Aiutare

"Per favore, ti prego, aiutami! Sono un disgraziato senza valori, lo vedi, ho rubato questa sacca magica dal cadavere di un mago, so che non avrei dovuto, ma pensavo contenesse ricchezze indicibili. Invece è una prigione per le anime dannate, tutto il giorno e tutta la notte mi tormentano con i loro gemiti. Ti prego prendi la borsa e consegnala al tempio dello Shining Path, la sacerdotessa saprà cosa fare. E prega per me che sono un povero peccatore." Il becchino ti porge una piccola sacca. Prendi la **grave-digger's bag** dallo **special pack**.

143 'Xpress Deliveries' Gruppo 2

Porta un pacco ad una di queste **locations**:

- ? Taverna 'Tana del drago'
- ? Biblioteca
- ? Casa di cure
- ? Fabbrica
- ? Negozio di souvenir
- ? Gilda dei maghi

Se nessuna delle **locations** è sulla mappa la consegna è cancellata. Il turno è finito

Se c'è, devi portare il pacco direttamente a destinazione. 'Xpress Deliveries' ha un controllo molto rigido, i pacchi aperti prima di raggiungere la destinazione esplodono infliggendo 1d6 di danno e distruggendo il contenuto. Prendi un **parcel** dall'**item pack**. Quando consegnhi il pacco prendi 2 groats. Può essere portato un solo pacco per volta.

144 Capanna delle streghe Aggirare

Intrappolata nello specchio la vecchia strega ti ringhia:"Maledetto avventuriero. Possa la cattiva sorte seguire i tuoi passi!" Prendi una **cursed card**, quindi ti allontani prima che la strega possa fare ulteriori danni.

145 Gilda pirotecnica Pettegolezzi

Ti accomodi e ascolti i pettegolezzi nella sala del fumo:

"Hai sentito del povero Ferdinand e del suo incidente?"

"Sembra che non abbia resistito a sbirciare all'ultima dei laboratori sperimentali"

"Ultima? Ultima cosa?"

"L'ultima arma sperimentale, disegnata dagli scienziati, comunque, è strisciato nel laboratorio mentre i capoccioni erano a pranzo e ci ha giocato un po'"

"Giocato con cosa?"

"Nessuno lo sa, ma è andato vicino a rimanere decapitato! E' stato con i somatologi più di una settimana, e non è ancora tornato"

"Forse dovremmo mandare dei fiori allora?"

"Forse"

146 Guerra di maghi Entrambi gli oggetti

All'inizio non sembra accadere nulla, ma noti che un 'assordante' silenzio sta cadendo sulla città invasa dal Chaos. Gli scritti arcani dello **scroll of undoing** iniziano a risplendere, mentre sei incapace di muoverti. Sorgendo dalla pergamena, gli scritti brillanti fluiscono all'interno dell'opaco **orb of absorption**. Quando sono completamente penetrati una voce profonda rompe il silenzio e inizia a salmodiare. Nuvole policrome di Chaos salgono dalle strade della città e turbinano sopra l'altare. All'apice di un vortice crescente la salmodia continua. Frammenti psichedelici di Chaos ti schiaffeggiano gareggiando per unirsi in un vortice di energia di ogni colore che inizia e finisce nel globo. Il vortice cresce rapidamente in potere, pesante di sostanza entropica si profila sulla città quando le ultime parole arcane vengono assorbite nel globo.

La cantilena finisce, il globo è ora bianco brillante ancora per un attimo tutto è fermo, poi con una folle corsa il vortice è risucchiato dal globo. Stordito cadi in ginocchio mentre il cielo si rasserena. I raggi solari brillano illuminando la città, gli uccelli cantano tra gli alberi, per le strade della città di Byronitar tornano a sentirsi allegre risate. Sebbene nessuno lo sappia, hai salvato tutti da un destino peggiore della morte. Con un singhiozzo ti stupisci di non aver più nulla da fare, quali avventure ti aspetteranno?

Ben fatto! Hai salvato la città e completato il gioco (questa volta).

147 Pettegolezzi

"E' estremamente pericoloso vagare nella necropoli, ho sentito dire che gli zombie vagano per il cimitero in cerca di cervelli da mangiare."

148 Sacerdote Fermarlo

Cerchi di fermare il sacerdote. *"In nome di Ba'al Ashiram, il Dark Overlord, non osare fermarmi!"* sibila il sacerdote. Combatti.

149 Gilda dei maghi Associarsi

Chiedi di entrare a far parte del misterioso mondo dei maghi. Annuisce soddisfatto e dice *"Ti prego di seguirmi"*. Entri nella strana gilda attraverso un ponte oscillante, vieni guidato all'interno dell'immensa gilda fin quando vedi un segnale su cui c'è scritto 'giusto un salto per allenamento!' Ti senti un po' folle mentre fai un piccolo saltello in aria, ma con tua sorpresa non riscendi ma continui a salire. Superi un altro segnale che dice 'adesso girati'. 'Adesso girati?' pensi, mentre arrivi in una larga stanza. Atterri di testa su un pavimento imbottito.

"Una nuova recluta" dice gentilmente il mago maggiore *"tirati su ed iniziamo la tua lezione"*. Il mago ti mostra le prime cantilene, i movimenti delle mani con cui si lanciano gli incantesimi e alla fine hai imparato a lanciarne due molto semplici, **aegis** un incantesimo di protezione e **fireball** un incantesimo d'attacco. Poi il mago ti dice la parola segreta e ti porge il tuo libro magico.

Prendi una **magi guild card** dal mazzo e le due carte incantesimo dal **magic pack**. Lasci la gilda come mago di primo livello.

150 Istituto di pneumologia Ufficio di Sir Bluin-Wynd

Entri nell'ufficio e vedi il tipico imperialista di Byronitar, baffi a manubrio, giacca di tweed e monocolo ciondolante; tutto fa pensare che Sir Bluin-Wynd sia uno sciocco di prim'ordine. *"Ah, che privilegio insegnare l'arte della pneumologia a voi, Sir...ehm... . Se volete donare la tassa di allenamento possiamo procedere."* La prima lezione è libera, per le successive dovrai pagare 3 groats, se non paghi porgi le tue scuse e vai via. Se paghi Bluin-Wynd prima di tutto ti spiega le tecniche magiche alla base della pneumologia (completamente al di là della tua comprensione) poi inizia la vera lezione. Perdi un turno ed aumenti di un livello. Se sei arrivato al quarto livello, vai al **127**.

151 Stalliere Luna Minacciare

"Per favore non minacciarmi!" piagnucola il ragazzo. I suoi occhi diventano di un giallo brillante e due raggi partono dai suoi occhi e ti mandano a sbattere in fondo al granaio. Perdi **1BP** e un turno mentre cerchi di riprenderti.

526 Uomo tranquillo Mostrargli la sacca

Passi la **grave-digger's bag** all'uomo e gli dici di guardare all'interno. Ancora una volta guardi l'anima intrappolata di Hisvet Cif cercare di fuggire, un'espressione di terrore attraversa il volto dell'uomo. *"E' abbastanza!"* grida chiudendo la sacca e restituendotela *"quella è l'anima del mio povero fratellino che ho cercato negli ultimi 40 anni. Io sono vecchio e stanco, non sono abbastanza forte da liberarlo, dovrai farlo tu per me. Trova Malachi e distruggilo, io ti aiuterò per quello che posso."* L'uomo si china sotto il tavolo per prendere una spada favolosa. *"Questa è la famosa spada dall'acciaio blu, la più pura mai realizzata dai nani, non conosco nessun uomo né mostro che possa resistergli. Prendi anche il mio corpetto, ti proteggerà, io non ne ho più bisogno, i giorni delle battaglie sono passati."* Prendi la **blue steel sabre** dallo **special pack** e il **vriandi jacket** dall'**item pack**.

527 Gilda dei ladri I sussurri dei banditi

I banditi formano uno stretto cerchio intorno ad uno dei tavoli della mensa. Ti siedi ad un tavolo vicino e fingendo di mangiare cerchi di ascoltare i loro bisbigli (perdi un turno).

"E' quel Trantor, te lo dico io, ogni sorta di malvagità sta accadendo in quella casa..."

"...ho sentito che adora Ba'al Ashiram..."

"Shh...non devi nominarlo. Alcuni dicono che sia tornato a Byronitar per compiere una terribile vendetta..."

I banditi si disperdono lanciando sguardi sospettosi per la stanza.

528 Casa dei mercanti Superare le guardie

Il domestico sale per un'ampia scalinata gridando *"Signore, signore!"*. Ti lanci all'inseguimento, attraverso una doppia porta tutta decorata il domestico arriva in uno studio, tu sei solo a pochi passi di distanza. Raggiungendolo vedi un uomo tarchiato in abiti eleganti. *"Perché questa intrusione? Non osso nemmeno avere cinque minuti di tranquillità a casa mia?"* domanda Trantor al suo servo. *"Mi dispiace, signore, ma non sono riuscito a fermare questo ladro, io...io ho fallito."* risponde il domestico. *"Già proprio così, inginocchiati e aspetta il mio giudizio ma prima devo vedermela con questo intruso."* Il mercante volge la sua attenzione su di te, il suo sguardo gelido ti trafigge.

Se sei un mesmerista vai al **583**, altrimenti non puoi muoverti, la tua volontà è annientata dal potere ipnotico del mercante, tira il dado del Chaos:

- ? **luna**: con la sua suggestione ipnotica, il mercante ti controlla e sei ansioso di eseguire ogni suo comando. Ti ordina: *"Trova coloro che cercano di riportare l'Ordine e uccidili! Nulla deve fermare il Dark Overlord! Il Chaos deve regnare!"* Ora ti dedicherai completamente alla distruzione dell'Ordine. Devi lottare e uccidere tutti gli altri avventurieri in città. Non ti è permesso entrare nelle **locations**, ma pesca normalmente le **action cards**. Quando avrai ucciso l'ultimo avventuriero il gioco finisce e il Chaos regnerà per sempre su Byronitar.
- ? **runa**: il domestico inginocchiato supplica il suo signore per essere graziato. Questo rompe la concentrazione del mercante per appena un secondo. In quell'attimo sei libero! Velocemente ti porti fuori dalla stanza, giù per le scale e nella salvezza della strada.
- ? **stella**: il mercante ti ordina di lasciare tutti i tuoi averi. Lasci la casa senza più nulla! Posa i tuoi oggetti ed i groats in questa **location**.

529 Tempo Aiutare lo stalliere

Hai lo **staff of stability**? Se non lo hai **NON LEGGERE OLTRE**.

Mostrì il bastone ad una seguace di Path. *"Abbiamo aspettato il tuo arrivo, tu sei il prescelto, il portatore del bastone. Aspetta che chiamo la sacerdotessa Aklanna."* Muove le mani tracciando nell'aria un simbolo mistico e le tende dietro l'altare si aprono rivelando una donna incantevole, vestita con una tunica porpora, con fluenti capelli cremisi e con una splendente tiara dorata. *"Sai cosa va fatto ora?"*. Annuisce istintivamente temendo che possa essere annoiata dalla tua ignoranza. Prendi la **priestess card** dallo **special pack**. Devi riportare la sacerdotessa alla scuderia lungo la più breve strada possibile. Giunto lì, vai al **63** (prendi nota di questo numero perché non comparirà più). A causa del suo ordine sacro, la sacerdotessa non ti aiuterà in nessun combattimento, né si difenderà dagli attacchi. Comunque ti benedice prima di iniziare il viaggio (prendi la **blessed card** dal **magic pack**).

530 Abidabi Beglin Runa Salutare

"La mia cantina è un gran casino, pozioni e polveri ovunque, è come un incubo senza fine. Questo mi fa pensare che mia suocera starà qui questo fine settimana, tutto ciò che fa è lamentarsi..." vai al **53**.

531 Fabbro Luna Salutare

"Salve, mi spiace ma devo finire una serie di armi per le guardie cittadine." ti dice il fabbro tornando al suo lavoro.

532 Stazione di polizia Arrestato

Vieni velocemente portato nella cella. Tira 1D6, il risultato sarà la durata della tua condanna in turni. Puoi comunque pagare una cauzione per ridurre la pena, 1 groat per turno.

514 Vampiro Luna Minacciare

Con un sibilo il vampiro mostra i suoi canini gialli e maligni e ti attacca! Combatti.

515 Capanna della strega Rimanere

Se hai la **scroll of reversal** vai al **576**, altrimenti la strega lancia un incantesimo su di te: con gli occhi fuori dalle orbite corri via per la strada. Tira 1D6, il risultato è il numero di turni in cui rimani accecato e il numero di **BP** che perdi; finché sei accecato puoi solo muoverti di una casella per turno. Se sei un somatologo puoi perdere un turno per curarti; se incontri un somatologo o un guaritore potranno curarti.

516 Agente funebre Qualunque Aiutare

*"Forse puoi aiutarmi in questo modo, al momento c'è una grande richiesta di cadaveri per la ricerca. Per questa ragione offre 1 groat per ogni **head** portata. Sia chiaro però, questa è una cosa tra noi, se verrai catturato l'agenzia negherà ogni coinvolgimento, capito?"* Annuisci con la testa e inizi a pensare alla raccapricciante offerta. Hai con te qualche **head**? In questo caso puoi cambiarle per 1 groat ciascuna, l'offerta rimane comunque valida.

517 Contadino Runa Minacciare

"Oh, stai zitto" ti dice il contadino sollevando un cavolo molto appuntito (e duro) e colpendoti in testa. Tutto diventa nero e perdi conoscenza. Ti riprendi dopo due turni con una tremenda emicrania, puzzando di cavolo marcio.

518 Sacerdote Curare la viaggiatrice

Spendi un turno per curare la viaggiatrice. Quando si riprende si inginocchia ai tuoi piedi e ti dice: *"sei un valoroso guerriero dell'Ordine, finché il Chaos non sarà distrutto io mi impegno a servirti con eterna lealtà."* Ti porge il **dragon spittle spray** (prendilo dallo **special pack**) e i 3 groats che ha. La donna si unisce a te e non lascerà mai il tuo fianco aiutandoti in ogni combattimento.

Traveller: **10BP Att:0 Def:0.**

519 Pettegolezzi

"Si dice che Trantor sia in combutta con il Dark One!"

520 Muratore Luna Minacciare

"Vattene ad infastidire qualcun altro, io sono molto impegnato."

521 Guerra dei maghi Qualsiasi altro oggetto

Con uno sbuffo compare di fronte a te l'immagine luccicante di un ragazzo dorato. Tenendo alto il suo pollice, il giovane esclama sorridendo *"Allegria!"* poi scompare velocemente portando via tutti gli oggetti sull'altare.

522 Slie Pearson Runa Minacciare

"Vedi qualcun'altro lamentarsi?" dice Slie e veloce come un lampo sfodera un pugnale e te lo punta contro. *"T ho dato la possibilità di divertirti gratis in un posto di lusso come questo, e tu mi tratti così!?! Fuori di qui prima che perda il controllo!"*

523 Bhudapati Runa Aiutare

Una moltitudine di fantasmi e di spiriti si prende per mano per formare un cerchio intorno a te. Una danza bizzarra ha inizio, con loro che ruotano sempre più veloci intorno a te saltando e barcollando. Raggiungono una velocità tale che sembrano fondersi l'uno nell'altro urlando di gioia. Con un rombo di tuono i ballerini scompaiono ed un'eco distante risuona nelle tue orecchie *"Impara a danzare, amico mio."*

524 Torre oscura Lasciare la porta del drago

Quando ti giri per andare via, il drago ti prega *"Per favore, ti supplico, liberami da questa prigione, liberami e giuro sul Grande Drago che tutto ciò che ho sarà tuo!"*. Se cambi idea e liberi il drago vai al **282**, altrimenti finisci il tuo turno.

525 Cerimoniere funebre Luna Salutare

"Buongiorno gentiluomo. Al momento vado un po' di fretta, c'è stato un omicidio plurimo al 'Topo ghignante' è sono già in ritardo. Prendi" ti passa un carretto con due cadaveri *"fai il bravo, portali alla camera mortuaria. L'agente funebre è un mio amico e paga generosamente per i deceduti."* Prendi **2 heads**.

152 'Xpress Deliveries' Luoghi di consegna

Tira il dado del Chaos per scoprire quali sono le consegne possibili:

? **luna:** vai al **625**

? **runa:** vai al **143**

? **stella:** vai al **603**

153 Oni No

"Sii molto attento a B-B-Boodpartee. Non può essere distrutto" Con uno scoppio Oni scompare.

154 Sacca del becchino Dare uno sguardo

Il becchino sogghigna mentre lentamente scioglie la corda che lega la sacca. Ti sporgi avanti per cercare di dare un'occhiata. Rimani fortemente scioccato, dentro la sacca giace un universo di comete turbinanti, non ci sono dimensioni all'interno, stai fissando l'infinito! Uno spirito sale dal vuoto verso di te ma prima che possa uscire dalla sacca fulmini blu lo colpiscono arrestando la sua avanzata. In preda al panico lo spirito ti grida: *"Ti prego, t'imploro, liberami da questo inferno. Aiutami a trovare la mia cara Issa, salva dal folle Malachi."* Con un colpo secco il becchino chiude la sacca e con un ghigno idiota *"Ti sembra abbastanza?"*

Lo attacchi per prendere la sacca o lo lasci andar via (finisci il turno posando la carta).

155 Indovina Pagare 3 groats, leggi solo tu!

"Ho visto lo stalliere aiutare il grande mago Xiomatar nel preparare un potente incantesimo. Xiomatar sta giocando con le forze del Chaos racchiuse nei cervelli di lumache giganti, mentre il ragazzo prepara una polvere magica che occorre per preparare l'incantesimo. Il ragazzo inciampa mentre sta portando la polvere che vola sul volto del mago. Xiomatar non è pronto a questa interruzione del rituale, starnutisce e lascia cadere un cervello, le forze del Chaos si liberano in un abbagliante raggio di entropia!..." La veggente si ferma, ma sicuramente non vuole altro denaro! *"Aspetta, la visione riprende, il raggio colpisce il ragazzo, penetra nel suo corpo; egli porta tutto il Chaos del mondo intrappolato nella sua struttura innocente!... Vittima del Chaos, il ragazzo fugge corrotto al di là di ogni possibile aiuto... solo suo padre, il contadino, può raggiungerlo... Aspetta c'è altro... Occhi malvagi che ardono di malizia... Oh no!"* La donna sprofonda nella sua sedia, quando si riprende ti dice: *"Trova il contadino che è alla ricerca di suo figlio, vai subito e aiutalo!"*

Quindi ti spinge fuori dalla sua tenda.

156 Marinaio Nessuna idea

"Sono andato alla deriva per settimane, senza null'altro da bere che acqua salata, e tu non puoi permetterti di essere scocciato se ti chiedo indicazioni per la 'Tana'. Sparisci!" geme il marinaio spingendoti via. Scivoli e cadi all'indietro in un tombino aperto, il marinaio scoppia a ridere *"Torna da dove sei venuto!"* ti schernisce. Mandi giù il rospo e vai via o lo affronti e combatti?

157 Venditore di pergamene Assistere

Ti adoperi per recuperare varie pergamene e le restituisci al mercante. *"Grazie, alcune di queste pergamene sono molto antiche e preziose. Prendi questa in segno di riconoscenza."* Ti porge un vecchio foglio ingiallito (prendi la **scroll of Chaos unbound** dal **magic pack**.)

158 Combattimento Ricompensa

Prendi dalla mano esangue del duellante un **rapier** come ricompensa.

159 Menestrello Runa Minacciare, salutare

"Ok, ok so che questo non è il mio posto. Per favore non dirlo alla gilda, ecco tutti i miei averi, non voglio problemi" ti supplica. Vai al **505**.

160 Capitano della guardia Stella Salutare

"Non andrei in giro per le strade se fossi al tuo posto. Si dice che Ba'al Ashiram è risorto e se è vero di certo ne seguirà il Chaos!"

161 Vecchio Runa, Luna Minacciare

Minacci di rompere il bastone da passeggio sulla testa del vecchio. Il suo viso diventa paonazzo, ansima affannosamente e si tiene il torace. Quindi collassa in mezzo alla strada, morto stecchito. Forse dovresti essere più cauto nelle tue minacce in futuro (prendi **1 head**). Vuoi frugare il cadavere (vai al **569**) o ti incammini fingendo che l'accaduto non ti riguardi?

162 Stalliere Vana ricerca

Cerchi per tutto il fienile, ma non c'è traccia del ragazzo. Perdi un turno nella ricerca prima di andar via.

163 Arcivescovo Luna Minacciare

"Proprio come Malachi, pensi che le minacce e il potere della terra ti porti tutto ciò che ti serve. Proprio come lui finirai nel più profondo abisso di disperazione e tormento, se non correggi il tuo comportamento."

164 Combattimento Ricompensa

Il contadino aveva un **rabbit's foot**. Prendilo dallo **special pack**.

165 Pugile Luna Salutare

"Che ne pensi del mio ragazzo, eh?" si vanta orgoglioso il manager, *"E' un vero killer, vero? Ti sfido, dai, sali sul ring."* Se credi che Basher non sembra così forte, puoi salire sul ring e combattere. Vai al **646**.

166 Conan Wolfe Luna Aiutare

"Stai cercando Karadon Cif? E' quel tipo calmo all'angolo." ti indica il nobile.

167 Pugile Sgattaiolare via

Decidi di svignartela con gli incassi tra la folla.

Se non sei un ladro, un poliziotto ti cattura mentre fuggi e ti arresta, conducendoti alle prigioni (City Gates), vai al **484**. Quando esci trovi Basher ad aspettarti ed è piuttosto nervoso. Combatti contro il pugile.

Se sei un ladro cerchi di dileguarti tra le ombre, tira 1d6 per vedere se riesci, aggiungi il tuo livello al punteggio del dado e devi realizzare almeno 6. Altrimenti verrai catturato dal poliziotto come sopra. Se scappi con gli incassi, tira 4d6 per vedere quanto sei riuscito a rubare.

168 'Serpente d'argento' Pettegolezzi

Ti siedi alla fine di un lungo tavolo, abbastanza vicino da poter ascoltare gli ultimi pettegolezzi della taverna. Tira il dado del Chaos:

? **luna**: vai al **318**

? **runa**: vai al **36**

? **stella**: vai al **94**

169 Aristocratico Runa Salutare

"Non seccarmi, mendicante!" il dandy continua sulla sua strada.

170 Aeronauta Luna Problemi

"Pazzi, folli, idioti, potreste ucciderci!" urla l'aeronauta. Sporgendoti al di là della ringhiera, puoi vedere il cielo della città illuminarsi di lampi brillanti, mentre fulmini magici esplodono. I fulmini bruciano dai portali di due vecchie torri opposte, una, un minareto, è ancora intatta. L'altra torre è invece quasi ridotta in macerie. *"Strambi maghi! Pazzi evocatori! finiranno per far scoppiare il mio pallone. Ascolta ho bisogno di guadagnare quota, dovrai scendere per alleggerire il carico, prendi anche questo uncino di ferro troppo pesante."*

Prendi il **grappling iron** dall'**item pack** e la **clue card n.7**. Scendi dal pallone nel posto che preferisci.

171 Gilda dei maghi Consegna

Appena entri all'interno della gilda il pacco inizia a fischiare e ticchettare sinistramente.

"E' una bomba!!!" urla il capo prima di sparire prontamente. In preda al panico lasci cadere la bomba e scappi via per salvarti la vita. Hai un turno per uscire. La bomba esplode con un boato assordante, i corpi vengono scaraventati ovunque e la gilda è scossa dall'esplosione. Se riesci ad uscire in tempo puoi guardare la distruzione da una distanza di sicurezza. Altrimenti ti procuri 2d6 di danni (senza modificatori). Ogni altro giocatore all'interno della gilda deve tirare per fuggire proprio come te. Ora tira 1d6 per vedere quanti maghi hai ucciso e prendi **1 head** per ciascuno.

172 Bhudapati Runa Salutare

"La danza e la via per il mondo dei sogni, cerca lo sciamano!" dice Bhudapati per poi saltare giù in strada.

505 Soldi, soldi, soldi

Hai trovato dei soldi. Tira 1D6 per vedere quanti sono. Con 6 non ce ne sono.

506 Progetti dell'architetto Rubare

Se sei un ladro, ti allontani dall'architetto, sgusci alle sue spalle, sottrai i **plans of the architect** (prendili dallo **special pack**) e scompari nell'ombra. Altrimenti provi a rubarli ma... *"e pensare che ti avevo scambiato per un gentiluomo!"* dice l'architetto sguainando la spada. Combatti.

507 Istituto di pneumologia Associarsi

Chiedi di associarti all'Istituto ed il segretario ti dice: *"Ah, la pneumologia è una materia molto interessante, l'uso del respiro come una forza fisica. Sono sicuro che sei consapevole che le conoscenze di cui siamo in possesso non possono cadere in mani sbagliate. Se giurerai fedeltà all'Istituto non potrai essere membro dei Maghi, dei Pirotecnici o dei Mesmeristi."* Se vuoi comunque associarti, prendi lo statuto dell'Istituto (**pneumologist**), altrimenti vai via. Per la tua prima lezione vai a cercare Sir Bluin-Wynd, vai al **150**.

508 Torre oscura Porta di drago

Hai varie possibilità, scegline una e vai al paragrafo corrispondente.

Entrare nella torre oscura, vai al **226**.

Mostrare al guardiano il tuo invito, vai al **448**.

Spruzzare la sentinella con la saliva di drago, vai al **658**.

Andartene.

509 Pilota Stella Guardare

"Hai visto quello?" grida irato il pilota *"quel dannato drago prende sempre di mira il mio pallone. Questa era una bella città prima che Ba'al Ashiram, maledetto sia il suo nome, ricomparisse. La sua presenza malvagia sta rovinando Byrnitar e minaccia di distruggere tutto l'Ordine nel mondo. Ha portato i draghi e la magia nera in una città pacifica."* Poi un sibilo distrae il pilota dal suo discorso e grida *"Dannazione! Quel soffio ha danneggiato il mio pallone, dovrò atterrare per ripararlo."* Il pallone scende lentamente e ti ritrovi alle porte della città.

510 Gilda dei maghi Stella Pettegolezzi

"Penso che il vecchio Nehostra dovrebbe scusarsi con Meerhad."

"Se non lo fa, la sua torre cadrà presto in rovina."

"Non è colpa di Nehostra, non ha iniziato lui questi maligni pettegolezzi, è Beglin l'uomo da biasimare."

"Comunque non vorrei essere al suo posto quando lo troveranno."

511 Torre oscura Ba'al Ashiram

Inizialmente non vedi nulla perché l'angolo di fronte a te è avvolto nell'oscurità poi scorgi un paio d'occhi infuocati, questi emanano malvagità come fosse una forza reale. Sei così spaventati che senti attorcigliarti le viscere, le shadowraiths sibilano di piacere. *"Devi aver lavorato molto per ottenere una mia udienza, ora inginocchiati e fronteggia il mio giudizio."* Una forza, più intensa di quanto tu abbia mai immaginato, ti fa inginocchiare e ti tiene immobile. *"Verme di un avventuriero, tu hai guadagnato l'ultimo dei privilegi, sarai assorbito dalla vera essenza del Chaos."*

Mentre guardi l'oscurità irradiarsi da Ba'al Ashiram, i tentacoli dell'Oscurità ti raggiungono affamati di consumarti. Se hai la **rose of the flare** è il momento di usarla, vai al **59**. Altrimenti l'oscurità ti tocca e puoi sentirla insinuarsi sotto la tua pelle. L'essenza del tuo essere inizia a disintegrarsi, la tua anima viene lacerata e i suoi brandelli rimangono in una piccola prigione all'interno della tua mente. Da questa prigione guardi il tuo corpo trasformarsi tutt'uno con l'Oscurità. Inorridito vedi te stesso consumato dal Chaos e alla fine dai il benvenuto all'oblio. **HAI FALLITO!!!**

512 Cerimoniere funebre Runa Salutare

L'uomo ti prende le misure e dice: *"Sei proprio della stessa taglia del mio miglior cliente, il barone Aqivar. Aveva un gusto adorabile per quanto riguarda le bare, quella che feci per lui era adatta ad un re. Perché devi sentirti proprio come a casa tua in una di queste, dimmi ciò che vuoi e per 15 groats te ne farò una perfetta."* Se paghi 15 groats vai al **477**, altrimenti vai via.

513 Garon Dhar Luna Aiutare

"Stai lontano dalla torre in rovina, Nehostra non può resistere a lungo contro la furia di Meerhad. La sua torre sarà presto ridotta in macerie. Lo sai, non riesco a capire perché Nehostra abbia iniziato questo combattimento contro Meerhad."

492 Vecchio Luna Aiutare

"Prima cerchi di colpirmi, poi mi chiedi aiuto! Ma giacché me lo hai chiesto...c'è un contadino in città che può aiutarti."

493 Conan Wolfe Luna Minacciare

Vieni sollevato da terra da due enormi guerrieri che ti portano all'uscita e ti buttano in strada chiudendo la porta alle tue spalle.

494 Gilda pirotecnica Migliorare

Rientri nella gilda per migliorare la tua abilità. Vai alla sala degli allenamenti, paghi il Maestro che ti chiede 3 groats ed inizi. Perdi un turno per aumentare di un livello. Se sei il primo giocatore a raggiungere il 4° livello il Maestro della gilda ti dice di andare al laboratorio perché gli scienziati hanno qualcosa per te; vai al **692**. Il tuo livello non può essere comunque aumentato oltre.

495 Poliziotto Luna Salutare

"Devi stare molto attento a girare da queste parti, potrebbero toglierti la maglia prima che tu possa guardarli. Fai molta attenzione mio caro amico."

496 Duellante Luna Aiutare

"Se hai qualche notizia di Hisvet Cif, il duellante, allora vai da Karadon Cif alla 'Tana del Drago!'."

497 Aggiustatutto Runa Minacciare

"Non sono un uomo violento così se vorrai dare un piccolo contributo alla causa degli aggiustatutto, beh farò finta di non averli sentiti." Metti 1 groat nella teiera arrugginita dell'aggiustatutto o continui con le tue minacce (combatti).

498 Cerimoniere funebre Stella Salutare

"Consiglio vivamente la cremazione di questi giorni, la necropoli non è più un luogo di riposo, tutte le tombe sono state profanate. Io stesso biasimo quel povero becchino."

499 Conan Wolfe Stella Salutare

"Benvenuto audace avventuriero alla 'Tana del Drago', taverna degli eroi. Ti ho già preparato un boccale della nostra famosa birra di drago, solo 1 groat." Se ti rifiuti di pagare per la birra, il proprietario ti guarda torvamente e dice: "gli audaci avventurieri sono una cosa, i vagabondi un'altra. FUORI!". Devi andartene.

500 Tempio Pregare per la luce

Ti inginocchi di fronte alla statua e preghi per avere aiuto. Una luce dorata ti circonda e ti senti pervaso dalla presenza benigna del Signore della Luce. La tua preghiera è stata esaudita e sei stato benedetto. Prendi una **blessed card** dal **magic pack**. Inoltre questa benedizione rimuove ogni **dark clouds of evil** che ti sta affliggendo.

501 Erborista Stella Aiutare, salutare

"Attento a Maxhaggalon, il cacciatore di streghe, è malvagio e non si fermerà di fronte a nulla per sconfiggere la magia. A volte usa gli altri, quando può, anche uno dolce come te." L'erborista ti dà un pizzicotto sulla guancia e si allontana.

502 Necropoli Una possibilità di fuga

Grazie alle tue abilità di combattimento hai respinto la carica degli zombie ma sei comunque in pericolo. Varie figure strascicanti cercano di circondarti, prima di essere di nuovo in trappola vedi una via di fuga, tira il dado del Chaos. Se esce **luna** riesci a fuggire illeso, altrimenti gli zombie ti attaccano di nuovo, vai al **390**.

503 Scolari Stella Salutare

Saluti calorosamente i bambini che, annoiati dal fatto che non sei infuriato per il loro scherzo, si allontanano imbronciati.

504 Casa dei mercanti Parlare con il domestico

"Il signore è un brav'uomo, tratta i suoi servi con rispetto e dignità. Ma sono spiacente, al momento non può essere disturbato. La prego di andare via." Se rifiuti di andartene vai al **628**.

173 Torre oscura Stella Sconfiggere il vampiro

All'interno della torre è scuro e polveroso. Cammini per un breve corridoio fino ad una larga stanza. La sala è illuminata da numerosi candelabri grazie ai quali puoi vedere un bel mobili gotico, un sarcofago aperto e un grande tavolo da banchetto. Una scala a chiocciola conduce sopra. Seduto all'estremità lontana del tavolo, con i suoi raffinati stivali di cuoio posati sopra, c'è il vampiro. Con un sibilo ti salta addosso e attacca. Combatti. Lo sguardo ipnotico del vampiro ti impedisce di fuggire via.

Dopo aver sconfitto il vampiro devi procedere oltre. Puoi comunque rimanere per curarti (se sei un somatologo). Vai al **44**.

174 'Topo ghignante' Ordine sul Chaos

E' un gran momento, per quattro tiri consecutivi sei riuscito a predire il risultato del Chaos. Sentì un lento battere di tamburo, ti arriva la visione di uno sciamano. "Attenzione al dreamstalker" sussurra lo sciamano "impara a danzare." La visione svanisce... "Per tutti i diavoli!" dice il croupier "Me ne vado a cercare un lavoro più sicuro, questo è troppo spettrale." Ora il tavolo da gioco è chiuso e non puoi più scommettere.

175 Marinaio Entrare alla 'Tana'

Giunti in taverna il marinaio compra un boccale di birra scura. "Grazie per il tuo aiuto," dice il marinaio "vedi quell'uomo lì?" ti indica un uomo tranquillo che rimugina su un boccale di birra. "Quello è il famoso duellante Karadon Cif, si dice che al massimo del suo splendore nessun uomo poteva fronteggiarlo. Guardalo ora, vecchio e debole. Per quarant'anni ha cercato senza sosta suo fratello Hisvet. Avvicinati, amico mio, e ti dirò di più..." Prendi la **clue card n. 12**.

176 Uomo tranquillo Chiedere di suo fratello

"Mio fratello è Hisvet Cif scomparso senza lasciare traccia da quarant'anni. Per tutto questo tempo l'ho cercato senza sosta. Ora sono vecchio e non posso più cercare. Ti supplico di trovare qualcosa su di lui, su dove si trovi e ti ricompenserò abbondantemente."

177 Mercenaria Runa Aiutare

La mercenaria ti osserva con sguardo sardonico. "L'aiuto costa denaro, dammi 1 groat e ti darò un suggerimento che ti aiuterà nella tua missione." ti dice la ragazza. Se la paghi vai al **466**, altrimenti il tuo turno finisce.

178 Gilda dei maghi Migliorare

"Ah, di nuovo qui," dice il mago maggiore, "è molto saggio affilare le proprie abilità."

Per un intero turno ti eserciti nelle litanie e nei movimenti necessari per lanciare gli incantesimi, tutto sotto lo sguardo vigile del mago maggiore. Il tuo livello aumenta di uno. Se sei di terzo livello, hai raggiunto il massimo per un mago e non potrai progredire oltre.

179 Cacciatore di streghe Unirti alla strega

"Traditore, hai commesso un errore fatale!" strilla il cacciatore di streghe estraendo la sua arma.

"Non ti preoccupare, ti difenderò io" sussurra la strega. Lancia la magia **shield** su di te, somma **+2 sulla difesa**, che durerà solo per il combattimento contro il cacciatore di streghe. "Non posso aiutarti di più, Maxhaggalon è invulnerabile ai miei incantesimi, difendimi, mio salvatore, ti saprò ricompensare." Bruciando di furia, il cacciatore di streghe avanza verso di te. Combatti. Se lo sconfiggi vai al **604**.

180 Muratore Runa, stella Aiutare

"Ti sono grato del tuo aiuto. Potresti mischiare un po' di malta mentre io finisco qui?" Perdi due turni mentre aiuti il costruttore a costruire il muro. "Prendi questi, ti sei guadagnato una bevuta." Ti dà 1 groat.

181 Scolari Nascondere la testa

Nascondi il volto per la vergogna, ma quando inizi ad allontanarti una bambina ti prende per un braccio. "Ci dispiace che ti sei arrabbiato così tanto, non volevamo ferirti. Abbiamo raccolto una piccola colletta per te" ti porge una busta di carta, "spero che userai questi soldi per pagare l'operazione." ti dice. C'è qualche momento di silenzio poi tutti i bambini iniziano a ridere. Corri dietro l'angolo della strada. Aprendo la busta trovi 3 groats, 2 bulloni metallici e mezzo uovo bollito. Prendi i 3 groats.

182 Mago Runa, stella Aiutare, salutare

"Mia figlia è tenuta prigioniera da una strega malvagia nella capanna delle streghe. La sua bellezza l'ha offesa enormemente e così ha imprigionato la mia povera bambina all'interno di uno specchio. Ho cercato di salvarla ma invano. Questa è una pergamena che libererà mia figlia, devi trovare la strega e, per tutti gli dei, saprò ringraziarti." dice il mago. Prendi la **scroll of reversal** dallo **special pack**

183 Sciamano Luna Salutare

"Folle seguace di Ba'al Ashiram, il tuo intervento non mi fermerà! Mi batterò sempre nel mondo dei sogni contro il Chaos del Dark Overlord!" con queste parole e con un lampo di polvere di stelle, lo sciamano scompare.

184 Aggiustatutto Stella Minacciare

"Fai un giro con l'uccello d'ottone e potresti trovare ciò che cerchi" ti informa. Prendi la **clue card n.1**

185 Pugile Luna Aiutare

"Certo naturalmente ti aiuterò" dice l'allampanato manager "ti terrò il soprabito". Prima che ti renda conto di ciò che sta accadendo ti ritrovi sul ring di fronte al terrificante Basher. Vai al **646**.

186 Biblioteca Architettura

Prendi da uno scaffale un libro dal titolo 'Porte segrete, il miracolo moderno'. Questo libro descrive le astuzie architettoniche, miste ad un po' di magia, usate per nascondere gli ingressi degli edifici. Prendi la **clue card n.8**. Perdi un turno per leggere il libro, lo riponi sullo scaffale e lasci la biblioteca.

187 Aggiustatutto Dal fabbro

L'aggiustatutto entra dal retro nell'officina del fabbro, aspetti e osservi il fabbro al lavoro. Nonostante il rumore delle martellate puoi ascoltare le loro voci, segue una sfilza di espressioni colorite e uno schianto di contenitori. "Ecco prendi questo e sparisci!" muggisce il nano. L'altro torna con un occhio nero stringendo una sacca. "Siamo arrivati ad un amichevole compromesso, ha scambiato le mie latte per questi" dice vergognoso. Cercando nella borsa ti dà un paio di **bracers** e un **knuckle-duster**.

188 Duellante Luna Minacciare

"Se stai per combattere, devi farlo correttamente rispettando tutte le leggi del duello." Ti colpisce il volto con un guanto di cuoio nero, quindi indietreggia di tre passi ed estrae il suo rapier. Combatti.

189 Inquisitori Runa, stella Salutare

Saluti caldamente gli inquisitori. "Noi siamo bene informati della tua debolezza, perciò preparati ad essere purificato!" ringhia il leader. Vai al **38**.

190 Lampionaio Luna Aiutare

"Sei molto gentile" dice il lampionaio strofinandosi gli occhi "sono molto stanco, così tante luci da accendere e poi vedi che anche il giorno diventa notte da quando è scesa questa nebbia spaventosa." Aiuti ad accendere tutto il vicino quartiere. Perdi due turni e la ricompensa è di 1 groat.

191 Poliziotto Stella Aiutare

"Se non fossi così esperto, direi che stai per combinare qualcosa. Ora vattene prima che ti rinchiuda per bighellonaggio!" grugnisce. Ti precipiti dietro l'angolo e aspetti che si calmino le acque. Perdi un turno.

192 Sisupala Inchinato

Tremante ti inchini di fronte al demone. Inizi a sentirti molto debole, come se il demone stesse succhiando la vita dal tuo corpo. Tira il dado del Chaos:

- ? **luna**: il demone ti succhia **2BP** e collassi al suolo esausto; perdi due turni.
- ? **runa**: cerchi di resistere alla volontà del demone. Hai successo ma devi riposare per due turni. Sisupala urla: "Tornerò" quindi il suo corpo si dissolve
- ? **stella**: sei coinvolto in una battaglia mentale col demone. La tua volontà è maggiore e il suo colpo esplose in un lampo accecante di fumo viola. Tutte le tue **heads** sono rimosse. Riposa per due turni.

482 Pneumologi e pirotecnici Stella Pettegolezzi

"Malachi ha messo su una corte nella necropoli"
"E' un'altra delle tue brillanti teorie, Sir Phillip"
"Puoi sfottere quanto vuoi, Malachi siede su un trono con Issa al suo fianco"
"Issa? Al suo fianco? Sei pazzo! Issa è morta e deve essere stata seppellita anni fa!"

483 Contadino Derubarlo

Se sei un ladro riesci a borseggiarlo e trovi 2 groats. Lasciandolo là dove era caduto, il contadino muore per mancanza di soccorso, prendi **2 heads**.

Altrimenti causi la reazione del contadino che ti colpisce con un pugno che ti fa perdere **1BP** e puoi collassa, prendi **2 heads**.

484 Poliziotto Sei stato beccato

"Le celle della stazione di polizia sono tutte piene, ma non pensare di scampartela. Noi li teniamo stretti quelli come te. Ci sono delle celle d'isolamento alle prigioni cittadine, spero ti piaccia il cibo! Ah! Ah! Ah!" ghigna il poliziotto. Vai ai City Gates e tira 1d6 per vedere quanti turni dura la tua condanna, la sentenza può essere ridotta pagando 1 groat per ogni turno.

485 Architetto Luna Salutare

Saluti l'architetto che ti guarda come se fossi immerso nella melma e si allontana.

486 Gilda pugilistica Associarsi

Un cartello scritto a mano dice: 'No dualanti, stomatologi o lardi!'. Se sei un membro di una di queste gilde devi andare via. Entri nella scuola deciso a diventare un asso del pugilato. Ti viene detto di toglierti i calzoni poi ti vengono fasciate le mani con bende pesanti. Alla fine ti viene detto di salire sul ring dove ti sta aspettando un grosso e brutto pugile che sarà il tuo allenatore e che ti dice: "Lunco mod di impartar il pglat è lavrare sdo." Poi inizia a colpirti (perdi **1BP** e un turno). Quando ha finito (se sei ancora vivo) ti dà una pacca amichevole e il benvenuto come apprendista; prendi una **pugilist guild card**.

487 Ladro Runa, stella Aiutare

"Grazie mille. Potresti tenere questa sacca aperta mentre io ci svuoto dentro le tue tasche." Lo aiuti a derubarli o combatti?

488 Mercenaria Stella Salutare

"Phuà, somatologi, ci sputo su di loro. Non sarò mai una vittima d'aggressioni maschili come quella donna, Issa."

489 Mercenaria Luna Aiutare

"OK, per 5 groats avrai una guardia del corpo". Se la paghi ti aiuterà in ogni combattimento. Prendi la **mercenary card**.

490 Guerra di maghi Parlare con Nechostra

"Se tieni alla tua vita, vattene subito!". Improvvisamente la torre viene scossa da un boato che crepa parte del soffitto facendo cadere svariati mattoni. Tira il dado del Chaos, se esce **luna** sei stato colpito in testa e perdi **1BP**. Le pietre cadute hanno bloccato l'entrata e cerchi di fuggire rapidamente dalla finestra scendendo dal muro; tira il dado del Chaos:

- ? **luna**: raggiungi il suolo senza problemi.
- ? **runa**: un mattone ti rimbalza addosso, perdi **1BP**.
- ? **stella**: cadi dalla torre instabile, tira ancora il dado del Chaos:
 - ? **luna**: perdi **1BP**
 - ? **runa**: perdi **2BP**
 - ? **stella**: perdi **3BP**.

491 Fabbrica Entrare

Cerchi di intrufolarti all'interno della fabbrica, tira 1d6:

da 1 a 4 vieni visto dal supervisore, vai al **198**.

5 o 6 riesci ad entrare nella fabbrica, vai al **136**.

Puoi usare le tue abilità di ladro per migliorare il punteggio, +1 per ogni tuo livello.

469 Sisupala Scappare

Prima che tu possa scappare, il demone ti prende per un braccio. *“Aspetta, aspetta, mi dispiace, non volevo spaventarti, sono solo un principiante. Tutto ciò che volevo è il tuo rispetto, tutto qui. Se tu solo potessi inchinarti di fronte a me...per favore”* ti supplica. Se onori la sua richiesta vai al **192**, altrimenti il demone si allontana scuotendo la testa e ripetendo tra i sospiri *“Un giorno ce la farò, lo so che accadrà.”*

470 Assassino 3 groats

Gli dai 3 groats e lui dopo un breve balletto di gioia ti dice: *“Per 3 groats nemmeno tutto l'esercito dell'Impero potrà impedirmi di portare a termine il mio contratto, dimmi solo chi è il bersaglio.”* Scegli un giocatore in città, nel suo turno seguente, prima di qualunque azione, passagli l'**assassin card**. Dovrà subito combattere.

471 Stazione di polizia Denunciare un ladro

Denunci uno dei giocatori, membro della gilda dei ladri. Il sergente prende nota e dice: *“Bene, assegneremo il caso alla volante.”* Prendi la **flying squad card** dallo **special pack** e giocala al prossimo turno del ladro.

472 Ladro Luna Aiutare

“Devi avere avuto una strana educazione se offri il tuo aiuto ai banditi...cosa ho che non va? Di solito era un lavoro facile, ora anche un ladro può guadagnarsi una vita decente, mi sa che smetto, penso che tornerò a mercanteggiare.”

473 Necropoli Verso est

L'est sembra una direzione buona quanto le altre ma la nebbia è così fitta che presto ti perdi tra le tombe. Vai al **390**.

474 Contadino Luna Minacciare

“Prendi questa, non starò qui intorno a raccogliere la roba, me ne vado!” si allontana sul suo vriandi galoppando lungo la strada lasciandoti il carro rotto e le verdure marce.

475 Pugile Runa Minacciare

“OK, così non sarebbe forte quanto era, ma proprio ieri ha avuto a che fare con quei pazzi dell'inquisizione, gli hanno chiesto se voleva essere purificato ed ha risposto che si era già fatto il bagno. Io ne so poco di pulizia ma ti posso assicurare che è stato un bagno di sangue.”

476 Camera mortuaria Tour guidato

Vieni portato in giro (perdi un turno) ma non trovi nulla d'interessante.

477 Cerimoniere funebre Stupido

Complimenti! Hai appena buttato 15 groats, a cosa ti serve una bara se non puoi giocare se sei morto?!

478 Bibliotecario Runa Aiutare

“Trovami il ‘Tomo di Calibah’, poi ti mostrerò come fermare il Chaos.”

479 Mercenaria Stella Aiutare

“Per sconfiggere la naga hai bisogno della più pura delle armi.” Prendi la **clue card n.13**.

480 Duellante Runa Aiutare

Dopo averti osservato un po' ti dice: *“Forse puoi aiutarmi. Karadon Cif sta cercando suo fratello minore, Hisvet Cif, un duellante come me. Se vieni a sapere qualcosa di lui, Karadon Cif ha una stanza alla ‘Tana del Drago’.”*

481 Torre oscura Liberare il drago

Continui a pulire i rilievi della pietra facendo venire sempre più alla luce l'enorme drago. Impieghi così due turni e alla fine liberi il bellissimo drago dorato che era avvolto alla base della torre. Tira il dado del Chaos:

? **luna:** vai al **221**

? **runa:** vai al **282**

? **stella:** vai al **247**

193 ‘Uomo felice’ Relax

Con una birra in mano ti accomodi e ascolti i pettegolezzi alla taverna.

“Hai visto lo spettacolo l'altro giorno?”

“No, quale spettacolo?”

“Il banditore galoppava a tutta velocità per la città.”

“E cosa c'è di così divertente?”

“I vriandi gli galoppava dietro, l'ho visto con i miei occhi.”

“Dovevi essere ubriaco!”

“Non avevo toccato un goccio.”

“Forse era ubriaco il vriandi.”

“O il banditore.”

“O entrambi!”

Entrambi scoppiano a ridere.

194 Chiacchiere di una lavandaia Ascoltare

“...conosci quel mago che vive tutto solo nella torre in rovina. Bene, ho lavato un mantello per lui l'altra settimana ed era tutto bruciacchiato da un lato. Ho pensato 'avrà stirato a modo suo', avrà preparato una pozione con un ritorno di fiamma e si sarà dato fuoco anche ad i baffi. Dovrebbe stare più attento, voglio dire, al giorno d'oggi non si sa cosa Beglin mette nelle sue pozioni. Passa troppe ore giù al serpente d'argento. Comunque sono tornata un paio di giorni dopo e non si poteva entrare per tutte quelle grandi palle di fuoco che girano e lampeggiano intorno alla torre. Se riuole il mantello può venirselo a prendere. Io non sono una che ama chiacchiere però...” Prendi la **clue card n.9**.

195 Istituto di somatologia Mostrare lo stetoscopio

“Bentornato, compagno di studi, vuoi migliorare la tua abilità o leggere nello studio?” Se vuoi migliorare la tua abilità paga 3 groats e aggiungi un livello. Se raggiungi i pieni poteri somatologici (4° livello), la sorella ti conduce allo studio, seguila al **394**. Se vuoi solo studiare, vai al **436**.

196 Omaggi in città Scappare

Lasci il negozio in tutta fretta, mentre l'allarme ti esplose nelle orecchie. Il negoziante da una descrizione dettagliata di te alle guardie. Prendi **2 heads**.

197 Sacerdote Frugare il corpo

La viandante è moribonda, se sei un somatologo puoi curarla, vai al **518**. Altrimenti morirà senza che tu possa aiutarla. Prendi il **dragon spittle spray** dallo **special pack**.

198 Fabbrica Supervisore

Il supervisore ti spinge via e con un grugnito ti dice *“Solo gli impiegati possono stare qui, vattene prima che mi saltino i nervi.”* Vai via pacatamente, cercando di instillare un po' di buon senso in questo uomo di Neanderthal (vai al **440**) o spingi a tua volta il delinquente (combatti)?

199 Gilda dei duellanti Allenamento

Sguainando la tua arma avanzi verso la sala degli allenamenti dopo aver versato 3 groats in un piatto d'argento. Ti allenai per un turno e aumentano i tuoi livelli di attacco e difesa di uno. Se raggiungi il quarto livello, vai al **293**.

200 Conan Wolfe Stella Minacciare

“Ti dirò cos'è una minaccia, sono quei due maghi idioti, Nechostra e comesichiana, nessuno può star tranquillo finché quei due cercano di farsi a pezzi tra loro.”

201 Sciamano Stella Minacciare

Fronteggi lo sciamano bloccandogli la strada. Lentamente si risveglia dal suo stato di trance, e un'espressione di terrore gli attraversa il volto. *“Oh, maledetto! Tu hai sguinzagliato tutte le forze del Chaos contro di me!”* Lo sciamano strilla mentre forze invisibili lo sollevano dal terreno. Davanti ai tuoi occhi lo sciamano viene lacerato membro a membro. Il suo sangue schizza da ogni parte e ti imbratta tutti i vestiti, grazie al tuo intervento un fedele seguace dell'Ordine è stato distrutto, prendi **2 heads**.

202 Necropoli Mesmeric head

Tieni alta la **mesmeric head** e la forma che si trascinava nella nebbia si ritira. Non più ostacolato dal non-morto impieghi 2 turni per uscire dalla necropoli. Perdi 2 turni.

203 Torre oscura Camminare con coraggio

Testa alta, alla maniera dei veri eroi, avanzi coraggiosamente per le scale. Il tuo tallone fa scricchiolare qualcosa sul terreno e si sente anche il sibilo di una fuoriuscita di gas, trappola che hai fatto scattare. Prima che tu abbia raggiunto l'uscita sei sopraffatto dall'etere, e perdi conoscenza. Vai al **557**.

204 Guerra dei maghi Pergamena

Con cautela srotoli l'antica **scroll of undoing** e inizi a cantilenare le parole "*achmie, lastrop, bogarn, endie!*" Le parole scivolano via dalla tua bocca e echeggiano mentre parli, ma non sembrano avere alcun effetto. Perdi un turno mentre continui a salmodiare, ma la città del Chaos rimane inalterata. Tristemente riavvolgi la pergamena e la riponi nel tuo zaino. C'è qualcosa di sbagliato nella pergamena o hai sbagliato qualcosa tu?

205 Disperato tentativo di fuga Pop!

Calci violentemente la parete della bolla che esplose con un pop assordante e cadi a terra. Tira il dado del Chaos:

? **luna**: cadi dolorosamente al suolo slogandoti una spalla. Perdi **1BP**.

? **runa**: cadi dolorosamente di testa. Perdi **2BP**.

? **stella**: fortunatamente atterri su di un carro pieno di fieno senza riportare alcun danno.

In ogni caso ti ritrovi sul pavimento fuori della stalla.

206 Architetto Runa Salutare

L'architetto ti mette in guardia di non entrare nella necropoli poiché vi si trova qualcosa di molto malvagio.

207 Aristocratico Runa Minacciare

"*Togliti dai piedi, villano!*" il dandy ti spinge via. Perdi l'equilibrio, scivoli e cadi su un mucchio di letame. Puoi ancora attaccarlo, ma faresti meglio a sbrigarvi prima che vada via.

208 Giudice viaggiante Verdetto

Il giudice indossa un cappuccio nero. "*Giovane ragazza, tu sei stata trovata colpevole del più grave crimine e per giunta più e più volte. Si tratta di furto e per la legge del Dark Overlord la sentenza è la morte. Sarai condotta all'albergo più vicino e impiccata!*" La folla rumoreggia giubilante. Un tipo molto magro vicino a te ti dice "*Eccellente, sono anni che non assisto ad una bella impiccagione.*" Se cerchi di salvare la ragazza vai al **537**, altrimenti al **277**.

209 Necropoli Usare la pergamena

In tutta fretta intoni la litania dell'incantesimo. Una porta dorata appare nella nebbia e attraverso questa cammina un giovane ragazzo (riconosci essere la statua del tempio). "*Svelto, prendimi per mano e usa la **mesmeric head** per respingere i non-morti!*" ti dice. Se non possiedi l'oggetto vai al **700**, altrimenti prendilo dallo zaino e vai al **403**.

210 Scolari Runa Aiutare

La maggior parte dei bambini corre via ridendo. Un piccoletto invece ti si avvicina e vergognosamente ti dice "*Non li sopporto questi stupidi. Sono tutti bulli. Prendi la mia catapulta, non ha mai mancato il bersaglio.*" Prendi la **catapult** dall'**item pack**.

211 Spia Stella Minacciare

"*Ascolta, si dice che lo sciamano sia di nuovo in città e che offra la sua conoscenza in una danza di sogno.*" Prendi la **clue card n.3**.

212 Violinista Aggiustare il violino

"*Sono veramente felice di incontrare qualcuno che se ne intenda. Se ti piace la musica, devi ascoltare le meravigliose ballate del menestrello, la mia favorita è 'la ballata di Issa e Cif'.*" Perdi un turno mentre aggiusti il violino.

213 Caccia selvaggia Preda

"*Corri, ti stiamo per catturare, morirai!*" ringhia il cacciatore dalla testa di cervo. Hai tre turni per far perdere le tue tracce. Scappando nel panico assoluto hai +2 sul tuo tiro movimento, a questa velocità oltrepassa qualunque incontro senza pescare **action cards**. Se entri in una **location** puoi nasconderti e aspettare che il cacciatore passi, perdi due turni. Il cacciatore tira 2d6 per il movimento e parte dalla tua stessa casella. Se ti cattura devi combattere e se provi a scappare ti seguirà. Se lo sconfiggi vai al **300**.

Wild Hunt 5 x **12BP** Att:+2 Def:0

458 Camera mortuaria Cadavere di Hisvet Cif

Rimuovi il panno dal volto del cadavere e appare un giovane di bell'aspetto. L'agente funebre ti dice "*questo è un po' strano, apparentemente si tratta di un duellante che si innamorò di una fanciulla bramata dal capo dei pirotecnici. Quando lo scopri, il pirotecnico uccise la donna e lui morì di dolore. Tutto ciò accadde quaranta anni fa ed il cadavere è rimasto qui senza decomporsi, è come se dormisse.*" Esaminando il corpo, da un dito scivola via un anello con una sigla. Lo raccogli e osservandolo capisci che è un cimelio di famiglia e c'è scritto 'Cif'. Per qualche ragione lo metti in tasca mentre l'agente funebre è distratto. (Prendi il **ring of Hisvet Cif** dallo **special pack**). Se vuoi esaminare un altro cadavere, aspetta un turno e torna al **638**.

459 Zingaro Comprare amuleto

Lo zingaro ti si avvicina e con gentilezza ti mette al collo un piccolo amuleto e mormora: "*questo ti terrà al sicuro dalle ferite.*" Prendi il **lucky charm** dallo **special pack**.

460 Progetti dell'architetto Chiedere

"*Mi dispiace ma non posso darti questi progetti, però tu potresti essere in grado di risolvere un piccolo mistero. C'è qualcosa di strano su queste piantine,*" e ti indica la pianta di un alto minareto "*vedi questa torre qui? La cosa strana è che sul progetto è disegnata una entrata, ma sul minareto non c'è nessun ingresso, forse tu ci capisci qualcosa!*" L'architetto si incammina scuotendo la testa. Prendi la **clue card n.8**.

461 Muratore Stella Salutare

Saluti il muratore che alza lo sguardo dal suo lavoro, sorride e ti dice: "*Sai, credo che sto diventando matto, sono passato vicino al minareto l'altro giorno e l'ingresso che avevo costruito non c'è più, scomparso, non ce n'è nessuna traccia.*" Prendi la **clue card n.8**

462 Lampionaio Runa Minacciare

"*Guardie! Guardie!*" grida il lampionaio in risposta alle tue minacce. Senti lo scalpitio di pesanti stivali e decidendo che non è il momento giusto per avere a che fare con una guardia cittadina, batti in ritirata tra la nebbia. Il lampionaio cerca di descriverti al capitano, tira il dado del Chaos:

? **luna**: dà una descrizione molto precisa, prendi **2 heads**;

? **runa**: sbagliando, viene data la colpa al famoso ladro Jack 'il guercio'

? **stella**: dà una descrizione molto imprecisa del giocatore alla tua sinistra che deve prendere **1 head**.

463 Cacciatore di streghe Stella Aiutare

"*Sembri pieno di problemi, cerca gli inquisitori, loro ti purificheranno da tutte le tue preoccupazioni.*"

464 Becchino Stella Minacciare

"*Grrr... Ho appena scavato una buca e ti ci ficcherò dentro!*" sbraita il becchino, poi vedendo che non stai per cedere si arrende. "*Tieni, prendi la mia sacca, è tutto ciò che ho!*" Prendi la **grave-digger's bag** dallo **special pack**.

465 Cacciatore di streghe Capanna della strega

Mentre ti appresti ad entrare nella capanna l'uomo ti spinge da una parte e ti dice: "*Resta qui avventuriero, questa vecchia megera è mia!*" Quindi entra chiudendosi la porta alle spalle. Dall'interno senti il suono di uno spaventoso combattimento, poi uno sfigolito come d'acqua bollente gettata su una piastra infuocata e un grido agonizzante. La porta si spalanca e il cacciatore di streghe esce urlando: "*I miei occhi, i miei occhi!*". Accecato, si allontana barcollando lungo la strada (posa la sua carta nel mazzo).

466 Mercenaria Una dritta

La mercenaria cammina spavalda lungo la strada. "*La dritta è che un pazzo ed il suo denaro si separano facilmente.*" Soghigna e scompare dietro l'angolo.

467 Sciamano Stella Salutare,aiutare

"*Non disturbarmi, fai attenzione all'incubo che è a caccia dei tuoi sogni!*"

468 Stalliere Runa Salutare

"*Tutto a posto? Non sembri stare bene*" gli chiedi. "*Eneb ots oi, ho, oi ihc.*" Scioccato dal suo stesso parlare al contrario si chiude la bocca e corre verso la scala salendo al fenile. Se lo segui vai al **162**, altrimenti te ne vai annoiato dai suoi stupidi giochi.

447 Duellante Alla taverna

Procedi dietro l'arrogante duellante portando il suo pesante bagaglio, una volta alla taverna ti dà 1 groat ed entra.

448 Torre oscura Mostrare l'invito

Mostrami il tuo invito (**invitation card**) alla sentinella di pietra. *"Benvenuto alla torre di Ashiram, il barone ti aspetta all'interno"* ti dice il drago. Con uno scricchiolio la porta del drago si apre per permetterti l'accesso. Entri e percorri un breve corridoio, vai al **92**.

449 Guardia del corpo Insultarlo

"Nessuno può insultarmi e continuare a vivere!" Combatti.

450 Torre oscura Entrare

Tira il dado del Chaos:

? **luna**: vai al **92**

? **runa**: vai al **135**

? **stella**: vai al **173**.

451 Biblioteca Magia

Cerchi qualcosa di utile tra i tomi e le pergamene; perdi 1 turno. Se non sei un mago, gli scritti arcani sono al di là della tua comprensione e lasci la biblioteca. Altrimenti trovi una pergamena di **Chaos unbound** il bibliotecario ti prende la pergamena; prendila dal **magic pack**.

452 Vampiro Runa Aiutare

"Ti aiuterò a scoprire il segreto dell'immortalità!" dice il vampiro chinandosi su di te. Lasci che ti mostri il suo segreto (vai al **30**) o combatti per la tua vita?

453 Cacciatore di streghe Luna Aiutare

*"Sto cercando i **looking glass** per proteggermi dagli incantesimi malvagi. Pagherò bene per questo artefatto."* Se li hai puoi venderli per 5 groats.

454 Shadowraith Runa Salutare

"Questi maghi passticcioni hanno rillasciato ill Chaos in questa città. Lungga vitta alla guerra ddei magghi!"

455 Arcivescovo Stella Minacciare

"Figlio del demonio! Non sarò una facile conquista per Ba'al Ashiram." Con questo l'arcivescovo ti maledice. Quando i suoi seguaci si preparano ad attaccarti, li ferma dicendo: *"la strada della violenza conduce al dolore, la pace è il cancello per il paradiso. Dillo al tuo Dark Lord!"* Stordito da questa affermazione, non riesci a muoverti e la processione va avanti per la sua strada. Perdi un turno e prendi una **curse card**.

456 Stalliere Stella Aiutare

"Non sembri in ottima forma, posso aiutarti?" gli chiedi. Mentre ti avvicini al ragazzo disorientato, il suo corpo si scuote e vibra violentemente e in un lampo di luce blu scompare per riapparire poi dall'altro lato della stanza ancora scosso. Ogni volta che ti avvicini al ragazzo, il fenomeno si ripete. Perdi qualche minuto cercando di catturarlo poi realizzi che non ci riuscirai mai e con una scrollata di spalle vai via. Perdi un turno.

457 Garon Dhar Runa Salutare

"Questi vecchi maghi possono raccontarti un sacco di storie, ma devi sempre prenderle con il beneficio del dubbio. Giusto l'altro giorno ho sentito uno di loro accusare lo stalliere di essere in combutta con un'orda di demoni decisi a distruggere Byronitar."

214 Esattore Scappare

L'esattore fa un fischio e due energumeni ti bloccano la fuga e ti attaccano. Combatti

215 Bibliotecario Runa Minacciare

"Va bene, adesso calmati, ho capito quello che stai cercando." dice il bibliotecario tremando. Raggiunge uno scaffale e prende un grande libro rilegato dal titolo 'emergenze e come comportarsi'. Apre il falso libro e ne tira fuori una piccola pistola. *"Ecco quello che volevi!"* ti dice mentre preme il grilletto. Quando ti svegli capisci di essere stato arrestato dalle guardie della città. Sei stato colpito al braccio sinistro, e sebbene la ferita sia stata fasciata, hai perso molto sangue (perdi **3BP**). Tira 1d6 per determinare la durata della tua reclusione (numero di turni persi), se esce 1 sei rilasciato subito per problemi burocratici, parti dai City Gates.

216 Contadino Luna Salutare

"Non stare lì impalato come uno scemo. Dammi una mano con questa ruota infuocata!" Se aiuti il contadino vai al **367** altrimenti lascia il contadino con i suoi problemi.

217 Vecchio Stella Aiutare

"Spero di riuscire a tenere il tuo passo. Se mi scorterai fino alla più vicina taverna ti darò 2 groats." Accompagni il vecchio alla taverna (prendi 2 groats all'arrivo) o lo lasci lì?

218 Erborista Comprare polveri

"Polveri magiche, dai uno sguardo" ti spiega, esponendo la sua merce, la varietà delle polveri:

Heroism: 3 groats

Iron Skin: 2 groats

Speed: 1 groat

Stardust: 3 groats

"Compra una delle mie polveri e ti garantisco una resa maggiore di qualunque polvere possa venderti quel vecchio imbroglione di Abidabi Beglin"

Se compri una polvere prendi la carta relativa dal **magic pack**.

219 Necropoli Entrare nella corte

Il ragazzo ti conduce in uno slargo al centro della necropoli. Un mausoleo domina il paesaggio, vedi che i suoi sigilli sono rotti e che un largo cancello è aperto. *"All'interno si trova la fine della tua ricerca, la corte di Malachi. Fatti forza, coraggioso avventuriero, ed entra."* ti dice il ragazzo. Velocemente come era arrivato va via. Non c'è più modo di tornare indietro, centinaia di zombie dagli occhi ardenti si sono radunati nella necropoli. Solo la **mesmeric head** li tiene lontani da te. Con un respiro profondo entri nel mausoleo. Vai al **332**.

220 Muratore Luna Aiutare

"Grazie per l'offerta, ma ho già fatto." il muratore finisce il suo lavoro, raccoglie gli attrezzi e si allontana.

221 Drago Ingannevole

Il drago tuona la sua libertà emettendo voluminose colonne di fuoco nell'aria. *"Avverti il mondo che sono tornato in libertà e che mi vendicherò della razza mortale. Oh, dimenticavo il mio liberatore, sarai il primo ad assaggiare il mio omaggio per il mondo. Morte!"* Il drago si prepara ad attaccarti. Se hai il **dragon alerter** potrebbe essere un buon momento per usarlo, vai al **562**. Altrimenti dovrai combattere da solo.

Golden dragon **32BP** **Att:+3** **Def:+3** **Arm:+4**

Se sconfiggi il drago, la porta della torre si apre e puoi entrare. Vai al **450**.

222 Fabbrica Cercare suggerimenti

Trovi un bel **cudgel** (prendilo dall'**item pack**), ma disturbi anche un **rabid dog**, che stava rosicchiando il cadavere di un bambino. Il cane rabbioso ti attacca per difendere il suo cibo. Combatti.

223 Agente funebre Runa Salutare

"Benvenuto alla città dei morti, per 2 groats ti darò una guida turistica." Se dai all'agente i 2 groats, vai al **476**, altrimenti vai via.

224 Guerra di maghi Torre in rovina

La stanza sembra deserta, ma alla fine scopri la figura contorta di Nechostra, il grande mago, rannicchiato in un angolo. Ti avvicini? Vai al **490**. Hai una lettera per lui? Vai al **258**

225 Taglialegna Stella Minacciare

"*Odio i bullii!*" dice il taglialegna dandoti un pugno nello stomaco che ti lascia senza fiato. Perdi un turno per riprenderti.

226 Torre oscura Entrare senza invito

Ignorando il guardiano, spingi la porta di pietra che sorprendentemente è bloccata! "*Folle mortale!*" dice il drago sprigionando il suo respiro su di te. Prendi il danno intero senza carte difensive.

Dragon breath: Pesca la carta di combattimento dell'avversario, e somma +3 all'attacco. Puoi usare l'armatura e le abilità da ladro per diminuire il danno.

Finisci il tuo turno.

227 Vampiro Stella Aiutare,minacciare

"*Guardami negli occhi!*" ordina il vampiro. Se sei un mesmerista vai al **434**. Altrimenti sei catturato dallo sguardo ipnotico del non-morto che intona: "*Il Signore Ba'al Ashiram è il tuo Maestro! Cerca coloro che vogliono porre fine al Chaos e distruggili!*" Sotto la trance ipnotica del vampiro devi cercare e uccidere tutti gli altri giocatori. L'unica via di salvezza è incontrare un mesmerista che può rompere la trance. Spostati normalmente, non hai alcun interesse nelle **locations** sempre che non vi sia un giocatore, gli altri abitanti della città ti eviteranno, perciò non pescare carte. Se uccidi tutti gli altri giocatori, il Chaos regnerà sovrano e il gioco è finito.

228 Conan Wolfe Runa Salutare

Saluti il signore della "Tana del drago" che ti squadra con occhi di ghiaccio e dice "*Solo i coraggiosi e i buoni possono cenare alla taverna*". Se hai qualche **head** devi andartene.

229 Venditore di tè Luna Aiutare

"*Giacché ti sei offerto, prendi queste bustine e riempile con queste erbe.*" ti dice sorridendo. Perdi un turno per aiutarlo e il venditore ti ricompenserà con 1 groat.

230 'Tana del drago' Ascoltare

Tira il dado del Chaos:

- ? **luna:** vai al **113**
- ? **runa:** vai al **581**
- ? **stella:** vai al **633**

231 Istituto di somatologia Associarsi

La Sorella ti afferra per il braccio "*La via della violenza è la sofferenza, la pace è la più grande curatrice. Vieni, hai molto da imparare. Noi curiamo dall'interno, non da fuori. Impara ad usare la forza della tua anima, ad allontanare la sofferenza e a curare le ferite.*" Perdi un turno per diventare un curatore. Prendi una **somatologist guild card** dal mazzo e ricevi il tuo stetoscopio, sei un somatologo di primo livello.

232 Poliziotto Runa Salutare,aiutare

"*Hai per caso visto un ladro allontanarsi nel vicolo?*" ti chiede l'uomo e prima che tu possa rispondere, aggiunge: "*Sono sicuro di aver appena visto Jack 'il gercio', il borseggiatore, sfrecciare vicino a me. Non riuscirà a fuggire questa volta! Tieni questo groat e fai la guardia da questa parte della strada, io andrò dall'altra. Se lo vedi urla.*" Prendi il groat e perdi un turno.

233 Slie Pearson Luna Aiutare

"*Tu vorresti aiutarmi, bene, il mio comico non è ancora tornato dai somatologi, potresti occupare il suo posto.*" detto questo ti spinge davanti al pubblico! "*Spero per te che tu riesca ad essere divertente*" sogghigna Slie. Tira il dado del Chaos:

- ? **luna:** la folla è entusiasta e Slie ti paga malvolentieri 2 groats
- ? **runa:** la folla ti colpisce con bottiglie rotte, ma riesci a scappare
- ? **stella:** un grosso pugile ubriaco sale sul palco e ti trovi a dover combattere per la tua pelle

Drunk (Ubriaco) **8BP** **Att:-2** **Def:-2**

439 Assassino Non offrire nulla

L'assassino sputa ai tuoi piedi "*un uomo senza nemici non è nessuno, la prossima volta che ci incontreremo spero tu sia il mio obiettivo!*" Detto questo scompare nel buio.

440 Fabbrica Persuadere il supervisore

Cerchi con gentilezza di persuadere il supervisore a lasciarti passare. Il bruto, girandosi verso i bambini, dice "*guarda loro capiscono, non è vero ragazzi?*". Un coro di signore giunge in risposta. Veloce come il fulmine, il supervisore si rigira e ti ferisce il viso col suo frustino (perdi **1BP**). "*Ho detto di andartene, vattene prima che ti facciamo uscire noi!*" Guardandoti intorno con gli occhi velati di sangue, vedi avvicinarsi altri supervisori, puoi scegliere se combattere o andare via.

441 Tempio Salvare la Torre Bianca

Vai al **305**.

442 Mausoleo La corte

Le guardie zombie ti trascinano alla corte dei morti viventi. La visione che si presenta ai tuoi occhi basterebbe a far impazzire una persona. I cortigiani zombie, con i resti laceri delle vesti più eleganti, danzano su una sgraziata melodia suonata da un quartetto zombie. Per fortuna la musica si ferma mentre vieni portato alla corte. Le orbite vuote dei cortigiani si girano per fissarti mentre le guardie ti fanno attraversare la "sala da ballo"; si allargano per farti spazio e vedi due troni su una piattaforma rialzata, le guardie ti fanno inginocchiare di fronte a questa.

"*Ah, splendido, un ambasciatore dal mondo esterno!*" alzi lo sguardo e vedi Malachi, il falso imperatore dei morti, che vestito di nero ti osserva con folli occhi luccicanti. "*Guarda cara Issa, un visitatore.*" Noti per la prima volta che anche il trono affianco a Malachi è occupato; seduta sul trono si trova una bella donna dall'età indefinibile. Vestita con il bianco dei somatologi ti guarda con insopportabile sofferenza e ti tende una bianca mano scheletrica. "*Già, la mia Signora vorrebbe un omaggio, paga, visitatore, alla mia Imperatrice.*" Ti inchini lentamente, prendi la **grave digger's bag** dalla tua cinta e la porgi alla povera Issa. Vai al **443**.

443 Mausoleo Un omaggio

Posi gentilmente la **grave digger's bag** nella mano di Issa. Malachi si sporge eccitato ed esclama "*Ottimo, adoro le sorprese, aprilo, Issa cara, aprilo!*" Meccanicamente Issa apre il sacchetto, inizialmente nulla accade poi, con un rombo assordante, lo spirito di Hisvet Cif, il vero amore di Issa, fuoriesce dal sacchetto. "*Libera Issa, lasciaci morire in pace*" grida lo spirito. In risposta Malachi sbraitava "*noo! Non l'avrai mai, è mia! Ascolta bene, MIA!*". L'amuleto intorno al collo di Malachi brilla rosso sangue e il suo spirito si stacca dal corpo per combattere Hisvet Cif.

Sopra di te gli spiriti si fronteggiano in un duello cosmico, ma fin dall'inizio capisci che il più forte è Malachi, è solo questione di tempo prima che Hisvet Cif venga sconfitto nonostante nessuno abbia mai combattuto così coraggiosamente; devi fare qualcosa! Issa cattura il tuo sguardo, apre la bocca per dire qualcosa e scopri che è piena di larve. Incapace di emettere suoni ti indica l'amuleto di Malachi.

Cerchi di avvicinarti al suo trono ma vieni intercettato da due guardie zombie.

Zombie guards 2 x **15BP** **Att:+2** **Def:-1**

Devi sconfiggere le guardie e raggiungere Malachi, non hai possibilità di scappare o nasconderti, se riesci vai al **444**.

444 Mausoleo Malachi sconfitto

Avanzi fino alla piattaforma e strappi l'amuleto cremisi dal corpo inerte di Malachi. Sopra di te il suo spirito grida con angoscia e Hisvet Cif lo infilza con una spada eterea dritto al cuore. Tutto intorno a te gli zombie si stanno dissolvendo, le anime a lungo intrappolate sono finalmente in viaggio verso il regno di Emma-hoo per essere giudicate. Per un attimo due spiriti restano flottanti di fronte a te, mano nella mano, sono Hisvet Cif e Issa. Ti sorridono e Issa dice "*Ci hai salvati da un destino peggiore della morte. Ti ringraziamo con tutto il cuore, audace avventuriero.*"

BEN FATTO, adesso che il potere di Malachi è stato debellato, Byronitar torna alla normalità, sei riuscito dove molti avevano fallito.

445 Bhudapati Luna Salutare

"*Balla con i miei servitori e impara tutti i segreti del mondo.*" Hai l'impulso irrefrenabile di unirti alla danza, vai al **315**.

446 Gilda dei maghi Runa Pettegolezzi

"*Ho notato quel folle parassita di nuovo in città.*"
"Chi?"

"*Maxhaggalon, chi altri? Spaventa la gente facendoci così odiare*"
"Qualcuno dovrebbe occuparsene."
"Non certo io!"

429 Guardia del corpo Luna Minacciare

"Ci mancava! Non solo la signora del mio maestro mi è scappata sotto il naso, ma adesso c'è anche un cretino che mi prende in giro. Adesso basta!" dice la guardia andandosene.

430 Istituto di pneumologia Rinfresco in soggiorno

Ti rilassi con una tazza del tè rinfrescante di tik'lvar e cerchi di carpire le ultime novità. Tira il dado del Chaos:

- ? **runa:** vai al **669**
- ? **stella:** vai al **482**
- ? **luna:** "niente di nuovo oggi".

431 Lampionaio Un altro seguace

Il lampionaio ti stringe la mano "felice di vederti, non ti avevo riconosciuto con questo smog. Ascolta ho importanti notizie per la gilda: Malachi, il nostro nemico, non è morto e non è nemmeno con Emma-hoo come dovrebbe. Si è proclamato imperatore dei morti alla Necropoli e lì stanno accadendo cose molto spettrali." Prendi la **clue card n.15**

432 Spia Runa Minacciare

"Questo congegno potrebbe esserti di aiuto nella ricerca di nuovi indizi" ti dice la spia tirando fuori da sotto il cappotto dei grandissimi e magnifici occhiali. Li prendi dalla sua mano e li osservi da vicino solo per scoprire che le lenti sono fatte della più economica plastica di tik'lvar. E' un oggetto inutile del tipo che si compra nei negozi di souvenir della città. Quando ti guardi intorno, la spia è sparita.

433 Shadowraith Luna Minacciare

"Bene mio caro, sei certamente l'anima più coraggiosa che ho avuto il piacere di incontrare da molto tempo, se cerchi il cuore del Chaos allora trova e uccidi lo stalliere."

434 Vampiro Mesmerista

"I tuoi trucchetti ipnotici non hanno effetto su di me!" gli gridi. Il vampiro indietreggia apparentemente spaventato. Con un movimento veloce del mantello si trasforma in pipistrello e vola via nella notte. Una carta dorata e tagliente fluttua davanti a te e cade ai tuoi piedi (prendi la **invitation card** dallo **special pack**).

435 Pilota Scappare

Vi arrampicate nel cesto fluttuante, ringraziando il pilota. Un vecchio gentiluomo vi dà il benvenuto a bordo "Qualche seccatura?". La ladra risponde con immensa gratitudine mentre vi allontanate dalla folla inferocita. Il pilota serve un delizioso spuntino con tè di tik'lvar e pasticcini al burro mentre lei spiega come ha fatto trovarsi nei guai. "Ero all'esterno della fabbrica quando si sono avvicinati il proprietario ed uno strano sacerdote. Mi sono nascosta è ho sentito che parlavano di come Ba'al Ashiram sarebbe stato immensamente grato qualora loro si fossero presentati con la **Magnesium Rose**. Hanno detto che tutto ciò di cui avevano ancora bisogno per far trionfare il Maestro è dello spray di saliva di drago. Non si deve mai perdere una ricca occasione e così li ho borseggiati entrambi ma prima che potessi scappare mi hanno notata e inseguita. Comunque prima che mi catturassero sono riuscita a seppellire il bottino..." (prendi la **clue card n.2**).

Se la fabbrica è sulla mappa, il pilota si offrirà di portartici, altrimenti ti porterà dove preferisci. La ladra decide invece di rimanere a bordo come apprendista.

436 Istituto di somatologia All'interno della gilda

Studi per un turno intero, tira il dado del Chaos:

- ? **runa:** vai al **578**
- ? **luna:** vai al **584**
- ? **stella:** vai al **681**.

437 Guardia del corpo Stella Aiutare

"Pensi che sia una pappamolle, vero? Adesso vedremo chi è il più duro!" La guardia sfodera la sua arma e ti attacca.

438 Gilda dei ladri Migliorare

Ti avvicini al banco delle abilità, il ladro addetto ti chiede 3 groats (se non vuoi pagare devi andare via). Perdi un turno per aumentare le tue abilità di ladro di un livello. Se diventi di quarto livello riesci a carpire un'importante informazione. Prendi la **clue card n.3**.

234 Gilda dei mesmeristi Incontrare il Maestro

Il Maestro, vestito con un severo abito scuro, ti dice: "Congratulazioni, ora sei pronto per essere membro della gilda. Sappiamo della tua missione e vogliamo aiutarti, dicci cosa ti serve."

Scegli una delle seguenti (soltanto una in tutto il gioco):

Dark Overlord	prendi la clue card n. 3
Guerra dei maghi	prendi la clue card n. 6
Città dei morti	prendi la clue card n. 15
Condizione degli innocenti	prendi la clue card n. 18

235 Torre oscura Pranzo del barone

Prendi posto al banchetto. Il Barone ti serve un piatto di gulasch immerso in una salsa rossa. Si siede poi di fronte a te e inizia avidamente a divorare una grossa porzione di gulasch.

Se sei un somatologo vai al **542**. Il Barone nota la tua reticenza nel mangiare e mentre della salsa rossa gli cola sul mento dice: "Avanti, avanti, mangia. Un ospite della torre oscura non può andare via affamato." Mangi e vai al **642**, o rifiuti il cibo e vai al **173**?

236 Cerimoniere funebre Stella Aiutare

"Alcuni dei miei clienti preferiscono il pino, ma la vedo meglio con la quercia. Maniglie d'ottone amorevolmente lucidate e un lussuoso velluto interno, vero? Con soltanto 1 groat può prenotare la bara che preferisce." Paghi il cerimoniere o vai via?

237 Combattimento Ricompensa

Il becchino aveva una sacca magica. Prendi la **grave-digger's Bag** dallo **special pack**.

238 Stalliere Runa Minacciare

Una forza invisibile ti scaglia in aria, lo stalliere cerca di aiutarti, ma tu inizi a girare come un burattino e sei sbattuto sulla strada attraverso le porte della stalla. Ti sei storto la caviglia nella caduta, perdi due turni per curarti.

239 Duellante Luna Salutare

Se sei un duellista, vai al **388**, altrimenti il duellante ti ignora nella maniera più arrogante.

240 Abidabi Beglin Stella Aiutare

"Suppongo che lo smog della città abbia qualcosa a che fare con questo, alle lumache giganti piace l'aria pulita e a proposito..." vai al **352**.

241 Banditore Ascoltare

"Oggi un decreto è stato emanato dalla torre oscura. Adorare lo Shining Path porta all'apatia e alla perdita di competitività. Per la salvezza del capitalismo e del commercio nell'Impero questa religione è bandita. I seguaci sono adesso radunati ed incarcerati. Così ha deciso il Signore della torre oscura."

D'ora in poi, chiunque sia 'benedetto' ed incontri il capitano della guardia, sarà immediatamente arrestato sotto il sospetto di essere un seguace di Path.

242 Mago e cacciatore di streghe

"Siete seguaci del diavolo! Vi distruggerò entrambi." dice il mago. Combatti.

243 Scemo del villaggio Luna Salutare

"Ba'al Ashiram vuole, ottiene se può, il segreto che sarà la sua distruzione. Se ti copri gli occhi, ti farà una sorpresa, poi sarà tuo per la presa!"

244 Stalliere e bastone

"Mio salvatore!" esclama il ragazzo "hai trovato l'antico **staff of stability**. L'ho riconosciuto da un disegno che vidi sul libro nero del mio vecchio maestro. Se ricordo bene questo bastone fermerà almeno per un po' l'espandersi del Chaos. Tutto ciò di cui abbiamo bisogno ora è una sacerdotessa dello *Shining Path*, ma io non oso lasciare il santuario di questa stalla. Devi trovare la sacerdotessa, lei saprà cosa fare. Sbrighati, io aspetterò il tuo ritorno."

245 Gilda dei maghi Mercato magico di Merlino

Oltrepassi il cancello, prendi un cestino e girovaghi per i corridoi in cerca di un'occasione:

Pergamena della settimana:	Chaos unbound	solo 4 groats
Offerta cumulativa:	Stardust	uno per 3 groats, sei per 15
Novità:	Teleportation	solo 5 groats
Come preannunciato:	Magi staff	solo 15 groats
Stupisci i tuoi amici:	Scroll of illusion wall	6 groats

Se compri qualche oggetto, prendi la carta relativa dal **magic pack**. Per le offerte cumulative, prendi nota della quantità acquistata.

246 Inquisitori Cercare di fuggire

Cerchi di andartene tra la folla, invece il minaccioso gruppo di inquisitori ti circonda. Il grande inquisitore sibila: "Non c'è scampo se non nella morte. Uccidete l'eretico!". Combatti.

247 Torre oscura Stella Drago

Il drago, ora libero, si avvolge intorno alla torre. Quando distende le bellissime ali dorate, ti rendi conto di quanto sia enorme. Il drago ti guarda con acuti occhi rossi e dice: "Piccolo umano, non voglio più avere a che fare con la tua razza." Con ciò il drago stende le ali e spicca il volo. La porta della torre oscura rimane serrata, nulla può aprirla, cerca un altro modo di porre fine al Chaos, lascia la carta della torre coperta.

248 Shadowraith Runa Minacciare

Se hai almeno cinque **heads**, la wraith si tappa la bocca e svanisce così velocemente come era apparso. Altrimenti lancia un grido assordante e si avventa su di te. Combatti.

249 Pugile Luna Minacciare

"Ehi, Basher!" chiama il manager "hai sentito cosa ha appena detto di te? Dice che puzzi come il culo di una puzzola!" Quando ti giri a guardare Basher, il manager ti spinge sul ring. Vai al **646**.

250 Amanti Guardare

Fermo lì a guardare, vedi gli amanti paralizzati dallo shock. L' uomo scuro sorride maliziosamente ritardando l'inevitabile per qualche secondo strappalachrime. Il giovane piange e supplica "Malachi, in nome di Do, non farlo! Torna alla gilda, lasciaci soli, per favore!" La preghiera del ragazzo è soffocata dal boato che proviene dalla canna della pistola. La bella ragazza che era rimasta immobile durante il 'confronto', viene scaraventata via violentemente, un'orrenda rosa rossa di carne si schiude sul suo petto. Il giovane urla "No! No! Oh no! Il Lord ti maledica per sempre, Malachi, per sempre!". L'immagine lentamente scompare alla vista e realizzi di avere assistito alla spettrale ripetizione di un crimine passato.

251 Arcivescovo Luna Aiutare

"Per trovare la tua strada tra le tombe dei morti, cerca la sacerdotessa, lei ti aiuterà."

252 Assassino 2 groats

Il sicario accetta l'incarico e ti dice "Per 2 groats eseguirò l'incarico". Puoi mandarlo contro qualunque giocatore in un raggio di tre tessere. Dai l'**assassin card** alla tua vittima, che nel suo prossimo turno prima di muovere o pescare carte, deve combattere contro l'assassino.

253 'Topo ghignante' Giocare

Girovaghi a tuo agio tra i tavoli da gioco. I croupiers aspettano guardandoti sorridenti. Vuoi tentare la sorte alla ruota della fortuna (vai al **104**), al dado del Chaos (vai al **24**) o con le 'carte di combattimento' (vai al **11**).

418 Vecchio Runa Aiutare

"Prima mi spingi e poi mi chiedi se ho bisogno di aiuto?!...Se fossi più giovane ti avrei dato un bel ceffone."

419 Fabbro Runa Salutare,aiutare

"I miei affari vanno malissimo e vengo continuamente minacciato dal Dark Overlord. Ogni giorno vivo nel terrore di essere ucciso e tutto perché ho importato quella stupida rosa di peltro per uno straniero."Prendi la **clue card n.2**

420 Cacciatore di streghe Luna Salutare

"Buongiorno viaggiatore, mi chiedo se puoi farmi un gran favore, ho un pacco da portare alla gilda dei maghi, ti pagherò 5 groats se lo consegnerai al posto mio." Accetti la sua offerta o preferisci andare via? Se accetti prendi la **parcel card** dall'**item pack** e prendi 5 groats. Quando arrivi alla gilda vai al **171**.

421 Garon Dhar Runa Minacciare

La figura di Garon Dhar si trasforma improvvisamente in un boa-constrictor che si attorciglia attorno al tuo collo. "Stupido e folle, mai minacciare uno sshape-shifter." Rilascia la sua stretta mortale e riesci ad uscire dal 'Serpente d'argento' in cerca di aria. Perdi un turno per riprenderti.

422 Gilda dei mesmeristi Migliorare

Superi il guardiano ed entri nella sala dell'addestramento dove perdi un turno per incrementare le tue abilità di mesmerista di un livello. Se hai raggiunto il quarto livello vieni informato che il Maestro mesmerista vuole vederti, vai al **234**.

423 Conan Wolfe Luna Salutare

"Benvenuto alla 'Tana del drago'. Come puoi vedere siamo un po' affollati stanotte. Siediti dove trovi posto ma io eviterei quel tavolo all'angolo, quell'avventore è un bel po' strano, alla ricerca di un fratello perduto o qualcosa del genere."

424 Biblioteca Ballate

Prendi una pergamena intitolata 'La ballata di Byronitar'.

"Cos'è questo suono che assale le orecchie giù in città, boom, boom?"

Solo dardi magici, caro, i maghi, loro stanno combattendo.

Cos'è questa luce che vedo così nitida nonostante la distanza, brillante, brillante?"

Solo la Rosa che brucia, caro, Ba'al Ashiram si sta ritirando.

Perché il contadino deve tornare ogni anno e alla ricerca di cosa, cosa?"

Sta cercando la sua primavera perduta, caro, con gli animali si sta nascondendo.

Perché sono aperte le cripte e spalancate le tombe e i morti stanno risorgendo, risorgendo?"

Per riempire la corte di Malachi, caro, gli amanti e i non-morti.

Perché il Chaos è stato liberato qui e l'Ordine è in declino, declino?"

Non ho la risposta, caro, dobbiamo solo sopravvivere."

Prendi le **clue cards nn.4,9,16**.

425 Sergente Runa Aiutare

"Hai mai visto quest'uomo?" ti chiede il sergente mostrandoti il disegno di un ricercato, una figura dall'aspetto malvagio con una benda su un occhio. "Questo qui è Jack 'il guercio', il ladro più ricercato su Byronitar, ha appena rubato al palazzo dell'imperatore, lo vogliamo!"

426 Shadowraith Runa Aiutare

"Hai fatto bbenne ill tuo lavvoro e ssono vennuto a rricompennsarti." La wraith ti dà 1 groat per ogni **head** (che comunque ti rimangono).

427 Menestrello Stella Salutare

"Salve e felice di incontrarti" risponde il menestrello al tuo saluto "ho un piccolo consiglio da darti, quando viaggi sulla Strada dei Morti rimani sul sentiero!"

428 Inquisitori La folla si apre

Ti fai strada tra la folla. Per una volta la tua natura aggressiva ha pagato: brontolando con rabbia, la folla si apre e ti lascia passare.

408 Bhudapati Luna Minacciare

"Se non vuoi ballare la danza dei Demoni, allora balla la danza della Morte!", detto questo Bhudapati ti attacca, combatti.

409 Avventuriero perso Soccorso

"Ti prego...riportami ai cancelli della città...sono stato intrappolato qui per mesi." Ti supplica l'uomo. Hai deciso di aiutarlo quindi devi prendere la strada più corta possibile pescando **action cards** normalmente ma senza entrare in nessuna **location** finché lui è con te. Se in qualunque momento cambi idea e non vuoi più accompagnarlo, indicagli vagamente la strada, dagli 3 groats per una carrozza e vai via. L'avventuriero combatterà al tuo fianco in ogni eventuale incontro. Raggiunti i City Gates vai al **96**.

410 Inquisitori Andar via

Tira il dado del Chaos:

? **luna:** vai al **428**

? **runa:** vai al **246**

? **stella:** vai al **38**

411 Shadowraith Luna Aiutare

"Il Ssignnorre ccerca la Rosa, trrovalla e pportalla all merrcannte."

412 Torre oscura La danza del sogno

Mentre giaci carponi sulla sabbia ustionante trovi tra le tue mani la piuma di corvo datati dallo sciamano. Aspetti guardando il cielo mentre puoi sentire il fetido respiro del dreamstalker che si avvicina. Prima che l'orrore possa raggiungerti vedi di nuovo il corvo gigante che ti ha salvato da Ba'al Ashiram. Il corvo ti afferra al volo con gli artigli e ti solleva in aria. Con la velocità del pensiero ti ritrovi a volare sopra la torre oscura, il corvo ti lascia e tu cadi giù! Incorporo come un fantasma cadi nella torre e ti ricongiungi alla tua parte fisica. Ti risvegli dal tuo sogno madido di sudore dalla testa ai piedi ma ora puoi procedere e fronteggiare Ba'al Ashiram, il Dark Overlord. Vai al **686**.

413 Duellante Stella Aiutare

"Certamente puoi aiutare. Prendi il mio bagaglio e portami alla più vicina taverna." Se sei un duellante ti senti insultato in maniera inaccettabile, combatti. Altrimenti puoi aiutarlo (in tal caso il duellante ti aiuterà in eventuali combattimenti ma dovrai percorrere la più breve strada possibile) e giunto alla taverna vai al **447**, oppure rifiutare, vai al **377**.

414 Cacciatore di streghe Stella Minacciare

"I non-morti sono ovunque, un potente vampiro si cela nella torre oscura."

415 Slie Pearson Runa Aiutare

"Sì, sì, aiutami, porta quella tua faccia pelosa giù per la strada, voglio vedere cosa accade laggiù."

416 Stalliere Tenerlo

Mantieni la tua presa sul ragazzo che si divincola e cerchi di chiudere le tue orecchie a qualunque suono per non sentire le sue urla di aiuto. La sua faccia si contorce agonizzante poi apre la bocca come per lasciare uscire un potente grido, ma una serie di ombre orrende prorompe dalla sua bocca e serpeggia per il fienile. Le parole della sacerdotessa salmodiante crescono in intensità mentre il centro del bastone arde di luce bianca. Con un sibilo terrificante le immagini spettrali ruotano in un vortice turbinando vicino al soffitto prima di essere risucchiate al centro del bastone. Tutti voi crollate a terra esausti.

Al tuo risveglio trovi la sacerdotessa intenta ad asciugarti la fronte e con un caldo sorriso ti dice: "**Congratulazioni! Hai aiutato a liberare questa città dal Chaos, il tuo nome sarà ricordato nella storia. Noi tutti ti ringraziamo.**"

HAI VINTO!!!

417 Pilota Runa Bolla

Scrutando al di là del parapetto vedi galleggiare nel cielo coperto di smog una grande bolla arancione. Mentre scivola lentamente verso il tuo pallone rimani incredulo, puoi giusto vedere la figura distorta di una giovane donna seduta su un vriandi, intrappolati all'interno della bolla. Lei sembra urlare in cerca di aiuto. "**Andiamo a liberarla!**" dice il pilota lasciandosi i baffi "**spiacente ma dovrò chiederti di scendere per alleggerire il carico, sono sicuro che capirai.**" Scendi con la scala di corda nella casella che preferisci e guarda come il pilota insegue la bolla nel cielo.

254 Capitano della guardia Luna Salutare

Il capitano ti sorride e dice "**Sembri una brava persona. Ti voglio avvertire, ho visto accadere cose molto strane recentemente in città. Ogni sorta di stranezza, per esempio l'altro giorno ho visto quel gentiluomo vestito elegantemente, ma che indossava il più buffo paio di occhiali che io abbia mai visto.**" indicandoti un prigioniero. "**Ahh...ripeti un po'...folle sanguinario**" giunge la replica.

"**E questo è il meno, camminava dritto sul muro del minareto facendomi accapponare la pelle, non posso sopportare tutte queste stranezze! Non posso restare a chiacchierare tutto il giorno, ho una città da salvare,io! Ti auguro una buona giornata.**"

255 Architetto Runa Minacciare

"**Voglio che tu sappia, villano, che la mia è una famiglia di architetti per l'Impero da cinque generazioni! Non ci lascia-mo intimidire dalle minacce della forza bruta, specialmente dalle classi inferiori.**" Devi scegliere, lasciare andare l'architetto o attaccarlo.

256 Naga e la sabre Attaccare

Più veloce della luce sfoderi la spada e attacchi! Disegnando un' arco blu brillante, colpisci la naga sul collo prima che possa usare il suo potere. Come un coltello caldo attraversa il burro, la sabre recide completamente la testa del mostro che cade a terra.

Devi velocemente mettere la testa in un sacco, *non hai il sacco?* Vai al **262**.

Con la testa al sicuro nel sacco, la naga è priva di potere e si ritira verso le querce. Prima di andare via puoi pretendere gli oggetti rimasti come bottino. Prendi la **mesmeric head** dallo **special pack**.

257 Vecchio Stella Salutare

"**Sfrontato ragazzo impertinente! Dovrei schiaffeggiarti e lo farei se le mie gambe non me lo impedissero!**" Se sei un somatologo puoi lenire le sue pene e ricevere in cambio 2 groats.

258 Guerra dei maghi Una lettera per Nehostra

"**Per favore, leggi questa lettera**" gli dici. Nehostra, tremando, prende la lettera e la legge. "**Non ci credo. Questa folle ostilità tra Morgan e me...è stato tutto per colpa di quel Beglin. La mia bella torre distrutta!**" Quindi ti dà una vecchia pergamena dicendoti di salmodiare le parole che contiene di fronte all' Altare, ti aiuterà ad allontanare il Chaos (prendi la **scroll of undoing** dallo **special pack**). Ti dice anche di incontrare Morgan Meerhad, il suo principale nemico, che vive nel minareto di marmo. Ti augura buona fortuna e ti saluta ritirando su la corda (posa la carta **grappling hook** nel mazzo).

259 Combattimento Ricompensa

L'assassino portava un coltello da formaggio e 3 groats.

260 Gilda pugilistica Parlare con l'allenatore

L'allenatore ti prende da una parte "**Il pugilato è più di ciò che pensi, ci siamo uniti più di duecento anni fa, attendendo il ritorno del male. Devi aspettare con noi e combattere ogni segno malvagio che compare in città. Ora fuori e non farmi perdere altro tempo.**"

261 Torre oscura Ba'al Ashiram

Gli occhiali proteggono i tuoi occhi dalla brillantezza della rosa e puoi vedere ciò che accade. La corte spettrale del Dark Lord è decimata, le shadowraiths rabbiose che ti circondano si stanno dissolvendo, cacciate dalla purezza della rosa, senza alcun luogo in cui nascondersi. Il Dark Lord, Ba'al Ashiram, indietreggia in agonia, esposto in tutta la sua debolezza, di nuovo mortale. Vuoi attaccarlo? Allora sfodera la tua arma migliore e vai al **610**, altrimenti mostra la rosa al Dark Lord e vai al **631**.

262 Naga Che errore !

Senza un sacco in cui porre la testa, sei disarmato contro la naga. Raccoglie la sua testa e la posa nuovamente sul collo. "**Ssmolto ssdivertente.**" sibila la naga prima di usare il suo potere. Tira il dado del Chaos e segui le istruzioni sulla carta.

263 Scolari Luna Salutare

"**Sì, è proprio una bella giornata, testa di banana**" ti sfotte il capo della banda, e gli altri scoppiano a ridere.

264 Taglialegna Stella Aiutare

"Se cerchi un lavoro onesto puoi provare alla 'Xpress Deliveries'. Il lavoro è facile e la paga è buona" ti informa il taglialegna.

265 Scemo del villaggio Luna Minacciare

"Aspetta un attimo, aspetta e guarda cosa è rimasto per te o per me!" dice il folle sventolandoti in faccia del pesce marcio prima di scavalcare un muro e scomparire.

266 Bibliotecario Stella Aiutare

"Potresti essere di grande aiuto, non hai idea della quantità di polvere e di sporcizia che la gente porta da fuori! Dovrei pulire tutti i libri dalla polvere oggi ma sono molto indaffarato. Tieni 1 groat e buon lavoro." Pulisci gli scaffali, perdi un turno e guadagni 1 groat.

267 Domestica Luna Minacciare

La cameriera urla "Non puoi toccarmi quassù, cretino!" chiudendo la finestra.

268 Vampiro Stella Salutare

"Benvenuto alla fine del mondo" dice l'alta figura "Ba'al Ashiram è tornato, la Morte è risorta e soffocanti fumi di smog copriranno presto il mondo intero. Cos'altro potrebbe desiderare un vampiro? Come celebrazione dell'imminente vittoria del male, sto organizzando una piccola festa alla torre oscura, tieni questo invito." Ti porge un'affilata carta dorata (prendi l'**invitation** dallo **special pack**). "A dopo, e non tardare" dice il vampiro con un ghigno selvaggio.

269 Manitou Sottomesso

Con un tuono che rimbomba nelle tue orecchie, ti inchini allo spirito; il Manitou dice "La morte è risorta e il tuo mondo è in pericolo. Trova la Città dei Morti, rimanda gli spiriti alla terra cui appartengono." Prendi la **clue card n. 15**.

270 Contadino Runa Salutare

Il contadino impreca "Rinuncio! Un tempo mi divertivo a commerciare in questa città. Ora non più, non con questi strani fulmini che distruggono il mio carro!" Lasci il contadino che continua ad inveire.

271 Domestica Luna Salutare

"Ooh, è molto bello incontrare qualcuno educato. Di solito lavoro per Beglin, conosco l'erborista sulla strada alta. Potrei dirti certe cose su di lui... torna a casa ubriaco ogni notte e prepara pozioni che ti fanno cadere la pelle. Una volta ho minacciato di denunciarlo e lui è scoppiato a piangere, allora io..." Prima che lei possa finire il suo racconto senti una voce lontana richiamarla "Non hai ancora finito con quel letto?" "Arrivo!" urla la ragazza e va via.

272 Poliziotto Luna Minacciare

"Qual è il problema allora? Ho messo le mani su troppi tuoi compagni? Avanti allora, tira fuori il coltello! Codardo!" Combatti.

273 Garon Dhar Stella Aiutare

Se sei un mago vai al **141**.

"Veramente non ci crederai," dice Dhar scuotendo la testa "ma io ho dimenticato l'incantesimo che uso per sistemare e lavare i piatti. Pensi di potermi aiutare?" Aiuta Dhar nel pulire. Perdi due turni e ricevi 1 groat di pagamento.

274 Pugile Runa, stella Aiutare

"Sembri veramente una brava persona," dice l'allampanato manager "tieni questo finché non finisce il combattimento" Ti porge un cesto pieno zeppo di monete. Cerchi di sgattaiolare via con il denaro? Allora vai al **167**. Altrimenti dovrai aspettare due turni che Basher demolisca un'arrogante guardia cittadina, poi il manager torna e si riprende il cesto lasciandoti 1 groat.

275 Cacciatore di streghe Stella Salutare

"I morti sono risorti dalle loro tombe, sembra esserci sotto l'opera di un negromante. Non ho tempo per dei folli avventurieri. Scansati e lasciami passare." Ti fai da parte o combatti?

397 Emma-hoo Superare il test

La sequenza dei tuoi peccati nello specchio gigante ti disturba profondamente. Quando ti giri e fronteggi Emma-hoo vedi il suo sorriso feroce. "Ben fatto giovane avventuriero sei sopravvissuto al test dei tuoi peccati e ti trovo meritevole. Ma le tue prove non sono finite, ho bisogno del tuo aiuto." Il giudice tenebroso si oscura ancor di più. "C'è una persona a Byronitar che pensa di potermi ostacolare. Pensa di essere al di sopra del mio giudizio, che la morte sia una sciocchezza, che io non abbia potere!".

La furia di Emma-hoo è dirompente, sta sbattendo la testa contro il suo trono. "Malachi pensa di poter usare il suo potere di necromante per rimanere nella terra dei vivi, Malachi pensa di essere salvo nella sua città dei morti. Io voglio la sua **ANIMA** e **TU** me la porterai! Distruggi Malachi e la tua missione finirà. Prendi questo." Dal suo trono sfilava una delle teste e te la porge. "Questa testa ti consentirà di avvicinarti a Malachi, poi uccidilo!". Prendi la **mesmeric head** dallo **special pack**. Il giudice convoca Oni che ti riporta alla città per completare la tua missione.

398 Cavalcando il pallone Ritorno ai City Gates

Gradualmente e senza scossoni la bolla galleggia sopra i tetti, trasportata dal vento fino ai cancelli della città. Perdendo quota atterra dolcemente e si dissolve lasciandoti appena dentro la città, felice e rilassato dopo un viaggio estremamente piacevole.

399 Muratore Runa Minacciare

Offendendosi delle tue violente accuse, il muratore ti attacca. Combatti.

400 Garon Dhar Luna Salutare

"Buongiorno, felice di vederti qui." ti dice Garon Dhar. Se sei un mago vai al **365**.

401 Tempio Ba'al Ashiram

"La luce sarà sempre superiore all'oscurità." dice lei compiaciuta.

402 Venditore di tè Stella Salutare

"Molta gente cammina nell'oscurità senza fermarsi ad ammirare la brillantezza della rosa." dice il vecchio venditore di tè scuotendo la testa saggiamente. Prendi la **clue card n.2**.

403 Necropoli Occhi di serpente

Tenendo il bambino con una mano e la **mesmeric head** con l'altra, avanzi nella città dei morti. Il ragazzo ti spiega: "queste ombre che vedi nella nebbia sono zombie, animati dalla magia malvagia di Malachi. Finché terrai la testa in alto non potranno attaccarti. Ora seguimi velocemente alla corte di Malachi, devi liberare Issa e salvare Byronitar." Il ragazzo ti conduce in fretta verso il centro della necropoli, vai al **219**.

404 Gilda dei maghi Pettegolezzi

"Qualcuno dovrebbe fermarli!"

"Noi dobbiamo fermarli!"

"Fermarli? Voi state scherzando? Nehostra e Meerhad sono in guerra fra loro e nessuno dei due si fermerà fino alla morte dell'altro."

"Ma dobbiamo fare qualcosa o Byronitar sarà ridotto in frantumi."

"Dobbiamo fare un piano."

I maghi formano un circolo e si mettono a sussurrare.

405 Shadowraith Stella Aiutare, minacciare, salutare

"Hai ssservito bbene il nosttro signnorre e llui ti premmia conn quessto donno, ppuoi maledirre unna persona a ttua scelta." Prendi una **cursed card** dal **magic pack** e dalla ad un giocatore a tua scelta.

406 Gilda dei ladri Riciclare oggetti rubati

Il ricettatore ha il suo piccolo negozio nella gilda, lì gli oggetti rubati vengono scambiati per denaro onesto. Ti darà 2 groats per ogni oggetto che scambi con lui, poi lasci la gilda.

407 Vecchio Runa Salutare

"Per la miseria! La gente come te non dovrebbe poter andare in giro, sempre di fretta, senza tempo per fermarsi a pensare agli altri, bla bla bla..." Perdi un turno mentre lui continua il suo monologo.

388 Duellante Aiutarlo

"Malachi ha messo su il suo regno di morti. Devi arrivare... (prendi la **clue card n.14**). Lui possiede l'anima di Hisvet Cif, i nostri seguaci duellanti saranno sempre nemici di Malachi!"

389 Domestica Stella Salutare

La domestica ti lava gli abiti maleodoranti. Mentre aspetti che si asciughino (perdi un turno) ascolti i suoi pettegolezzi. "Ho visto la vecchia signora Hibbett ieri, sai la vecchia lavandaia, stava stendendo delle vesti; c'era un grosso buco nell'abito da cerimonia di Nehostrà, come se l'avesse bruciato. Perderà tutti i suoi clienti se lavora così!"

390 Necropoli Perso

In qualunque direzione tu vada perdi presto ogni orientamento. Le ombre sgraziate che ti circondano sono sempre più vicine e per la prima volta puoi vederle chiaramente. Zombie spettrali sono a caccia! Queste creature rassomigliano a stento ai cadaveri umani che erano, ora sembrano esseri di argilla e carne marcia. Una luce feroce brilla là dove una volta erano gli occhi e con un urlo silenzioso ti attaccano! Se hai la **mesmeric head**, vai al **202**; altrimenti combatti. Se li sconfiggi vai al **502**.

Zombies 5 x 20BP Att :1 Def :-1

391 Taglialegna Runa Minacciare

"Perché è così, solo perché vado in giro con un canestro di vimini chiunque può ridere di me?" ti chiede il taglialegna, "Bene, sono debole e stanco di questa storia" tira fuori dal canestro un grande sacco e vi versa all'interno tutto il contenuto del canestro dicendo: "Ecco, prendilo! La gente adesso riderà di te". Guardando all'interno del canestro vuoto scopri 1 groat nascosto tra i vimini.

392 Cerimoniere funebre Luna Minacciare

"Non colpirmi, non colpirmi, ti dirò tutto ciò che so. C'è un corpo nella città dei morti che non è mai invecchiato negli anni. So che è fisicamente impossibile, ma ciò che ho detto è vero. In tutti i miei anni di lavoro non mi è mai capitato... strano... è molto strano". Scuotendo la testa, l'uomo va via.

393 Sergente Luna Salutare,aiutare,minacciare

"Non abbiamo tempo da perdere, vattene immediatamente!"

394 Istituto di somatologia Nello studio con la sorella

La sorella oltrepassa velocemente gli altri allievi presenti nello studio. "Ora sei un somatologo a tutti gli effetti, congratulazioni. Qui alla scuola abbiamo sentito della tua missione e vorremmo aiutarti. La conoscenza che abbiamo è vasta, dicci solo ciò che ti interessa." Scegli uno dei seguenti, solo una carta potrà essere scelta in questo luogo:

Dark Overlord	prendi la clue card n.3
Guerra dei maghi	prendi la clue card n.10
Città dei morti	prendi la clue card n.15
Stalliere	prendi la clue card n.17

395 Capitano della guardia Runa Aiutare,salutare

Il capitano ti saluta e ti chiede "Hai mai visto questa ragazza?" mostrandoti un disegno rovinato. "Non si trova più e il padre sta andando a salvarla. Lui è un membro della gilda dei maghi." Prendi la **clue card n.18**. Osservi il ritratto ma non riconosci il volto. Il capitano ti ringrazia ugualmente e prosegue il suo cammino.

396 Sciamano Luna Minacciare

"Fai bene il lavoro del tuo folle signore. Altri pochi minuti e avrei finito il mio incantesimo e riportato l'ordine su Byronitar. Ora è tutto distrutto e posso sentire il fetido respiro del **dreamstalker!**"

276 Bhudapati Luna Aiutare

Il demone ti afferra strettamente, poi sussurra nel tuo orecchio "Lento, lento, veloce, veloce, lento...". Ti fa ruotare in strada in una sorta di foxtrot. Perdi un turno imparando la danza.

277 Giudice viaggiante Impiccagione

Guardi insieme alla folla la ragazza che viene condotta da un esecutore corpulento ad un albero di quercia. Tenendo la ragazza strettamente con una sola mano il boia lancia il cappio al di là di un basso ramo. Stringe il cappio intorno al collo della giovane ladra e tira la corda. Il giudice zoppicante osserva la folla e poi il boia. Con un semplice gesto del capo ordina all'esecutore di svolgere il suo compito. Con uno strappo il boia tira definitivamente la corda e la ragazza rimane appese in aria. Tu osservi passivamente la ragazza scaldare e agitarsi fino a morire soffocata (prendi **2 he-ads**). "Molto bene, chiunque sia stato derubato da questa ladra può stare tranquillo che ora appartiene a Ba'al Ashiram, il Dark Lord." La folla si disperde, finisci il tuo turno.

278 Arcivescovo Runa, stella Aiutare

"Questa città è consumata dal Chaos e dal male, devo condurre il mio gregge alla collina per pregare al cospetto di Diazomon. Ci sarebbe di grande aiuto se potessi condurci ai cancelli della città". Guidi la processione ai City Gates? Allora prendi la carta e muoviti normalmente ma non entrare nelle **locatons** e non pescare carte. Giunto ai cancelli vai al **86**. Se ignori la loro richiesta, vai al **455**.

279 Nulla

Il personaggio non aveva nulla di valore. Hai ucciso senza alcun guadagno.

280 Peste!

Hai contratto la peste dell'entropia. Ogni turno perdi **1BP**, cerca un curatore o un somatologo che possa aiutarti o vai a pregare al tempio. Altrimenti morirai dissolvendoti in forma gelatinosa.

281 Becchino Luna Minacciare

"Vuoi il mio zaino, eh? Dovrai combattere per averlo!" sibila il becchino tra i denti rotti. Combatti

282 Torre oscura Runa Drago

Il drago si srotola sulla torre, le sue scaglie dorate risplendono. "Molte grazie, coraggioso benefattore come promesso ecco tutto il mio tesoro." Il drago rigurgita le favolose ricchezze accumulate nella sua lunga vita. In mezzo al tesoro trovi:

25 groats, un favoloso **vriandi jacket**, un paio di occhiali da sole, un rapier, una figurina, una **snub nosed pistol** e un **magic carpet**.

Ora la porte della torre è aperta e puoi entrare, vai al **450**.

283 Spia Stella Aiutare

"Si dice che qualcuno abbia rubato qualcosa di prezioso a quel serpente di Trantor e che lui sia furioso. I dettagli scarseggiano ma è sicuramente accaduto in quella sua disgustosa fabbrica. Ti dico questo, chiunque colpisca Trantor è un mio amico."

284 Lampionaio Runa Salutare

"Mi interessa farti sapere che la luce è la sola protezione che abbiamo contro il Dark Overlord. E' una lezione da non dimenticare."

285 Becchino Luna Salutare

"Dico, dai un'occhiata a questo!" ti dice con sguardo rabbioso il becchino. Posa la carta.

286 Guardia del corpo Runa Salutare

"Non so perché devo proteggerla, io dovrei essere protetto da lei, lui dovrebbe gioire se qualcuno la rapisce." dice la guardia del corpo tentando di convincersi che la sua vita non è in pericolo.

287 Al 'Topo' con la guardia

Entri nella squallida taverna con la guardia al tuo fianco. "Eccoli, sono lì nell'angolo!" grida la guardia. Tre dei rapitori si alzano di scatto e fuggono da una porta sul retro seguiti subito dalla guardia (ripioni la carta nel mazzo). Gli altri avventori sono troppo ubriachi per accorgersi dell'accaduto. "Dov'è la moglie del mercante?" chiedi. "E' sopra con lui" ti risponde un uomo prima che la sua testa sbatta sul tavolo. Sali le scale, tira il dado del Chaos:

- ? luna: vai al **579**
- ? runa: vai al **629**
- ? stella: vai al **585**

288 Mercenaria Stella Minacciare

"D'accordo, mezza cartuccia, questo è per la libertà!" combatti.

289 Menestrello Runa Aiutare

"Sparisci!" dice il menestrello mentre cerchi di aiutarla raccogliendo le monete che le cadono. "Il denaro è mio, guadagnato onestamente e un vagabondo come te non deve nemmeno avvicinarsi!" ti toglie dalle mani tutte le monete che hai preso e come una furia va via. (Se sei un ladro ti ritrovi in tasca 1 groat)

290 Erborista Runa Minacciare

"Così Maxhaggalon manda uno dei suoi mastini a farmi fuori. Bene è più facile trovarmi che avere la mia pelle!" Combatti

291 Fabbro Stella Salutare

"La mia Rosa è perduta e così sarà Byronitar se non la ritrovi" con queste strane parole il fabbro torna al suo lavoro. Prendi la **clue card n.2**.

292 Sergente Stella Aiutare

"Arrivano brutte notizie, i morti sono risorti grazie a quel folle, Malachi, e forse anche peggio, si dice che Ba'al Ashiram, il Dark Overlord, sia tornato, la città è nel Chaos."

293 Gildea dei duellanti Maestro

Ti viene detto che il maestro duellante vuole vederti. Dorian Dalthorpe sta riposando su una poltrona di pelle di vriandi con i suoi stivali sul tavolo. "Ben fatto, ora sei un maestro nell'arte del duello. Qui all'accademia non possiamo insegnarti di più. Conosciamo la tua missione e desideriamo aiutarti, di solo cosa vuoi sapere."

Città dei Morti	prendi la clue card n.12
Torre oscura	prendi la clue card n.5
Guerra dei maghi	prendi la clue card n.9
Strage degli innocenti	prendi la clue card n.19

294 Erborista Runa Aiutare

"Devi trovare un antico bastone dalle origini sconosciute ma di grande potere. E' scritto che solo questo **staff of stability** può frenare il Chaos. Sbrighati e trovalo." ti avverte la vecchia strega zoppicando via. Prendi la **clue card n.18**

295 Scolari Stella Aiutare

"Ho una grande idea per te, potrebbe veramente aiutarti. Il negozio di souvenir della città ha una grande varietà di maschere, testa di banana!" ti dice uno dei più grandi del gruppo mentre gli altri scoppiano a ridere e scappano via.

296 Guerra di maghi Looking Glass

Molto agilmente tiri fuori il **looking glass** dal tuo mantello. Il fulmine lo colpisce e viene riflesso verso Morgan. Terrorizzato Morgan cerca disperatamente di deviare il lampo ma questo lo colpisce in pieno. Il potere del fulmine scaglia Morgan in aria come fosse una bambola di pezza e lo manda a sbattere contro il muro della torre. Rimettendosi in piedi e scuotendo la testa per riprendersi ti minaccia "Non hai scampo!" e inizia a salmodiare un altro incantesimo.

Se hai una lettera per Morgan vai al **690**, altrimenti prima che possa lanciare un altro incantesimo, scendi le scale e fuggi dal minareto.

379 Gildea dei duellanti Associarsi

Chiedi di far parte dell'accademia e di imparare le abilità dei duellanti. Il veterano ti osserva e dice: "non è così semplice ragazzo. Per entrare a far parte dell'accademia devi dar prova del tuo valore in combattimento." Ti lancia una spada di legno e ne prende una per sé. "Adesso, giusto così per prova, combatteremo per tre rounds, se al termine sarai ancora in piedi verrai accettato. Ora combatti." Considera d'avere 10 punti vita invece dei tuoi soliti **BP** e combatti per 3 rounds.

Veterano punti vita: 8 **Att:+2 Def:+2 Arm:+1**

Regole per il combattimento di prova:

- 1- Devi usare la spada di legno che non ti dà bonus in attacco o difesa.
- 2- Devi fare almeno un danno al veterano. Difendersi e basta non è la strategia dei duellanti.
- 3- Il combattimento finisce solo dopo tre rounds. Non puoi scappare.
- 4- Nessun danno permanente sarà fatto ai vostri **BP**.
- 5- Non puoi utilizzare abilità di altre gilde, ma puoi usare la tua armour.
- 6- Sopravvivi e buona fortuna.

Se i tuoi punti vita finiscono o non riesci a colpire il veterano hai fallito il test e devi lasciare l'accademia, altrimenti vai al **140**.

380 Gildea dei mesmeristi Associarsi

Sotto il peso delle tue monete la bocca del gargoyle si apre, gli occhi smettono di roteare e la forza invisibile che ti tratteneva svanisce. Dietro il gargoyle si apre una porta segreta puoi entrare nella gilda. Vieni salutato dal guardiano, una giovane donna dai lineamenti delicati e con penetranti occhi blu. Se sei un mesmerista mostri il tuo medaglione e vai al **422**. Altrimenti sei costretto a fissare i profondi occhi della donna: se sei un pirotecnico, un mago o uno pneumologo ti risvegli fuori della gilda con 2 groats in mano; altrimenti una voce soave ti dà il benvenuto come nuovo adepto della gilda. Perdi un turno per imparare le abilità di base dei mesmeristi. Ti viene dato un medaglione ipnotico, prendi la **guild card** e la **spell card** dai rispettivi mazzi.

381 Mago Luna Minacciare, salutare

Il mago sorride e il suo corpo si smaterializza prima che tu te ne renda conto!

382 Guardia del corpo Luna,runa Aiutare

"Non ho bisogno della tua falsa pietà, troverò lei e i suoi rapitori. Non mi serve l'aiuto di nessuno!"

383 Marinaio Alla 'Tana'

"Sei stato una brava guida, ecco 2 groats, entra e ti offro una birra e ti racconto qualche storia di mare." Perdi un turno mentre il marinaio ti narra dei suoi fantastici viaggi.

384 Scolari Runa Salutare

Auguri ai bambini una buona giornata e tutti si girano a guardare il capobanda. "Hai perso la mano, i tuoi scherzi non funzionano più!" dice una delle bambine. "Guarda se trovi divertente questo!" dice il capobanda colpendolo sul volto. Questo gesto scatena una grossa rissa con pugni che volano ovunque; la campanella porta ad una tregua, i bambini si sistemano e rientrano a scuola. Osservi alcuni oggetti luccicanti sulla strada, raccogliendo tutte le monete che hanno perso ti ritrovi con 1 groat.

385 Menestrello Stella Minacciare

"Questo è il mio denaro ed ho lavorato per ottenerlo!" ti dice il menestrello sguainando minacciosamente uno stiletto. Combatti.

386 Stazione di polizia Riarrestato

Sei stato di nuovo arrestato, questo viene classificato come far perdere tempo ai poliziotti. Vai al **330**.

387 Fabbro Stella Minacciare

"Sei entrato qui scomodandoti per cosa? Questa città sta diventando sempre più violenta per colpa di lunatici come te!". Il fabbro si gira verso il suo assistente, un nano corpulento, e gli dice "Butta questa testa calda nella fornace!". Combatti

368 **Necropoli** **Verso nord**

Il nord sembra essere una direzione buona come le altre ma la nebbia è molto densa e presto ti perdi tra le tombe. Vai al **390**.

369 **Becchino** **Runa** **Minacciare.aiutare**

"Se pensi che la mia sacca abbia un qualche valore, allora dai un'occhiata a questo." ti dice il becchino entusiasta. Ti porta dietro l'angolo fino ad una tomba che ha appena finito di scavare e ti dice "guarda là sotto!" mentre ti cali cautamente nella fossa vieni colpito alla nuca da una pala. Tutto diventa nero e cadi nella tomba. Perdi due turni prima di svegliarti e scoprire che hai perso tutti i tuoi soldi.

370 **Guerra di maghi** **Minareto ai raggi X**

Portando gli occhiali ai raggi X vedi l'entrata nascosta del minareto. Se entri vai al **640**

371 **Menestrello** **Stella** **Aiutare**

"Luci ardenti
con occhi così brillanti
possono solo condurre alla cecità.
Ombre oscurate
salveranno il giorno
e sovrasteranno la tua debolezza."

372 **Cane rabbioso** **Spaventare**

Se sei un mesmerista la bestia smette di ringhiare e si rannicchia per dormire.

Se hai armi da fuoco (per esempio pistola o razzi) puoi sparare e la bestia, terrificata, si allontanerà di corsa.

Altrimenti non riesci a spaventare il cane che ti attacca.

373 **Poliziotto e ladro**

"Bene, ora se vieni avanti lentamente nessuno si farà del male; in ogni caso ti prenderò!" dice il poliziotto. Ti arrendi, vai al **484**, o resisti all'arresto e quindi combatti.

374 **Uomo tranquillo** **Mostrare un anello**

Con gentilezza poggia il pesante anello col sigillo sul tavolo, uno sguardo d'intenso dispiacere attraversa il volto dell'uomo mentre con mano tremante lo prende. "Questo è l'anello di mio fratello, non lo avrebbe mai perso o ceduto, sicuramente è morto." Spiegati all'uomo come ne sei entrato in possesso, lui si china sotto il tavolo e tira fuori una sabre lucente che ti porge dicendoti "Questo è il mio bene più prezioso, nessun uomo, mostro o bestia può resistere alla sua purezza. Prendila ora poiché io non la userò mai più." Prendi la **blue steel sabre** dallo **special pack**.

375 **Bhudapati** **Stella** **Minacciare**

"Osi minacciare il Signore dei Demoni! Preparati ad incontrare Emma-Hool!" urla istericamente Bhudapati. Combatti.

376 **Taglialegna** **Runa** **Aiutare**

"Mia nonna mi raccontava sempre delle storie molto avvincenti. Una delle mie preferite parlava di una bella principessa che era stata intrappolata all'interno di uno specchio da una strega e che...come tu salvata?...fatti pensare... qualche incantesimo magico mise la vecchia strega nello specchio...mi pare...porca miseria, non riesco a ricordare la fine." Il taglialegna si allontana borbottando tra sé. Prendi la **clue card n.18**.

377 **Duellante** **Stella** **Minacciare.salutare**

"Hai macchiato il mio onore, potrà essere lavato solo col sangue!" combatti.

378 **Domestica** **Runa** **Aiutare**

"Dovresti andartene all'Uomo felice', c'è un bel fuocherello dove potresti asciugarti i vestiti."

297 **Mercante** **Stella** **Minacciare**

"Per favore, non colpire una povera vecchia. Prendi questa **powder of heroism** e lasciami andare." Ti dà una polvere magica, prendi la carta relativa dal **magic pack**.

298 **Gilda dei ladri** **Il Principe dei ladri**

Ti avvicini ad una folla che circonda un vistoso trono dorato. Sparanzato sul trono c'è una losca figura vestita con abiti ancora più sporchi. Sono tutti silenziosi e depressi, l'auto proclamatosi Principe dei ladri sospira pesantemente, notando il tuo avvicinarsi dice "Suppongo che tu non l'abbia?". Se lo hai, tiralo fuori e mostralo al Principe (vai al **560**). O chiedi 'cosa' dovresti avere (vai al **107**)?

299 **Venditore di tè** **Stella** **Aiutare**

"Ascolta attentamente, mio caro amico. La naga è una bella dea, una volta adorata ovunque su tik'lvar. Si dice che lo sguardo della dea possa incantare anche i morti. Ora si trova a Byronitar, attento al suo sguardo, solo i più puri possono fronteggiarla. Ti dirò la storia di Muh'radama, un grande guerriero della mia gente..." sorseggiando il tè, il vecchio va avanti raccontandoti le favolose, quanto inverosimili, imprese del più grande eroe di tik'lvar; perdi presto interesse ma educatamente annuisci durante la storia. Perdi un turno, prendi la **clue card n.13**.

300 **Combattimento** **Ricompensa**

Sparsi tra i cadaveri ci sono: un **vriandi jacket**, un paio di **bracers**, un rapier, una **tangle net**, un **codpiece** e uno **shinpads**. Prendi le carte relative dall'**item pack**.

301 **Slie Pearson** **Runa** **Salutare**

"Buon giorno?! BUON GIORNO!? Non direi proprio, già ci sono stati due accoltellamenti ai tavoli da gioco, le mie ballerine sembrano cavernicole ed è pure finita la birra, in più c'è pure un imbecille come te che dice buon giorno! Ho del lavoro da sbrigare, togli ti dai piedi!"

302 **Taglialegna** **Luna** **Minacciare**

"Granny mi aveva detto di stare attento ai lupi nella foresta ma lei non mi aveva mai parlato dei bulli in città. Prendi questo!" biascica il taglialegna tirandoti un cesto di vimini. Il cesto ed il suo contenuto sono privi di valore ma ad un'indagine più attenta trovi un portamonete. Prendi **1 head**, apri il borsellino e vai al **505**.

303 **Casa del mercante** **Chiedere un appuntamento**

"Spiacente ma il signore è estremamente occupato al momento e può essere disturbato solo per notizie importanti. Un vagabondo avventuriero non rientra in questa categoria, perciò la prego di andarsene senza costringermi a chiamare la sicurezza per allontanarla!". Discuti col domestico (vai al **628**)? Gli dici di avere qualcosa che vuole il suo signore (vai al **575**)? Vai via (finisci il turno).

304 **Gilda pirotecnica** **Associarsi**

Chiedi di entrare a far parte della gilda. "Bene, siamo sempre alla ricerca di nuovi seguaci. Seguimi." ti dice il pirotecnico aprendo una botola nascosta che conduce sotto nella gilda. Completamente nascosta, la gilda dei pirotecnici è un esteso groviglio di tunnel nel quale ti perdi subito. Arrivate in una stanza e vieni presentato all'addeito al reclutamento. "Ora ascolta attentamente, i pirotecnici studiano l'arte del fuoco e delle esplosioni e custodiscono i loro segreti gelosamente. Nessun mesmerista, mago o pneumologo può entrare nella gilda" (se appartieni ad una di queste categorie devi andare via). L'addeito al reclutamento ti dà quindi le prime lezioni di pirotecnica. Perdi un turno, prendi la **pyrotechnic guild card**, e lascia la gilda come un pirotecnico di primo livello. Prendi anche un **firework rocket**, uno **smoke screen** ed una **flash powder** dall'**item pack**.

305 **Tempio** **Guerra di maghi**

Mentre cerchi di spiegarti, la sacerdotessa ti dice "Smettila di farfugliare, non ho tempo per te" e con questo ti lascia ai tuoi pensieri.

306 **Garon Dhar** **Luna** **Minacciare**

"Mi spiace se la mia metamorfosi ti ha disturbato" si scusa Dhar "ma lo faccio solo per attirare nuovi clienti. Ma il cliente ha sempre ragione, così prendi questo drink offerto dalla casa!" Ti porge un boccale colmo di una frizzante bevanda viola.

Se sei un mago tracanni la bibita sentendoti rinverito (guarisci di **3BP**), altrimenti sorreggi la bevanda che ti fa girare la testa (perdi 1 turno per riprenderti).

307 Venditore di tè Runa Salutare

"Che c'è che non va nel mio tè, ho preparato una buona infusione!" il venditore raccoglie la sua merce e si allontana.

308 Fabbrica Supervisorì umiliati

Dopo aver sconfitto i brutali supervisorì, perdi un turno liberando tutti i bambini dalle loro catene. Uno di loro ti conduce al quartiere dei supervisorì dove trovi un tesoro nascosto, il denaro che avrebbero dovuto usare per nutrire i bambini affamati. In una scatola di latta ci sono 20 groats. Dividi tutto il denaro tra i bambini affinché possano nutrirsi (vai al 37)? O tieni il tesoro per te (vai al 626)?

309 Garon Dhar Stella Minacciare

"Le abilità di uno shapeshifters non si limitano al potere sulla propria forma corporea" dice Dhar lanciando un incantesimo istantaneo su di te. Ti senti rimpicciolire ad una velocità allarmante, i tuoi vestiti diventano estremamente flosci e cadi a terra intrappolato in essi. Ti arrampichi fuori di una manica ma vieni subito imprigionato all'interno di un boccale vuoto. Riesci a vedere il tuo riflesso sul vetro, sei stato trasformato in uno scarafaggio! Dhar ti porta in strada e con un veloce gesto del polso ti fa volare fino ad un mucchio di spazzatura. L'incantesimo è solo temporaneo, perdi due turni prima di riacquistare la tua forma e trovare i tuoi vestiti e tuoi averi tra la spazzatura.

310 Slie Pearson Stella Minacciare

"Credo che Reg voglia dirti qualcosa" ti indica Slie. Ti giri per vedere 'Reg' ma non c'è nessuno alle tue spalle. Senti una bottiglia rompersi sulla tua testa e la stanza diventa una massa turbinante di facce ubriache e ridenti. Quando riprendi i sensi (dopo due turni) ti ritrovi ricoperto di spazzatura e ad un'indagine più accurata scopri di essere rimasto senza groats.

311 Lampionaio Stella Salutare

"Proprio non capisco cosa sta diventando questa città, perfino dalla stalla fuoriescono delle luci e ci sono anche esplorazioni senza alcuna ragione, tutto ciò mi sorprende e mi preoccupa!"

312 Muratore Luna Salutare

"Buon giorno a lei!" dice il muratore riprendendo il suo lavoro.

313 Progetti dell'architetto

Adesso hai i progetti dell'architetto. Prendi la carta **plans of the architect** dallo **special pack**.

314 Esattore Fare una pernacchia

Mentre corri giù in strada, l'esattore soffia furiosamente nel suo fischietto. Due colossi, con in mano un randello, compaiono dal nulla e ti inseguono. Tira 1d6 per vedere quanto sei andato lontano e 1d6 per i colossi, se il tuo punteggio è minore ti hanno raggiunto; combatti.

Bully boy 2 x **10BP** Att:+1 Def:0

Se li sconfiggi prendi due **coshes** dall'**item pack**.

315 Bhudapati Danzare con il diavolo

Con gli occhi fuori delle orbite, il demone ti fronteggia. "Posso avere l'onore di questa danza?" ti chiede. Senti un urgente bisogno di spogliarti e lasciare tutte le tue cose per unirti a lui in una danza selvaggia. Tira il dado del Chaos:

? **runa o stella**: resisti all'impulso e Bhudapati va via.

? **luna**: butti via ogni cosa! Nudo, ti unisci allo spirito nella danza; Bhudapati ti rivela molti segreti ma quando riprendi il controllo di te stesso non riesci a ricordarne alcuno, inoltre hai perso tutti i tuoi averi.

316 Scolari Stella Minacciare

Minacci gli scolari di prenderli a schiaffi. "Ti scaterò contro mio padre e lui allena i pugili, già proprio così, testa di banana!". Continuano a lanciarti offese e minacce fino a quando arriva un urlo dalla strada "Venite dentro subito, prima che vi concì per le feste!". In piedi sulla porta si trova la minacciosa figura del loro maestro. Tutti i bambini, terrorizzati, corrono dentro la scuola ed il maestro, piegando una bacchetta, ti dice "mi spiace per l'intrusione, ma siamo tutti stati giovani una volta no?". Quando rientra in classe lo senti urlare "Jenkins, vieni qua, ti farò pagare la figura che hai fatto fare alla scuola!"

357 Contadino Stella Salutare

Porgi al contadino i tuoi più calorosi saluti ma il suo sguardo rimane pieno di paura. "Sarò un campagnolo ma non mi lascio imbrogliare dai tuoi trucchetti. Riconosco un seguace di Ba'al quando lo vedo." Il contadino scappa via velocemente lasciandosi dietro un carro rotto, delle verdure fradice e un robusto vriandi. Prendi una **vriandi card** dall'**item pack**.

358 Lampionaio Runa Aiutare

"Grazie ma ce la faccio da solo" ti dice, arrampicandosi su una scala.

359 Vampiro Runa Minacciare

Con un sibilo, il vampiro si trasforma in un grande pipistrello e vola via nella notte. Una carta dorata e affilata fluttua di fronte a te e atterra ai tuoi piedi; prendi la **invitation card** dallo **special pack**.

360 Scemo del villaggio Stella Aiutare, salutare

"Rianimatore
Malachi è il creatore
fratello per la vita ai morti
piccolo protettore
libera il vendicatore
non abbassare mai la testa"

361 Guardia del corpo Stella Salutare

"Ho appena finito il mio turno e voglio andare ad affogare i dispiaceri, perché non vieni a prendere un bicchiere al 'Topo'?" Se ti va di unirti alla guardia, percorri la strada più corta verso il 'Topo Ghignante'. Puoi entrare nelle nuove **locations** per scoprirne la natura ma se compi qualche azione in una di queste la guardia andrà via. La guardia ti aiuterà se dovrai affrontare qualche combattimento. Una volta raggiunta la locanda vai al **287**. Altrimenti lo lasci andare via solo.

362 Mago Runa Minacciare

"Stai minacciando l'uomo sbagliato. Se cerchi il creatore del Chaos dovresti prendertela con l'erborista."

363 Torre oscura Arrivo alle scale

Con cautela percorri il perimetro della stanza diretto verso le scale. Tira 1d6 e aggiungi le abilità da ladro. Se il punteggio è inferiore a 6 scatta una trappola che rilascia un gas paralizzante ed in breve sei sopraffatto, vai al **557**. Altrimenti riesci a raggiungere le scale, vai al **686**.

364 Becchino Stella Salutare

"Non puoi addolcirmi con le tue gentilezze. Tu sei qui per rubarmi la sacca, è mia, te lo ripeto MIA! Nessun verme dalla lingua dolce può prendermela!". Il becchino ti attacca con una grossa pala, combatti.

365 Garon Dhar Benvenuto al mago

"Un apprendista, eh? Cerca di non commettere lo stesso errore del giovane John Hessop, lo stalliere, sembra che abbia avuto uno spiacevole incidente con il suo vecchio maestro. Questa esperienza lo ha scosso così tanto che è tornato alla sua vecchia occupazione." Prendi la **clue card n.17**.

366 Taglialegna Runa Salutare

"Spiacente ma non posso fermarmi a parlare, ho una consegna urgente da fare, ma c'è il contadino in fondo alla strada che potrebbe aiutarti, è un mio amico." ti dice il taglialegna correndo via. Prendi la **clue card n.16**.

367 Contadino Cambiare ruota

Il contadino tiene sollevato il carro mentre tu cambi l'asse e la ruota. "Grazie mille, non ce l'avrei mai fatta da solo, mi ricordi uno dei miei figli, un bravo ragazzo. Quel cretino ha iniziato ad occuparsi di magia ma adesso ha ripreso a fare lo stalliere. Se lo vedi nei tuoi viaggi, dagli questo e digli che papà lo sta cercando." Prendi il **rabbit's foot** dallo **special pack**.

348 Sacerdote Rubare lo spray

Se sei un ladro ti pieghi con noncuranza sulla giovane ragazza e cerchi, con mano leggera, di sganciare lo spray e nasconderti sotto la tua veste. Tira 1d6 e somma la tua abilità, se il totale è 6 o più riesci nel tuo intento (prendi il **dragon spittle spray** dallo **special pack**). Altrimenti cerchi di strappare la lattina dalla sua cintura ma il sacerdote si gira e ti ferma, vai al **23**.

349 Spia Luna Minacciare

"Ok, ora stai calmo, ti dirò tutto ciò che ti serve sapere. Cerca l'insegna del 'Drago rosso', lì troverai il **cane giallo di Orak**. Il pelo del cane ha delle speciali proprietà magiche. Con un coltello taglia un po' della sua pelliccia e conservala in un **hessian sack**." dice la spia indietreggiando così lentamente come parla. Quando ha raggiunto una distanza di sicurezza scoppia a ridere e scompare.

350 Bibliotecario Luna Aiutare, salutare

"Riconosco un uomo sapiente quando lo vedo. Conosco la tua missione ma i libri che ho qui non possono aiutarti molto. Cerca lo sciamano, lui è la forza più potente che combatte per l' Ordine." Il bibliotecario torna ai suoi libri e non ti resta che andare via.

351 Oni Si

Stai per essere portato dinanzi a Emma-hoo, Signore dell'Inferno e Giudice di tutti i Peccati. Oni ti porta su un carro infuocato in un viaggio dimensionale fino alla Corte di Emma-hoo guidandoti attraverso l'imponente folla di seguaci non-morti che aspettano il loro turno del giudizio; nessuno si lamenta mentre passi davanti a tutti dirigendoti al trono. Oni si inchina di fronte alla fiera figura seduta sul trono, fiancheggiata da due teste decapitate: "Ooh gwande Emma-hoo, twi ho pwortato qualcwuno che esweguirà i tuoi ofrdini". "Ok, puoi andare, e tieni quella bocca chiusa" dice Emma-hoo, si volta verso di te "Preparati ad essere giudicato, mortale".

Un centinaio di guerrieri poggiano di fronte a te un enorme specchio, Emma-hoo posa le mani sulle teste decapitate "Queste sono le teste di Miru-me e Kagu-hana alle quali nulla può essere nascosto, guarda nello specchio e tutti i tuoi peccati appariranno su di esso." Appena guardi lo specchio, vedi tutti i peccati da te commessi, dal più stupido scherzo di bambino agli omicidi che hai dovuto commettere per la tua missione. "Ascolta il giudizio di Emma-hoo". Tira 1d6 e somma le **heads** che hai, se il tuo punteggio è 5 o meno, vai al **397**, altrimenti vai al **535**.

352 Abidabi Beglin Luna Salutare

"Ho appena scoperto una pozione per far ricrescere i capelli. Ricordatelo se dovessero caderti, questa aumenta la peluria su tutto il corpo. Anche..." Vai al **616**.

353 Cacciatore di streghe Incontrare giocatore mago

Il cacciatore di streghe si allontana immediatamente e corre ad attaccare un altro giocatore, questo dovrà combatterci, dagli la carta .

354 Aggiustatutto 'Le tue padelle sono rotti'

"Sì lo so, molte di queste padelle non sono un granché, le riporterei al fabbro ma ho dimenticato la strada. Mi ci puoi accompagnare?" Ti offri di accompagnarlo o gli spieghi che sei troppo occupato per farlo? Se ti offri, devi condurlo dal fabbro seguendo la strada più corta o l'aggiustatutto se ne andrà. L'aggiustatutto è un pacifista e non ti aiuterà in nessun eventuale combattimento. Quando arrivi dal fabbro vai al **187**.

355 Vagabondo Nuova offerta

Offri 2 groats al ragazzo che ti dice: "Non pensare male di me, di solito non guardo la posta altrui, voglio dire ognuno dovrebbe avere una vita privata, giusto? Ma ho qui una lettera per Morgan Meerhad scritta da Abidabi Beglin, pare che Beglin sia la causa dell'ostilità tra Nehostra e Meerhad. Ha dato una pozione difettosa a Nehostra che l'ha maledetto. Beglin ha cercato di rimediare al suo errore fin dall'inizio, comunque è una storia lunga e ...devo andare" ti strappa i soldi di mano e si dilegua in un attimo.

356 Naga Dimenticare

Hai perso la memoria. Tutti gli eventi recenti sono confusi ed oscuri. Dopo un po' ricordi la tua missione e decidi di ricominciare la ricerca della fonte del Chaos. Perdi due turni.

317 Mercante di pergamene Rubare

Non appena una pergamena flottante ti passa vicino, apri il tuo soprabito e rapidamente lo richiudi intrappolandola. Se sei un ladro la tua azione passa inosservata (prendi la pergamena di **illusio wall** dal **magic pack**), altrimenti "Ladro!!!" grida il mercante, iniziando a salmodiare le parole di un'antica pergamena "Kursey velor festor!". Sei stato maledetto! Prendi una **cursed card** dal **magic pack** e la pergamena che avevi rubato scompare.

318 'Serpente d'argento' Luna Pettegolezzi

"Ho comprato una pozione da Beglin l'altro giorno"
"Noo!, non dopo quello che ti ho detto!, l'hai già usata?"
"Purtroppo sì, ho seguito le istruzioni sulla bottiglia e l'ho posata sulla stufa per riscaldarla. Intanto ero andato a cercare altri ingredienti quando...BANG! L'affare è esploso rompendomi tutte le finestre e facendo volare la signora Nesbit"
"Povera signora Nesbit!"

319 Pugile Runa, stella Salutare

Il manager ti ignora, troppo impegnato a guardare Basher Bates colpire un nano ormai privo di sensi. Se sei un pugile, il manager si gira verso di te e dice "Ehi, guardate tutti questo pivello! Che c'è hai troppa paura di affrontare Basher?" Sali sul ring contro Basher (vai al **646**) o vai via umiliato?

320 Slie Pearson Stella Aiutare

"Non sembri in grado di aiutare te stesso e vorresti aiutare me?" ti sfotte Slie.

321 Aggiustatutto Runa Aiutare

"Sei veramente gentile" dice, sorpreso l'uomo "Ecco prova a vendere la mia merce giù per questo vicolo, ti va? Un facciotto innocente come il tuo potrebbe anche riuscirci." Tira il dado del Chaos:

- ? **luna:** perdi due turni prima di capire che il venditore ambulante non è la tua vocazione.
- ? **runa:** ti dispiace di tornare senza aver venduto nulla, così ti compri un tegame, perdi 1 groat.
- ? **stella:** riesci a vendere una mezza dozzina di padelle. L'uomo ti ricompensa con 1 groat.

322 Conan Wolfe Runa Aiutare

"Ti consiglio di sedere e ascoltare i racconti di questi coraggiosi avventurieri, potresti trovarli utili per la tua missione."

323 Aggiustatutto Luna Minacciare

"Cosa sei allora, un bandito, un mendicante o un ladro? In ogni caso togli i tuoi occhi dalle mie padelle!" Quindi con la frusta pungola il vriandi che parte a tutta velocità. Il suo carro rimbalza e sbatte lungo la strada dissestata lasciandosi dietro una scia di cocci inutili.

324 Vecchio Stella Minacciare

"Mi dispiace, per favore non farmi del male, ecco tutti i miei soldi" piagnucola il vecchio che zoppicando si allontana. Prendi 1 head e 4 groats.

325 Muratore Stella Minacciare

"Vattene, bastardo, se non vuoi essere sepolto in questo muro!" ti urla il muratore. Combatti o scappi (bastardo).

326 Biblioteca Scienza

Prendi un libro a caso, questo è intitolato "Le più raffinate nozioni di proiezione pneumatica del corpo". Se sei un pneumologo, questo libro è una grande scoperta, spendi due turni per studiarlo e aumenta di uno il tuo livello. Altrimenti trovi il libro noioso e incomprensibile e lasci la biblioteca disgustato.

327 Pilota di mongolfiere Tè e biscotti

Quando sali all'interno del cesto di vimini, il pilota ti offre una tazza di tè e dei biscotti al burro. Ti siedi godendoti la pace e la tranquillità di questa casa volante. Col grido "attento!", il pilota salta su col braccio teso. Il tè e i dolcetti volano ovunque mentre lui ti spinge sul fondo del cesto. Sopra la sua spalla vedi una fiammata che sfiora, mancandoli, il cesto e il pallone. La turbolenza dovuta al raggio di energia mette in rotazione il cesto. Rialzandosi in piedi il pilota si sporge scuotendo i pugni verso il basso. Da dove veniva il lampo? Tira il dado del Chaos:

- ? **luna:** vai al **170**
- ? **runa:** vai al **417**
- ? **stella:** vai al **509**

328 Bibliotecario Runa Salutare

"Shhh!"

329 Sacerdote Luna Minacciare

"Stanne fuori" dice il sacerdote mentre avanza tenendo la povera viaggiatrice per la gola. La sta soffocando! Intervieni (combatti contro il sacerdote) o ti scansi per lasciarlo passare (prendi 1 head)?

330 Stazione di polizia Fargli perdere tempo

Informa il giocatore che ti ha falsamente indicato ai poliziotti che è in arresto per aver fatto loro perdere tempo. Digli di andare subito al **532**.

331 Obitorio Cadavere di un ladro

Questa persona è stata impiccata di recente e alzando il lenzuolo vedi sul suo viso un'espressione grottesca. I segni violacei della corda hanno scavato il collo e puoi chiaramente vedere la spina dorsale rotta. Il cadavere inoltre non ha le mani. Il medico dice *"maledetti tutti i ladri, l'impiccagione è troppo poco per loro."* Non riconosci il cadavere sebbene ti senti molto vicino a lei. Se vuoi esaminarne un altro, perdi un turno e torna al **638**.

332 Mausoleo All'interno

All'interno del mausoleo è buio e umido. Un corridoio fiancheggiato dalle tombe degli Imperatori ti conduce ad una rampa di scale che entra nelle viscere della necropoli. Mentre incespichi scendendo le scale alla cieca, puoi sentire una strana musica distorta che proviene da davanti. La musica diventa sempre più forte e assurda via via che ti avvicini, poi raggiunto un angolo noti una luce fioca; improvvisamente, da una nicchia del corridoio, un alabardiere arrugginito si anima facendoti cadere la testa che avevi tra le mani. Mentre la cerchi freneticamente vieni stretto da una presa fredda e solida come l'acciaio. Due guardie zombie, coperte di un'antica armatura di piastre, ti tengono e ti conducono, prigioniero, alla corte dell'imperatore degli zombie Malachi. Vai al **442**

333 Gilda pugilistica Campione

Con un tremendo gancio destro al mento, stendi il tuo allenatore. Quando riprende i sensi ti dice che sei ormai pronto per la missione dei pugili. Ti parla di un crudele Overlord chiamato Ba'al Ashiram che regnò su Byronitar più di duecento anni fa. Il Dark Overlord fu deposto da Marquis di Kingsbury, fondatore della gilda pugilistica. Da allora tutti i pugili sono pronti ad affrontare il ritorno del Lord. Si teme che ora sia tornato e viva nella torre oscura. Tu devi entrarci e scoprire la verità (prendi la **clue card n.4**)

334 Scemo del villaggio Runa Minacciare

"Non c'è alcun folle così folle come un vecchio folle, così ho portato mio nonno!" lo scemo indica qualcuno alle tue spalle. Ti giri a guardare, ma non c'è nessuno e quando ti volti di nuovo il folle è scomparso.

335 Cacciatore di streghe Luna Minacciare

"Demone, tu sei associato con le streghe!" grida l'uomo attaccandoti. Combatti

336 Aggiustatutto Stella Salutare

L'uomo ride *"un altro giovane avventuriero che cerca al soluzione a questo caotico rompicapo. Stai perdendo il tuo tempo, divertiti, prenditi una birra al 'Topo', e vedrai che i tuoi problemi spariranno."*

337 Poliziotto Runa Minacciare

Il poliziotto scoppia a piangere *"mi sto rammollendo, non sono più quello di una volta, non riesco a stare fuori di notte ormai. Proprio l'altro giorno all'impiccagione sono scoppiato a piangere. Non lo dire a nessuno eh!"* ti supplica l'uomo mettendoti in mano 1 groat nuovo di zecca.

338 Arcivescovo Luna Salutare

"Una guerra corrotta ha portato un caos infinito per le strade di Byronitar. L'erborista sa più di quel che dice, trovalo e fallo parlare."

339 Tempio Chiedere aiuto

Spiegli la tua missione alla sacerdotessa. Scegli :

- Fermare la guerra dei maghi, vai al **305**.
- Aiutare il povero stalliere, vai al **529**.
- Ritrovare la statua del golden boy, vai al **10**.
- Salvare Issa e Hisvet, vai al **47**.
- Distuggere Ba'al Ashiram, vai al **401**.
- Salvare la torre bianca, vai al **441**.

340 Ladro Stella Minacciare

"Wow, sembri bravo, potremmo lavorare insieme, potremmo guadagnare un bel po'...però odio avere soci, sono tutti ladri!" il ladro ti attacca. Combatti.

341 Architetto Runa Aiutare

"Sono così felice di avere incontrato un altro gentiluomo in questi tempi duri" dice l'architetto dopo che hai accettato le sue scuse *"addirittura uno così maltrattato come te. Tieni prendi questi e comprati una veste pulita."* Ti da 3 groats e si allontana a grandi passi.

342 'Serpente d'argento' Prendersi una birra

Accetti il boccale da Garon Dhar. Prima di bere ti dice *"La prima bevuta al serpente d'argento la offre la casa, le birre successive ti costeranno 3 groats."* Sorseggiando la bevanda, senti che ha un gusto frizzante che ti fa sentire euforico.

Se sei un mago tira il dado del Chaos:

- ? **luna:** la birra ha un favoloso effetto sulla tua abilità magica. Aumenta di un livello.
- ? **runa o stella:** ti gira la testa e devi fermarti un turno per riprenderti.

343 Guerra dei maghi Rampino

Con una poderosa rotazione lanci il rampino in aria e lo fai passare attraverso una finestra aperta della torre. Si va ad incastrare in una fessura della parete e tirando la corda riesci ad arrampicarti all'interno, vai al **224**.

344 Stalliere Stella Salutare,minacciare

"Stammi lontano,LONTANO!" ti avverte lo stalliere tenendo alta la sua arma. La vista di quel piccolo bastone ti fa sorridere. Lui poi sale con una scala fino al fienile soprastante e si nasconde tra le balle. Non hai tempo per questi stupidi giochi e vai via, o lo segui e vai al **162**.

345 Gilda dei ladri Associarsi

Il mendicante ti osserva, se appartiene ai pugili, somatologi o ai duellanti lo riconosce e ti dice di andare via, vai al **102**. Altrimenti ti mostra come entrare all'interno dell'edificio cadente. Dentro sembra un gran palazzo, oggetti rubati in tutto l'impero adornano le pareti mentre cammini su ricchi tappeti di tik'lvar. Vieni accolto da un ometto con un lungo naso aquilino che ti dice *"la gilda ti dà il benvenuto, borseggiatori, scassinatori e ladri in generale possono trovare rifugio ed allenarsi tranquillamente qui."* Perdi un turno mentre ti mostra i trucchi della tua nuova attività. Prendi la **guild card** dal mazzo. Ti porge un pugnale decorato *"con questo ti riconosceremo, fratello."*

346 Gilda dei maghi All'interno della gilda

Nella strana gilda dei maghi ormai ti senti a casa tua. Scegli cosa fare:

- Aumentare la tua abilità, vai al **178**.
- Visitare il mercato magico di Merlino, vai al **245**.
- Girovagare ascoltando le ultime novità, tira il dado del Chaos:

- ? **luna:** vai al **561**
- ? **runa:** vai al **446**
- ? **stella:** vai al **510**

347 Appestato Curare

"Oh grazie, grazie. Una volta ero un ricco uomo d'affari, rispettato dalla comunità ma da quando ho contratto la peste mia moglie mi ha lasciato e tutti i miei amici mi hanno evitato. Nessuno si è offerto di aiutarmi, prendi questo omaggio in segno della mia gratitudine, è tutto il denaro che ho ma posso offrirti anche un consiglio." Prendi la **clue card n. 20** e tira 1d6 per vedere quanti groats ti dà.