

# RUNEBOUND

Second Edition



## SANDS OF AL-KALIM

EXPANSION





## Benvenuti nella terra del mistero!

Negli antichi racconti di Terrinoth, si narra di una terra leggendaria, in un luogo perduto. E' come un sogno sapere dove si trovi ora. Molti hanno tentato di trovarla una volta ancora, ma e' come un miraggio nel deserto, essa ha sempre ingannato tutti, rimanendo velata nell'orizzonte. E' un luogo aspro con tempeste di sabbia e creature pericolose, con citta' bellissime e magie sconosciute. E' la terra di Al-Kalim!

In questa espansione di Runebound avventure fantasy, impersoni un coraggioso esploratore che ha trovato la chiave di questo posto nascosto. Ora l' unica domanda che resta e' se oserai entrare nei "Novantanove racconti di Al-Kalim," o se anche tu sarai sepolto dalle sabbie del tempo e dell' oscurita'.

*Sands of Al-Kalim* e un' espansione per Runebound Seconda Editione , e hai bisogno del gioco base RNEBOUND per poterla giocare.

*Sands of Al-Kalim* e adatto per 2 - 6 giocatori.

## La leggenda

Tanto una parte della terra di Al-Kalim come le sue dune e le belle oasi e l' insieme delle storie e leggende conosciute come "Novantanove racconti di Al-Kalim." Questi racconti sono mescolati con la cultura, la religione, e la storia della terra, e nessun bardo o saggio puo' sapere quanto di queste storie sia vero oppure falso. Gli eroi di questi racconti, sono conosciuti semplicemente come immortali e hanno vita eterna. Cosi' le loro storie continuano per essere raccontate, esse oltrepasseranno le terre come divinita'. Ogni generazione, donera' ai 99th racconti un gruppo di sconosciuti che cercheranno le loro strade in queste mistiche terre. In questo gruppo di coraggiosi, uno e solo uno avra' un' opportunita' di diventare egli stesso leggenda portando a termine QUATTRO Quests Leggendarie, quindi aggiungere il 100th racconto e diventare uno degli immortali.

## Le Avventure

*Sands of Al-Kalim* si differenzia dalle avventure di Runebound in questo, non include Incontri e Carte Evento che descrivono la storia. O meglio, in questa avventura, tu scrivi la storia! Gli eroi delle grandi storie hanno qualcosa in comune: tutti loro compiono un atto audace. Lungo il cammino potrai avvalerti dell' aiuto di un avventuriero coraggioso o del supporto di un compagno vigoroso, oppure potrai recuperare le rune dimenticate o acquistare manufatti magici! Quale strada seguirai? Quali saranno gli elementi della tua storia? Questo lo potrai dire soltanto tu.

## Obiettivo del gioco

L' obiettivo di RNEBOUND e' stabilito dall' avventura che state giocando.

In *Sands of Al-Kalim*, gli eroi gareggiano per essere i primi a completare 4 Sfide Leggendarie, di cui ciascuna e' parte di una storia mistica. Il primo eroe che completa la sua storia (e mantiene le ricompense) guadagna il dono dell' immortalita', e il suo racconto si aggiunge ai "99 di Al-Kalim." Cosi' la sua storia sara' raccontata attraverso i secoli, egli vivra in eterno.

Gli eroi completano le proprie storie con una successione di 4 quest, scelte da cinque elementi di storia: reclutando un gruppo fedele, acquisendo una cavalcatura mistica un altro mezzo di viaggio, cercando una reliquia perduta, elaborando una runa, esplorando un luogo sorprendente. Ognuna di queste quest garantisce un' adeguata ricompensa leggendaria: un alleato leggendario, un manufatto leggendario, una runa leggendaria, un mezzo leggendario, una conoscenza leggendaria. Quando un giocatore possiede 4 ricompense leggendarie nella sua scheda delle quest, vince!

## Componenti

- Questo regolamento
- 1 Tabellone di gioco da sovrapporre
- 1 Segnalino tempesta di sabbia
- 56 Carte sfida avventura (20 verdi, 16 gialle, 12 blu, 8 rosse)
- 25 Carte leggendarie
- 23 Carte alleato
- 6 Carte eroe
- 6 Miniature eroi
- 6 Segnalini quest
- 3 Segnalini citta' perdute
- 20 Gettoni avventura

Prima di cominciare la tua prima partita, stacca con attenzione tutti i segnalini dai supporti in cartone.

Alcuni dei componenti dell' originale RNEBOUND sono utilizzati comunque nell' avventura *Sands of Al-Kalim*, mentre altri hanno utilizzi differenti o sono sostituiti.

I seguenti componenti o sono inediti al gioco oppure possono avere un utilizzo differente da quelli del gioco base.



## Carte Avventura

L' espansione include nuovi mazzi avventura verdi, gialli, blu e rossi, nei quali sono contenute tutte le sfide.

Questi mazzi **sostituiscono** i mazzi avventura di Runebound base. Quelli originali possono essere messi da parte in quanto non verranno utilizzati.



## Carte Sfide Leggendarie

Questa espansione include 25 carte S.L. stampate su entrambi i lati. Un lato mostra la Sfida e spiega cosa deve fare l' eroe per completarla, l' altro lato mostra la

Ricompensa Leggendaria, descrivendone le caratteristiche e i benefici (generalmente qualcosa di tangibile, come un oggetto o un alleato) che l' eroe acquisisce per aver completato la quest. Il primo giocatore che acquisisce quattro Ricompense Leggendarie vince la partita.



## Sands of Al-Kalim Carte Alleato

Questo mazzo e' posto al di sotto del mazzo mercato del tabellone di RNEBOUND.

Ogni volta che si pesca una carta alleato dal mazzo mercato di RNEBOUND , viene scartata e sostituita dalla carta *Sands of Al-Kalim* Alleato. Questo perche' il tradizionale mazzo alleati di RNEBOUND di Terrinoth non e' appropriato per questa espansione; infatti, solo alcuni alleati, come gli eroi possono eventualmente avventurarsi in queste mitiche terre.



## Carte Eroi e Miniature

*Sands of Al-Kalim* presenta sei nuovi eroi e le rispettive miniature in plastica.

Puoi usarli al posto, o insieme ai 12 eroi del gioco base di RNEBOUND.



## Scheda delle Quest

Ogni giocatore pone la propria scheda eroe su questo tassello, che include uno spazio per le proprie 4 carte leggendarie

(sia quelle che sta cercando di risolvere e sia quelle che ha completato) e l' indicatore che mostra quante carte leggendarie egli puo' avere (vedere "Pesca Quest Leggendarie" a Pag.5).



## Segnalini Citta' Perdute

Le citta' perdute di Al-Kalim sono luoghi mitici che non rimangono a lungo nello stesso posto, spesso spariscono nel deserto di sabbia per riapparire altrove. Sebbene sia difficile trovarle, esse offrono benefici grandissimi a tutti coloro che vi entrano.



## Segnalino Tempesta di Sabbia

Questa poderosa forza della natura, e una piaga costante nelle terre di Al-Kalim, a volte seppellisce intere citta' oppure cancella tutte le vie commerciali. Questo segnalino si muovera', a volte sotto il controllo di un giocatore e a volte casualmente, durante la partita.

## Sovrapposizione del tabellone di gioco

Il tabellone di *Sands of Al-Kalim* presenta delle differenze, e diversi tipi di caselle terreno.

### Tipi di terreno



**Strade**  
Sono le caselle piu' facili da percorrere per i viaggi.

**Scogliere**  
Le tondeggianti colline di Terrinoth sono sostituite dalle scogliere di Al-Kalim.

**Dune**  
Al-Kalim e' una terra calda che non perdona, ed i suoi ampi spazi aperti non sono fertili come a Terrinoth. Invece, molte delle sue pianure sono occupate costantemente dalle dune del deserto. Sono abbastanza facili da attraversare, ma brulicano di banditi e bestie.

**Bassipiani**  
I pochi fiumi e torrenti che sono ad Al-Kalim sono miseri, tortuosi corsi d' acqua, con piante acquatiche che crescono incessantemente lungo le rive.

**Canyon**  
Al-Kalim non puo' vantarsi delle maestose vette di Terrinoth, cosi' il simbolo del terreno montagnoso rappresenta invece i profondi baratri e canyon che attraversano il territorio, ed e' veramente molto difficile attraversarli.

**Territorio sterile**  
Invece delle terre paludose, questo tipo di terreno in *Sands of Al-Kalim* rappresenta i territori screpolati aridi e senza vita.

**Miraggio**  
Non ci sono fitte foreste nelle terre di Al-Kalim. Invece, questo simbolo di terreno rappresenta un miraggio di oasi, che puo' condurre il viaggiatore fuori strada e causargli un esaurimento (vedere "Fase 2: Movimento," a pag. 4).

### Preparazione tabellone

1. **Coprire il tabellone:** metti il tabellone di *Sands of Al-Kalim* sopra all'originale.
2. **Citta di Faith:** posizionala come in figura nella 6th casella mercato.
3. **Citta di Dreams:** posizionala come in figura nella 7th casella mercato.
4. **Citta di Clouds:** posizionala come in figura nell' 8th casella mercato.
5. **Sands of Al-Kalim carte alleati:** posizionale nello spazio eventi.
6. **tempesta di sabbia:** mettila a fianco del tabellone fino a quando non la dovrai usare.



### Preparazione del gioco

1. Prendi il tabellone di RENEBOUND e mettilo al centro del tavolo. Mettici sopra il tabellone di *Sands of Al-Kalim* come mostrato nella figura sopra.

2. Metti i segnalini citta' perdute sugli spazi mercato delle citta' come segue: il segnalino della citta' di Faith nel 6th spazio, con il simbolo del grifone. Il segnalino della citta' di Dreams nel 7th spazio, con il simbolo del cervo. Il segnalino della citta' di Clouds nell' 8th spazio quello col simbolo dell' aquila.

3. Posiziona un segnalino avventura in ogni casella del tabellone in cui e' presente una gemma. Assicurati che il colore del segnalino avventura sia uguale al colore della gemma (metti un segnalino avventura verde in ogni casella che contiene una gemma verde, e cosi' con i gialli, i blu ed i rossi sulle caselle con gemme dei rispettivi colori).

4. Mescola il mazzo mercato di RENEBOUND e mettilo nell' apposito spazio. Prendi le prime 8 carte del mazzo e mettile una sopra ogni spazio delle otto citta' sul tabellone (scoperte).

5. Mescola il mazzo degli alleati di *Sands of Al-Kalim* e posizionalo vicino al mazzo mercato, nello spazio eventi.

6. Dividi le carte leggendarie per tipo formando 5 mazzi (Alleati, Artefatti, Conoscenza, Cavalcature, e Rune). Mescola ogni mazzo cosi che il lato della Ricompensa

Leggendaria resti rivolto verso l' alto, poi metti i mazzi, Sfide Leggendarie faccia in su', di fianco al tabellone.

7. Metti vicino al tabellone il segnalino tempesta di sabbia. Sara' utilizzato in seguito a gioco iniziato.

8. Separa le carte avventura nei rispettivi colori formando 4 mazzi (verde, giallo, blu, e rosso). Mescola ogni mazzo e posizionali nei rispettivi spazi sul tabellone.

9. Metti tutti i segnalini oro, ferita, fatica, avventura, ed esperienza in una riserva comune accessibile a tutti i giocatori che li dovranno utilizzare.

10. Ogni giocatore pesca casualmente una carta eroe che lo rappresentera' nel gioco. In alternativa, i giocatori potranno scegliere di comune accordo con quale eroe vorranno giocare. Ogni carta eroe e' posizionala sulla scheda delle quest davanti al giocatore. Ogni giocatore inoltre comincia il gioco con 3 monete d' oro.

11. Tira un dado per determinare il primo giocatore. Il primo sara' chi otterra' il punteggio piu' alto, si procedera' in senso orario. In ordine dal primo all' ultimo giocatore, prima di cominciare, ogni giocatore prende la miniatura in plastica corrispondente al proprio eroe e la posiziona in una casella citta' a sua scelta.

La preparazione e' completa. Il gioco puo' cominciare.

## Sequenza turno giocatore

Le regole sono le stesse del gioco base di R<sup>U</sup>N<sup>E</sup>B<sup>O</sup>U<sup>N</sup>D, eccetto quelle riportate sotto. Le 2 maggiori novità sono che non c'è **la fase mercato** in S. of Al-Kalim, ed ad ogni turno il giocatore può scegliere di intraprendere la **via della storia** invece che la via dell'avventura.

### Fase 1: Fase Mantenimento e Decidere tra Giorno e Notte

Come al solito, ogni carta attivata è rimessa a faccia in su. In *Sands of Al-Kalim*, i giocatori devono prendere una decisione importantissima in questa fase: se vorranno viaggiare durante il **giorno** o durante la **notte**. Il giocatore annuncia semplicemente la propria decisione agli altri giocatori.

Viaggiare di giorno significa esporsi alle tremende condizioni del deserto, ma gli eroi che decideranno di viaggiare durante la notte incontreranno nemici molto pericolosi.

### Fase 2: Movimento

Si hanno a disposizione sempre 5 dadi movimento (o 4, se tu o un tuo alleato avete qualche segnalino ferita o fatica). Comunque, muoversi durante il giorno comporta dei rischi.

#### Movimento di Giorno

Se il tuo eroe lancia i dadi per muoversi **di giorno** egli e tutti i suoi alleati prendono 1. Se un segnalino fatica eguaglia il numero dei segnalini sulla scheda personaggio prendi subito 1. Se decidi di lanciare meno dadi movimento per recuperare, scarta i segnalini prima di prendere 1.

Daltronde, prendi solo un se lanci i dadi per muoverti di giorno. Non devi prendere un per utilizzare il movimento dei restanti dadi, se scegli di usare un oggetto o una cavalcatura, o muovere di uno spazio adiacente invece di lanciare i dadi.

#### Bassipiani e Dune

Il che prendi per lanciare i dadi per muoverti di giorno viene ignorato quando ti muovi da uno spazio bassipiani e viene raddoppiato quando ti muovi da uno spazio dune. Quanto sopra vale sia per il tuo eroe che per i tuoi alleati.

#### Miraggi

Per ogni simbolo foresta/miraggio che esce durante il lancio di dadi **durante il movimento diurno**, il tuo eroe e tutti gli alleati prendono 1 addizionale.

Se decidi di riposare ma lanci comunque dei dadi per muoverti, scarta un prima di prendere un per avere ottenuto un simbolo miraggio. I bassipiani e le dune non possono eliminare o raddoppiare i causati dai miraggi.

**Esempio:** *Thalia la ladra comincia il movimento da una casella sterile, durante il giorno. Ella attualmente ha 1 e un alleato senza o, così potrebbe lanciare 4 dadi movimento. pertanto, decide di rimanere, lanciando solo 3 dadi e scartando 1 per Thalia. Il giocatore Thalia ottiene 1 simbolo pianura/dune, 1 simbolo strada, e 1*

*simbolo foresta/miraggio. Thalia e il suo alleato devono entrambi prendere 2 : 1 per avere lanciato i dadi movimento durante il giorno, e 1 per avere ottenuto un simbolo miraggio. Infine, dopo avere preso i Thalia usa i dadi movimento per muovere, seguendo le regole del gioco base.*

*Se Thalia avesse iniziato il movimento da una casella dune, lei e i suoi alleati avrebbero dovuto prendere 3 1 per aver cominciato il movimento dalla casella dune, e 1 per avere ottenuto un simbolo miraggio.*

*Se Thalia avesse iniziato il movimento da una casella, bassipiani, ella e gli alleati avrebbero preso solo 1 in totale, per avere ottenuto un simbolo miraggio.*

*Thalia e i suoi alleati non avrebbero preso nessun se avessero mosso durante la notte, fossero stati fermi, o avessero deciso di spostarsi in una casella adiacente invece di effettuare il lancio dei dadi.*

### Tempesta di Sabbia

Gli spazi occupati dalla tempesta di sabbia non hanno terreno, così il movimento dettato dai dadi non può essere utilizzato per entrare o per uscire da detti spazi.

Oggetti ed altre speciali carte abilitate possono permettere all'eroe di passare liberamente attraverso la tempesta. L'unico modo di attraversare o di uscire dalla tempesta non è quello di tirare i dadi, bensì di muovere di un singolo spazio adiacente per volta.

### Fase 3: Prendere la via dell'avventura o della Storia

In *Sands of Al-Kalim*, se devi prendere o la via dell'avventura o la **via della storia**, è descritto sotto.

#### Prendere la via dell'Avventura

Di solito, se termini il movimento su una casella con un segnalino avventura, puoi scegliere se tentare la sfida, prendendo la carta relativa. Puoi solo prendere la carta sfida se decidi di tentare; puoi scegliere di non tentare la sfida, e decidere invece se tentare la storia. Non puoi tentare la sfida se il segnalino è coperto dalla tempesta di sabbia.

#### Valore di Vita delle Sfide

La fase delle sfide viene risolta normalmente, eccetto quelle sfide che in *Sands of Al-Kalim* variano il valore della vita a seconda che sia giorno o notte. Il valore vita superiore (quello indicato sopra al simbolo cuore) è utilizzato se la sfida viene effettuata di notte, mentre il valore posto sotto, è utilizzato se la sfida viene effettuata durante il giorno.

La maggior parte delle sfide ha un valore vita più basso durante il giorno, dato che di giorno si patisce l'arsura del deserto. A volte, comunque, i Crusaders (Crociati) di Kellos e alcune creature a sangue freddo, hanno una particolare affinità con il sole o sono semplicemente più attive durante il giorno. Questi tipi di sfide sono molto difficili se effettuate di giorno e più facili se fatte di notte.

## Prendere la via della Storia

Se non vuoi seguire la via dell'avventura, **devi** prendere quella della Storia.

Durante la fase storia, il giocatore deve effettuare una delle seguenti azioni: pescare una carta sfida leggendaria, lanciare un dado storia, o visitare un bazaar. Egli può compiere solo una di queste azioni.

Il giocatore può lanciare il dado storia solo se il suo eroe è fuori dalla città, e può visitare un bazar solo se il suo eroe si trova all'interno di una città.

Il più delle volte è richiesto all'eroe di eseguire una o più di queste azioni in una località specifica.

### A. Pescare una Sfida Leggendaria

Se un giocatore ha meno carte leggendarie (con il lato sfida o ricompensa verso l'alto) del numero indicato dal segnalino avventura sulla propria scheda delle Quest (vedi Pescare Sfide Leggendarie a pag. 5), egli può pescare una nuova carta Sfida Leggendaria. Come spiegato a pag. 5, il giocatore può spendere punti esperienza prima di pescare la sua prima carta Sfida Leggendaria.

### B. Lanciare il Dado Storia

Se un giocatore termina il movimento fuori dalla città e non può pescare una Sfida Leggendaria, deve lanciare un singolo dado movimento, considerandolo in questo caso come **dado storia**.

Ogni simbolo terreno in un dado storia provoca un **effetto storia**, descritto negli "Effetti Storia" descritti nella tabella nell'ultima pagina di questo regolamento mentre il giocatore sceglie il simbolo da utilizzare dopo il lancio dei dadi, come nel caso della fase movimento, tutti i simboli dei dadi provocano un effetto durante la fase storia. Il giocatore attivo decide l'ordine in cui gli effetti vanno risolti.

### Imboscate Notturne

È rischioso viaggiare di notte in *Sands of Al-Kalim*. Se un giocatore viaggia **di notte** e tira un simbolo **dune** con un dado storia, deve immediatamente pescare una carta avventura e risolverla. Il colore del mazzo dal quale pescare è determinato dal colore del segnalino avventura nella scheda delle quest del giocatore attivo (vedere "Pescare Sfide Leggendarie" pag. 5). Se il giocatore attivo non ha segnalini avventura nella sua scheda (che sarà il caso nella fase iniziale del gioco), egli pescherà la carta dal mazzo avventura verde.

Quando risolvi questa sfida, **le prove di fuga che esegui hanno -10 penalità**. Inoltre, se vinci la sfida, **non ricevi la ricompensa scritta sulla carta**, anche se puoi ricevere i punti esperienza scritti sulla carta, metti il segnalino avventura nella riserva centrale (come per "Gli Imprevisti Del Viaggio" nella variante a pag. 10 del regolamento base di Runebound). Il viaggio di notte nelle terre di Al-Kalim, è una cosa che non va presa alla leggera!

## C. Visitare il Bazar

Se l'eroe termina il suo movimento all'interno di una città e non pesca una Sfida Leggendaria, può visitare il bazar.

L'eroe non può visitare il bazar se sulla città al momento c'è la tempesta di sabbia; invece, egli deve pescare una carta Sfida Leggendaria o lanciare un Dado Storia.

L'esplorazione del bazar è uguale a quella del gioco base ROUNDBOUND. Prima, il giocatore attivo pesca una carta dal mazzo mercato e la mette sulla casella della città corrispondente. Così egli può comprare o vendere oggetti, assumere un alleato o curarsi, come di consueto.

Comunque, gli alleati lavorano piuttosto diversamente in Al-Kalim, e gli eroi possono acquistare kit di sopravvivenza spiegati più avanti. Andare nei bazar di specifiche città può essere richiesto per compiere alcune quest.

### Alleati

Se un alleato è pescato nel principale mazzo mercato di Runebound, esso in *Sands of Al-Kalim* viene scartato e rimpiazzato da un altro pescato dal mazzo di *Sands of Al-Kalim*. Se detto mazzo è esaurito, si tiene l'alleato pescato.

### Kit di Sopravvivenza

Esplorando un bazaar un giocatore può acquistare degli **oggetti da sopravvivenza**. Oggetti molto utili per viaggiare nel deserto. Gli oggetti possono essere comprati in tutte le città, e non sono presenti nel mazzo carte mercato. Ovvero, sono rappresentati da appositi segnalini. Ogni segnalino ha un differente effetto relativo ai viaggi in *Sands of Al-Kalim*, descritto di seguito.

Puoi comprare un massimo di un segnalino di ogni tipo durante ogni singola fase della storia. Se i segnalini di un tipo non sono disponibili (perché sono stati tutti comprati), non puoi comprare segnalini di quel tipo fino a quando non ne viene scartato uno. Questi segnalini sono oggetti a tutti gli effetti del gioco. Tutti i questi segnalini appartenenti ad un eroe sono rimessi in gioco quando egli viene eliminato.

### Effetti dei Kit di Sopravvivenza



**Carovana di cammelli (10):** usa il segnalino durante la fase movimento per spostare il tuo eroe di una casella su un qualsiasi tipo di terreno. Scarta il segnalino.



**Oltre d'acqua (10):** Scartalo alla fine del tuo movimento per eliminare tutti ♠ o ♥ dal tuo eroe e dagli alleati causati dai miraggi ottenuti dal lancio dei dadi durante il movimento di giorno.



**Kit avventuriero (10):** Scartalo dopo aver lanciato i dadi per ottenere un +3 bonus in un test di abilità.

## Fase 5: Esperienza

Di norma, se hai abbastanza punti esperienza per prendere un segnalino esperienza, lo puoi fare.

In più, quando spendi punti esperienza, devi controllare se posizionare un segnalino avventura speso nell'apposito spazio della tua scheda delle quest, come spiegato prima nella fase "Pescare Sfide Leggendarie," segue.

Finalmente, quando spendi punti esperienza durante la fase esperienza, i giocatori hanno l'opzione di scartare una Sfida Leggendaria, come vedremo più avanti "Scartare una Sfida Leggendaria," a pag. 6.

## Sfide e Vittoria

### Vincere il Gioco

Il primo giocatore a possedere 4 Ricompense Leggendarie di 4 tipi differenti vince! Nota queste Ricompense Leggendarie possono perdersi o essere scartate (pag. 6); il giocatore eroe deve avere le 4 Ricompense in sequenza sulla propria scheda eroe per vincere.

### Carte Leggendarie

Le carte leggendarie non hanno fronte e retro. O meglio, hanno un lato Sfida Leggendaria, dove è descritto dove l'eroe può tentare la sfida, e un lato Ricompensa Leggendaria, che descrive abilità speciali ed oggetti che l'eroe può usare durante il gioco. Mentre il tuo eroe è impegnato nella sfida (che in questo caso è "incompleta"), la carta rimane con il lato Sfida verso l'alto. Quando la sfida è risolta positivamente, la carta viene girata sul lato Ricompensa così che si possa utilizzare ciò che è descritto.



Quando peschi una carta Sfida Leggendaria, essa va messa nella parte inferiore della tua scheda delle Quest, vedi a figura.

Questo ti permette di separare le Carte Leggendarie dagli altri tuoi Oggetti, Alleati e Carte, Speciali.

## Pescare Sfide Leggendarie

Il segnalino avventura nella tua scheda delle quest limita il numero massimo delle carte leggendarie che puoi avere, incluse le Sfide Leggendarie incomplete e le tue ricompense leggendarie. La prima volta che un eroe spende punti esperienza per avere un segnalino esperienza, uno tra i segnalini avventura spesi non ritorna nel mucchio. Invece, viene messo con il numero verso l'alto nella scheda delle quest, per indicare quante carte leggendarie all'eroe è permesso avere. Se durante la successiva fase esperienza, un giocatore spende un segnalino avventura con un numero più alto di quello che ha sulla propria scheda delle quest, il segnalino con il numero più basso viene rimpiazzato da quello con il numero più alto.

Il giocatore può pescare Sfide Leggendarie durante la fase storia. Se un giocatore ha un numero molto alto sul segnalino nella sua scheda delle quest e ha carte leggendarie, egli può pescare una Sfida Leggendaria e porla sopra la propria scheda delle quest. Egli pesca la nuova carta da sopra uno dei 5 mazzi leggendarie, e può esaminare il lato della Sfida posto verso l'alto della carta prima di scegliere.

**Importante:** il giocatore può pescare solo una carta Sfida in ogni fase storia, e non può pescare Carte Leggendarie dello stesso tipo (Manufatti, Cavalcature, etc.) che ha già sulla propria scheda delle Quest.

*Esempio: Frank e uno dei 5 giocatori. La prima volta che aumenta di livello, Frank spende un segnalino avv. verde "1" e uno giallo "2", acquisendoli vincendo una sfida verde e una gialla, prendendo un segnalino "+2 ♣". Invece di metterli entrambi nella vaschetta comune, ne pone uno con il numero rivolto verso l'alto sulla propria scheda delle Sfide. Esso indica che egli può avere un massimo di 2 Carte Leggendarie; nella sua prossima fase storia, se ancora non ha nessuna Carta Leggendaria, ne potrebbe pescare soltanto una.*



La prima volta che il giocatore spende segnalini avventura, spende un segnalino verde "1" e uno giallo "2". Egli mette il numero "2" del segnalino verso l'alto. Questo gli ricorda che può avere un massimo di 2 Carte Leggendarie in totale. Se comincia la fase Storia con meno di 2 carte Leggendarie, egli può pescare una carta Sfida Leggendaria.

*Succeivamente, dopo aver risolto una sfida blu, l'eroe di Frank e nuovamente pronto per acquistare un segnalino esperienza. Egli spende il suo segnalino avventura e vede che il suo valore esperienza, "3", è più alto di quello del segnalino giallo "2" che si trova sulla sua scheda. Egli quindi, oltre a guadagnare un altro segnalino "+2 ♣" esperienza, sostituisce il segnalino giallo "2" sulla sua scheda con il segnalino blu "3". Egli ora potrà avere un massimo di 3 Carte Leggendarie.*

## Sfide & Tipi di Ricompense

**Alleati leggendari:** Gli Alleati Leg. sono coraggiosi individui e fedeli compagni. Se il tuo eroe riesce a completare una di queste Sfide leggendarie, guadagna come ricompensa un Alleato Leggendario. **Essi non osservano la regola del limite dei 2 alleati.** Inoltre, essi non devono essere scartati quando l'eroe viene battuto, e non possono essere presi da un'altro eroe quando il proprio eroe viene battuto in combattimento. Comunque, essi hanno proprie caratteristiche, e possono essere uccisi.

**Manufatti Leggendari:** i manufatti leggendari danno al tuo eroe il controllo totale di un'abilita' rendendo così il viaggio nelle terre di Al-Kalim significativamente piu' facile.

**Luoghi Leggendari:** i luoghi leggendari sono posti sconosciuti o pericolose fortezze, luoghi dove solo gli sciocchi e gli eroi osano andare. L' infiltrazione del potere dei tuoi nemici ti fa comprendere come combatterli.

**Cavalcature Leggendarie:** le cavalcature leggendarie permettono al tuo eroe di muoversi piu' agilmente attraverso le aride terre di Al-Kalim, aiutandoti nelle prove di abilita'.

**Rune Leggendarie:** le rune leggendarie vanno create e non cercate. La loro potenza puo' essere usata solo tre volte prima che il potere si dissipi. Le rune leggendarie esaurite, contano comunque ai fini della vittoria.

## Perdere una Ricompensa Leggendaria

Le Ricompense Leggendarie non possono essere scartate, non possono essere prese da un eroe quando combatte contro un altro eroe. Comunque, gli Alleati Leggendari possono venire uccisi o subire ferite, alcune sfide possono costringere il giocatore a scartare Carte Leggendarie, e Sfide Leggendarie sono scartate se l'eroe le fallisce (vedi di seguito).

## Completare, Fallire, o Scartare le Sfide

Il tuo eroe continua ad intraprendere la sua ricerca fino al successo, al fallimento, o alla decisione di scartarla. Ogni Sfida Leggendaria e' unica, come le sue condizioni di successo. Alcune richiedono al tuo eroe di affrontare la sfida in certi terreni o locazioni (indicati sul tabellone dalle scritte). Altre richiedono al tuo eroe di visitare il bazar in determinate citta', o di superare la prova richiesta dopo aver lanciato un dado storia.

Generalmente, il fallimento, avviene nello stesso modo in tutte le sfide: se il tuo eroe fallisce un tiro di dadi per qualche prova richiesta dalla sfida, egli fallisce. Allora devi immediatamente scartare la carta mettendola in fondo al mazzo appropriato. Devi pescare una nuova carta Sfida Leggendaria per rimpiazzarla nella tua prossima fase Storia. Nota questa procedura non deve essere seguita quando si effettua un test per una sfida, o non riuscendo a superare affatto una sfida, anche se la sconfitta di una sfida fa parte della ricerca stessa.

## Scartare una Sfida leggendaria

Ogni volta che spendi punti esperienza, se essi non incrementano il numero delle Carte Leggendarie che puoi avere, puoi scartare volutamente una Sfida Leggendaria incompleta. Puoi voler fare questo se hai pescato una sfida che richiede una serie di abilita' che pensi il tuo eroe non possa affrontare, o che richieda un viaggio in una regione in cui non vuoi andare. Potresti ignorare la sfida, ad eventualmente, quando spendi segnalini avventura per prendere un segnalino esperienza durante la fase esperienza, puoi scartare la Sfida. Nella tua prossima fase storia, avresti una (o piu') carte in meno nella scheda delle quest, e così pescare una nuova sfida durante la fase storia.

Se il numero totale delle carte leggenda dopo avere scartato una sfida incompleta e' molto inferiore al numero delle carte che puo' avere il tuo eroe (che accadrebbe nel caso in cui avessi aumentato il numero limite delle carte che puoi avere e scartato una carta leggendaria nella stessa fase esperienza), devi aspettare il tuo prossimo turno fase storia per poter pescare un' altra Sfida Leggendaria.

## Altre Regole



### Il simbolo del Sole

Questo simbolo, che viene trovato sulle carte evento in R UNEBOUND base, appare sopra ad alcune carte sfida in *Sands of Al-Kalim*. Quando viene pescata una di queste carte, il giocatore prima rimpiazza i segnalini avventura, e poi il giocatore attivo muove il segnalino della Tempesta di Sabbia, in fine risolve la sfida normalmente:

**1. Rimettere i segnalini sfida:** ogni volta che viene pescata una carta sfida con il simbolo del sole, prima di risolvere la sfida, rimpiazzare i segnalini avventura sul tabellone, seguendo il regolamento base di Runebound a pag. 5.

**2. Spostare la tempesta:** una volta posizionate le gemme avventura, il giocatore attivo muove la tempesta come descritto piu' sotto.

**3. Risolvere la sfida:** dopo aver mosso la tempesta l'eroe risolve la sfida normalmente.

## Movimento della Tempesta di Sabbia

La prima volta che si ottiene con un dado storia il simbolo Bassipiani, o viene pescata una carta sfida con il simbolo del sole, il segnalino della tempesta viene posizionato sul tabellone. Deve essere messo al centro del tabellone, con la casella centrale della tempesta direttamente posta sulla casella canyon con scritto "Prison of the Efreet." Il giocatore attivo decide la direzione iniziale del vento, ruotando la tempesta in modo che le due frecce direzionali puntino nella direzione che egli desidera.

Poi, e ogni volta che con un dado storia si ottiene il simbolo bassipiani "Raffica di Vento" o viene pescata una carta sfida con il simbolo del sole, la tempesta si muove di 2 caselle nella direzione in cui puntano le frecce. Il giocatore attivo sceglie quale delle frecce seguire; puo' scegliere di seguire prima una e poi l' altra o di seguire soltanto una. La tempesta puo coprire citta', gemme avventura e qualsiasi miniatura eroe (la miniatura deve essere messa sopra al segnalino tempesta in corrispondenza della casella esatta, questo significa che gli eroi sono all' interno della tempesta).

La tempesta ha i seguenti effetti sugli eroi e sulla mappa:

- Quando una gemma avventura od una citta' e' coperta dalla tempesta, non e' accessibile ad un eroe per una fase avventura o per visitare il bazar.
- Quando una casella terreno e' coperta dalla tempesta, diventa un novo tipo di terreno, "tempesta." Gli eroi non possono entrare in una casella tempesta con un tiro di dadi, perche' non c'e' il simbolo appropriato su di essi. Gli eroi possono muoversi nelle caselle della tempesta, comunque, usando movimenti bonus dati da oggetti o carte (o tramite la carovana di cammelli), a condizione che il movimento non termini su una casella terreno con nome specifico. Gli eroi possono altresì muoversi

## Posizione della Tempesta

La prima volta che il “Soffio di Vento” viene ottenuto con un tiro di un dado storia, la tempesta di sabbia viene posizionata come mostrato sotto (sebbene le frecce possano essere posizionate diversamente).



## Movimento tempesta

Quando la tempesta si muove a causa di un dado storia, non ha bisogno di muovere entrambe le caselle nella stessa direzione. Nella fig. a sinistra, essa può muoversi nella direzione di una delle frecce, e successivamente nella direzione dell'altra freccia.



## Colpire il Bordo

negli spazi tempesta usando l'opzione di movimento speciale, ovvero scegliendo di non lanciare i dadi, ma semplicemente di muoversi di uno spazio adiacente alla volta (per turno).

Se la tempesta dovesse terminare il movimento con una delle frecce che punta verso l'esterno del tabellone (significando che si trova sul bordo dello stesso), essa può essere ruotata in senso orario fino a che le frecce non puntino più verso l'esterno (vedere il riquadro sopra.)

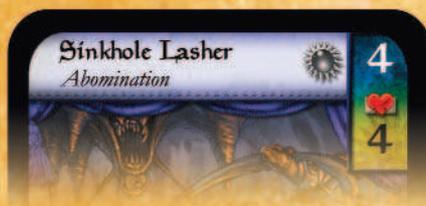
La tempesta cambia direzione anche (con un passo in senso orario) quando con un dado storia viene ottenuto un simbolo “sterile” “i venti cambiano direzione”.

## Locazioni in Al-Kalim

Molte delle carte delle Sfide Leggendarie fanno riferimento a specifici luoghi del tabellone di Sands of Al-Kalim. Un luogo comprende le caselle poste sotto al nome stesso del luogo, e tutte le altre caselle adiacenti ad esse dello stesso tipo di terreno.

Per esempio, il Fields of Fertility è composto dalle 6 caselle sottostanti all'estrema destra del tabellone. Un altro esempio, il Desert of Eternity consiste di 9 caselle dune – la casella con la scritta “The Bleeding Sands” è parte del Desert of Eternity.

## Caratteristiche della Sfida



Ogni Sfida in *Sands of Al-Kalim* ha delle caratteristiche, indicate nel termine in corsivo sotto il nome stesso della Sfida. Ad esempio, il “Sinkhole Lasher” ha la scritta in corsivo “Abomination” sotto il nome, la quale indica che questa Sfida ha la caratteristica “Abomination”.

Gli altri effetti delle carte Abominio, indicano che le loro caratteristiche si applicano soltanto alle carte con caratteristica “abominio”.

## Città Perdute

Le città perdute di Al-Kalim vengono e vanno con il vento. Esse sono effimeri come il pensiero, ma colui che riesce a trovarle può scoprire tesori al di sopra di ogni suo sogno.

All'inizio del gioco i segnalini delle città vengono messi sugli spazi mercato come mostrato in figura. Un giocatore che ottiene con un dado storia un simbolo canyons “Appare una Città Perduta” può prendere un qualsiasi segnalino della città e posizionarlo nella casella del suo eroe. Egli può immediatamente esplorare il suo bazar e beneficiare di ciò che la città offre come descritto sotto. Fino a che la città perduta rimane sulla casella, ogni eroe che termina il movimento su di essa può esplorare il suo bazar e beneficiare di quello che la città offre (come se fosse una città normale) includendo i suoi effetti particolari.

Se tutte le città perdute sono sul tabellone quando da un dado storia si ottiene un simbolo canyon, tutte le città devono essere rimesse nella posizione iniziale sui simboli araldici degli spazi mercato. In questo turno nessuna città perduta può essere posizionata sul tabellone.

## Effetti delle città perdute



- **Città di Faith:** un giocatore il cui eroe visita questo bazar può scartare tutti i ♥ del suo eroe e dei suoi alleati.



- **Città di Dreams:** il giocatore il cui eroe ne esplora il bazar, può prendere le prime 5 carte dal mazzo mercato, ne prende una che desidera mettere sulla pila carte mercato di una città. Le restanti carte vanno rimesse nel mazzo e rimescolate.



- **Città di Clouds:** un giocatore il cui eroe esplora questo bazar può spostare la miniatura del proprio eroe in qualsiasi casella del tabellone all'inizio della fase esperienza.

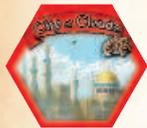
## Effetti delle Città Perdute



• **Città di Faith:** un giocatore il cui eroe visita questo bazar può scartare tutti i ♥ del suo eroe e dei suoi alleati.



• **Città di Dreams:** il giocatore il cui eroe ne esplora il bazar, può prendere le prime 5 carte dal mazzo mercato, ne prende una che desidera mettere sulla pila carte mercato di una città. Le restanti carte vanno rimesse nel mazzo e rimescolate.



• **Città di Clouds:** un giocatore il cui eroe esplora questo bazaar può spostare la miniatura del proprio eroe in qualsiasi casella del tabellone all'inizio della fase esperienza.

## Effetti del Giorno e della Notte

Il tempo in cui il tuo eroe decide di viaggiare se di giorno o di notte, provoca diversi effetti.

### Spossatezza

E' descritta a pag. 4, viaggiare di **giorno** influisce sulla fase movimento. Viaggiando di giorno l'eroe ed i suoi alleati prendono:

- 2 ♣ se cominciano il movimento partendo da una casella DUNE
- 0 ♣ se cominciano il movimento partendo da una casella BASSIPIANI
- 1 ♣ se cominciano il movimento partendo da una casella con un'altro tipo di terreno

Inoltre, per ogni simbolo miraggio che ottieni con i dadi durante il movimento di **giorno**, il tuo eroe ed i suoi alleati prendono 1 ♣ in piu'.

### Valore di Vita delle Sfide

Se il tuo eroe tenta una sfida durante la **notte**, la sfida usa il valore vita scritto **sopra** al simbolo cuore. Se il tuo eroe tenta una sfida durante il **giorno**, la sfida usa il valore vita scritto **sotto** al simbolo cuore.

### Creature Agitate

Spiegato negli "Effetti Storia" nella barra a lato, quando si ottiene un simbolo dune da un dado storia, si hanno effetti differenti a seconda se l'eroe sta viaggiando di giorno o di notte.

Quando si ottiene un simbolo dune durante il **giorno**, il giocatore attivo **rimette un segnalino avventura** in una casella contenente una gemma senza il simbolo del sole.

Quando si ottiene un simbolo dune durante la **notte**, il giocatore attivo deve **pescare e risolvere una sfida** come descritto a pag. 4 "Imboscate Notturne".

## Effetti Simboli Storia

### Simbolo Dune (Creature Agitate)

L'eroe diviene immediatamente consapevole delle minacce opposte in questa terra arida.

**Se e' giorno:** il giocatore attivo deve rimettere un segnalino avventura in una casella che ne e' priva. Può scegliere una gemma qualsiasi, tra quelle senza il simbolo sole, da mettere in una qualsiasi casella avventura dove non ci sia piu' il segnalino sopra.

**Se e' notte:** il giocatore deve pescare e risolvere una carta avventura, come descritto a pag. 4 "Imboscate Notturne".

### Simbolo Strada (Trovare un Pozzo)

L'eroe ed i suoi compagni trovano un vecchio pozzo vicino ad un pendio, e sfruttano la sua acqua che da forza. Il tuo eroe e tutti i suoi alleati scartano ognuno 1 ♣.

### Simbolo Bassipiani (La Raffica di Vento)

Comincia a soffiare una brezza, e si alza della sabbia dalle dune. Da qualche parte, una possente tempesta sta infuriando. Muovi il segnalino della tempesta di sabbia di 2 caselle. (vedi pag. 6-7 per maggiori informazioni sul movimento della tempesta.)

### Simbolo Scogliere (L'oro rubato e Recuperato)

Il tuo eroe incappa in una buca sul terreno scavata di recente. Frugando nel terreno trova un sacchetto di monete, forse nascosto dai banditi o seppellito da qualche animale! Il tuo eroe riceve 1 O.

### Simbolo Sterile (I Venti Cambiano Direzione)

Una variazione improvvisa del vento può significare buone o cattive notizie. Ruota il segnalino tempesta di uno spazio in senso orario.

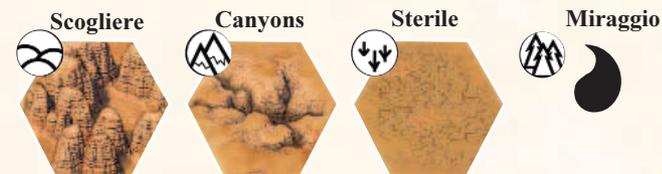
### Simbolo Canyons (Appare una Città Perduta)

A prima vista sembra un miraggio... ma poi nell'aria cominciano a brillare meravigliose torri e si vedono stravaganti giardini! Metti il segnalino della città perduta nello spazio occupato dal tuo eroe, puoi esplorare immediatamente il suo bazar.

### Simbolo Miraggio (Sogno Paradisiaco)

I viaggiatori si svegliano da un meraviglioso sogno di verdi alberi e fresche acque. Il tuo eroe ed i suoi alleati scartano 1 ♥ ognuno, e devi lanciare nuovamente il dado storia.

## Tipi di Terreno



## Effetti dei Kit di Sopravvivenza



**Carovana di cammelli (10):** usa il segnalino durante la fase movimento per spostare il tuo eroe di una casella su un qualsiasi tipo di terreno. Scarta il segnalino.



**Oltre d'acqua (10):** Scartalo alla fine del tuo movimento per eliminare tutti ♣ o ♥ dal tuo eroe e dagli alleati causati dai miraggi ottenuti dal lancio dei dadi durante il movimento di giorno.



**Kit avventuriero (10):** Scartalo dopo aver lanciato i dadi per ottenere un +3 bonus in un test di abilità.

## Ringraziamenti

**Sands of Al-Kalim Expansion Design & Development:**

Robert Vaughn

**Additional Development:** John Goodenough

**RUNEBOUND Game Design:** Martin Wallace, Darrell Hardy, and Alfredo Lorente

**Editing:** James Torr

**Graphic Design:** Brian Schomburg and Scott Nicely

**Cover Art:** Jesper Ejsing

**Hero Design:** Michael Franchina and Steven Bagatzky

**Board Art:** Ed Bourelle

**Card Art:** Banu Adhimiku, Carlo Bocchio, Jason Embury, John Goodenough, Saul D. Orihuela, Ben Prenevost, Freddy Siloy, Tim Van Gendt, Frank Walls, and others.

**Production Manager:** Darrell Hardy

**Executive Developer:** Greg Benage

**Publisher:** Christian T. Petersen

RUNEBOUND and Sands of Al-Kalim are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright ©2004, 2006 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission from the publisher.



## CAVALCATURE LEGGENDARIE

### Sand Skiff (Barca della sabbia)

Il tuo eroe ha automaticamente successo in tutte le prove nuotare.

**Fase movimento:** mentre viaggi, il tuo eroe può spostare su 2 caselle sterili senza spendere punti movimento dei dadi.

### War Elephant (Elefante da guerra)

Allevato per la battaglia, questa cavalcatura può attaccare o difendere in combattimento, e può uccidere, o curare come un alleato normale, ma non conta ai fini del numero limite degli alleati.



### Ebony Steed (Destriero d'ebano)

Il tuo eroe ha automaticamente successo in tutte le prove saltare.

**Fase movimento:** mentre viaggi, il tuo eroe può spostare su 2 caselle scogliere senza spendere punti movimento dei dadi.

### Dune Burrower (Scavatore delle dune)

Il tuo eroe ha automaticamente successo in tutte le prove nascondersi.

**Fase movimento:** mentre viaggi, il tuo eroe può spostare su 2 caselle dune senza spendere punti movimento dei dadi.

### Flying Carpet (Tappeto volante)

Il tuo eroe ha automaticamente successo in tutte le prove arrampicarsi.

**Fase movimento:** mentre viaggi, il tuo eroe può spostare su 2 caselle canyon senza spendere punti movimento dei dadi.



## SFIDE DELLE CAVALCATURE LEGGENDARIE

### Sailing The Sands (Navigare nella sabbia) (Barca della sabbia)

Le dune del deserto assomigliano stranamente al vasto oceano. Eppure, sei sorpreso di avere trovato questa imbarcazione, modificata con la magia per navigare gli oceani di sabbia. Il suo capitano starà in allerta con occhio acuto, con forti spalle e con volontà di viaggiare.

Per completare questa sfida, devi lanciare il dado storia in tre turni distinti mentre ti trovi su una casella dune della zona Sands of Al-Kalim. Ogni volta che lanci il dado da quel tipo di casella, metti 1 🎲 sopra questa carta. Se il tuo eroe termina il movimento su una casella al di fuori di queste dune, scarta tutti i 🎲 dalla carta. Quando sulla carta ci sono 3 🎲, la sfida è superata.

### On a Mighty Mount (Su una possente cavalcatura) (Elefante da guerra)

L'elefante da guerra è una creatura leggendaria dell'est, dove si dice che i più grandi esemplari trasportino le città sui loro dors! Questo sicuramente deve essere un cucciolo della figliata. Diverso dalla maggior parte degli animali, questo non può essere preso a seguito di una cattura o dopo averlo imbrigliato. Piuttosto, piegherà il suo ginocchio ed offrirà il suo dorso a colui con la più grande forza di volontà, sia esso accattone o principe.

Per completare questa sfida, devi prima visitare il bazar di Sryasa. Poi, ad ogni turno dopo la tua fase esperienza, devi superare una prova 🎲 (resistenza) 11. Questo fino a quando non esplori il bazar di Court of Wisdom o fallisci la prova resistenza.

### On a Dark Steed (Sopra uno scuro destriero) (Destriero d'ebano)

Il destriero d'ebano nel cortile del palazzo di Many-Columned Irram è molto più di quello che sembra. È sia vivo che morto, intagliato nell'ebano del bosco vivente degli Alberi degli Incubi. È una figura potente della notte, un suono di gloria è come un eroe con oltre l'oscurità, ti guiderà alla vittoria.

Per completare questa sfida, devi prima visitare il bazar di Many-Columned Irram. Devi poi superare in successione le seguenti prove: prova 🎲 (veggenza) 11, prova 🎲 (veggenza) 13, e prova 🎲 (veggenza) 15.

### Burrowing Beneath (Scavatore di sotto) (Scavatore delle dune)

Gli scavatori delle dune, o "Verme della Sabbia" come sono solitamente chiamati, sono nobili creature. Benché in apparenza mostruose, essi si muovono attraverso le dune con vera grazia. Uno scavatore non servirà alcun padrone. Colui che vuole cavalcare una tale creatura deve acquistare padronanza ad imbrigliarlo appena sbuca dalla sabbia.

Per completare questa sfida, devi lanciare e risolvere un dado storia in una casella dune nella zona Dunes of the Wanderers. Devi poi superare in successione le seguenti prove: prova 🎲 (saltare) 11, prova 🎲 (saltare) 13, e prova 🎲 (saltare) 15.

### Flying High Above (Volare alto nel cielo) (Tappeto volante)

È un meraviglioso oggetto il tappeto che volteggia nell'aria limpida! Questa stupefacente creazione, che puoi trovare nel tesoro nascosto di Haruun, potrebbe farti diventare una leggenda. Ma ahimé, è divenuto preda delle devastazioni del tempo. Fili sciolti e fiocchi sono tutti andati perduti. Per caso avete una certa abilità con il telaio?

Per completare questa sfida, devi esplorare il bazar di Haruun. Successivamente devi superare in sequenza le seguenti prove: prova 🎲 (armeggiare) 11, prova 🎲 (armeggiare) 13, e prova 🎲 (armeggiare) 15.



## MANUFATTI LEGGENDARI

### **Ring of Luck (anello della fortuna)**

Automaticamente il tuo eroe ha successo in tutte le prove spiare.

**Fase storia:** invece di lanciare il dado storia, il tuo eroe può eseguire la fase “Trovare un Pozzo” (scarta 1  dal tuo eroe e dai suoi alleati).

### **Scepter of Light (Scettro di luce)**

Il tuo eroe ha automaticamente successo nelle prove di veggenza.

**Fase storia:** ogni volta che lanci un dado storia, oltre agli effetti dei simboli ottenuti, il tuo eroe può riposizionare un segnalino avventura sul tabellone.

### **Lamp of the Djinni (Lampada del genio)**

Quando ricevi questa carta, metti 3  su di essa.

**Fase mantenimento:** scarta 1  da questa carta per esprimere un desiderio. Per questo turno, questa carta ti fa usufruire dell'abilità di una carta leggendaria in possesso di un altro giocatore.

### **Scarab of Sands (Scarabeo delle sabbie)**

Il tuo eroe ha automaticamente successo nelle prove di resistenza.

**Fase storia:** ogni volta che lanci un dado storia, oltre agli effetti dei simboli ottenuti, il tuo eroe può eseguire la fase “La raffica di vento” (muove la tempesta di sabbia di 2 caselle).

### **Map of Mysteries (Mappa dei misteri)**

Il tuo eroe ha automaticamente successo nelle prove di conoscenza

**Fase storia:** invece di lanciare il dado storia, il tuo eroe può eseguire la fase “L'oro rubato è recuperato” (ricevi 1 ).



## SFIDE DEI MANUFATTI LEGGENDARI

### **Luck Given Form (La forma che da fortuna)**

#### **(Anello della fortuna)**

L'anello della fortuna come per volontà propria, passa da un racconto ad un altro per rime e per ragioni conosciuti solo ad esse stesso. Niente e nessuno può immaginare, o sapere con certezza chi diventerà il proprietario dell'anello.

Per completare questa sfida, devi lanciare 2 dadi a 10 facce dopo aver lanciato il dado storia, ed ottenere lo stesso risultato da entrambi.

### **The Call of the Lamp (La chiamata della lampada)**

#### **(Lampada del genio)**

Pensi che la Lampada del Genio, sia indiscutibilmente il manufatto leggendario più potente, nello scomparto del vecchio mercante nel forte di Trader. Insieme alla fama arriva il pericolo, comunque, poichè pochi esiterebbero a truffare, rubare, od uccidere per prendere la reliquia. Puoi arrivare alla corte di Wisdom per imparare ad usare il suo potere?

Per completare questa sfida, devi prima visitare il bazar di Trader's Fort. Poi, ad ogni turno successivo all'inizio della tua fase esperienza, devi superare una prova 🗡️ (nascondersi) 11. Questo fino a quando non visiti il bazar di Court of Wisdom o fallisci una prova nascondersi.

### **Journey of the Mind (Il viaggio della mente)**

#### **(Mappa dei misteri)**

La mappa dei misteri è essa stessa un mistero. È stata vista l'ultima volta in nella Biblioteca degli Antichi a Court of Wisdom. Se desideri trovarla, dovrai passare innumerevoli giorni cercando la Biblioteca degli Antichi, e poi dovrai trovare questa anonima carta in mezzo a pile immense di pergamene e tomi. Tutto il questo sarà la parte più semplice, in quanto dovrai convincere i bibliotecari a fartela portare via.

Per completare questa sfida, devi visitare il bazar di Court of Wisdom. Devi poi superare in sequenza le seguenti prove: prova 🗡️ (sopportare) 11, prova 🗡️ (individuare) 12, e prova 🗡️ (diplomazia) 13.

### **Symbol of the Sun (Simbolo del sole)**

#### **(Scettro di luce)**

Lo Scettro di Luce fu portato in cima alle remote scogliere, a godere nello splendore del sole fino a quando un eroe ambizioso lo reclamerà. Se desideri che esso diventi parte della tua leggenda, devi scalare queste pericolose scogliere prima dell'alba, e poi prenderlo per te stesso nel momento in cui il sole sorge.

Questa sfida può essere completata solamente durante il giorno. Per risolverla, devi per prima cosa lanciare un dado storia mentre ti trovi su una casella scogliere nella zona chiamata Maiden's Marches. E poi avere successo in una prova 🗡️ (arrampicare) 16.

### **Buried in the Sands (Sepolto nella sabbia)**

#### **(Scarabeo delle sabbie)**

Lo scarabeo delle sabbie ha il potere di controllare la tempesta di sabbia che infuria attraverso le terre di Al-Kalim...che è l'essenza del potere oltre la vita e la morte. È nascosto nel fondo dell' "abisso flagellatore" nel mezzo del deserto, dove esso può essere trovato solamente con la fortuna.

Per completare questa sfida, per prima cosa devi lanciare e risolvere un dado storia mentre ti trovi in una casella dune nella zona Sands of Lost Time. Poi devi superare in sequenza le seguenti prove: prova 🗡️ (nuotare) 10, prova 🗡️ (veggenza) 14 e prova 🗡️ (arrampicare) 10.



## LUOGHI LEGGENDARI

### **The Well of Faith (Il pozzo della fede)**

**In ogni fase:** tutte le volte che lenci i dadi per superare una prova o per combattere contro una sfida “Crociato”, il tuo eroe riceve un bonus di +3.

### **The Den of Thieves (Il covo dei ladri)**

**In ogni fase:** tutte le volte che lenci i dadi per superare una prova o per combattere contro una sfida “Briganti”, il tuo eroe riceve un bonus di +2.

### **The Cave of Chaos (La grotta del caos)**

**In ogni fase:** tutte le volte che lenci i dadi per superare una prova o per combattere contro una sfida “Abominio”, il tuo eroe riceve un bonus di +2.

### **The Valley of Exile (La valle dell’esilio)**

**In ogni fase:** tutte le volte che lenci i dadi per superare una prova o per combattere contro una sfida “Mutante”, il tuo eroe riceve un bonus di +2.

### **Tower of the Sage (La torre del saggio)**

**In ogni fase:** tutte le volte che lenci i dadi per superare una prova o per combattere contro una sfida “Stregone”, il tuo eroe riceve un bonus di +2.



## SFIDE DEI LUOGHI LEGGENDARI

### Attingere dal pozzo della fede

Kellos non è molto amato in queste terre, ed i suoi emissari e crociati sono stati costretti a costruire i santuari come "Il Pozzo della Fede" sottoterra. Se riesci a cogliere l'energia di questo sacro posto, hai maggiori probabilità di batterli. Devi prima guardare oltre le protezioni all'ingresso, poi oltrepassare le trappole che ci sono. Finalmente, solo la forza dello spirito può giovare della sapienza degli dei.

Per completare questa sfida, devi lanciare e risolvere un dado storia da una casella bassipiani nella zona Blessed Valley. Successivamente devi superare in ordine le seguenti prove: prova 🎲 (spiare) 11, prova 🎲 (armeggiare) 11, prova 🎲 (resistenza) 15.

### Violare il covo dei ladri

I predoni del deserto tengono celati i loro segreti. Per entrare nel loro covo occorre forza fisica, mentale e spirituale. Dovrai prima attraversare le terre selvagge, poi incrociare la via delle ombre, evitando le sempre vigili guardie del signore dei predoni. In fine, nasconderti tra i banditi mentre discutono i loro piani, richiede infinita pazienza ed inumana abilità.

Per completare questa prova, devi lanciare e risolvere un dado storia in una casella scogliere nella zona Sanctuary Ridge. Successivamente devi superare in ordine le seguenti prove: prova 🎲 (sopportare) 10, prova 🎲 (spiare) 13, e prova 🎲 (nascondersi) 13.

### Delved Among Abominations (Scavare tra gli abomini)

#### (La grotta del caos)

La grotta del caos è il luogo dove gli abomini e le bestie del deserto vanno a morire. Per esplorare questo posto, deve conoscere le loro debolezze. Per prima cosa, devi individuare dove è celata l'entrata, poi devi superare i pericoli per scendere nelle viscere della terra. Infine, le profondità della caverna è riempito di liquido mistico in cui si trovano i corpi delle bestie. Per apprendere i loro segreti, devi sondare questi abissi.

Per completare questa sfida, devi lanciare e risolvere un dado storia da una casella canyon nella zona Shadow's Scar.

Successivamente devi superare in ordine le seguenti prove: prova 🎲 (individuare) 11, prova 🎲 (arrampicare) 13, prova 🎲 (nuotare) 13.

### Trained with the Exile (Abituato all'esilio) (La valle dell'esilio)

Nella valle dell'esilio, i pochi pacifisti membri della razza dei mutanti hanno finalmente trovato casa. Essi sono disposti ad insegnare come lottare contro il loro ceppo più bellicoso e brutale amante della guerra. Devi prima convincerli di essere degno, per imparare da loro, e devi anche dimostrare di avere certe abilità con le armi.

Per completare questa sfida, devi lanciare e risolvere un dado storia in una casella canyon nella zona Ravine of the Exiles. Successivamente devi superare in ordine le seguenti prove: prova 🎲 (diplomazia) 11, Un attacco a distanza contro un valore 13, un attacco in corpo a corpo contro un valore 15.

### Mastered the Tower of the Sages (Dominare la torre dei saggi)

La sapienza della torre dei saggi, verrà rivelata a chi berrà il liquore celestiale, creato attraverso la distillazione della luce della luna. Per prima cosa, devi scegliere il momento giusto per agire, leggendo la luna e le stelle. Poi devi usare le cognizioni alchemiche per creare il liquore, così sicuramente potrai bere il liquido ed essere immune ai suoi effetti tossici.

Per completare questa sfida, devi lanciare e risolvere un dado storia in una casella scogliere nella zona Celestial Plateau. Successivamente devi superare in ordine le seguenti prove: prova 🎲 (veggenza) 11, prova 🎲 (conoscenza) 12, e prova 🎲 (sopportare) 13.



## RUNE LEGGENDARIE

### Rune of Foe-Bringing (Runa dell'antagonista)

Quando prendi questa carta, metti 3 🗡️ su di essa.

**Fase mantenimento:** scarta 1 🗡️ da questa carta per rimettere un segnalino avventura a piacimento sul tabellone.

### Rune of Summoning (Runa della convocazione)

Quando prendi questa carta, metti 3 🗡️ su di essa.

**Fase storia:** invece di lanciare un dado storia, puoi scartare 1 🗡️ da questa carta per far eseguire al tuo eroe la fase "appare una città perduta".

### Rune of the Wind (Runa del vento)

Quando prendi questa carta, metti 3 🗡️ su di essa.

**Fase movimento:** scarta 1 🗡️ da questa carta per permettere al tuo eroe di muoversi all'interno della tempesta di sabbia in questo turno (e risolvere avventure o entrare in città) come se la tempesta non sia presente.

### Rune of Life (Runa della vita)

Quando prendi questa carta, metti 3 🗡️ su di essa.

**Fase movimento:** scarta 1 🗡️ da questa carta per togliere tutti i 🗡️ e i ❤️ subito dal tuo eroe e dai suoi alleati per viaggiare durante il giorno (inclusi quelli causati dai miraggi).

### Rune of the Sun (Runa del sole)

Quando prendi questa carta, metti 3 🗡️ su di essa.

**Fase avventura:** scarta 1 🗡️ da questa carta per scegliere se affrontare la sfida che stai risolvendo di giorno o di notte (a tua scelta).



## SFIDE DELLE RUNE LEGGENDARIE

### **Crafted a Rune of Foe-Bringing (Creare una runa dell'antagonista)**

Soltanto lo sciocco che desidera la gloria più della vita convoca a sé i suoi nemici. Finalmente, un nemico comparirà più forte di colui che lo chiama. Tuttavia che cosa è la perdita di una vita mortale se si guadagna un'esistenza immortale?

Per completare questa quest, devi sconfiggere tre sfide. Ogni volta che vinci una sfida, metti un  sopra questa carta. Quando ci sono 3  sulla carta, questa quest è completa.

### **Crafted a Rune of Summoning (Creare una runa della convocazione)**

La chiave della città perduta di Al-Kalim non apre una comune serratura terrena, ma piuttosto è una pietra runica della convocazione, che apre gli ingressi della percezione e permette di rivelarla. Solamente sperimentando infinite possibilità nel luogo dell'inesistenza, tuttavia, si può imparare il segreto per creare la runa della convocazione.

Per completare questa sfida, devi scovare una città perduta in una casella sterile.

### **Crafted a Rune of Wind (Creare una runa del vento)**

I saggi ritengono che la runa del vento sia costantemente qui, nelle particelle dell'aria, aspettando di essere ricomposta. Chi tenterà l'impresa dovrà prima trovare le mistiche correnti che trasportano le parti della pietra, poi dovrà pronunciare le parole che con la loro energia chiameranno i frammenti a sé, ed in fine dovrà ricomporre con attenzione tutti i frammenti della pietra per riportarla allo stato d'origine.

Per completare questa sfida, devi prima lanciare e risolvere un dado storia in una casella tempesta di sabbia. Devi poi affrontare e superare in ordine le seguenti prove: prova  (individuare) 10, prova  (conoscenza) 11, e prova  (armeggiare) 12.

### **Crafted a Rune of Life (Creare una runa della vita)**

La vita è semplicemente una forma di magia, affermano alcuni mistici del deserto, mentre altri dicono che la magia non è altro che una espressione della vita. Hanno tutti ragione, le due affermazioni coincidono: anche se prima la runa della vita non esisteva, essa certamente è stata creata.

Per completare questa sfida, devi vincere una sfida in una casella bassipiani nella zona di Field of Fertility, usando un attacco magico (anche con un alleato) per effettuare il colpo mortale; solo attorcigliando e dissolvendo la vita delle creature con la magia la runa può essere creata.

### **Crafted a Rune of the Sun (Creare una runa del sole)**

Le rune si trovano prevalentemente a Terrinoth, una terra vegliata dai Runespeakers. Ma nella regione di Al-Kalim, le rune sono tutte semplicemente incredibili, da lungo tempo sepolte dalle sabbie del tempo.

Per risvegliare la potenza della runa del sole, bisogna soffrire la calura del giorno mentre si cammina lungo la strada chiamata "il cammino del sole".

Per completare questa sfida, devi prima visitare il bazar di Sryasa. Poi, in tutti i seguenti turni all'inizio della tua fase esperienza, deve effettuare una prova  (sopportare) 11. Questo fino a quando non esplori il bazar di Many Columned Iram o fallisci la prova sopportare.



## ALLEATI LEGGENDARI

### Teller of Tales (Narratore dei racconti)

Il tuo eroe ha automaticamente successo in tutte le prove diplomazia.

“Siamo tutti soltanto caratteri in una storia più grande, che qualcun'altro sta raccontando.”

### Merchant of Mystery (Mercante del mistero)

**Fase mantenimento:** questa carta può cessare di essere un alleato per questo turno, invece guadagnando le abilità di un qualsiasi Manufatto Leggendaro in possesso di un altro giocatore.

### Guard of Honor (Guardia d'onore)

Il tuo eroe ha automaticamente successo in tutte le prove sopportare.

“Non va bene che uno della tua statura debba soffrire attraverso le banali prove della carne. Intraprenderò queste sfide per te.”

### Band of Thieves (Banda di ladri)

Il tuo eroe ha automaticamente successo in tutte le prove spiare.

“Bene, capo. Vuoi che aprimo questa porta? Siamo i tuoi ragazzi. Voi fare un'imboscata a questa carovana? Ancora meglio!”

### Tamer of Beasts (Domatore delle bestie)

Il tuo eroe ha automaticamente successo in tutte le prove individuare.

“Impara a vedere con il tuo spirito, ad annusare la paura nel vento, e per sentire i tuoi nemici avvicinarsi attraverso i tremiti della terra.”



## SFIDE DEGLI ALLEATI LEGGENDARI

### **Tempted a Tale-Teller (Allearsi col narratore dei racconti)**

Vedi una donna bella dall'altra sponda di un canyon, canta una canzone di tale bellezza che ti rattrista il cuore. Questo narratore errante di racconti si unirà soltanto con chi ha il potenziale di effettuare imprese eroiche, come la sconfitta di un pericoloso mostro ed il superamento degli ostacoli tra di voi.

Per completare questa sfida, devi vincere una sfida in una casella canyon nella zona di Shadowsgate Rift. Devi poi superare in sequenza le seguenti prove: prova 🖐️ (arrampicare) 10, prova 🏊 (nuotare) 11, e prova 🖐️ (arrampicare) 12.

### **Dealt with a Merchant (Servito dal Mercante del mistero)**

Nel forte di Trader, tutto può essere preso...ad un prezzo. Per esempio, la compagnia dello strano Mercante del Mistero. Egli accompagnerà ed aiuterà colui che può effettuare un piccolo, e sicuramente perfettamente onorabile, transazione d'affari riguardante l'acquisizione di un articolo apprezzato da un commerciante concorrente.

Per completare questa sfida, devi prima esplorare il bazar di Trader's Fort. Devi poi superare le seguenti prove: prova 🗨️ (nascondersi) 10, prova 🗡️ (armeggiare) 12, e prova 🗨️ (spiare) 14.

### **Gained a Guard (Guadagnare una guardia) (Guardia d'onore)**

Gli uomini ascia di Westward Peaches sono celebri guardie d'onore, addestrati per vegliare sopra i principi ed i sacerdoti. Essi rispettano solo coloro che possono risalire dalla propria dinastia attraverso almeno 12 generazioni e coloro la cui volontà è forte almeno come la loro.

Per completare questa sfida, devi lanciare e risolvere un dado storia in una casella scogliere nella zona di Westward Peaches. Devi poi superare le seguenti prove: prova 🎲 (conoscenza) 13, e prova 🎲 (resistenza) 13.

### **Enthralled a Band of Thieves (Incantato da una Banda di ladri)**

C'è un codice d'onore tra i criminali di queste terre, il quale si basa soprattutto sul rispetto. Guadagnatelo, e vi sarete guadagnati una leale banda di criminali. Forse potreste persino rieducarli! Il guadagno del rispetto di un gruppo di fuorilegge richiede l'abilità, audacia, e perizia con le parole...e un po' di moneta non danneggia, ne l'uno ne gli altri.

Per completare questa sfida, devi prima vincere una sfida in una casella canyon nella zona Bandit's Bounty Canyon. Devi poi superare una prova 🗨️ (diplomazia) 15. Per ogni 🗨️ che spendi dopo aver lanciato il dado, ricevi un bonus di +1 per il lancio fatto.

### **Befriended a Beat Tamer (Aiutato da un Domatore delle bestie)**

Cacciatore parzialmente, parzialmente eremita, parzialmente mistico, il domatore di bestie socializza più con gli animali che non con la gente. Ti individua prima che tu la individui, e scompare! Se desideri inseguirla, dovrai immergerti in un labirinto di canyon, scogliere, dune e valli.

Per completare questa prova, dovrai risolvere le prossime tre sfide (senza perderne una, senza essere buttato fuori e senza scappare) in tre differenti tipi di terreno.

### Aurim the Sorcerer

**Corpo a corpo:** puoi prendere 1 ♣ per saltare la fase di combattimento corpo a corpo.

**Abilità:** conoscenza +2, armeggiare +2

“Ah, le rare Rune dei Finimenti di Quixinlan. Ho letto tutto quello che le riguarda! Ché gioia infine vedere di persona tali meraviglie esotiche.”

### Corbin the Axebearer

**Corpo a corpo:** infliggi -1 ♥ in corpo a corpo se hai 1 o più ♣.

**Abilità:** Sopportare +4, Resistere +2

“Fa molto caldo per gli uomini e i nani in questa terra. Può far appena penzolare la sua ascia senza essere accecato dal proprio sudore!”

### Eiam the Dervish

**Corpo a corpo:** se ottieni un successo con un tiro di dadi in attacco, puoi prendere 1 ♣ e attaccare ancora. Puoi continuare così fino a che non fallisci un attacco.

**Abilità:** Saltare +4, Nuotare +2

“La battaglia è un ballo per le armi e per la mente.”

### Kirga the Tracker

**Prima di combattere:** puoi prendere 2 ♣ per scegliere una singola fase del combattimento. Per il resto del combattimento, il tuo eroe riceve un bonus di +2 nel tiro di attacco della fase scelta ed infligge +1 ♥.

**Abilità:** Individuare +2, Arrampicarsi +2

## ALLEATI

### A Simple Heremit (Un semplice eremita)

“Non c'è ragione di cercare misteri o strane cose qui. Sono solo un vecchio senza casa bisognoso di qualcuno.”

### The Youngest Sister (La sorella più giovane)

**Magia:** il tuo eroe infligge +1 ♥ durante la fase magica del combattimento.

“Come predetto, fui separata dal mio reale fratello appena nata, e allevata alla corte di Many-Columned Iram. Stanca di questa vita, e con le mie sorelle, io ho alcuni poteri oltre il mondo mistico.”

### A Young Singer (Un giovane fromboliere)

**Attacco a distanza:** al primo turno di combattimento, questo alleato infligge +2 ♥ con un successo nel tiro con l'attacco a distanza.

“Ah, desideri la mia mira esperta ed il mio coraggio, eh? Ci sono nemici da sfidare ed avventure da affrontare! Penso che un bel colpo preciso sia tutto e di solito ho tempo per farlo.”

### A Wise Stargazer (Il saggio astronomo)

**Fase storia:** quando lanci un dado storia durante la notte, questo alleato può prendere 1 ♣ e permetterti di ritirare il dado. Devi accettare il secondo risultato.

### Sahla the Shaman (Sciama)

**Abilità:** Diplomazia +2, Veggenza +4

“Poteri speciali sono buoni e giusti, ma ci sono altre strade che portano alla fama. Ho imparato la lingua dei nativi, e parlo con dignità. Ho imparato a vedere i segni del futuro all'interno delle sabbie che cambiano. E ho imparato la magia della terra, del vento e del sole... che bisogno ho di usare dei trucchi?”

### Tahlia the Tief

**In ogni fase:** una volta per ogni turno di combattimento, quando il tuo eroe ottiene un successo sul tiro dei dadi per difendersi, infligge 1 ♥.

**Abilità:** Nascondersi +2, Spiare +2

“Sciocchi sono sciocchi, nessuna serietà dove sono loro. Non vedranno mai un coltello che si avvicina.”

### A Canny Nomad (L'astuto nomade)

Questo alleato non prende mai ♣.

“Io conosco le terre di Al-Kalim come pure il mio Cuore. E così, quelle terre sono simili... se tu conosci come attraversarle, non soffrirai mai la stanchezza.”

### A Street Acrobat (L'acrobata di strada)

**Attacco a distanza:** questo alleato può prendere 1 ♣ per cancellare 1 ♥ che è stato inflitto al tuo eroe o ad un alleato.

**Corpo a corpo:** se il tuo eroe ottiene un successo durante un tiro difensivo nella fase corpo a corpo, il tuo nemico prende 1 ♥.

### A Messenger (Un messaggero)

**Fase storia:** se il tuo eroe sta affrontando una sfida che richiede di esplorare un bazar di una singola città, questo alleato può prendere 2 ♣ per concederti di visitare il bazar di una città differente.

### A Bandit Princess (Una principessa dei briganti)

**Ogni fase:** quando affronti una sfida briganti, prima di lanciare i dadi da combattimento, puoi pagare 1 ♣ pari al valore vita delle sfida per vincerla automaticamente.

### A Treasure Seeker (Un cercatore di tesori)

**Fase storia:** ogni volta che il tuo eroe sperimenta la fase storia "l'oro rubato è recuperato", questo alleato può farti prendere 1  addizionale.

### A Diminutive Scoundrel (Una piccola canaglia)

**Prima di combattere:** il tuo eroe può prendere 1  per effettuare una prova  (nascondersi) contro il valore il valore dell'attacco a distanza del tuo nemico. Se hai successo, il tuo nemico prende 1 .

"Non cercare di veder mi, o molto presto io guarderò il tuo cadavere!"

### A Desert Guide (Una guida del deserto)

**Fase storia:** se il tuo eroe sta affrontando una sfida che richiede un lancio di dado storia in un'area specifica, questo alleato può prendere 2  per permetterti di scegliere un'area differente per il lancio del dado storia. Questa area deve avere un tipo di terreno uguale a quello dell'area originaria.

### A Minor Djinni (Un genio minore)

**Fase movimento:** in ogni momento della tua fase, questo alleato può prendere 2  per muovere la miniatura del tuo eroe da una casella adiacente alle tempesta di sabbia, ad un'altra casella adiacente alla tempesta di sabbia.

### A Sun Sorcerer (Un mago della luce)

**Fase magica:** se stai affrontando una sfida di giorno, questo alleato può prendere fino a 3  invece che lanciare i dadi per attaccare. Per ogni  che prende, il tuo eroe, gli altri alleati e la sfida prendono tutti 1 .

### The Middle Sister (La sorella di mezzo)

**Corpo a corpo:** il tuo eroe infligge +1  durante la fase di combattimento corpo a corpo.

"Come predetto, fui separata dalle mie reali sorelle e fratelli appena nata, e fui allevata tra il bellicoso matriarcato di Siryasa. Mentre per natura ho una certa predisposizione alla stregoneria, non mi mancano abilità di combattimento."

### A Daring Sellsword (Una graziosa imbrogliona)

**Corpo a corpo:** prima di lanciare i dadi da combattimento, questo alleato può prendere 1  per cambiare i suoi valori in corpo a corpo con  3/3.

"Una lama o due, l'una o l'altra basteranno."

### The Court Wizard (Il mago di corte)

**Fase avventura:** quando il tuo eroe affronta una gemma avventura, questo alleato può prendere 2  per permetterti di pescare una carta dal mazzo avventura precedente o seguente a quello del colore della gemma. Se vinci la sfida, benefici del colore e dell'esperienza della sfida vinta.

### A Legend Seeker (Un cercatore leggendario)

Quando completi una sfida leggendaria, invece di guadagnare la sua ricompensa leggendaria, puoi prendere la ricompensa leggendaria in cima al relativo mazzo. La sfida leggendaria completata è messa sotto al proprio mazzo.

### A Lightblind Archer (Un arcere alla ricerca Della luce)

**Prima di combattere:** se stai affrontando una sfida di notte, questo alleato può effettuare un attacco a distanza durante la fase "prima di combattere."

"I miei occhi sono serrati dal bagliore del deserto. Ma di notte, mentre tutti sono ciechi io solo vedo."

### An Exiled Northemer (

**Corpo a corpo:** questo alleato infligge +1  nella fase Di combattimento in corpo a corpo per ogni  che egli stesso ha.

"Mi chiamano 'Il Sanguinario' e 'Selvaggio'. Tuttavia non mi vogliono morto, per timore che il mio spirito li perseguiti. E così pago per i miei crimini qui, in queste terre dove è troppo caldo per sopportare."

### A Living Legend (Una leggenda vivente)

**In ogni fase:** il tuo eroe riceve un bonus di +4 nei tiri in attacco (ma non in difesa) contro le creature leggendarie.

"Voglio donare un po della mia forza ai coraggiosi e agli arditi."

### The Eldest Sister (La sorella maggiore)

**Attacco a distanza:** il tuo eroe infligge +1  nella fase combattimento a distanza.

"Come predetto, fui separata dalle mie reali sorelle e fratelli appena nata, e fui allevata dagli apostoli del Cortile di Sages. Ho avuto delle visioni del migliore possibile futuro, e vi bisbiglierà nel vostro la conoscenza delle debolezze dei vostri nemici."

### A Prince in Disguise (Un principe camuffato)

Se il tuo eroe fallisce un lancio dadi per una prova, questo alleato può prendere 1  per farti rilanciare i dadi, utilizzando i propri valori mente, corpo e spirito al posto di quelli del tuo eroe.

"Lasciami provare. Ho imparato alcuni trucchi nei miei viaggi."

### A Camel Drive (Un carovaniere)

Una volta per turno, questo alleato può togliere 1  precedentemente preso dal tuo eroe o da un alleato.

"Scorpioni giganti? A vidi banditi? A rgute sfingi? Non sono niente. Nel deserto, il nemico più temuto è la sete. Il cammello sconfigge questo nemico per noi."

## ABOMINATION (ABOMINIO)

## BANDIT (BRIGANTI)

### Blood Borer (Trivellatore d'anime)

Tutti hanno bisogno d'acqua per sopravvivere nel deserto. Infatti l'uomo è composto principalmente d'acqua...

**Scontro:** questa sfida infligge +1  nel combattimento corpo a corpo se colui che attacca o difende ha già 1 o più .

**Ricompensa:** ricevi 4  o scarti un massimo di 4  dal tuo eroe o alleati. Per ogni  scartato ricevi 1  in meno.

### Dune Wretch (Disperato delle dune)

Non ha niente per cui vivere, così attacca tutti quelli che vede.

**Prima di combattere:** prova  nascondersi (13) per sorprendere il disperato. Se hai successo, puoi iniziare il combattimento da una fase a tua scelta.

**Ricompensa:** ricevi 2 .

### Earthen Maw (Fauci di terra)

Sembra essere solo un'altra crepa nel terreno, una piccola fessura che deve essere attraversata...

**Prima di combattere:** prova  salto (13). Se fallisci, le fauci si chiudono sulla tua gamba: subisci 1  e non puoi evitare di combattere.

**Ricompensa:** ricevi 3 .

### Living Flame (Elementale del fuoco)

Vita data da una qualche mano maligna, l'elementale del fuoco è attratto dal calore emanato dagli esseri viventi.

**Prima di combattere:** effettua  sopportare (15) come ondate di calore su di te. Se fallisci prendi 2 .

**Ricompensa:** ricevi 2  e prendi questa carta. Scartala durante la fase "prima di combattere" Per sconfiggere un elementale d'acqua.

### Living Spring (Elementale d'acqua)

Una creatura come questa non può vivere a lungo nel deserto, a meno che non trovi una sorgente d'acqua... come te!

**Prima di combattere:** prova d  i sopportare (15) come affogare nell'acqua. Se fallisci ricevi 2 .

**Ricompensa:** ricevi 2  e tieni questa carta. Scartala durante la fase "prima di combattere" Per sconfiggere un elementale del fuoco.

### Desperate Criminals (Criminali disperati)

L'avidità e la disperazione fanno fare cose divertenti alla gente.

Se hai meno di 3  in oro o in valore di oggetti, automaticamente perdi questa sfida. Se hai più di 6  in oro o in valore di oggetti, questa sfida infligge +1  in ogni fase del combattimento.

**Ricompensa:** tieni questa carta. Quando affronti una sfida contro i briganti, scartala nella fase "prima di combattere" per infliggere 1 .

### Faiders (Predoni)

Nelle terre di Al-Kalim, ai ladri vengono tagliate le mani, agli adulteri vengono cavati gli occhi, e ai bugiardi viene rimossa la lingua. Gli assassini vengono torturati fino alla morte. Non c'è da meravigliarsi quindi se chi infrange la legge preferisce rifugiarsi tra le dune piuttosto che affrontare la propria punizione.

**Ricompensa:** ricevi 3 .

### Ascetic Sayer (Eremita strangolatore)

Alcuni scelgono una vita da fuorilegge perché vogliono diventare ricchi. Altri perché sono molto abili a combattere, loro non si fidano degli altri amano la loro ricchezza abbastanza da difenderla con la vita.

**Ricompensa:** pesca dal mazzo delle carte mercato fino a quando trovi un **Arma** o un **Armatura** con valore 5  o meno. Prendi la carta gratuitamente e rimescola il mazzo.

### Guardian of the Oasis (Guardiani delle oasi)

Incappate in un'oasi nascosta... ma capite subito che è una trappola dei banditi!

**Prima di combattere:** prova  (individuare) 12 per localizzare gli arcieri. E fallisci, prendi 1 .

**Ricompensa:** ricevi 2  e scarta tutti i segnalini  dal tuo eroe e dai suoi alleati.

### Night Stalker (Cacciatore furtivo della notte)

Si avventa sulla debole preda dopo il tramonto, quando l'oscurità ricopre il campo da gioco.

**Ricompensa:** ricevi 2  e tieni questa carta. Puoi scartarla quando affronti una sfida durante la notte per saltare una singola fase del combattimento.

## CRUSADER (CROCIATI)

### Burning Zealot (Fanatico ardente)

Una fazione estremista degli adoratori di Kellos è stata bandita dalle sue esotiche terre. Quelli che ne fanno parte cercano di espandersi nel mondo di Kellos, spesso agendo con la spada...o in questo caso, con le fiamme.

**Prima di combattere:** prova  (diplomazia) 14. Se hai successo, vinci questa sfida ma non ricevi .

**Ricompensa:** ricevi 2 .

### Knight of Kellos (Cavaliere di Kellos)

Non sarebbe considerato un vero cavaliere a Terrinoth. E sotto tutta quell'armatura, non è poi così duro.

**Ad ogni fase:** questa sfida riceve un +4 bonus nel suo valore mente, corpo o spirito in ogni fase in cui un eroe o i suoi alleati attaccano.

**Ricompensa:** ricevi 2  e tieni questa carta.

Puoi scartarla per ridurre il danno provocato da un crociato in qualsiasi fase del primo combattimento per ridurlo a 0.

### Torchbearer Priest (Prete portafiaccola)

Egli sostiene di portare la luce di Kellos alla "gente ignorante di Al-Kalim". Ma in realtà porta solo conflitti.

**Ricompensa:** ricevi 2  e tieni questa carta. La puoi scartare quando affronti una sfida di notte. Se vuoi, alla sfida vengono applicate le caratteristiche che avrebbe avuto di giorno (includere abilità, punti vita e così via).

## HYBRID (MUTANTI)

### Horned Shaman (Sciamano cornuto)

Lo sciamano cornuto può essere sorprendente, per spicace e mistico. Alcuni possono persino controllare lievemente il flusso del tempo.

**Ad ogni fase:** se il tuo eroe fallisce un combattimento in una qualsiasi fase, annota il numero ottenuto con i dadi. Invece di lanciare i dadi nella prossima fase di combattimento in cui il tuo eroe attacca o difende, devi usare il numero annotato.

**Ricompensa:** ricevi 2 .

### Horned Warrior (Guerriero cornuto)

Il guerriero cornuto fu incrociato per il lavoro finendo inevitabilmente per essere associato alla guerra: per tirare macchine d'assedio, per trasportare materiale. Ma uscirono da quel modo per provare le proprie capacità.

**Scontro:** questa sfida riceve un +2  ed infligge +1  se il tuo eroe o i suoi alleati in questa fase difendono.

**Ricompensa:** ricevi 4 .

### Verman

Questi mutanti sfortunati erano inutili per la guerra. Essi sono eccellenti scavatori, ma sono indolenti e deboli quando non esposti alla luce del sole, e il loro tanfo è leggendario.

**Prima di combattere:** prova  (sopportare) 13. Se fallisci, il tuo eroe ed i suoi alleati subiscono -2 per il lancio dei dadi in corpo a corpo.

**Ricompensa:** ricevi 2 .

## SORCERER (STREGONE)

### Death Dabblers (Cultore della morte)

A alcuni stregoni acquistano i loro poteri drenando l'essenza vitale da altre vite. Le loro vittime si riprendono lentamente.

Se sei stato battuto da questa sfida, tieni questa carta. Durante la tua prossima fase di "ricarica", devi scartare questa carta ed il tuo turno finisce immediatamente (perdi un turno).

**Ricompensa:** ricevi 4 .

### Darkness Seeker (Cercatore delle tenebre)

Essa adora le tenebre e odia la luce.

Se affronti questa sfida durante il giorno, ricevi un bonus di +2 sul lancio dei dadi da combattimento.

**Ricompensa:** ricevi 3 .

### Tomb Scavenger (Spazzino delle tombe)

Chi ha bisogno di servitori vivi quando sei un cadavere?

**Scontro:** prova  13 per imporre la tua volontà sugli scheletri. Se fallisci, la sfida ti infligge 1  nel combattimento corpo a corpo.

**Ricompensa:** ricevi 2  e tieni questa carta. Puoi scartarla durante la tua fase esperienza. Per resuscitare un tuo alleato ucciso durante questo turno.

### Undying Thaumaturge (Taumaturgo immortale)

A alcuni maghi non sono affatto contenti quando sono in vita. Essi continuano a studiare l'arcano anche oltre la sepoltura.

**Prima di combattere:** prova  resistenza 14 o il tuo valore di danno nella prima fase del combattimento è ridotto di 2 (minimo 0).

**Ricompensa:** ricevi 3

## ABOMINATION (MUTANTI)

### Barrens Lizard (Lucertola delle lande desolate)

**Prima di combattere:** prova  (conoscenza) 16 per identificare il punto debole sulla corazza della lucertola. Se fallisci, il tuo eroe ed i suoi alleati infliggono -1  (minimo 0) in ogni fase di combattimento.

**Ricompensa:** ricevi 4  e tieni questa carta. La puoi mettere sotto ad un oggetto **Armatura** per cancellare 1 o più . Questa armatura ora cancella un  addizionale quando è attivata.

### Giant Spider (Ragno gigante)

Il lato positivo, è che è troppo grande per entrare nei tuoi stivali mentre stai dormendo.

**Scontro:** se il tuo eroe o un suo alleato fallisce un tiro per il corpo a corpo contro questa sfida, prova  (sopportare) 13. Se fallisci prendi 3 .

**Ricompensa:** ricevi 4 .

### Living Quicksand (Vivente delle sabbie mobili)

È difficile nuotare per te, in più ti tira sotto.

**Scontro:** questa sfida riceve un bonus per il suo  pari alla tua abilità nel nuoto.

**Ricompensa:** ricevi 4 .

### Sandworm Larva (Larva del verme delle sabbie)

Ha bisogno di molto cibo per sostenere la sua crescita.

**Scontro:** prova  (individuare) 13. Se fallisci, subisci una penalità di -4 nel combattimento corpo a corpo in questo round.

**Ricompensa:** ricevi 4  e tieni questa carta. Devi scartare le ricompense leggendarie “Dune Burrower” e “Scrab of Sands” durante la tua fase esperienza se hai questa carta.

### Tree of Nightmares (L'albero degli incubi)

Se sei battuto da questa sfida, tieni questa carta. Se hai questa carta, devi effettuare una prova  (resistere) 11 quando peschi una nuova sfida.

**Prima di combattere:** prova  (resistere) 11 o il tuo eroe non potrà attaccare per le prossime X fasi di combattimento, dove X equivale alla cifra per la quale non sei riuscito a superare la prova.

**Ricompensa:** ricevi 4 .

## BANDIT (BRIGANTI)

### Cat Cultist (Cultista dei gatti)

**Scontro:** ogni volta che il tuo eroe fallisce un tiro difensivo In corpo a corpo contro questa sfida, deve tentare subito un altro tiro, prendendo i  normalmente.

**Ricompensa:** ricevi 4  e tieni questa carta. Devi scartare le ricompense leggendarie “Tamer of Beasts” e “Valley of Exiles” durante la tua fase esperienza se hai questa carta.

### Corrupt Vizier (Visir corrotto)

Un califfo non può mantenere la vigilanza sopra Su tutto il suo dominio. C'è posto per un avido consigliere avido pronto ad usurpare tutta la ricchezza.

**Prima di combattere:** prova  (spiare) 15 per scoprire il visir mentre complotta con i banditi del deserto. Se hai successo, la ricompensa per questa sfida aumenta di +3 .

**Ricompensa:** ricevi 3 .

### Shadow Assassin (Assassino ombra)

Questo aggressore esperto compensa in implacabilità quello che difetta nel coraggio. Per lui l'oscurità è un arma.

Se è giorno mentre affronti questa sfida, rimettila nel mazzo, mescola e ripesci un'altra sfida.

**Prima di combattere:** prova  (veggenza) 16. Se fallisci, il tuo eroe prende 3 .

**Ricompensa:** ricevi 5 .

## CRUSADER (CROCIATO)

### Inquisitor of Kellos (Inquisitore di Kellos)

Alcuni fanatici pretendono di parlare in nome di Kellos stesso.

**Ad ogni fase:** ad ogni fase un personaggio subisce un danno da questa sfida, il danno è di 1 .

**Ricompensa:** ricevi 5  e tieni questa carta. Puoi scartarla quando il tuo eroe subisce 1  per fare lo stesso danno al tuo nemico.

### Lifebringer of Kellos (Traduttore di vita di Kellos)

Le tattiche di questa sacerdotessa erano troppo estreme per il resto della sua chiesa. Quelli che erano in disaccordo con lei furono sottoposti ad una inondazione sacra scaturita da un suo comando.

**Fase mantenimento:** prova  (salto) 15, all'inizio di ogni fase rinnovamento. Se fallisci, durante questo turno il tuo eroe non può attaccare nella fase corpo a corpo.

**Ricompensa:** ricevi 3  e scarta tutti i  dal tuo eroe.

## HYBRID (MUTANTI)

### Devolved Orc (Oroo delegato)

Questa furia mutante è contagiosa.

Se sei stato battuto da questa sfida, tieni la carta. Se cominci un turno nella casella adiacente di un altro eroe, devi effettuare una prova  (resistere) 15. Se la superi, scarta la carta. Se fallisci, devi muoverti sulla stessa casella dell'eroe vicino ed attaccarlo/li, poi scarta questa carta.

**Ricompensa:** ricevi 4 .

### Leonin Predator (Predatore leonino)

Per questo mutante, la caccia è solo un altro modo di fare la guerra. A tutti quelli che sono più deboli di lui.

**Prima di combattere:** puoi scartare una carta sfida abominio conquistata in precedenza per sconfiggere questa sfida.

**Ricompensa:** ricevi 4  e tieni questa carta. Puoi scartarla invece di attaccare nella fase corpo a corpo contro una sfida Abominio per infliggere 2 .

## SORCERER (STREGONI)

### Darkness Drinker (Bevitore delle tenebre)

La sete di sangue del bevitore non può essere appagata.

**Prima di combattere:** se affronti questa sfida durante la notte, essa ti infligge +1  in ogni fase del combattimento.

**Ricompensa:** ricevi 4  e tieni questa carta. Devi scartare le ricompense leggendarie "Scepter of Light" e "Rune of the Sun" durante la tua fase esperienza, se possiedi questa carta.

### Elder Spectre (Spettro maggiore)

Marinai, canaglie ed altri popoli superstiziosi lo temono.

**Prima di combattere:** prova  (veggenza) 15. Se hai successo, resisti ai presagi atroci dello spettro. Se fallisci, subisci una penalità di -2 ad ogni lancio dei dadi in questa lotta.

**Ricompensa:** ricevi 4  e tieni questa carta. Devi scartare le ricompense leggendarie "Band of Thieves" e "Sand Skiff" durante la tua fase esperienza, se possiedi questa carta.

### Herald of Babylon (Messaggero di Babilonia)

A desca le sue vittime promettendo di realizzare i loro sogni.

**Prima di combattere:** prova  (conoscenza) 16. Se fallisci, devi cominciare questo combattimento dalla fase magica.

**Ricompensa:** ricevi 3  e tieni questa carta. Puoi scartarla dopo aver lanciato un dado storia per sperimentare la fase "appare una città perduta".

### Slimose the Writhing (Slimose il contorcitore)

E' pericoloso quanto disgustoso.

**Ogni fase:** se il tuo eroe fallisce un tiro difensivo contro questa sfida, non può attaccare durante la prossima fase di Combattimento.

**Ricompensa:** ricevi 4  e tieni questa carta. Devi scartare le ricompense leggendarie "Rune of Life" e "The Well of Life" durante la tua fase esperienza se possiedi questa Carta.

## ABOMINATION (ABOMINI)

### Adult Sand Worm (Verme di sabbia adulto)

Il movimento del verme di sabbia provoca enormi ondate di sabbia ogni volta che egli esce in superficie.

**In ogni fase:** prova 🖐️ (nuotare) 12 in ogni fase del combattimento. Se fallisci, il tuo eroe prende 1 🗡️ e non può attaccare per il resto del turno di combattimento.

**Ricompensa:** ricevi 6 🗡️.

### Chaos Beast (Bestia del caos)

Alcuni dicono che è stato infettato da una malattia di un altro mondo. Altri sostengono che in realtà è una ferita vivente. Comunque sia egli deforma coloro che si avvicinano troppo.

Se il tuo eroe è battuto da questa sfida, il giocatore alla tua destra, può sostituire un tuo segnalino esperienza con un altro segnalino esperienza di altro tipo.

**Ricompensa:** ricevi 6 🗡️.

### Giant Cobra (Cobra gigante)

Nessun flauto può incantare questa mostruosità.

**Prima di combattere:** prova 🗡️ (nascondersi) 17. Se hai successo, puoi effettuare un attacco a distanza contro questa sfida. Se fallisci, devi cominciare questo combattimento dalla fase corpo a corpo con una penalità di -4 al tuo primo lancio di dadi.

**Ricompensa:** ricevi 5 🗡️.

### Sinkhole Lasher (Abisso flagellatore)

Il flagellatore si apre sotto e verso di te, rivelando un covo sotterraneo... e i suoi pericolosi abitanti.

**Corpo a corpo:** se il tuo eroe od un suo alleato attaccano durante questa fase, devi prima provare 🖐️ (saltare) 16. Se fallisci, l'attacco automaticamente fallisce.

**Ricompensa:** ricevi 6 🗡️.

## BANDIT (BRIGANTI)

### Brothers Grim (Fratelli Grim)

Da soli sono degli inetti, insieme sono pericolosi.

**Prima di combattere:** se affronti questa sfida di giorno, devi fare una prova 🗡️ (spiare) 16 sull'entrata della caverna degli ogre. Se fallisci e non sconfiggi questa sfida alla fine della prima fase di combattimento, essi fuggono (immediatamente termini la sfida).

**Ricompensa:** ricevi 6 🗡️.

### Sphinx Raiders (Sfinge predona)

Se allevi una sfinge fin dalla sua giovinezza, essa può essere addestrata come un guardiano... o un aggressore. Gli unici enigmi che risolve sono quelli delle sue vittime che trafigge con le punte della coda.

**Fase mantenimento:** prova 🖐️ (arrampicare) 18. Se fallisci, salta le fasi di combattimento corpo a corpo e magica in questo round.

**Ricompensa:** ricevi 6 🗡️.

Guerra di Kellos. Questo ha abbracciato la dottrina della rettitudine fino a diventare irriconoscibile.

## SORCERER (STREGONI)

### Dragon of Kellos (Drago di Kellos)

È molto raro per un drago prendere le navi da

**In ogni fase:** ogni volta dopo "prima di combattere" questa sfida prende 🗡️, il tuo eroe deve provare 🖐️ sopportare (10 + la somma dei 🗡️). Se fallisci, il tuo eroe subisce 🗡️ pari all'ammontare degli stessi.

**Ricompensa:** ricevi 6 🗡️.

### Ksmiat the Controller (Ksmiat il controllore)

"Benvenuto, ospite! Come suo umile oste, le offro una sedia per restare, e cibo e acqua per rifocillarsi. Ora mi dica, ha bisogno della sua anima?"

**Prima di combattere:** prova 🗡️ (resistere) 18. Se fallisci, il giocatore alla tua sinistra può scegliere una fase del combattimento che preferisce. Devi cominciare il combattimento da questa fase.

**Ricompensa:** ricevi 6 🗡️.

### Stone Shaper (Plasmatore di pietra)

**Prima di combattere:** prova 🗡️ (individuare) 19. Se fallisci, il tuo eroe ed i suoi alleati non possono attaccare nel primo turno del combattimento.

**Magia:** questa sfida incrementa di +2 🖐️ dopo ogni fase magica (17 nel secondo turno, 19 nel terzo e così via).

**Ricompensa:** ricevi 6 🗡️.

### Undying Knight (Cavaliere immortale)

Ha preveduto la sua morte ed ora vaga in Misericordia.

Se batti questa sfida, prova 🗡️ (veggenza) 14. Se fallisci, tieni questa carta. Subisci una penalità di -6 in tutti i tiri combattimento mentre hai questa carta. Scartala se sei battuto.

**Ricompensa:** ricevi 6 🗡️.

## HYBRID (MUTANTI)

### Hybrid Explorers (esploratori mutanti)

Sebbene questi mutanti siano molto agili nella lotta, essi sono altrettanto stanchi della Guerra. Se riesci a calmarli e la loro ira, scoprirai che stanno solo cercando una nuova casa.

**Prima di combattere:** devi provare 🗡️ (diplomazia) 22. Se hai successo, vinci questa sfida, ma non ricevi la ricompensa.

**Ricompensa:** ricevi 6 🗡️.

### Lord of the Labyrinth (Signore del labirinto)

Senti delle dicerie su di un mostro che preda i viaggiatori e poi si ritira in un labirinto sotterraneo.

**Prima di combattere:** prova 🗡️ (conoscenza) 14 per percorrere il labirinto e prova 🗡️ (armeggiare) 14 per disarmare le sue trappole. Se fallisci la prova di conoscenza, il tuo eroe prende 2 🗡️; se fallisci la prova armeggiare, il tuo eroe prende 2 🗡️.

**Ricompensa:** ricevi 6 🗡️.

## FABLED CREATURE (CREATURE LEGGENDARIE)

### The Burrower (Lo scavatore)

**Corpo a corpo:** se un alleato fallisce un tiro di combattimento corpo a corpo contro questa sfida, rimane sbalordito (egli non può essere usato in questo combattimento). Egli torna immediatamente in se appena la sfida viene battuta.

**Ricompensa:** ricevi 8 .

### The Djinni (Il genio)

I suoi doni stanno arrivando, ma tutto ha un costo.

**Prima di combattere:** prova  (resistenza) 13 tre volte. Se fallisci una di queste prove, sei battuto, ma puoi prendere un segnalino esperienza a tua scelta. Puoi solo prendere un segnalino esperienza in questo modo una volta per gioco.

**Ricompensa:** ricevi 8 .

### The Dragon (Il drago)

Non tutti i signori dei draghi presero parte alla guerra dei draghi di Terrinoth. Questa antica creatura è rimasta nella sua favorita terra di caccia, Predando uomini e bestie come la luna che si schianta.

Se il tuo eroe è battuto da questa sfida, devi scartare la tua ricompensa runa leggendaria, se ne hai una.

**Ricompensa:** ricevi 8 .

### The Ereet (Il frenetico)

L'Ereet ama giocare con le sue prede. Prima gli strappa le gambe... o le zampe del suo cavallo, comunque sia sembra molto divertente.

Se sei stato battuto da questa sfida, devi scartare la tua ricompensa cavalcatura leggendaria, se ne hai una.

**Ricompensa:** ricevi 8 .

### The Idra (L'idra)

**In ogni fase:** ogni alleato può attaccare, e il tuo eroe deve attaccare o difendere, in tutte le fasi del combattimento, anche se un altro personaggio attacca in questa fase contemporaneamente. Risolvi ogni fase di combattimento dei personaggi separatamente, nell'ordine che preferisci.

Ogni personaggio può però attaccare soltanto una volta per round di combattimento.

**Ricompensa:** ricevi 8 .

### The Immortals (Gli immortali)

Questi antichi eroi avevano guadagnato la ricompensa dell'immortalità, grazie alle loro gesta epiche. Loro esaminano quelli che potrebbero eguagliarli, affrontandoli in battaglia e punendo quelli che non combattono bene.

Se il tuo eroe viene battuto da questa sfida, devi scartare la tua ricompensa manufatto leggendario, se ne hai uno.

**Ricompensa:** ricevi 10 .

### The Naga (La naga)

**In ogni fase:** prova  (nascondersi) 19 all'inizio di ogni fase del combattimento. Se fallisci, devi attivare un oggetto, un alleato o una ricompensa leggendaria senza ottenere effetti (questo oggetto, alleato, o carta non può essere usato in questo combattimento). Per ogni successo, il tuo eroe e alleati ricevono un bonus di +1 cumulativo in ogni tiro di combattimento.

**Ricompensa:** ricevi 8 .

### The Sphinx (La sfinge)

Vorresti giocare a risolvere un enigma?

**Prima di combattere:** puoi decidere di provare  (conoscenza) 21 da 0 a 7 volte. Quando hai scelto quante volte effettuare la prova, devi cominciare. Ogni volta che fallisci perdi 1 .

Ogni volta che hai successo ricevi 1 .

**Ricompensa:** ricevi 8 .