

RUNEBOUND[®]



UNBREAKABLE BONDS

COMPONENTI

2 MINIATURE DI PLASTICA



2 SCHEDE EROE



A Due Facce

60 CARTE AVVENTURA



37 SEGNALINI COMBATTIMENTO



6 Nemico
(Mystic)

6 Nemico
(Savage)

6 Nemico
(Trickster)

10 CARTE ABILITA' PARTY



20 CARTE RISORSA



30 CARTE ABILITA'



10 CARTE TWIST



6 Eroe

12 Risorsa

1 Queen Ariad

3 CARTE MESSAGGIO



5 SCHEDE SCENARIO



A Due Facce

4 PLANCE COMBATTIMENTO



26 CARTE STORIA



4 SEGNALINI PREPARATO



6 "5" SEGNALINI DANNO



6 SEGNALINI STORIA



A Due Facce



INTRODUZIONE

Unbreakable Bonds introduce le modalità di gioco cooperativo e solitario. Adesso puoi affrontare pericolose avventure da solo o insieme ad altri eroi. Oltre a due nuovi scenari, tre nuovi scenari ti consentiranno di giocare in modalità cooperativa o in solitario a scenari competitivi rilasciati in precedenza. Sfoderate le spade e formate la vostra gilda per creare legami indissolubili!

INCORPORARE L'ESPANSIONE

Runebound adesso può essere giocato in cooperazione o in solitario. Ognuna di queste nuove modalità di gioco ha regole speciali. Per tutte le regole specifiche per la modalità cooperativa o in solitario, utilizza il "Regolamento Cooperativo" che trovi a pagina 4 in aggiunta alle regole standard del gioco base.

SETUP

Prima di giocare la tua prima partita utilizzando *Unbreakable Bonds*, a prescindere dalla modalità di gioco scelta, completa i seguenti passaggi per incorporare nel gioco base il contenuto dell'espansione:

- ◆ Aggiungi le Schede Eroe ed i Segnalini Combattimento alle loro riserve.
- ◆ Aggiungi i set di Carte Abilità "Battle Pilgrim", "One with the Land" and "High Society" alla riserva. Qualunque dei suddetti set può essere scelto come uno dei 6 set utilizzati durante il setup iniziale.



Battle Pilgrim



One with the Land



High Society

- ◆ Dopo aver creato il Mazzo delle Risorse, mescolalo con le Carte Twist.
- ◆ Solo Modalità Cooperativa o Solitario: Piazza sul tavolo le Plance Combattimento ed i corrispettivi Segnalini Nemico in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori.
- ◆ Solo Modalità Cooperativa: Dopo aver creato il Mazzo delle Abilità, mescolaci anche le 10 Carte Abilità Party e posiziona le Carte Messaggio vicino al tabellone di gioco.

REGOLE SOLITARIO

Quando giochi in solitario, segui tutte le normali regole del gioco in modalità cooperativa ad eccezione delle 2 seguenti cose: non mescolare le Carte Abilità Party nel Mazzo delle Abilità e non utilizzare le Carte Messaggio. Inoltre, quando peschi una Carta Avventura, Abilità o Risorsa che fa riferimento ad un altro eroe, scartala e pescane una sostitutiva.

NUOVI CONCETTI

Unbreakable Bonds introduce alcuni nuovi concetti che sono usati nelle modalità di gioco competitivo, cooperativo e solitario.

AZIONE PREPARARSI

L'azione **PREPARARSI** ti consente di conservare una tua azione per un turno futuro. Quando esegui un'azione di preparazione, posiziona un Segnalino Preparato sopra la tua Scheda Eroe. In un turno seguente, puoi spendere un Segnalino Preparato per effettuare 1 azione aggiuntiva in quel turno. Non puoi avere più di 1 Segnalino Preparato sulla tua Scheda Eroe.



Segnalino Preparato

SEGNALINI NEMICO

Nuovi Segnalini Nemico incrementano la varietà degli incontri di combattimento. Ogni nemico ha un tratto primario: *Warrior*, *Mystic*, *Savage* o *Trickster*. Utilizzerai il set di segnalini corrispondente quando combatterai un nemico. I Segnalini Combattimento Nemico del gioco base formano il set dei segnalini per il tratto *Warrior*. Questa espansione contiene un set di 6 segnalini per il tratto *Mystic* (viola), *Savage* (rosso), e per il tratto *Trickster* (verde).



Warrior



Mystic



Savage



Trickster




CARTE TWIST

Le Carte Twist sono un nuovo tipo di Carte Risorsa che sono mescolate insieme nel Mazzo delle Risorse. Ogni volta che un Twist è pescato, il giocatore che sta comprando la risorsa lo risolve e lo scarta prima di pescare in sostituzione una nuova Carta Risorsa.

- ◆ Se una Carta Twist è pescata durante il setup, mettetela da parte, continuate a pescare Carte Risorsa per preparare il Mercato. Quando questo è pronto, rimescolate le Carte Twist nel Mazzo delle Risorse.
- ◆ Se una Carta Risorsa è rimossa da una città fuori da una azione Recarsi al Mercato e viene pescata una Carta Twist, scartate la Carta Twist e pescate una nuova carta dal Mazzo delle Risorse.

- ◆ Se un giocatore pesca più di una Carta Twist nella fase di acquisto risorse, deve comunque risolverle tutte.

NUMERO GIOCATORI

Alcuni nuovi effetti di gioco fanno riferimento al numero di giocatori che partecipano alla partita, questo è rappresentato dalla icona . Quando vedi l'icona  nel testo, rimpiazzala con il numero di giocatori in gioco. Nota: se un giocatore viene eliminato,  non cambia valore!



Carta Twist

REGOLE MODALITA' COOPERATIVA

Questa sezione fornisce le regole per giocare una partita Cooperativa.

COMMERCIARE

Durante una partita Cooperativa, BARATTARE è proibito. Altresì, gli Eroi possono COMMERCIARE oggetti del medesimo valore, basandosi sul costo in oro della risorsa. Fare questo con richiede un'azione.

- ✦ Commercicare è possibile solo fra 2 Eroi che sono sulla stessa casella.
- ✦ Un Eroe può dare Oro ad un altro Eroe per pareggiare la differenza tra due risorse, o addirittura comprare un oggetto da un altro eroe.
- ✦ Inoltre, una volta per turno, puoi dare 1 Oro, 1 Carta Abilità dalla tua mano, 1 Quest, o 1 Diceria ad un eroe nella tua casella.

MESSAGGI

I MESSAGGI sono un modo per dare Oro, Quest oppure Abilità ai tuoi compagni di avventura, quando non siete sulla stessa casella esagono. Una volta per turno, quando sei in un villaggio o città, puoi prendere una delle Carte Messaggio disponibili, piazzarci 1 Oro, 1 Carta Abilità dalla tua mano, 1 Quest, oppure 1 Diceria, e consegnare il Messaggio ad un Eroe a tua scelta. Quando un Eroe è in prossimità di un villaggio o città, questo può aprire il Messaggio scartandolo recuperandone il contenuto.

- ✦ Inviare o Aprire un Messaggio non richiede una azione.
- ✦ Non puoi inviare un Messaggio se non ci sono carte nella riserva.
- ✦ Se una Carta Evento ha il tratto "Diceria", puoi usare un Messaggio per inviare questa Carta Evento ad un altro Eroe; Sarà quell'eroe a risolvere la Diceria.
- ✦ Un giocatore non può piazzare un'Abilità dentro un Messaggio durante l'azione di Addestrarsi, prima di aver ripristinato il limite di mano.

PARTY DI EROI

Una volta per turno, prima o dopo ogni azione, puoi offrirti per formare un PARTY con uno o più eroi che sono nello stesso esagono della mappa. Fino a quattro eroi possono stare nello stesso gruppo (party). Tutti gli eroi di un party si muovono insieme. Non è necessario spendere dadi terreno extra per muovere un party; se ti muovi, tutti gli altri eroi del party si muovono con te.

- ✦ Un qualsiasi eroe può abbandonare un party fra 2 azioni, indipendentemente dal turno in gioco. Per aggregarsi ad un party esistente, necessiti di essere semplicemente nello stesso esagono della mappa e dichiarare che ti stai aggregando prima o dopo qualsiasi azione di un eroe.
- ✦ Se un eroe abbandona un party di 2 Eroi, questo è ritenuto sciolto.
- ✦ Se sei Trattenuto o Sconfitto mentre fai parte di un party, sei automaticamente rimosso dal party. Fino a che non ti sarai curato e non sarai più trattenuto non potrai aggregarti ad un party.

ABILITA' DEL PARTY

Le Abilità del Party consentono agli eroi di ottenere molto di più quando sono in gruppi. Le Abilità del Party si "imparano" proprio come le abilità normali. Quando si vuole imparare una Abilità Party, un qualsiasi eroe può pagare trofei per ottenerla, e più eroi possono suddividere i costi totali di una Abilità Party per impararla. L'eroe che sta giocando la Carta Abilità Party dalla sua mano non è obbligato a

contribuire nel pagarne i costi necessari per impararla. La Abilità Party così acquisite devono essere posizionate in un'area comune vicino al Tabellone di gioco.

✦ Le Abilità Party acquisite restano in gioco anche se non ci sono attualmente eroi nel party; nel momento che un nuovo party si sarà formato, gli eroi guadagnano l'accesso ad ogni Abilità Party acquisita in precedenza.

✦ Non esiste limite al numero di Abilità Party che potete ottenere, e party diversi (2 party formati da 2 eroi ciascuno in una partita a 4 giocatori) potranno utilizzare le stesse Abilità Party.

PLANCE COMBATTIMENTO

Le Plance Combattimento sono utilizzate durante il gioco in modalità cooperativa o in solitario per risolvere gli effetti dei Segnalini Nemico. Come per i nuovi segnalini combattimento, ogni Plancia Combattimento corrisponde ad uno dei quattro Trattati Primari di ogni nemico: *Warrior, Mystic, Savage o Trickster*.

Ogni round di combattimento, tu o un altro giocatore utilizzerete i Segnalini Nemico che corrispondono al tratto del nemico. Quindi li piazzerete sulla Plancia, in corrispondenza con i vari simboli disegnati su di essa.

L'Iniziativa si determina come nel gioco base. Se c'è un pareggio, sarà l'Eroe ad eseguire la prima azione.

Ogni volta che è il turno del nemico di eseguire un'azione di combattimento, risolvi il prossimo spazio della Plancia Combattimento che contiene un Segnalino (dall'alto al basso), risolvendone le istruzioni. Risolvi tutti i Segnalini in quello spazio. Nota: Vedi "Spendere Impulsi" a pagina 5 per sapere come piazzare segnalini e risolvere lo spazio.

Se non ti è possibile risolvere un simbolo con Segnalini (come un ☹ non avendo niente da raddoppiare) oppure il simbolo non avrebbe effetti (come un'abilità ⚡ che non fa niente), allora salta la risoluzione di quel simbolo e procedi con il prossimo spazio della plancia. Nel tuo prossimo turno, controlla sempre se i simboli non risolti in precedenza possono adesso essere risolti.

Ogni volta che non ci sono spazi sulla plancia che possono essere risolti, il nemico passa, e non potrà effettuare ulteriori azioni di combattimento per questo round.

Ogni Plancia Combattimento riporta una particolare Abilità sotto il titolo della plancia. Questa abilità è sempre risolta quando si combatte contro quello specifico tipo di nemico.

Nota: Per un ulteriore dettaglio su come le Plance Combattimento sono utilizzate, vedi "Esempio Combattimento" nel box a pagina 6.



Carta Abilità Party



Plancia Combattimento Mystic

SPENDERE IMPULSI \mathcal{N}

Ogni spazio \mathcal{N} ha tre sezioni che ti aiutano ad organizzarti. Piuttosto che spendere tutti i simboli \mathcal{N} come una singola azione, dovresti spenderne quanti necessari per attivare l'abilità del nemico più costosa in termini di \mathcal{N} che non sia stata ancora attivata in questo round.

Esempio: Agisci per il nemico ed ottieni due risultati 1 \mathcal{N} . Se il nemico ha un'abilità 2 \mathcal{N} , allora posiziona entrambi i segnalini nella sezione 2 \mathcal{N} . Quando arriverà il momento di risolvere le abilità degli impulsi, entrambi i segnalini \mathcal{N} saranno spesi per attivare l'abilità da 2 \mathcal{N} .

✦ Se l'abilità \mathcal{N} che dovrebbe essere attivata non ha effetto (es. non cambia niente nello stato del gioco oltre che la rimozione dei segnalini \mathcal{N}), ma esiste un'altra abilità \mathcal{N} che non è stata ancora attivata dal nemico e che porterebbe ad avere un effetto, allora attiva invece questa nuova abilità \mathcal{N} spendendo il numero richiesto di \mathcal{N} . Se nessuna abilità \mathcal{N} avrebbe effetto, allora non spendere nessun simbolo \mathcal{N} ; invece, risolvi i segnalini del prossimo spazio della Plancia Combattimento. Se non ci sono altri segnalini nella plancia, allora il nemico deve passare.

✦ Se il nemico ha più di una abilità \mathcal{N} che ha lo stesso costo in simboli \mathcal{N} impulso, risolvi la carta dal basso verso l'alto. Ogni nemico può attivare ogni abilità \mathcal{N} una sola volta per round di combattimento.

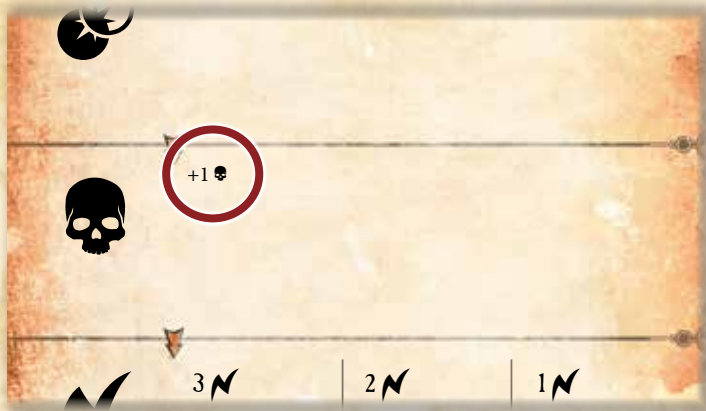
ABILITA' DI AGILITA' \mathcal{A}

Ci sono alcune abilità dei nemici che non richiedono simboli \mathcal{N} , ma invece richiedono simboli \mathcal{A} . Risolvi queste abilità utilizzando il testo abilità \mathcal{A} nella carta nemico piuttosto che le istruzioni dello spazio \mathcal{A} della Plancia Combattimento.

+ SIMBOLI

Alcuni spazi incrementano il valore di un simbolo (+). Questo valore è aggiunto solo se ci sono segnalini con quel simbolo da risolvere, ed è eventualmente aggiunto al valore combinato di questi segnalini.

Esempio: Lo spazio \mathcal{A} della Plancia Combattimento del warrior ha "+1 \mathcal{A} " annotato accanto ad esso. Se non ci sono segnalini \mathcal{A} nello spazio \mathcal{A} , allora il "+1 \mathcal{A} " viene ignorato. Se invece ci sono due segnalini 1 \mathcal{A} , allora il nemico infliggerà 3 danni invece che 2.



La Plancia Combattimento Warrior ha +1 \mathcal{A} nello spazio \mathcal{A} .

SCUDI \mathcal{D}

I simboli \mathcal{D} sono sempre spesi alla prima opportunità in risposta alla possibilità di subire dei danni. Se un nemico ottiene un simbolo \mathcal{D} ed anche un simbolo \mathcal{D} , il simbolo \mathcal{D} viene sempre speso come uno \mathcal{D} per bloccare prima di tutto dei danni, a seguire viene speso anche il simbolo \mathcal{D} (Le regole complete per il simbolo \mathcal{D} si trovano a pagina 7.)

MUOVERE I SEGNALINI

Se un segnalino viene rilanciato o girato a mostrare un simbolo differente, muovilo nel corrispondente spazio della plancia. Se un segnalino sopra ad un segnalino \mathcal{D} viene rimosso, il segnalino \mathcal{D} ritorna sul suo spazio iniziale. Se un segnalino \mathcal{N} viene piazzato sopra ad uno \mathcal{D} , muovilo nella sezione \mathcal{N} della plancia che corrisponde al nuovo totale \mathcal{N} .

SCELTE DEL NEMICO

Se un nemico dovesse avere un'abilità opzionale, sceglierà sempre di attivarla ogni volta che gli sarà possibile farlo.

Esempio: Orc Brigand riporta sulla carta "Questo nemico può spendere 1 \mathcal{N} per prevenire che il suo avversario gli faccia girare un segnalino". Se l'Orc Brigand ha 1 \mathcal{N} quando il suo avversario tenta di girare un suo segnalino, Orc Brigand spenderà l'impulso per attivare questa abilità opzionale.

Qualche volta, durante la risoluzione di un'abilità di un nemico, si dovrebbe effettuare una scelta. In questo caso si sceglierà la risoluzione che potenzialmente sarà peggiore per la sorte dell'eroe. Se non ti senti abbastanza imparziale quando fai questa scelta, invece di scegliere, infliggi 2 danni al tuo eroe al posto dell'effetto su cui eri indeciso.

Esempio: L'abilità "Relentless" dell'Undead Horde recita "Rilancia un qualunque segnalino speso". Sarebbe nel tuo miglior interesse rilanciare uno dei tuoi segnalini, ovviamente, e sei preoccupato che il tuo eroe non sarà in grado di sopravvivere al combattimento. Pertanto, preferiresti rilanciare il segnalino Horde speso che mostra un \mathcal{D} e che sarebbe più dannoso per te.

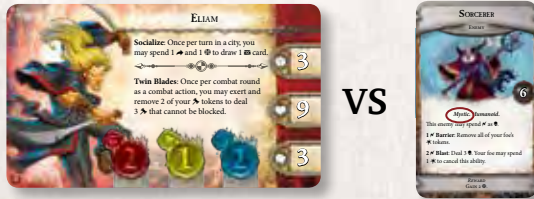
CAUGHT IN A WEB (Nella Tela del Ragno)

Se possiedi lo scenario pack *Caught in a Web (Nella Tela del Ragno)*, puoi utilizzare la scheda scenario "Caught in a Web" che si trova in questa espansione per giocare lo scenario di *Runebound* in modalità Cooperativa o in Solitario. Se non possiedi lo scenario pack *Caught in a Web*, non includere la scheda scenario "Caught in a Web" quando scegli lo scenario.



ESEMPIO COMBATTIMENTO

Eliam ingaggia in combattimento un Sorcerer. Il nemico ha il tratto Mystic.



Eliam prende i suoi segnalini combattimento e li lancia. Un altro giocatore prende i segnalini combattimento del Mystic e li lancia per conto del Sorcerer.

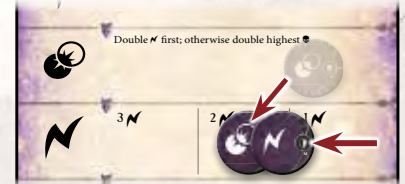


Il giocatore che agisce per il Sorcerer piazza i segnalini combattimento del nemico nei corrispettivi spazi della Plancia Combattimento del Mystic. L'eroe vince l'iniziativa pareggiando, quindi Eliam eseguirà la prima azione di combattimento.



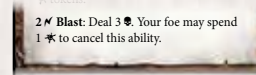
Azione Combattimento #1: Il testo della plancia combattimento indica che l'abilità \star del Sorcerer copierà il valore degli \heartsuit di Eliam che userà il suo valore di \clubsuit per attaccare direttamente, così da utilizzare la sua abilità "Twin Blades" per rimuovere 2 dei suoi segnalini \clubsuit per assestare 3 \clubsuit che non possono essere bloccati. Il Sorcerer piazzerà 3 segnalini danno sulla sua carta nemico.

Azione Combattimento #2: Il Sorcerer risolve gli spazi della plancia dall'alto verso il basso. Non ha nessun segnalino \clubsuit , così muoverà sullo spazio \heartsuit . Il testo indica che deve raddoppiare prima gli impulsi \clubsuit , così posizionerà il segnalino \clubsuit sopra il segnalino \heartsuit . Quindi muoverà la pila sullo spazio 2 \clubsuit della plancia, dato che adesso ha un valore pari a 2 \clubsuit .



Azione Combattimento #3: Ad Eliam rimangono solo \heartsuit , deve quindi passare.

Azione Combattimento #4: Continuando a risolvere la plancia dall'alto verso il basso. Il Sorcerer spenderà la pila degli impulsi \clubsuit per attivare la sua abilità "Blast" che provoca 3 \skull . In risposta, Eliam spenderà i suoi \heartsuit per bloccare 1 dei \skull e subirà quindi i 2 danni rimanenti.



Azione Combattimento #5: Ad Eliam non rimangono segnalini e passa. Il Sorcerer adesso effettuerà un'altra azione. Il testo dello spazio \star nella plancia di combattimento indica che il Sorcerer dovrà usare \star per copiare il segnalino \clubsuit con il valore più alto, perciò copierà \skull ed infliggerà 1 danno ad Eliam.



Azione Combattimento #6: Il Sorcerer risolve l'ultimo spazio della plancia combattimento spendendo entrambi i \skull per infliggere 2 danni ad Eliam.



Questo round adesso è finito. Se Eliam decide di rimanere in combattimento, lui ed il suo avversario rilanceranno tutti i propri segnalini ed inizieranno un nuovo round di combattimento, con il Sorcerer che risolverà nuovamente la plancia combattimento dall'alto verso il basso.

ESAGONO MAPPA CIVILIZZATO

Alcuni effetti di gioco di questa espansione fanno riferimento ad esagoni mappa CIVILIZZATI. Un esagono viene considerato civilizzato se contiene una Città, Villaggio, Roccaforte o Santuario.

ICONA ESPANSIONE

Alcune carte che si trovano in questa espansione riportano l'icona espansione di *Unbreakable Bonds* per distinguere questi componenti da quelli che si trovano nel gioco base o nelle altre espansioni. Le carte che non riportano l'icona dell'espansione riportano invece la grafica dello scenario di appartenenza. Le carte abilità e le carte abilità party riportano il proprio set unico di icone.



CARICA ↗

La Carica è un tipo di danno che appare su alcuni segnalini combattimento. Come azione di combattimento, un combattente può spendere X ↗ per infliggere X danni non bloccabili al suo avversario. Durante un round di combattimento, dopo che un combattente ha speso ↗, quel combattente non può bloccare danni.

TATTICA ✨

Tattica è un simbolo di combattimento che può essere speso per copiare altri simboli in gioco. Come azione di combattimento, un giocatore può spendere un ✨ dalla sua riserva di combattimento per copiare un simbolo che appare in uno qualsiasi degli altri segnalini di una qualsiasi riserva di combattimento.

Inoltre, quando un giocatore sta per subire dei danni, quel giocatore può spendere un ✨ dalla sua riserva di combattimento per copiare un simbolo che gli potrebbe consentire di bloccare quei danni.

Infine, la spesa di simboli ✨ deve seguire le seguenti restrizioni:

✨ ✨ non può essere speso in congiunzione ad altri segnalini. Per esempio, un eroe non può spendere ✨ come una copia di ✨ mentre sta spendendo 3 ✨ come valore di altri segnalini. Questo può essere fatto come una azione di combattimento separata.

✨ Dal momento che solo i nemici possono spendere ☠ e solo gli eroi possono spendere ✨ oppure ✨, un eroe non può spendere ✨ per copiare ☠ ed un nemico non può spendere ✨ per copiare ✨ oppure ✨.

✨ Dal momento che il simbolo ✨ viene speso quando viene usato, non può essere utilizzato per copiare l'effetto di un simbolo ☠.

✨ Quando un ✨ viene speso per copiare un simbolo con un numero modificatore (es. 2 ✨) anche il numero viene copiato.

CREDITS

Expansion Design: Lukas Litzsinger with Tony Fanchi

Producer: Molly Glover

Runebound 3rd Edition Design: Lukas Litzsinger

Editing and Proofreading: Sean O'Leary and Derek Tokaz

Graphic Design: WiL Springer

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Cover Art: Anna Christenson

Interior Art: Danny Araya, Joao Bosco, Eric Braddock, Sebastian Ciaffaglione, Sylvain DeCaux, Dinodrawing, Daniel Dulitzky, Carolina Eade, Mariusz Gandzel, Nicholas Gregory, David Griffith, David Kegg, Sam Lamont, Jesse McGibney, Ruben Perez, and Sandara Tang

Art Direction: Andy Christensen

Managing Art Director: Melissa Shetler

Plastics Sculpting: Xavier Mallard and David Richardson

Plastics Coordination: Niklas Norman

Plastics Management: John Franz-Wichlacz

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Runebound Universe created by: Christian T. Petersen

Runebound Story Team: Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Nathan Hajek, Andrew Navaro, and Katrina Ostrander

Production Coordination: Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren, and Johanna Whiting

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn

Board Game Manager: James Kniffen

Executive Game Designer: Corey Konieccka

Creative Director: Andrew Navaro

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Kathy Bishop, Andrea Dell'Agnese, Gray Detrick, Rich Edwards, Gina Evans, Robert Evans, Julia Faeta, David Fortner, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Mikita "Miki" Hradovich, Małgorzata Jurkowska, Jakub "Toshi" Kołodziejczyk, Rafał "Areinu" Lach, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Erik Miller, Lacey Miller, Glenn Mondro, Aleksandra Otrembal, George Rothrock, Chris Tannhauser, David Williams, and Rhys Williams

Special thanks to all of our beta testers!

© 2017 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. *Runebound*, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Traduzione in italiano libera ed amatoriale a cura di larry1976 - Tana dei Goblins



THE RED DEATH (La Morte Rossa)



Una strana malattia si sta diffondendo in tutta la terra. Alcuni dicono che provenga dalle selvagge desolazioni del freddo nord, trasportata dallo sciogliersi della neve. Altri dicono che sia stata portata dalle grandi navi provenienti da Al-Kalim e Lorimor che risalgono il fiume Flametail. Si dice persino che gli Elfi dell'Aymhelin, a sud, abbiano creato la malattia come mezzo per punire i baroni che sono sempre in lotta. Ma la maggior parte della gente teme che provenga da est, dalle Ru Darklands e dai suoi abitanti demoniaci.

Qualunque sia la verità, la malattia si è diffusa in lungo e in largo con una velocità rapida e terribile. Fa ribollire la carne, squarcia la pelle e colora gli occhi di un cremisi infetto. Molti di coloro che si ammalano desiderano di morire, per terminare così la loro sofferenza. Per molti di loro, questo desiderio viene esaudito. Questa malattia è chiamata "La morte rossa" ed infetta vecchi e giovani, forti e deboli, ricchi e poveri. Ciarlatanerie e rimedi fatti in casa sono venduti nelle strade di ogni città e villaggio, mentre i morti cominciano ad essere più numerosi dei vivi. A meno che non si trovi qualche cura, la popolazione di Terrinoth sarà presto ridotta in cenere ed ossa.

THE LOCUST SWARM (Sciame di Locuste)

Gli Uthuk Y'llan sono una razza contorta dalla loro empia alleanza con il regno demoniaco. Non sono stati visti a Terrinoth dalla Prima Oscurità, quando un'orda guidata da Llovar Rutonu si scatenò tra i regni di Elfi, Nani e Uomini. Venivano dalle Terre Oscure, dove il loro tocco disgustoso appassì tutto quello che era un tempo lussureggiante e verde. Hanno fatto lo stesso con le terre che hanno conquistato, trasformandole in rifiuti anneriti, sterminando o facendo prigioniero chiunque si imbattesse nel loro percorso. Fu solo l'eroismo di Timmorran Lokander a salvare il mondo, quando uccise Llovar nella Battaglia delle Locuste. La storia degli Uthuk svanì dalla memoria e la memoria divenne leggenda.

Ma le Terre Oscure sono ancora una volta scosse dalle bande di guerrieri Uthuk che si avventurano dalla Cittadella Nera per dare vita ai peggiori incubi. Guai a chiunque cada sotto i macabri colpi delle lame curve degli Uthuk, ma un destino peggiore attende coloro che sono presi vivi. Gli eroi di oggi possono vivere la grandezza del passato, o Terrinoth stesso cadrà nella leggenda, concedendo a Llovar la sua vendetta finale?

