

Four Against Darkness

EDIZIONE ITALIANA

Tumbarr

La Maledizione dei Senza Vita

Un'avventura introduttiva per
Four Against Darkness - Edizione Italiana
di Andrea Sfiligoi

Nota: Per giocare ti serviranno due dadi a 6 facce, matita e gomma, una scheda di gioco e il manuale base di *Four Against Darkness - Edizione Italiana* pubblicato da Ganesha Games in collaborazione con SKS Giochi.

Che è successo finora

Quattro briganti hanno derubato il carro che portava in città le paghe dei soldati della milizia civica. Le autorità si rivolgono ai cacciatori di taglie perché recuperino il maltolto. Ai tuoi giovani avventurieri farebbe comodo un po' di denaro. La taglia sui quattro malviventi, vivi o morti, è di **200 corone**, più la decima parte delle paghe recuperate. Piuttosto allestite per la tua banda di principianti!

Scegli 4 personaggi dal libro di *Four Against Darkness - Edizione Italiana*, copiali sulla scheda del gruppo (che trovi in fondo al volume), tira per vedere quanti pezzi d'oro ha ciascuno di loro (ogni classe parte con un numero variabile di monete, d'ora in poi indicate con "p.o.") e continua a leggere.

Chi sono i briganti?

Non si sa molto sull'identità dei briganti, a parte che sono capitanati da **Zaar-Thun**, un mago dalle terre a Sud di Dorantia dedito alla negromanzia.

E dove trovarli?

Il tuo gruppo passa mezza giornata in giro per i bassifondi e le taverne malfamate. Dopo molte chiacchiere, qualche minaccia, un paio di pugni ben assestati e qualche moneta che finisce nelle mani giuste, qualcuno alla fine parla (togli 1 p.o. a uno dei tuoi personaggi a tua scelta).

Sembra proprio che i briganti si siano rifugiati a **Tumbarr**, un villaggio sotterraneo di gnomi che è spopolato da quasi un anno a causa di un'infestazione di non-morti. Compresa nel prezzo, un vecchio gnomo vi consegna la mappa del posto, così come se la ricorda.

È il momento di attrezzarsi per visitare Tumbarr, prima che lo facciano altri gruppi di avventurieri. Le voci corrono in fretta nei bassifondi...

Un salto al mercato

Senza leggere oltre, puoi spendere i p.o. dei tuoi personaggi per acquistare equipaggiamento aggiuntivo. Oltre a quanto descritto nel manuale, potrai acquistare:

1) Una **pergamena** con l'incantesimo **Sonno o Fuga**, a tua scelta, se hai almeno un mago o un elfo nel gruppo, per un costo di 75 p.o. C'è solo 1 pergamena disponibile per l'acquisto.

2) Una **pozione di cura**, che guarisce tutte le ferite di chi la beve, per 50 p.o. Ce ne sono 2 disponibili sul mercato.

Ricorda di acquistare almeno 1 **lanterna** (4 p.o.) e di assegnarla a un personaggio (che dovrà usare una mano per portare la lanterna), ma non sei obbligato a comprare niente altro. Puoi anche decidere di tenerti dei soldi, che potrebbero fare comodo per corrompere qualcuno durante l'avventura, o per acquistare altri servizi dopo. Appena hai finito con gli acquisti, passa al paragrafo successivo.

Inizia l'avventura

Tumbarr è solo a tre giorni dalla città. Il gruppo trova un passaggio su un carro e, dopo un viaggio scomodo ma senza particolari eventi, vi giungete: si tratta di un colle per lo più brullo, su cui cresce solo qualche albero contorto. Su un fianco della colina, c'è l'ingresso al villaggio sotterraneo. Anche se gli gnomi hanno abbandonato Tumbarr da solo un anno, il cancello metallico versa già in condizioni pietose ed è coperto da edera e altri rampicanti.

Non resta che entrare ed esplorare il sotterraneo per scoprire dove si nascondono i briganti. Per trovare il tesoro e i briganti, dovrai spendere degli **indizi** in stanze specifiche. La descrizione della stanza ti dirà che cosa puoi fare. Fai attenzione e cerca di avere indizi a disposizione prima di aver visitato tutte le stanze del dungeon, altrimenti significherà che i briganti sono fuggiti e che la tua missione si conclude con un fallimento. Prenditi un minuto per leggere le regole di **Perquisire** a pag. 58 del manuale base di *Four Against Darkness - Edizione Italiana*. In breve, puoi cercare in ogni stanza che sia descritta come vuota, ma ogni tentativo di Perquisire comporta una possibilità di attrarre l'attenzione dei **mostri erranti** (le sentinelle che pattugliano Tumbarr).

Usa una moneta o una pedina per segnare la tua posizione sulla mappa e, ogni volta che entri in una nuova stanza, leggi il numero corrispondente. Ogni volta invece che entri in una stanza dove sei già stato, tira un dado: se fai 2 o più, non succede niente; con un risultato di 1, però, devi tirare sulla tabella "**Mostri Erranti di Tumbarr**". Ovviamente, quando visiti le stanze dove sei già stato, devi ignorare eventuali eventi, trappole o incontri descritti nel testo.

Importante: Non leggere le descrizioni delle stanze o i "**Segreti di Tumbarr**" prima di ricevere l'istruzione di farlo! **Se lo fai, ti rovinerai la sorpresa.**

1) Le scale che portano dentro Tumbarr sono di pietra levigata dall'uso. Stabilisci l'ordine di marcia dei tuoi quattro personaggi, mettendone 2 in prima fila e 2 dietro, decidi chi porta la lanterna se non lo hai già fatto, e quali armi imbracciano. L'ordine di marcia sarà specialmente importante quando il gruppo attraversa i bui corridoi di Tumbarr.

2) Questa sembra una stanza del tesoro, con forzieri e scrigni accatastati. A guardia ci sono 4 gnomi zombie (vedi risultato "3" sulla tabella "Mostri Erranti di Tumbarr" per le loro caratteristiche). Essendo custodi, questi non-morti ti lasceranno scappare senza colpirti alle spalle se ti ritirerai per la porta attraverso cui sei entrato. Se puoi spendere 1 indizio, troverai qui (oltre al tesoro descritto di seguito) uno dei forzieri con la paga dei soldati, contenente 250 p.o. È molto pesante, e il personaggio che lo trasporta avrà -1 ai tiri di difesa. Se non puoi o non vuoi spendere un indizio in questa stanza, troverai soltanto 4d6 p.o. e 1 pergamena con un incantesimo a caso (tira sulla relativa tabella a pag. 28 del manuale base per determinare di che incantesimo si tratti).

3) Stanza vuota. È possibile fare 1 tiro di Perquisire.

4) Stanza vuota. È possibile fare 1 tiro di Perquisire.

5) Questa grande stanza appare vuota. C'è un'apertura su un corridoio a nord oppure una pesante porta (robustezza di livello 5) chiusa a chiave (lucchetto di livello 4). Se hai un furbante nel gruppo, puoi provare a scassinare la porta, oppure puoi abbatte-la con la magia o con la forza bruta (vedi le relative regole a pag. 64 del manuale base). Ovviamente puoi ignorare la porta e prendere il corridoio.

6) Per generare i contenuti di questa stanza, tira sulla tabella "Contenuti della Stanza" a pag. 77 del manuale base. Il risultato ottenuto sulla tabella ti chiederà di lanciare i dadi su qualche altra tabella. Prendici la mano: è il modo standard di giocare a *Four Against Darkness - Edizione Italiana* quando non hai un'avventura preconfezionata. Se la stanza risultasse vuota, puoi fare un tiro di Perquisire per trovare indizi.

7) Questa stanza era probabilmente usata da un medico degli gnomi, perché ci sono in abbondanza medicinali, impacchi e unguenti curativi su una serie di scaffali. Puoi raccogliere 2 bende per ogni personaggio, se lo vuoi. Ricorda comunque che ogni personaggio può fasciarsi le ferite (guarendo 1 punto vita) solo 1 volta ad avventura.

8) Se spendi 1 indizio, in questa stanza puoi trovare uno dei forzieri rubati. Se ne spendi 2, oltre al forziere puoi incontrare uno dei briganti. Se non hai indizi da spendere, la stanza è vuota e puoi fare 1 tiro di Perquisire.

Se trovi il brigante, ecco la sua descrizione: Gress, brigante n. 1, boss, livello 4, 3 punti vita, tesoro normale, morale +1. Il brigante è equipaggiato con 1 armatura leggera e con 1 pugnale (conta come arma da taglio leggera se usata dai personaggi). **Reazioni:** 1) *Fugge*, 2-4 *Corruzione* (100 p.o. e la libertà, e in cambio lascerà passare il gruppo), 5-6 *Combatte*.



Mostri Erranti di Tumbarr (d6)

Tiro	Risultato
1-2	2d6 ratti famelici: Infestante, livello 1, nessun tesoro, morale -1. Ogni personaggio ferito da un ratto famelico ha la possibilità che questo rubi 1 oggetto del personaggio e scappi. L'oggetto è a scelta del personaggio (rinuncia a un tuo oggetto, ma considera anche 1 dei ratti come se fosse scappato). I ratti <i>non</i> sono abbastanza forti da poter rubare armature, scudi o armi a due mani. <i>Reazioni: Combatte sempre.</i>
3	d6 gnomi zombie: Seguace, non-morto, livello 3, nessun tesoro, mai morale, immune a Sonno e veleno. Anche se incontrati come mostri erranti, gli gnomi zombie <i>non</i> possono sorprendere il gruppo, che agirà sempre prima di loro. <i>Reazioni: Combatte sempre fino alla morte.</i>
4	2d6+3 gnomi scheletrici: Seguace, non-morto, livello 3, nessun tesoro, mai morale, immune a Sonno e veleno. Le armi contundenti li colpiscono a +1, mentre le armi a distanza a -1. <i>Reazioni: Combatte sempre fino alla morte.</i>
5	Bandito: Boss, livello 4, 3 punti vita, tesoro (vedi di seguito). Questo è uno degli scagnozzi della banda di briganti ed è pagato per fare la ronda nel sotterraneo. Ha 1 lanterna, 2d6 p.o., 1 pugnale e 1 armatura leggera che può essere indossata da qualsiasi personaggio umano. <i>Reazioni: 1-3 Corruzione (5 p.o per non dare l'allarme), 4-6) Dà l'allarme e combatte. Se il bandito dà l'allarme, tira immediatamente un d6: con un risultato di 1-3, 1 altro bandito identico arriva sulla scena alla fine del combattimento.</i>
6	Cane da guardia a orologeria: Aberrante, livello 4, 4 punti vita, nessun tesoro, immune a Sonno e veleno, automaticamente distrutto se colpito dall'incantesimo Fulmine. È un automa costruito dagli gnomi che ancora gira per il sotterraneo. Ce ne sono 3 in totale e, una volta che li hai sconfitti tutti, ignora questo risultato. Anche se non ha nessun tesoro, un mago, un furfante o un nano possono recuperare le parti meccaniche e venderle per 2d6 p.o. <i>Reazioni: 1) Fugge, 2-6) Combatte.</i>

9) Per generare i contenuti di questa stanza, tira sulla tabella "Contenuti della Stanza" a pag. 77 del manuale base.

10) Questo luogo era un'officina di falegnameria. I personaggi vi possono trovare 1 ascia da carpentiere, che dà +1 ai tentativi di abbattere le porte chiuse a chiave (conta come arma da taglio a una mano), oppure 1 martello (arma contundente leggera).

11) Questo sembra un deposito di legname, con cataste di tavole e vari pezzi di legno in cattive condizioni. Per il resto, la stanza sembra vuota e i personaggi possono fare 1 tiro di Perquisire.

12) In questa stanza c'è una rastrelliera di armi. Puoi raccogliere 1 arma con ogni personaggio (scegli un'arma tra tutte quelle concesse nel gioco). Inoltre, è possibile fare 1 tiro di Perquisire.

13) Stanza vuota. È possibile fare 1 tiro di Perquisire.

14) Questa grande, lunga stanza era un tempo una libreria degli gnomi ed è stata attrezzata come lo studio di un mago. Non appena entri, tutti i personaggi devono fare un tiro salvezza contro una magia di livello 3 (maghi ed elfi aggiungono il proprio livello al tiro) o essere colpiti da una scarica elettrica e perdere 1 punto vita. Questa trappola magica è individuabile dai furfanti con un tiro salvezza contro livello 6 (i furfanti aggiungono il loro livello al tiro). Se un furfante individua la trappola magica prima che essa scatti, tutti i personaggi ne usciranno automaticamente illesi.

Se hai 2 indizi, puoi spenderli per sorprendere qui il negromante Zazar-Thun. Vai al "Segreto n. 6" alla fine dell'avventura per affrontare Zazar-Thun. Se non hai 2 indizi o non vuoi spenderli, puoi spenderne 1 per trovare un oggetto curioso nella stanza andando al "Segreto n. 7". Se non hai indizi, puoi fare 1 tiro di Perquisire.

15) Per generare i contenuti di questa stanza, tira sulla tabella "Contenuti della Stanza" a pag. 77 del manuale base.

16) Per generare i contenuti di questa stanza, tira sulla tabella "Caratteristiche speciali" a pag. 78 del manuale base.

17) Stanza vuota. È possibile fare 1 tiro di Perquisire.

18) Una creatura alta più di due metri, apparentemente costruita da tronchi di legno e grossi chiodi, agita le sue braccia nodose al centro di questa stanza.

Si tratta di un golem di legno e chiodi, aberrante, livello 5, 4 punti vita, 2 attacchi, nessun tesoro, morale +1, automaticamente distrutto se colpito dall'incantesimo Palla di Fuoco. Non ha tesoro, ma distruggendolo si possono recuperare componenti metallici dal valore di d6 p.o.
Reazioni: 1-2) Pacifico, 3) Corruzione (un oggetto metallico), 4-5) Combatte, 6) Combatte fino alla morte.

19) Addossato a una parete, c'è un leggio di legno con sopra un complicato gioco a incastri. Si tratta di numerosi pezzi di legno che, a quanto pare, possono essere disposti in modo da formare un cubo: intricati simboli percorrono tutte le superfici dei pezzi del rompicapo. Se vuoi provare a risolvere il gioco, scegli uno dei tuoi personaggi e leggi il "Segreto n. 3" alla fine dell'avventura.

20) Se puoi spendere 1 indizio, troverai qui uno dei briganti. Se non hai indizi da spendere, la stanza è vuota e puoi fare 1 tiro di Perquisire.

Se trovi il brigante, ecco la sua descrizione: Morrak, brigante n. 2, boss, livello 4, 3 punti vita, tesoro (vedi di seguito), morale +1. Morrak ha con sé uno dei forzieri con la paga dei soldati, per un valore di 100 p.o. *Reazioni: 1) Fugge, 2-4) Corruzione (100 p.o. e la libertà, e in cambio lascerà passare il gruppo), 5-6) Combatte.*

21) Nella stanza ti attende una strana visione: una splendida dama vestita di rosso sembra galleggiare a pochi centimetri da terra. La dama in rosso si rivolge al tuo gruppo chiedendoti se siete abbastanza coraggiosi da affrontare una missione per lei, in cambio di una ricompensa. Mentre parla, i veli rossi che le cingono le spalle si agitano come fiamme mosse da un vento soprannaturale. Se intendi discutere la missione che ti propone, leggi il "Segreto n. 5" alla fine dell'avventura. Se non ti interessa o sospetti un inganno, ignora la dama ed esci dalla stanza. Se dovessi tornare in questa stanza in seguito, la troverai vuota (e quindi potrai fare 1 tiro di Perquisire al suo interno).

22) Se spendi 1 indizio, in questa stanza puoi trovare uno dei forzieri rubati. Se ne spendi 2, oltre al forziere puoi incontrare uno dei briganti. Se non hai indizi da spendere (o non li vuoi spendere), la stanza è vuota e puoi fare 1 tiro di Perquisire.

Se trovi il brigante, ecco la sua descrizione: Jerkas, brigante n. 3, boss, livello 4, 5 punti vita, tesoro (vedi di seguito), morale +1. Il brigante è equipaggiato con 1 armatura leggera e con 1 ascia (conta come arma da taglio a una mano se usata dai personaggi). Jerkas è un maestro del movimento furtivo e avrà 2 possibilità su 6 di sorprendere il gruppo. Tira un d6: con un risultato di 1 o 2, Jerkas agirà per primo (tira sulle sue reazioni qui di seguito per determinare che cosa farà). Il brigante ha con sé una cassa del tesoro con 145 p.o. e 1 pozione di cura. *Reazioni: 1) Fugge, 2-4) Corruzione (100 p.o. e la libertà, e in cambio lascerà passare il gruppo), 5-6) Combatte.*

23) In questa stanza, c'è quello che sembra un bancone meccanico e automatizzato che prepara bevande e spuntini. Se vuoi che qualcuno dei tuoi personaggi mangi o beva qualcosa, decidi chi lo fa e poi leggi il "Segreto n. 1" alla fine dell'avventura. Se hai uno o più mezzuomini nel gruppo, essi non potranno esimersi dal mangiare, mentre se hai uno o più nani, essi non potranno esimersi dal bere.

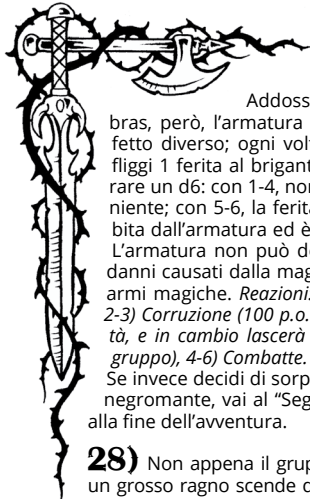
24) Piccole figure scheletriche dalle lunghe barbe che indossano lunghi cappelli a punta avanzano verso il gruppo. Sono 7 gnomi scheletrici (vedi risultato "4" sulla tabella "Mostri Erranti di Tumbarr" per le loro caratteristiche) e dovrai combatterli oppure scappare, battendo in ritirata dietro alla porta da cui provieni. Ricorda che, essendo non-morti, sono vulnerabili agli attacchi dei chierici e all'uso dell'acqua santa. Gli gnomi scheletrici sono armati con corte, tozze spade arrugginite che contano come armi da taglio leggere nelle mani dei tuoi personaggi, ma sono talmente mal ridotte da non poter essere rivendute. Ogni personaggio che resta ferito da queste spade deve tirare 2d6 (sottraendo 1 se si tratta di un nano) e aggiungendo il numero di ferite subite in questo combattimento: se la somma dei dadi è 12 o più, il personaggio sviluppa un'infezione che gli darà -1 a tutti gli attacchi finché tutte le sue ferite non saranno state guarite. Gli effetti dell'infezione inizieranno a farsi sentire a partire dalla prossima stanza che il personaggio visita.

25) Stanza vuota. È possibile fare 1 tiro di Perquisire.

26) Non appena il gruppo entra nel corridoio, una nicchia si apre sulla parete e ne esce un congegno meccanico che scaglia una freccetta avvelenata contro 1 dei personaggi in prima fila (scegli tu quale). Se hai un furfante in prima fila, tira un d6 contro livello 4 (la difficoltà di questa trappola), ma aggiungi il livello del furfante. Se il tiro ha successo, il furfante si accorge della trappola in tempo e la neutralizza, recuperando la freccetta che può essere in seguito lanciata come arma leggera da taglio (1 solo utilizzo). Se il tiro fallisce o se non hai un furfante in prima fila, il personaggio bersagliato dalla trappola dovrà tentare un tiro salvezza contro livello 4 per schivare la freccetta. Se il tiro salvezza fallisce, il personaggio perde 1 punto vita e deve fare un ulteriore tiro salvezza, stavolta contro livello 2 del veleno (in pratica si può fallire questo tiro solo facendo 1 sul dado), o perdere 1 ulteriore punto vita. Non c'è altro nel corridoio, e se vuoi puoi utilizzare le regole per perquisire.

27) Stanza vuota. Puoi fare 1 tiro di Perquisire, o spendere 1 indizio per decidere di sorprendere uno dei briganti o il negromante (non entrambi).

Se sorprendi un brigante, ecco la sua descrizione: Mimbras, brigante n. 4, boss, livello 5, 3 punti vita, tesoro normale, morale +1. Il brigante è equipaggiato con 1 armatura a scaglie e 1 spada magica (conta come arma da taglio a una mano se usata dai personaggi, ma aggiunge +1 ai tiri di attacco). La sua armatura conta come armatura pesante se indossata da uno dei personaggi (solo un eroe di taglia umana può indossarla).



Adosso a Mimbbras, però, l'armatura ha un effetto diverso; ogni volta che infliggi 1 ferita al brigante, devi tirare un d6: con 1-4, non succede niente; con 5-6, la ferita è assorbita dall'armatura ed è ignorata. L'armatura non può deflettere i danni causati dalla magia o dalle armi magiche. **Reazioni:** 1) *Fugge*, 2-3) *Corruzione* (100 p.o. e la libertà, e in cambio lascerà passare il gruppo), 4-6) *Combatte*. Se invece decidi di sorprendere il negromante, vai al "Segreto n. 6" alla fine dell'avventura.

28) Non appena il gruppo entra, un grosso ragno scende dal soffitto e attacca 1 personaggio a caso (scegli col tiro di un dado). Il ragno ha 4 possibilità su 6 di prendere di sorpresa il personaggio e attaccare per primo. Se il personaggio non è sorpreso, tutto il gruppo può usare attacchi a distanza (se li possiede) contro il ragno prima che inizi il combattimento corpo a corpo.

Ragno rosso gigante, aberrante, livello 5, 3 punti vita, morale -1. **Reazioni:** *Combatte sempre*. Se un personaggio viene ferito dal ragno rosso, dovrà fare un tiro salvezza contro veleno di livello 5 (i mezzuomini aggiungono un bonus pari al livello, i barbari tirano a +1) o essere stordito dal veleno e avere -1 ai tiri di difesa per i prossimi 3 combattimenti, o finché tutte le ferite subite dal personaggio non sono state risanate. Se i tuoi personaggi uccidono il ragno, troveranno tra le sue ragnatele un tubo di cuoio atto a trasportare pergamene. Se vuoi che qualcuno lo apra, scegli uno dei tuoi personaggi (ma non un barbaro) e leggi il "Segreto n. 2" alla fine dell'avventura.

29) Corridoio vuoto. È possibile fare 1 tiro di Perquisire (ricorda che nei corridoi il tiro è a -1).

Segreti di Tumbarr

Qui sono raccolte delle piccole sorprese che potrai scoprire durante l'avventura. **Non leggere un Segreto a meno che un paragrafo ti rimandi qui.** Una volta letto, torna al paragrafo da dove sei venuto.

Segreto n. 1 - Questo è un distributore di cibo e bevande automatico degli gnomi. Purtroppo, da quando è stato abbandonato, non funziona più a dovere: tira un d6 per determinare gli effetti su qualsiasi personaggio tu abbia scelto di far mangiare.

Tiro	Risultato
1	Intossicazione alimentare. Il personaggio deve fare un tiro salvezza contro veleno di livello 3 o avere -1 ai tiri di attacco per i prossimi 3 combattimenti. I mezzuomini falliscono solo con 1 sul dado.
2-4	Tutto OK! Il cibo è di buona qualità.
5-6	Cibo gnomico supernutriente! Il personaggio avrà +1 al prossimo tiro di dado che farà, qualunque esso sia. Dopo questo tiro, anche se fallisce, il bonus sparisce. Questo effetto può essere applicato solo 1 volta nell'avventura.

Inoltre, tira un d6 su questa tabella per ogni personaggio che hai deciso di far bere:

Tiro	Risultato
1	Ubriaco fradicio! Il personaggio esagera con la birra e non potrà lanciare incantesimi o tirare per risolvere puzzle e indovinelli per i prossimi 5 incontri.
2-4	Tutto OK! Gli gnomi ci sanno fare con i distillati alle erbe!
5-6	Coraggio liquido. Corroborato da una buona bevuta, il personaggio guadagna +1 a tutti i tiri salvezza fino alla fine dell'avventura.

Segreto n. 2 - Il rotolo contenuto nel tubo di cuoio apparteneva a un ingegnere gnomo di nome Aerkad. Aerkad racconta di essere stato contattato da un mago per la costruzione di un golem di legno e chiodi, ma sospetta che il mago sia un poco di buono e che traffichi con potenze demoniache o negromantiche. Aggiungi 1 indizio al personaggio che ha letto la pergamena (se nel gruppo hai solo barbari, non puoi aggiungere quest'indizio).

Segreto n. 3 - Tira un d6, aggiungendo il livello del personaggio se si tratta di un mago. Se il personaggio è un barbaro, il tiro fallisce automaticamente e il personaggio, in uno scatto d'ira, distrugge il cubo. Se fallisci con un altro personaggio, una scarica elettrica scaturisce dal rompicubo e gli infligge 1 punto vita, ma il gioco a incastri resta integro e puoi provare di nuovo a decifrarlo, con lo stesso personaggio o con un altro. Se il risultato è 5 o più, riesci a risolvere il puzzle tridimensionale, formando un cubo di legno sulle cui facce sono presenti delle scritte. Scegli uno dei due seguenti risultati a tuo piacimento: 1) Le parole sulla superficie del cubo formano un avvertimento (guadagni 1 indizio). 2) Le parole formano un incantesimo chiamato Furia Sanguinaria. Puoi usarlo 1 sola volta, come se fosse una pergamena, con qualsiasi personaggio che non sia un barbaro. In alternativa, un mago (e solo un mago) può copiarlo nel suo libro degli incantesimi (vedi le relative regole a pag. 28 del manuale base).

Furia Sanguinaria (nuovo incantesimo): Lanciando questo incantesimo, il mago conferisce a tutti i membri del gruppo +1 ai tiri di attacco fino alla fine dell'attuale incontro. Però, ogni volta che un personaggio attaccando ottiene 1 sul dado, perde 1 punto vita.

Segreto n. 4 - Non esiste alcun segreto con questo numero! Se stai leggendo questo paragrafo, ti sei sbagliato o stai barando... In ogni caso, gli errori si pagano: sottrai 1 punto vita al personaggio che ne ha di meno, oppure perdi 10 p.o. (sono stati rubati da un gremlin invisibile!), e torna all'avventura.

Segreto n. 5 - Appena la dama vestita di rosso inizia il suo racconto capite di essere al cospetto di una furia, un demone della vendetta inviata da Tamas Zeya, la severa Dea dei Giuramenti. È venuta qui per punire un affronto che il negromante Zaar-Thun ha compiuto nei confronti della sua divinità. Ma Zaar-Thun l'ha intrappolata grazie a un pentacolo magico. La dama in rosso vi chiede di recuperare l'astrigyon,

Poteri di Zaar-Thun (d6)	
Tiro	Risultato
1	Tocco del vampiro: Il personaggio con più punti vita deve fare un tiro salvezza contro magia 6. Se il tiro fallisce, il personaggio perde 1 punto vita e Zaar-Thun la guadagna.
2	Tocco dello spettro: Un personaggio a caso deve fare un tiro salvezza contro magia 6 o essere terrorizzato. Il personaggio terrorizzato deve fare una scelta: o perde 1 punto vita a causa del tocco raggelante di un fantasma che lo sfiora, o scappa dalla stanza; in questo secondo caso resterà indenne, ma non potrà ricongiungersi al gruppo se non alla fine della battaglia. Inoltre, se gli altri personaggi muoiono, Zaar-Thun lo inseguirà e il personaggio (o i personaggi) sfuggiti dovranno affrontarlo in un combattimento all'ultimo sangue, senza possibilità di ritirata.
3	Tocco del ghoul: Un personaggio deve fare un tiro di difesa contro livello 6 o essere graffiato dalle unghie infette del negromante. Un personaggio graffiato deve fare un tiro salvezza contro veleno di intensità 5 (mezzuomini e barbari tirano a +1) o restare paralizzato per 3 turni, incapace di muoversi o perfino di fare tiri di difesa (e, se attaccato dal negromante, verrà colpito automaticamente perdendo 1 punto vita). La paralisi termina dopo 3 turni o comunque alla fine dello scontro.
4	Urlo della banshee: Tutti i personaggi presenti nella stanza devono passare un tiro salvezza contro magia 6 o perdere 1 punto vita e lasciar cadere tutti gli oggetti che portano in mano. Raccogliere un oggetto costa 1 azione.
5	Pugnalata: Il negromante attacca col suo pugnale avvelenato 1 personaggio, dando la priorità ai maghi (se non c'è un mago, attaccherà un personaggio a caso). Il personaggio dovrà tentare un tiro di difesa o perdere 1 punto vita. Il primo personaggio che viene colpito dal pugnale dovrà inoltre fare un tiro salvezza contro veleno di intensità 4 (i barbari hanno +1 al tiro) o perdere il prossimo attacco a causa del dolore causato dal veleno. Dopo la prima pugnalata inferta con successo, il veleno sparirà.
6	Doppia pugnalata: Il negromante attacca col suo pugnale avvelenato 2 personaggi a caso. Entrambi i personaggi dovranno tentare un tiro di difesa o perdere 1 punto vita. Il primo personaggio che viene colpito dal pugnale dovrà inoltre fare un tiro salvezza contro veleno di intensità 4 (i barbari hanno +1 al tiro) o perdere il prossimo attacco a causa del dolore causato dal veleno. Dopo la prima pugnalata inferta con successo, il veleno sparirà.

una chiave di bronzo e cristallo che può spezzare il pentacolo e liberarla: secondo la dama, Zaar-Thun nasconde l'astrigyon in una stanza lunga e stretta, ma non sa esattamente quale. Se trovi l'astrigyon e lo riporti alla dama, ella sarà libera e ti aiuterà a trovare i briganti (guadagni 3 indizi liberandola). In aggiunta, potrai scegliere 1 dei tuoi personaggi perché sia posseduto dalla dama: quel personaggio avrà +2 a tutti i tiri di attacco portati contro Zaar-Thun finché egli non muore.



Segreto n. 6 - Battaglia con Zaar-Thun: Quando fate irruzione nel suo sancta sanctorum, il negromante è assorto nella lettura di un polveroso tomo alla luce di una grande lanterna.

Ecco la sua descrizione: Zaar-Thun, boss, livello 6, 6 punti vita, tesoro (vedi di seguito), morale +1. Zaar-Thun possiede un forziere con le paghe dei soldati contenente 250 p.o. Tra i suoi libri troverai 3 pergamene con incantesimi scelti a caso (tira sulla relativa tabella a pag. 28 del manuale base per determinare quali incantesimi siano esattamente). Inoltre, qualsiasi mago legga i suoi appunti può fare un tiro contro difficoltà 5 (aggiungete il livello del mago al tiro). Se fallisce, non succede niente, ma se ha successo quel mago guadagna 1 indizio.

Ogni volta che Zaar-Thun agisce tira un d6 sulla relativa tabella per determinare quale fra i suoi nefasti poteri userà. Quando Zaar-Thun arriva a 2 punti vita, tira un d6 per il morale: con un risultato di 1 o 2, si arrende, mentre con 3 o più continua a combattere fino alla morte (vedi pag. 37 del manuale base per le regole complete sul morale dei mostri).

Segreto n. 7 - Hai incontrato una dama in rosso durante la tua avventura? Se la risposta è sì, e se hai accettato la sua missione, hai trovato quell'oggetto che lei ti chiedeva. Scrivilo sulla tua scheda del gruppo. Potrai completare la missione tornando alla stanza dove hai incontrato la dama. Altrimenti, trovi diversi strumenti magici che non riesci a identificare, ma che, una volta tornato in città, potrai rivendere per 300 p.o.

Conclusione dell'avventura

L'avventura finisce in un fallimento se non riesci a sconfiggere nemmeno 1 malvivente oppure, ovviamente, se il tuo gruppo viene distrutto. Se catturi o uccidi i briganti riceverai 50 p.o. e 1 tiro ES per ogni malvivente, più tutto il tesoro trovato nell'avventura e il 10% delle paghe delle milizie recuperate. Se catturi o uccidi anche il negromante, otterrai 1 ulteriore tiro ES (conta come boss finale dell'avventura).

Testo e illustrazioni: **Andrea Sfiligoi** (GaneshGames.net)

Grafica e revisione: **Simone Peruzzi** (SKSGiochi.it)

Playtest: **Luca Bastreggi**

Tumbarr

Un'avventura guidata per *Four Against Darkness*, adatta a personaggi di 1° livello.

Inizia dalle scale (numero 1, in basso) e segna la posizione del tuo gruppo con una monetina o una pedina. Leggi i paragrafi corrispondenti ai numeri solo quando entri in una stanza.

Una banda di quattro briganti, capitanati dal negromante Zaar-Thun, ha rubato le casse del tesoro che contenevano la paga delle milizie cittadine. Le autorità hanno messo una taglia di 200 monete sui quattro banditi, vivi o morti, ed elargiranno anche il 10% del tesoro delle casse a chi lo recupera...

