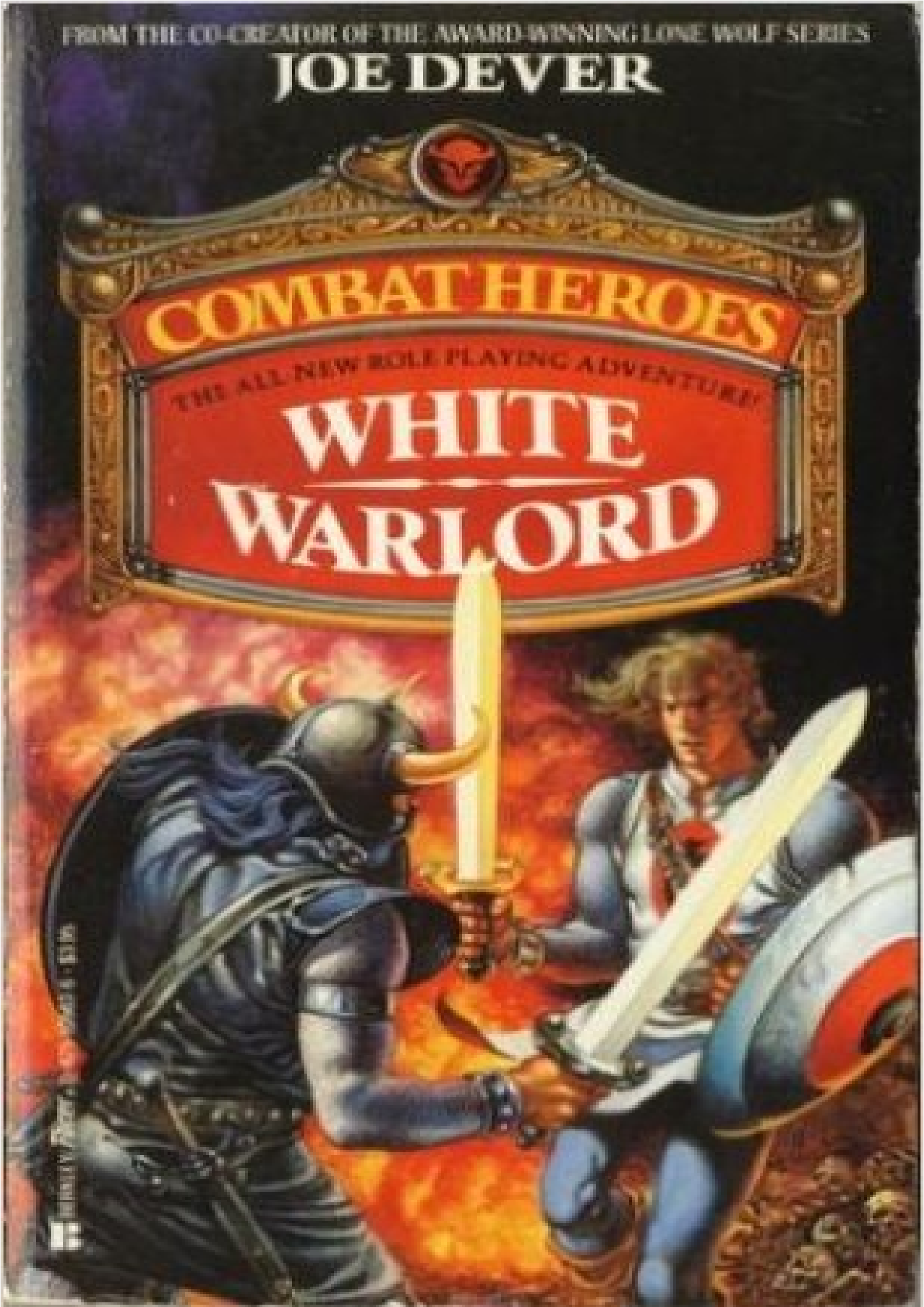
FROM THE CO-CREATOR OF THE AWARD-WINNING LONE WOLF SERIES

JOE DEVER

COMBAT HEROES

THE ALL-NEW ROLE PLAYING ADVENTURE!

WHITE WARLORD



Questa edizione, per la prima volta per il pubblico italiano, intende fornire un testo completo e corretto come nell'intenzione dell'autore. Di conseguenza, tutte le errate segnalate dallo staff di Project Aon, sono state integrate nel testo. Ringraziamo Project Aon, senza il cui lavoro non sarebbe stato possibile presentare questo libro. I ringraziamenti più sentiti vanno a Mr. Joe Dever che ha concesso la traduzione e pubblicazione di questa sua opera rimasta inedita nel nostro paese.
Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

Collaboratori per l'edizione di Project Aon
Questo progetto sarebbe stato impossibile senza
le essenziali collaborazioni di:
Iain Smith: scannerizzazione di testi e grafica, OCR.
Bill Foster: scannerizzazione delle tabelle.
Simon Osborne: coordinatore della serie Combat Heroes per Project Aon.
Philip Barbier: per l'inestimabile assistenza nel
contattare l'illustratore Peter Parr.
Ringraziamenti speciali anche a Oliver Traxel per aver fornito una copia del libro per la scannerizzazione.

Titolo originale: «Combat Heroes 1 – White Warldord»
Prima Edizione: Beaver Books
Per i testi: © 1986 Joe Dever
Per il disegno di copertina: © 1986 Artista Spagnolo ignoto
Per le illustrazioni interne: © 1986 Peter Parr

COMBAT HEROES

Barone Bianco

JOE DEVER

Illustrato da Peter Parr
tradotto da Sabretooth

COMBAT HEROES

Barone Bianco

FOGLIO D'AVVENTURA DI COPPIA

ABILITA' COMBATTIVA ☐ PUNTEGGIO VITALITA' ☐

ARMI	ARMI PORTATE IN MANO
ASCIA	ASCIA
PUGNALE	PUGNALE
ARCO	ARCO
	CAMBIA

TITOLO DEL PERSONAGGIO

COLPI CRITICI IN QUESTA AVVENTURA

FRECCE
1 2 3 4 5 6

SEZIONE DI PARTENZA

1, 31, 44

FRECCIA INCOCCATA
SI / NO

COMBAT HEROES

Barone Bianco

FOGLIO D'AVVENTURA IN SOLITARIA

TESORO	SELEZIONA QUANDO TROVATO	DESCRIZIONE
DA	✓	DISCO D'ARGENTO
A		
B		
C		
D		
E		
F		
G		
H		
I		

PUNTEGGIO VITALITA'

30	29	28	27	26	25	24	23	22	21
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

PREMESSA

Barone Bianco contiene due avventure complete piene di azione. Una la puoi giocare da solo, l'altra la giochi con una copia del libro gemello, Nobile Nero, e un amico.

Avventura in Solitaria
Hai bisogno di: solo Barone Bianco

Tu, Barone Bianco, sei imprigionato nelle segrete del castello del tuo arci nemico, Nobile Nero . Devi utilizzare tutta la tua furbizia per sopravvivere. Attenzione alle trappole mortali del Nobile, risolvi i suoi stupefacenti enigmi, cerca i suoi tesori. Devi ancora vivere per poter vendicare il tuo onore!

Avventura in Coppia
Hai bisogno di: Barone Bianco, Nobile Nero e un amico!

La tua faida con il Nnobile Nero è leggendaria. Ora, il Mastro dei Dedali Xenda ha sfidato entrambi a risolvere i vostri conflitti all'interno del suo labirinto dei combattimenti. Una morte improvvisa attende dietro ogni angolo immerso nell'ombra dei tunnel sotterranei, e non puoi mai sapere quando ti troverai faccia a faccia con il tuo avversario. Aguzza i tuoi sensi e tendi il tuo arco: devi superare in astuzia, superare nel tiro e superare in combattimento il tuo nemico una volta per tutte. Ricorda, ciascun incontro che superi con successo ti può aiutare a raggiungere il rango più alto di Combat Hero.

INTRODUZIONE

Benvenuto a Combat Heroes, un eccitante nuovo sviluppo nell'ideazione di librigame fantasy. Ogni libro in questa serie può essere giocato come un'avventura in solitaria, o, quando combinato con il suo libro gemello, può essere gustato da due giocatori in qualità di un duello pieno d'azione.

Le regole che seguono spiegano tutto ciò che dovrai sapere in modo da poter giocare entrambi i tipi di avventura, in Solitaria e in Coppia, nel sistema di gioco dei libri della serie Combat Heroes.

Nonostante le molte nuove idee inserite in Combat Heroes, è facile da imparare e eccitante da giocare. Non richiede dadi e non ci sono plance o pezzi da gioco; tutto quello che serve è una matita, te stesso, e, a volte, un amico!

LA STORIA DEL BARONE BIANCO

Tu sei il Barone Bianco di Kordan, un cavaliere coraggioso e nobile i cui atti eroici sono ben risaputi nelle sue terre natie. Sei celebre per le tue audaci battaglie contro le orde di pirati che razziano la tua fortezza, e per la tua faida con il loro infame comandante, il Nobile Nero di Zorn. Nel Castello di Nerostia, la sua isola roccaforte, il tuo arcinemico complotta piani maligni per indurre la tua fine. I suoi agenti sono dappertutto e nessun luogo, eccetto la tua fortezza, il castello Biancafiamma, è al sicuro dalla minaccia delle loro lame assassine.

A sud del tuo reame costiero, nella grande città di Jakor, vive Xenda il Mastro dei Dedali. Ogni mese offre ai coraggiosi la possibilità di guadagnarsi fama e fortuna nella sua arena. Lo spettacolo dei combattimenti tra uomini attrae grandi folle da ogni luogo del continente, e coloro che emergono vincitori dal Labirinto del Combattimento di Xenda sono celebrati come eroi dovunque vadano.

La tua faida con il Nobile Nero è ben conosciuta a Jakor. Viene seguita con grande interesse, specialmente dal Mastro dei Dedali stesso. Questo mese ha emesso un invito aperto a te e al Nobile Nero affinchè vi rechiate a Jakor per risolvere la vostra faida. Promette una borsa con 50000 monete d'oro al vincitore, la somma più alta mai offerta nella storia del labirinto. Si vocifera che il Nobile Nero abbia accettato; sarai abbastanza coraggioso da accettare la sfida?

IL GIOCO IN SOLITARIA

Regole

La storia finora

Avendo accettato la sfida del Mastro dei Dedali, sei sul punto di intraprendere il viaggio verso Jakor quando la tua nave viene attaccata dalla flotta pirata del Nobile Nero. Abbordano e catturano la tua nave e l'equipaggio e ti portano al Castello di Nerostia in catene come regalo per il loro signore.

Dopo il vostro arrivo, resti inorridito dallo scoprire che il tuo arcinemico ha preparato il proprio diabolico labirinto nelle segrete della sua fortezza appositamente per te. La situazione inizia ad apparire senza speranza finchè non scopri che esiste una via di fuga. Risolvendo gli enigmi del perfido Barone, evitando le sue trappole mortali e trovando tutti e nove i tesori che ha nascosto quaggiù, puoi ancora sopravvivere per poter vendicare il disonore della tua cattura in una lotta all'ultimo sangue nel Labirinto dei Combattimenti di Jakor contro lo stesso Nobile Nero.

Obiettivo

L'obiettivo del gioco in solitaria è di scappare dalle segrete del Castello di Nerostia col minimo danno per la tua persona. Questo è misurato in termini di VITALITÀ.

Inizi con un punteggio di VITALITÀ equivalente a 30. Ogni perdita o guadagno deve essere segnato nella tabella della VITALITÀ sul tuo Foglio d'Avventura in Solitaria che trovi alla fine delle regole. Se la tua VITALITÀ dovesse giungere a zero o meno, vuol dire che sei morto e la tua avventura è finita.

Per poter fuggire, deve trovare e tenere con te nove tesori che si trovano nascosti in nove diversi luoghi dispersi nelle segrete. Questi oggetti verranno indicati con le lettere da 'A' a 'I' sul tuo Foglio d'Avventura in Solitaria.

Quando trovi un tesoro, segna la lettera corrispondente e scrivi la descrizione dello stesso oggetto nello spazio apposito del tuo Foglio d'Avventura in Solitaria.

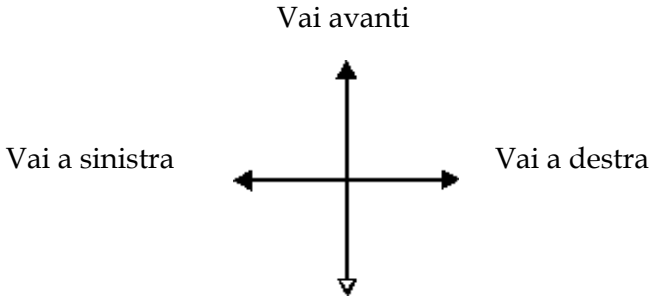
Ti sono state confiscate la tua arma e la tua armatura quando sei stato gettato nelle segrete. L'unico oggetto in tuo possesso è un piccolo Disco d'Argento. Questa è una chiave che aprirà uno dei nove luoghi dove sono custoditi i tesori. In ogni luogo potrai trovare un tesoro, e ogni tesoro servirà ad aprire la serratura che ne custodisce un altro e così via.

In ognuno di questi luoghi troverai un indovinello. Ogni indovinello custodisce un indizio su quale oggetto apre la serratura che custodisce il tesoro senza correre rischi.

Quando troverai l'uscita dalle segrete ti verrà chiesto di mostrare uno dei nove tesori. A meno che tu non abbia già trovato quel dato tesoro in quel momento, non ti sarà possibile completare la tua fuga.

Come giocare

Inizi la tua Avventura in Solitaria al paragrafo 7. Al di sotto della tua visione delle segrete che prende tutta la parte superiore della pagina, trovi una croce con un numero corrispondente a ogni punta. Per poterti muovere, scegli in quale direzione vuoi proseguire e vai alla pagina indicata dalla croce.



Se il numero presente al vertice della freccia è preceduto dalla lettera 'X', non ti devi dirigere verso un paragrafo di gioco: si tratta, invece, di un'Informazione Speciale. Vai a fine libro alla Sezione di Informazioni Speciali, e leggi il paragrafo corrispondente al numero preceduto dalla 'X' in questione. Troverai informazioni speciali su ciò che vedi al momento nelle segrete.

Per mantenere l'elemento vitale di sorpresa e suspence, è essenziale che tu legga solo quelle Informazioni Speciali a cui sei stato ridiretto e nessun altra.

Se non appare alcun numero al vertice della freccia, significa che il movimento in quella direzione è impossibile.

Come sopravvivere

Fuggire dalle segrete del Castello di Nerostia è un compito difficile e ti potrebbero servire diversi tentativi per riuscirci con successo. È vitale che tu tenga una mappa dettagliata per poterti orientare, e che tu prenda appunti dettagliati sulla posizione di trappole, sui nascondigli dei tesori, e sugli enigmi che incontrerai in ciascun luogo. Questi saranno essenziali per scoprire di tutti i tesori nascosti e per la tua fuga.

I corridoi delle segrete e i nascondigli dei tesori contengono molte trappole mortali, tutte studiate per ridurre la tua VITALITÀ. Alcune trappole nei corridoi scattano solo se passi da una direzione, ma non dall'altra, mentre alcune delle trappole sulle serrature che custodiscono i tesori scattano solo quando cerchi di aprirle utilizzando un tesoro sbagliato.

Buona fortuna!

IL GIOCO IN COPPIA

Regole

Per poter giocare COMBAT HEROES in due giocatori, entrambi devono possedere uno dei due libri gemelli della serie. Ciascun libro gemello, presenta il gioco visto dal punto di vista del personaggio che da il nome al libro. Per poter giocare il gioco di coppia il tuo nemico deve avere il libro gemello a questo che è intitolato: NOBILE NERO

Obiettivo

L'obiettivo di un gioco di coppia standard è di uccidere o catturare il tuo nemico. Vincendo in uno di questi due modi aumenterà la tua ABILITÀ COMBATTIVA e il tuo punteggio di VITALITÀ, facendo si che tu possa salire nella classifica dei guerrieri in modo che un giorno potrai diventare un EROE COMBATTENTE.

Alternativamente i giocatori possono alzare la posta in palio scegliendo di giocare un duello all'ultimo sangue. In questo modo puoi vincere più punti, ma rischi anche l'ignominia della sconfitta completa!

La Storia Finora

Dopo un viaggio per mare caratterizzato da tempeste, arrivi nella grande città di Jakor per essere accolto da una folla eccitata con molti che sperano di posare uno sguardo sul famoso Barone Bianco di Kordan. Sbarchi e ti trovi immediatamete circondato da un oceano di corpi. Acclamazioni e maledizioni ti riempono le orecchie mentre la folla di Jakoresi dagli occhi a mandorla spinge per venire avanti da tutti i lati. C'è una credenza molto diffusa che dice che grandi fortune capiteranno a chiunque tocchi un combattente del Labirinto nel giorno di vigilia del combattimento stesso. Presto la morsa diventa insopportabile e inizi a temere per la tua vita quando il tempestivo arrivo del Mastro dei Dedali e le sue guardie del corpo ti salva dalla folla frenetica.

"Benvenuto a Jakor," dice Xenda. "Ho preso accordi affinchè tu possa passare la notte in una delle mie più confortevoli locande. Dovessi aver necessità di qualsiasi cosa, basta semplicemente che chiedi e ti verrà portato. Solo il meglio è abbastanza per un guerriero del tuo calibro."

Vieni svegliato all'alba dall'echeggiare delle campane di un grande orologio di bronzo. Ti vesti e guardi fuori dalla finestra che domina una piazza sottostante. Attraverso l'oscurità del mattino, riesci a vedere centinaia di persone che si dirigono verso un edificio simile a una fortezza, appollaiato su un picco sopra la città; è il Labirinto di Xenda.

Poco dopo aver fatto colazione, due guardie dal viso cupo vengono per scortarti al Labirinto. Incontri all'ingresso nord Xenda.

"È tutto pronto," dice entusiasticamente, "il tuo nemico ti sta aspettando!"

Vieni condotto attraverso un arco di pietra e attraverso un lugubre corridoio dove l'aria è opprimente per il fumo e l'odore di candele di sego. Alla fine arrivi a quello che sembra un vicolo cieco. Xenda e le sue guardie ti augurano buona fortuna e si girano per andarserne mentre un portale di pietra lentamente si apre nella parete davanti a te. Ti soffermi a controllare le armi prima di attraversare il portale e entrare nel labirinto che giace oltre. Il duello è iniziato...

Foglio d'Avventura di Coppia

Prima che il gioco abbia inizio, ciascun personaggio deve creare il suo personaggio completando il proprio Foglio d'Avventura di Coppia che si trova alla fine delle regole. Questa scheda serve per tenere traccia dei progressi del tuo personaggio mentre giochi e, si spera, soppravvivi a ogni gioco di COMBAT HEROES. Se in qualsiasi momento il tuo personaggio muore, il suo Foglio d'Avventura di Coppia deve venir cancellato e devi iniziare da capo con un nuovo personaggio. Puoi fotocopiare il Foglio d'Avventura di Coppia per giocare più volte.

ABILITÀ di COMBATTIMENTO
Tutti i personaggi iniziano il gioco con un valore di base nell'ABILITÀ di COMBATTIMENTO di 16.

VITALITÀ
Tutti i personaggi iniziano il gioco con un valore di base di VITALITÀ di 30.

Armi
Cerchia le armi che possiedi all'inizio del gioco. Se un'arma viene distrutta o la perdi durante il corso del gioco, cancellala dalla lista.

Armi portate in mano
Cerchia l'arma che il tuo personaggio ha in mano all'inizio di ciascun turno di gioco. Se sta cambiando arma allora devi cerchiare Cambio.

Titolo del Personaggio
Inizi l'avventura con il titolo di Signore della Guerra (vedi la sezione La Campagna di COMBAT HEROES per maggiori dettagli).

Colpo Critici in questa Avventura
Segna i dettagli di qualsiasi Colpo Critico che subisci durante questa Avventura in questa sezione del tuo Foglio d'Avventura di Coppia.

Frecce
Inizi il gioco con sei frecce. Cancellane una ogni volta che scocchi con l'arco.

Freccia Incoccata Si/No
Serve un turno di gioco completo per incoccare una freccia e tendere la corda dell'arco. Usa questa sezione per segnare se la freccia è pronta a esser scoccata o meno all'inizio di ciascun turno di gioco.

Sezione di Partenza
Per iniziare il gioco puoi partire da uno di questi paragrafi a tua scelta: 1, 31, 44.

Ordine di Gioco

Ciascuna partita viene giocata in turni di gioco, e ogni turno comprende un numero di azioni che possono aver luogo. Ogni azione deve essere completata nell'ordine corretto prima che i giocatori passino alla successiva. Le azioni succedono in maniera simultanea per entrambi i giocatori, a meno che non sia specificato il contrario.

Ordine delle Azioni durante il Turno di Gioco

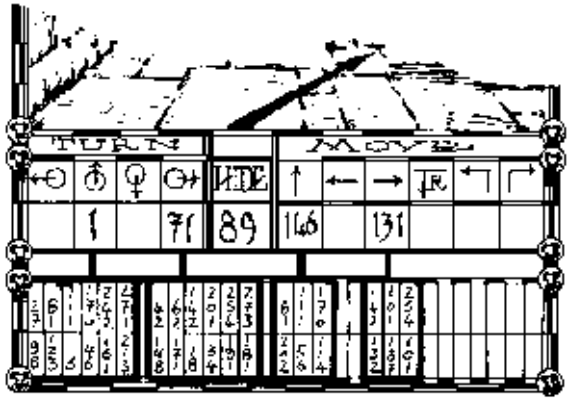
1. Movimento
2. Scoccare
3. Combattimento Ravvicinato

Azioni

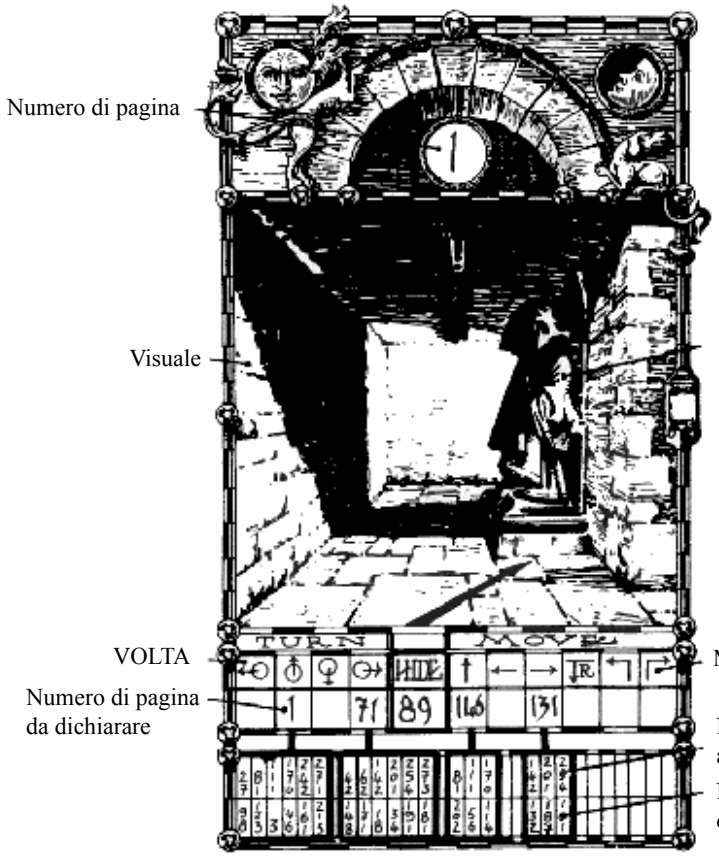
Movimento

1. Ciascun giocatore sceglie un VOLTA o MUOVI da quelli mostrati nella griglia sotto alla vista. I VOLTA sono segnalati con i simboli: ↞ ↟ ↡ ↠ e rappresentano il giocatore che si volta in una nuova direzione come indicato dalla freccia in questione. I MUOVI sono segnalati con i simboli ← → ↑ ↰ ↱ e rappresentano il giocatore che si muove verso un nuovo luogo come indicato dalla freccia in questione.
2. Solo i VOLTA o i MUOVI accompagnati da un numero sotto di loro possono essere scelti. Se non ci sono numeri di pagina al di sotto, quei VOLTA o MUOVI non possono essere scelti.
3. I giocatori dichiarano all'avversario il numero che appare sotto al VOLTA o MUOVI che hanno scelto.

4. Se c'è una griglia di numeri direttamente sotto il VOLTA o il MUOVI che hai scelto, controlla nella prima fila per vedere se il numero dichiarato dal tuo avversario è presente. Se lo trovi, vai immediatamente al numero indicato direttamente sotto nella seconda fila.



5. Se il numero dichiarato dal tuo avversario compare nella prima fila di numeri, vedrai il tuo avversario da qualche parte nella nuova pagina in cui ti dovrai dirigere.
6. Se non c'è alcuna griglia di numeri sotto il VOLTA o MUOVI che hai scelto, o se il numero dichiarato dal tuo avversario non appare tra i numeri nella prima fila della griglia, vai semplicemente alla pagina indicata al di sotto del VOLTA o del MUOVI che hai scelto.



VOLTA		MUOVI	
	Rimani fermo, guardando la stessa direzione		Vai avanti
			Gira e vai a sinistra
	Girati verso sinistra		Girati e vai a destra
	Girati verso destra		Arretra continuando a guardare avanti
	Girati su te stesso per vedere alle tue spalle		Vai avanti e gira a
			Vai avanti e gira a

Scoccare una freccia

Quando puoi scoccare con l'arco?

I giocatori possono decidere di scoccare una freccia all'avversario se tutte queste condizioni si avverano:

1. L'avversario appare da qualche parte nella visuale.
2. Possiedono almeno una freccia e questa è incoccata.
3. Non sono impegnati in un combattimento ravvicinato (questo viene indicato da un simbolo con le spade incrociate nell'angolo in alto a sinistra della pagina
4. Non gli è stato impedito di scoccare da un precedente Colpo Critico.

Colpito o Mancato?

Il processo per determinare se si colpisce o meno l'avversario è il seguente:

1. Al tre, contando assieme, entrambi i giocatori dicono un numero da 1 a 10.
2. Questi numeri vengono sommati per determinare il Numero dell'Arco.
3. Chi ha scoccato controlla sulla Griglia del Tiro con l'Arco a pagina VII.
4. Si trova il Numero dell'Arco nella parte a sinistra della tabella, e chi ha scoccato incrocia fino a incontrare il proprio valore nell'ABILITÀ di COMBATTIMENTO, che si trova nella fila superiore.
5. Chi ha scoccato ora controlla i Modificatori al Tiro elencati sotto alla tabella e fa i necessari aggiustamenti come indicato. La distanza del tiro viene indicata da un numero che appare nella parte destra della pagina di gioco.
6. La lettera o il numero risultante indicano il successo o il fallimento del tuo tiro con l'arco.



Chi scocca per primo?

In situazioni in cui entrambi i giocatori scelgono di scoccare verso l'altro, il giocatore con il più alto punteggio nell'ABILITÀ di COMBATTIMENTO (dopo che tutti i fattori dovuti alla situazione sono stati calcolati) sarà quello che potrà scoccare per primo. Gli effetti del suo tiro vengono calcolati e hanno effetto prima che l'avversario possa scoccare a sua volta. Gli effetti del suo tiro possono impedire che l'avversario scocchi in quel turno.

Se entrambi i giocatori hanno un punteggio in ABILITÀ di COMBATTIMENTO identico, scoccare e gli effetti avvengono simultaneamente.

Incoccare una Freccia

Serve un intero turno per incoccare una freccia. Durante questo turno, il personaggio deve restare fermo () e non può scegliere un MUOVI o VOLTA.

Una volta che la freccia è stata incoccata, il personaggio può scegliere MUOVI o VOLTA come preferisce.

Ogni qualvolta una freccia venga scoccata, questa deve essere cancellata dal Folglio d'Avventura di Coppia.

Un giocatore può scoccare solo una freccia in ciascun turno di gioco.

Cambiare l'Arma in mano

L'arma impugnata è quella che il personaggio tiene in mano come indicato nel box "Arma impugnata" del Foglio d'Avvenura di Coppia. Per cambiare arma, ovvero imbracciare l'arco dopo aver rinfoderato la spada, o impugnare l'ascia dopo aver rimesso l'arco a tracolla e viceversa, serve un turno di gioco completo. Il personaggio è libero di scegliere un MUOVI o VOLTA, ma durante quel turno viene considerato disarmato.

Non appena il personaggio viene avvistato dall'avversario a una Distanza di Tiro con l'Arco uguale o inferiore di 2 deve dichiarare, non appena gli viene chiesto, quale sia l'arma che impugna.

Lasciar cadere un'arma impugnata

Un giocatore può decidere di lasciar cadere l'arma che impugna in modo da poter impugnare un'altra arma nello stesso turno. Se un'arma impugnata viene lasciata cadere in questo modo, deve venire cancellata dal Foglio d'Avventura di Coppia. Se un giocatore decide di lasciar cadere l'arma impugnata deve comunicarlo all'avversario.

Una volta che l'arma viene lasciata cadere, può essere raccolta da entrambi i personaggi. Per farlo, il personaggio deve occupare lo stesso luogo dell'arma lasciata cadere per un turno completo, durante il quale non può muoversi, voltarsi, scoccare una freccia o impegnarsi in un Combattimento Ravvicinato.

Combattimento Ravvicinato

Per potersi impegnare in un Combattimento Ravvicinato, entrambi i personaggi devono trovarsi in pagine di Combattimento Ravvicinato. Queste pagine sono indicate da un simbolo di spade incrociare nell'angolo in alto a sinistra della pagina.

Il procedimento per il Combattimento Ravvicinato è il seguente:

1. Per prima cosa, bisogna determinare chi è l'attaccante e chi il difensore durante la prima azione. Il personaggio che si è mosso in questo turno in Combattimento Ravvicinato contro il suo avversario è l'attaccante. Se entrambi i giocatori si sono mossi contemporaneamente in Combattimento Ravvicinato, l'attaccante nella prima azione è il personaggio con il punteggio



più alto nell'ABILITÀ di COMBATTIMENTO. I giocatori che si muovono simultaneamente in Combattimento Ravvicinato e che hanno lo stesso identico valore di ABILITÀ di COMBATTIMENTO passino direttamente al punto 9.

2. L'attaccante dichiara un numero a caso da 1 a 10, e va sulla Griglia di Combattimento nella colonna dell'attaccante.
3. Il difensore dichiara un altro numero a caso da 1 a 10 e l'attaccante incrocia la colonna di questo numero che si trova sulla riga superiore fino a incontrare la riga determinata al punto 2 sulla sua griglia. Il numero trovato viene raddoppiato e questo rappresenta la perdita di VITALITÀ subita dal difensore nel solo primo turno di combattimento.
4. Il difensore modifica la sua VITALITÀ di conseguenza.
5. Se il difensore sceglie di contrattaccare, ora lui diventa l'attaccante. La sequenza di combattimento di ripete come indicato nei punti 2, 3 e 4.
6. I giocatori possono cercare di fuggire dal combattimento all'inizio del successivo turno di gioco sia ritirandosi (IR) sia girandosi e andando a destra o sinista (← / →).
7. I giocatori possono portare un solo attacco ogni turno di gioco.
8. Qualsiasi perdita del punteggio di ABILITÀ di COMBATTIMENTO, dovuta a ferite ricevute precedentemente al Combattimento Ravvicinato, devono essere presi in considerazione quando si determina quale giocatore sia l'attaccante e quale il difensore durante il primo turno di combattimento. Le condizioni seguenti si applicano al punteggio di ABILITÀ di COMBATTIMENTO di entrambi i personaggi conivolti nel Combattimento Ravvicinato:

L'arma impugnata è un Arco	- 6 all' ABILITÀ di COMBATTIMENTO
L'arma impugnata è un Pugnale	- 4 all' ABILITÀ di COMBATTIMENTO
Non si impugnano armi (disarmato)	- 8 all' ABILITÀ di COMBATTIMENTO
Inconsapevole della presenza dell'avversario durante l'ultimo turno di gioco	- 4 all' ABILITÀ di COMBATTIMENTO
Vittima di un'imboscata in Ravvicinato	- 4 all' ABILITÀ di COMBATTIMENTO
Per ciascun quarto del punteggio di VITALITÀ perso dal personaggio fino a questo momento	- 2 all' ABILITÀ di COMBATTIMENTO

Per ciascun quarto del punteggio di VITALITÀ perso dal personaggio fino a questo momento - 2 all' ABILITÀ di COMBATTIMENTO

9. Se i punteggi di ABILITÀ di COMBATTIMENTO di entrambi i personaggi sono identici, entrambe le azioni di attacco vengono considerate simultaneamente. In questo caso, l'attaccante nella prima azione di combattimento non ha alcun vantaggio e la perdita di VITALITÀ del difensore non è raddoppiata.
10. Le situazioni di Combattimento Ravvicinato, possono sorgere quando i due personaggi si scontrano mentre girano un angolo del labirinto. Se ti scontri con il tuo avversario devi seguire la procedura per il Combattimento Ravvicinato nel modo normale.

Colpi Critici

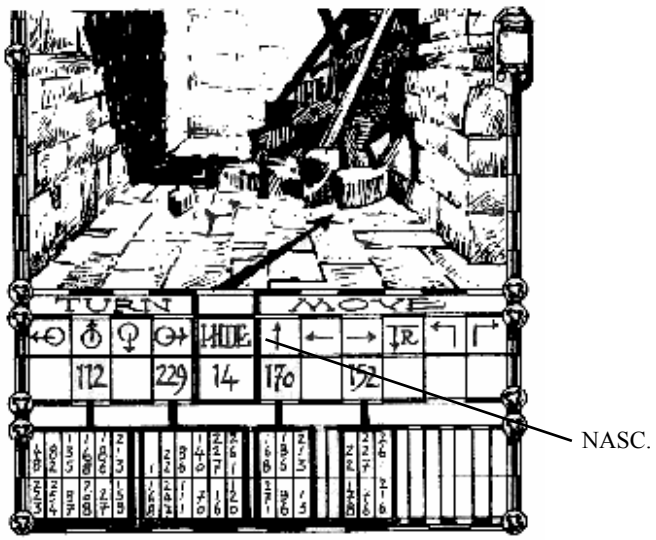
Se durante un Combattimento Ravvicinato o un Attacco con una Freccia si trova un * sulla Griglia di Combattimento o sulla Griglia del Tiro con l'Arco, significa che la ferita subita è un Colpo Critico. Determina la specifica natura della ferita come segue:

1. Al tre, contando assieme, entrambi i giocatori dichiarano un numero da 1 a 10.
2. Questi numeri vengono sommati per determinare il Numero del Colpo Critico.
3. Il difensore controlla l'apposita Tabella dei Colpi Critici per il Combattimento o per l'Arco, rispettivamente a pagina V e VI.
4. Trova il Numero del Colpo Critico sulla tabella. L'effetto della ferita è riportato accanto.
5. Il difensore modifica di conseguenza il proprio Foglio d'Avvetura di Coppia.

Se in qualsiasi momento il punteggio di VITALITÀ di un personaggio viene ridotto a zero o meno, questo personaggio è morto e l'avversario vince la partita.

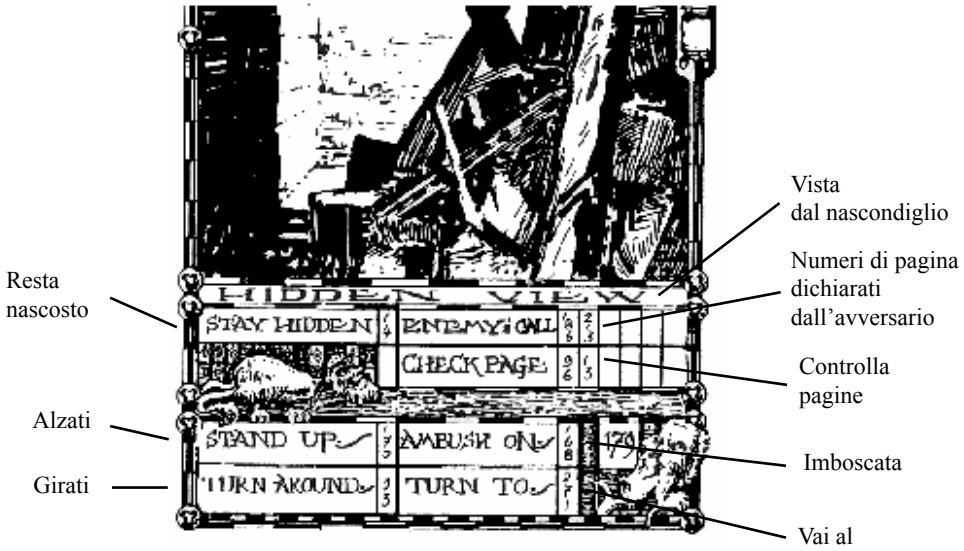
Nascondersi

In certe pagine viene data al personaggio la possibilità di nascondersi dietro a qualche caratteristica del labirinto. Se un'azione del genere è possibile, comparirà un numero nella casella sottostante alla scritta NASC. (Nascondi) di quella specifica pagina, assieme a una freccia che indica il luogo del nascondiglio.



Se un giocatore sceglie di nascondersi il procedimento è il seguente:

1. Vai al numero indicato nella casella sottostante alla scritta NASC. .
2. La nuova pagina mostrerà la visuale dal nascondiglio in cui ti trovi.
3. Per poter restare nascosto, dichiara semplicemente il numero della pagina in cui ti trovi all'inizio di ciascun turno in cui resti nascosto.
4. Se il tuo avversario dichiara un numero che appare nella griglia dei Numeri di pagina dichiarati dall'Avversario, vai al numero che appare direttamente sotto al numero dichiarato, nella griglia del Controlla Pagine. Qui ti verrà mostrata la posizione del tuo avversario senza rivelare il tuo nascondiglio.
5. Se il tuo avversario dichiara il numero che compare nella griglia "Imboscata al", puoi lanciare un'imboscata



di Combattimento Ravvicinato, dichiarando "Imboscata" e andando al numero riportato nella griglia "Vai al" sottostante.

IMPORTANTE! Quando tendi un'imboscata al tuo avversario in questa maniera, devi informarlo del nuovo numero di pagina a cui si deve dirigere. Questo numero appare vicino al numero di "Imboscata al" nella tua pagina.

Il combattimento risultante viene risolto secondo le normali regole del Combattimento Ravvicinato.

6. Se il tuo avversario guarda verso di te e puoi e vuoi scoccare una freccia, il procedimento è il seguente:
   i. Dichiara la tua intenzione di scoccare e dichiara il numero indicato nella griglia "Alzati" della tua pagina.
   ii. Vai a quel numero
   iii. Dopo aver sentito il numero da te dichiarato, il tuo avversario deve trovare detto numero nela griglia, al di sotto della scelta di restare fermo ( ) durante il suo prossimo turno.
   iv. L'avversario deve ora andare direttamente al numero indicato.

7. L'attacco con l'arco viene calcolato secondo le normali regole, eccetto per il fatto che chi ha scoccato di nascosto, scocca per primo. Il bersaglio può decidere se vuole e può, secondo le normali regole, di contrattaccare. Qualora questo succedesse, il personaggio nascosto va considerato riparato da un ostacolo (vedere i Modificatori al Tiro nella Griglia del Tiro con l'Arco).
8. Un personaggio nascosto può lasciare il proprio nascondiglio scegliendo "Alzati" o "Girati" e andando ai numeri rispettivamente indicati.

Tendere un'Imboscata

Tendere un'imboscata al tuo avversario è una delle forme di attacco più efficaci nel duello di COMBAT HEROES. Può avvenire in tre diversi modi:

1. Attacco d'Imboscata con l'Arco – visuale laterale
2. Attacco d'Imboscata con l'Arco – visuale alle spalle
3. Imboscata di Combattimento Ravvicinato



Nemico in visuale laterale



Nemico in visuale alle spalle

Attacco d'Imboscata con l'Arco – Vista laterale

1. Se finisci la tua azione di movimento in una pagina in cui puoi vedere una visuale laterale del tuo avversario, per lui sarà impossibile vederti.
2. Se stai impugnando un arco con una freccia incoccata, ora puoi, se lo desideri, lanciare un attacco d'Imboscata con l'Arco.
3. Mostra la pagina in cui ti trovi al tuo avversario per dimostrare che l'attacco sia possibile.
4. Calcola l'effetto del tuo tiro con l'arco nella maniera normale, ma, a causa della natura del tuo attacco, il tuo avversario non potrà contrattaccare.

Attacco d'Imboscata con l'Arco – Visuale alle spalle

1. Se finisci la tua azione di movimento in una pagina in cui puoi vedere una visuale alle spallee del tuo avversario, per lui sarà impossibile vederti.
2. Se stai impugnando un arco con una freccia incoccata, ora puoi, se lo desideri, lanciare un attacco d'Imboscata con l'Arco. Nel qual caso segui la stessa procedura descritta in precedenza in caso di Attacco d'Imboscata con l'Arco – Visuale laterale, dal punto 3 in poi.

Imboscata di Combattimento Ravvicinato

Questo è di gran lunga il tipo di imboscata più efficacie. Se finisci la tua azione di movimento in una pagina in cui puoi hai una Visuale laterale o una Visuale alle spalle del tuo avversario, alla Distanza di Tiro con l'Arco di 1, allora puoi cercare di coglierlo di sorpresa e attaccarlo con un'Imboscata di Combattimento Ravvicinato nel turno successivo. Non dichiarare al tuo avversario che lo puoi

vedere, perchè lui non sarà consapevole della tua attuale posizione.

La modalità per un'Imboscata di Combattimento Ravvicinato è la seguente:

1. Scegli un MUOVI che ti porti in contatto con il tuo avversario se dovesse restare dove si trova, e dichiara il numero di conseguenza.
2. Se il tuo avversario dichiara un numero che compare nella griglia sottostante il MUOVI che hai scelto, il tuo tentativo di coglierlo di sorpresa è fallito in questo turno. Vai al numero indicato nella griglia come in una normale situazione di gioco.
3. Se il tuo avversario dichiara un numero che non compare nella griglia, allora sei riuscito a coglierlo di sorpresa e a tendergli un'Imboscata di Combattimento Ravvicinato.

   IMPORTANTE! Non andare al nuovo numero ora.

   Invece, mostra la pagina in cui ti trovi al tuo avversario per dimostrare che puoi attaccarlo in Imboscata di Combattimento Ravvicinato, e poi risolvi il combattimento seguendo le normali regole.
4. Nel successivo turno di gioco, i giocatori scelgono i propri MUOVI dalla pagina in cui si trovavano prima dell'Imboscata di Combattimento Ravvicinato.

Nota: Quando si è impegnati in un'Imboscata di Combattimento Ravvicinato, è opportuno usare un segnalibro per tenere il segno della pagina in cui ci si trovava prima del Combattimento Ravvicinato.

Cattura e Resa

I giocatori possono decidere di arrendersi al proprio avversario in qualsiasi momento del gioco. Molti giocatori ritengono questo atteggiamento preferibile rispetto a continuare una partita in cui il punteggio di VITALITÀ del proprio personaggio sia stato ridotto a un livello pericolosamente basso, visto che permette a un personaggio di sopravvivere e mantenere i bonus che può aver acquisito in partite precedenti.

I giocatori possono scegliere di cercare di catturare il proprio avversario piuttosto che ucciderlo e, di conseguenza, guadagnare più punti di ABILITÀ di COMBATTIMENTO. La modalità per la cattura è la seguente:

1. La cattura può essere tentata solo dopo un'Imboscata di Combattimento Ravvicinato riuscita.
2. Prima che il combattimento inizi, l'attaccante deve dichiarare la propria intenzione di catturare l'avversario.
3. Il combattimento si svolge secondo le normali regole, eccetto che il valore di VITALITÀ perso dal difensore nel primo turno di combattimento è triplicato. Se il suo punteggio di VITALITÀ scendere a zero o sotto, viene dichiarata la sua cattura per mano dell'avversario. In questo caso, la riduzione a zero del punteggio di VITALITÀ del suo personaggio non significa che sia stato ucciso; semplicemente indica che è stato sconfitto e non può puù offrire alcuna resistenza alla cattura.
4. Solamente il personaggio che cattura l'avversario guadagna i bonus per le armi conquistate. Nessun bonus viene assegnato se l'avversario decide di arrendersi.

Terminare una Partita

La partita ha termine non appena un personaggio viene ucciso o catturato, oppure nel caso scelga di arrendersi. Il giocatore che sopravvive o che cattura l'avversario, viene dichiarato vincitore della partita. Entrambi i giocatori, se sono entrambi sopravvissuti, riportano i propri punteggi nell'ABILITÀ di COMBATTIMENTO e di VITALITÀ ai valori iniziali. Dopo di che ricevono i seguenti bonus e penalità ai propri punteggi:

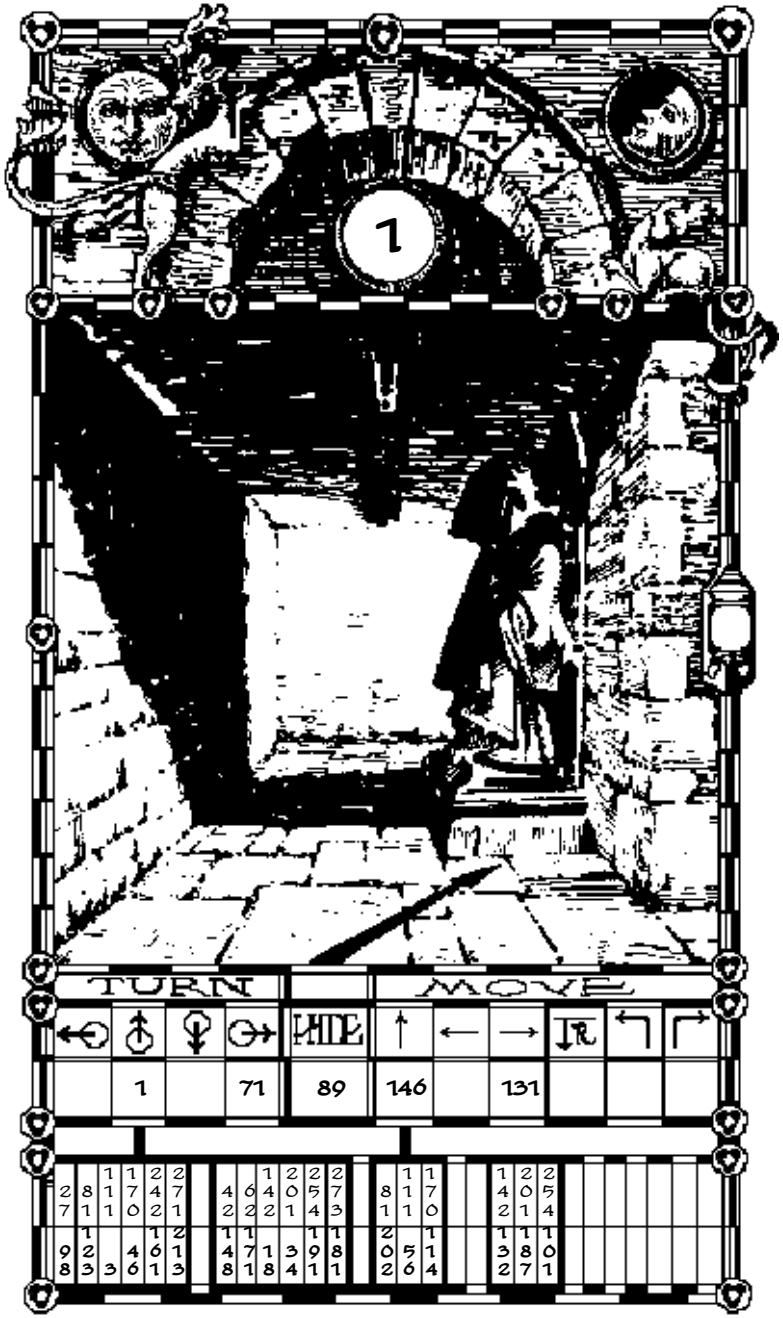
	ABILITÀ di COMBATTIMENTO	VITALITÀ
Uccidere il proprio avversario in un combattimento all'ultimo sangue	+4	+4
Uccidere l'avversario	+2	+2
Catturare l'avversario	+3	+2
Per ciascun'arma dell'avversario conquistata	+1	0
Per ciascun'arma persa o distrutta	-1	0
Arrendersi all'avversario	-2	0
Aver perso più del 50% del proprio punteggio di VITALITÀ durante la partita	-1	-2
Aver usato tutte le proprie frecce	-1	0
Per ciascun Colpo Critico subito	-1	-2
Per ciascun punto dell' ABILITÀ di COMBATTIMENTO perso a causa di ferite	0	-1

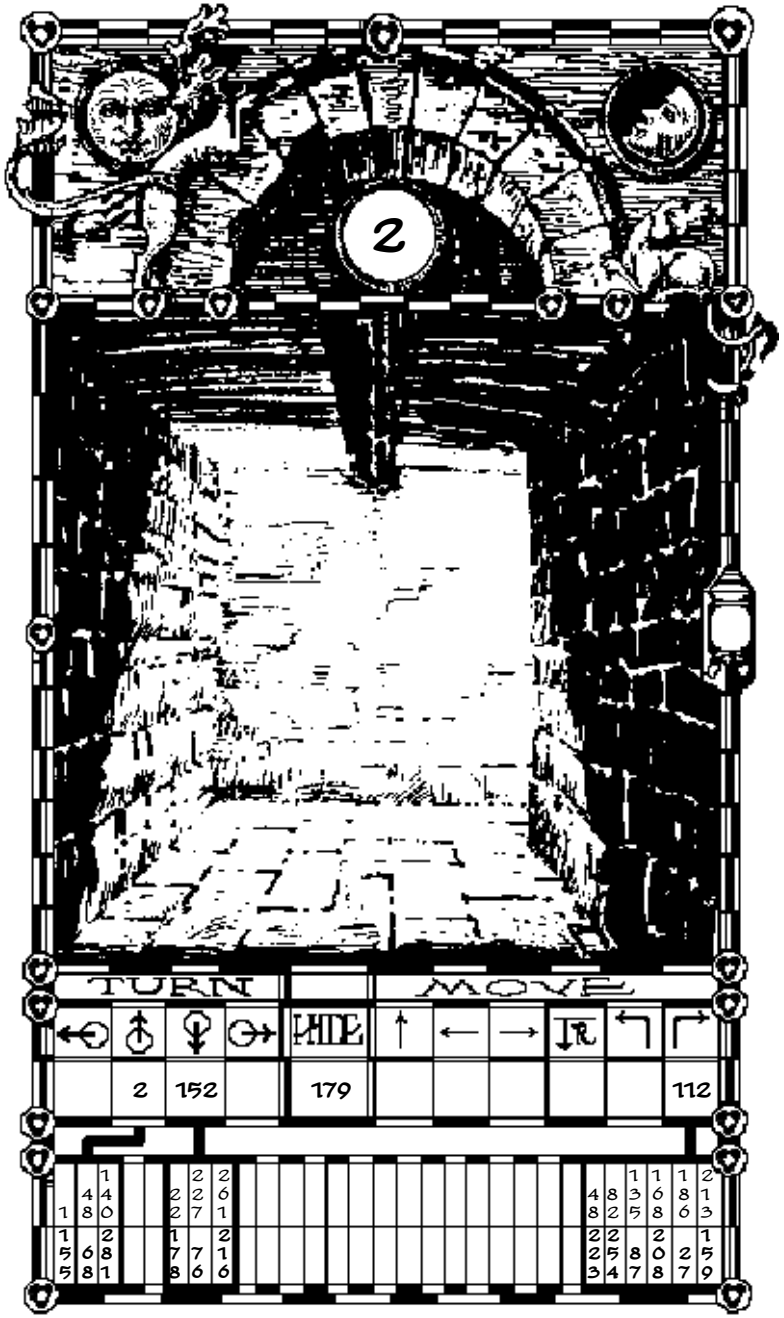
La Campagna di Combat Heroes

COMBAT HEROES a due giocatori è particolarmente adatto a una campagna in cui i giocatori giocano diverse partite in modo da incrementare i propri punteggi originali nell'ABILITÀ di COMBATTIMENTO e di VITALITÀ.
La seguente tabella riassume i titoli che ciascun giocatore può ottenere mentre, durante il corso di diverse partite, costruisce la propria reputazione basata sulla propria forza in combattimento:

ABILITÀ di COMBATTIMENTO (espressa in punti)	Titolo del Personaggio
0 – 5	Scudiero
6 – 10	Combattente
11 – 15	Guerriero
16	Signore della Guerra
17 – 19	Signore Guerriero
20 – 22	Veterano
23 – 25	Cavaliere
25 – 28	Campione
29 – 32	Guardiano
33 – 35	Eroe
> 36	EROE COMBATTENTE

COMBAT HEROES
WHITE WARLORD




2
TURN
MOVE
HIDE
2
152
179
112

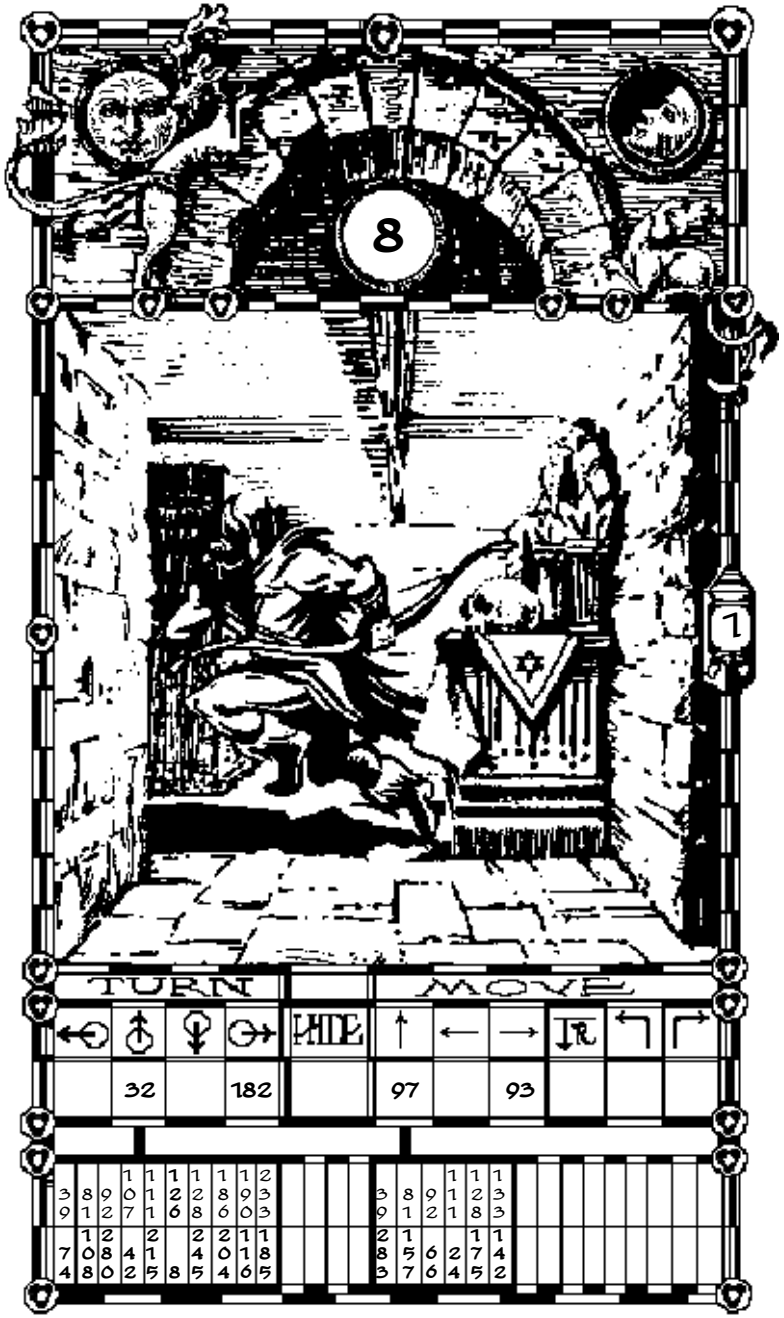

3
TURN
MOVE
HIDE
1
71
146
131

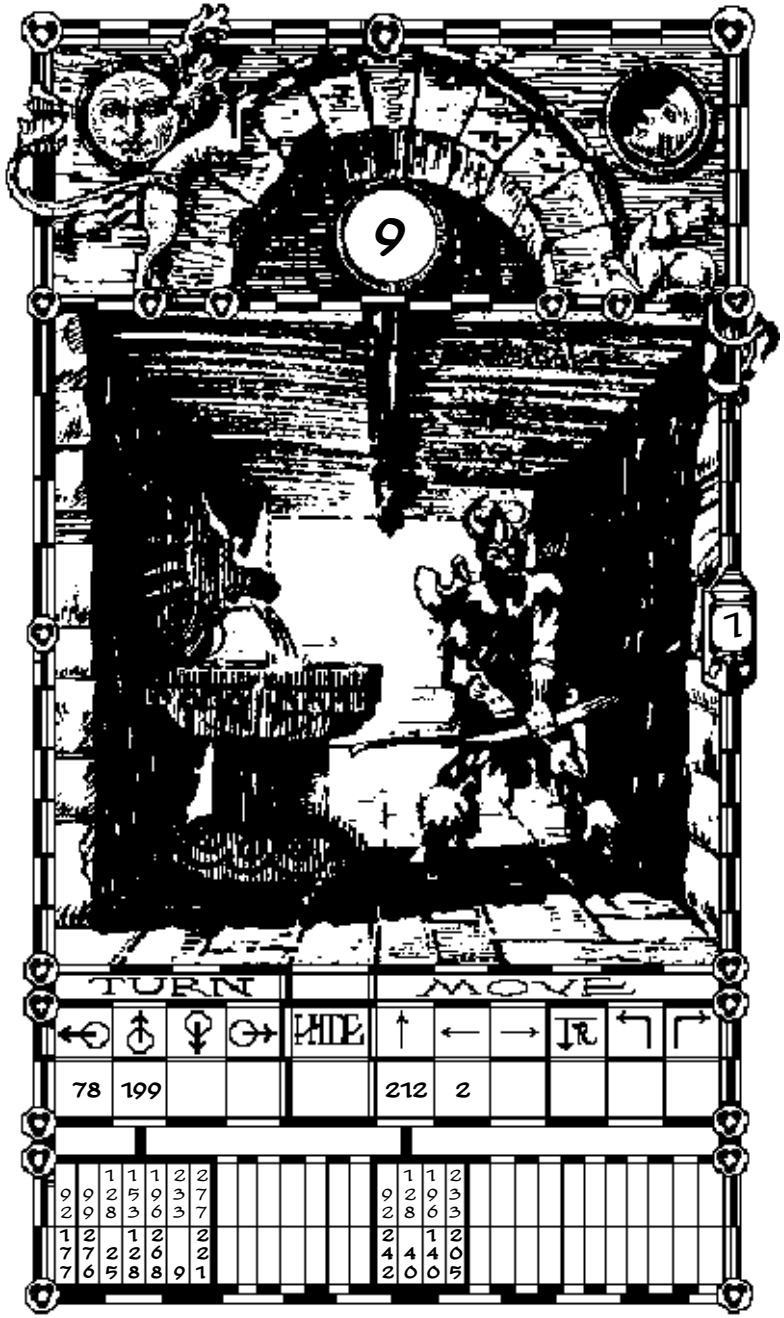

4
TURN
MOVE
PHASE
31
131
1

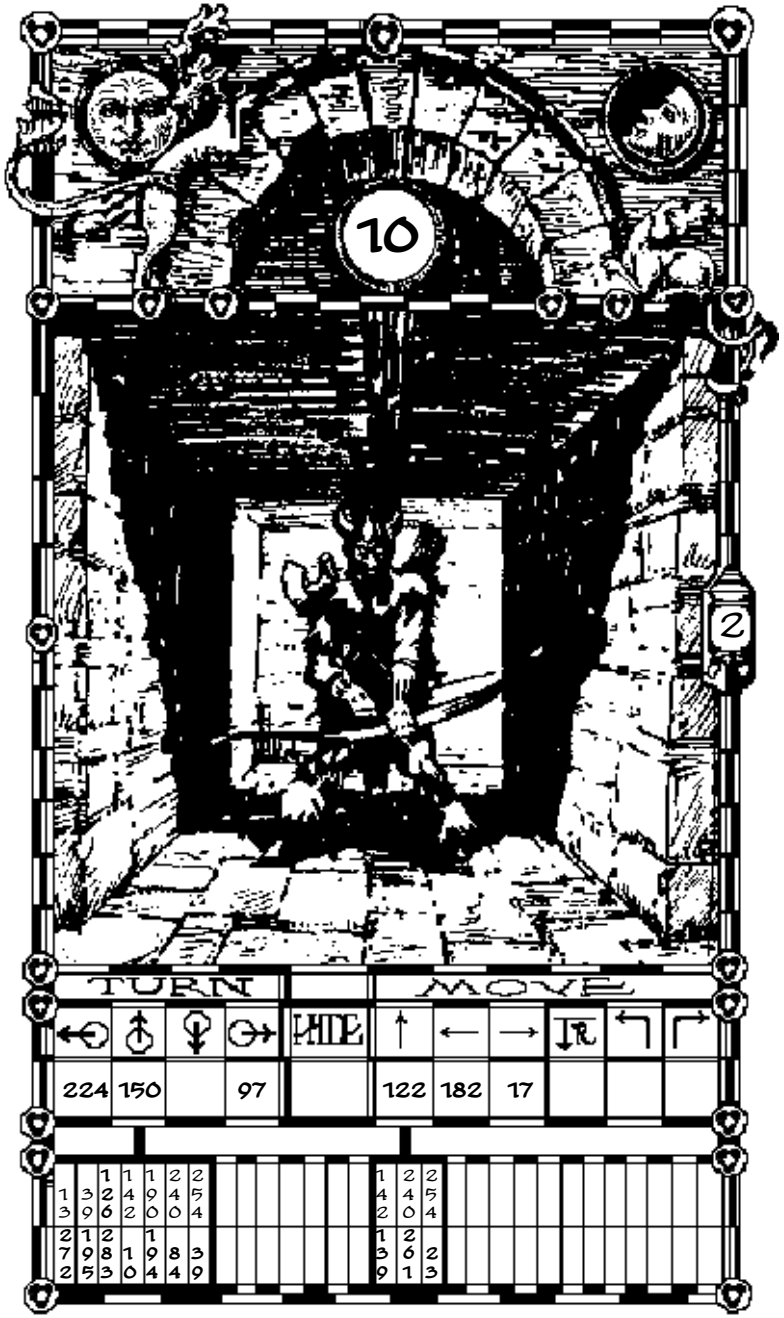

5
TURN
MOVE
PHASE
92
201
17
224
61


6
TURN
MOVE
HIDE
100
137
55
201

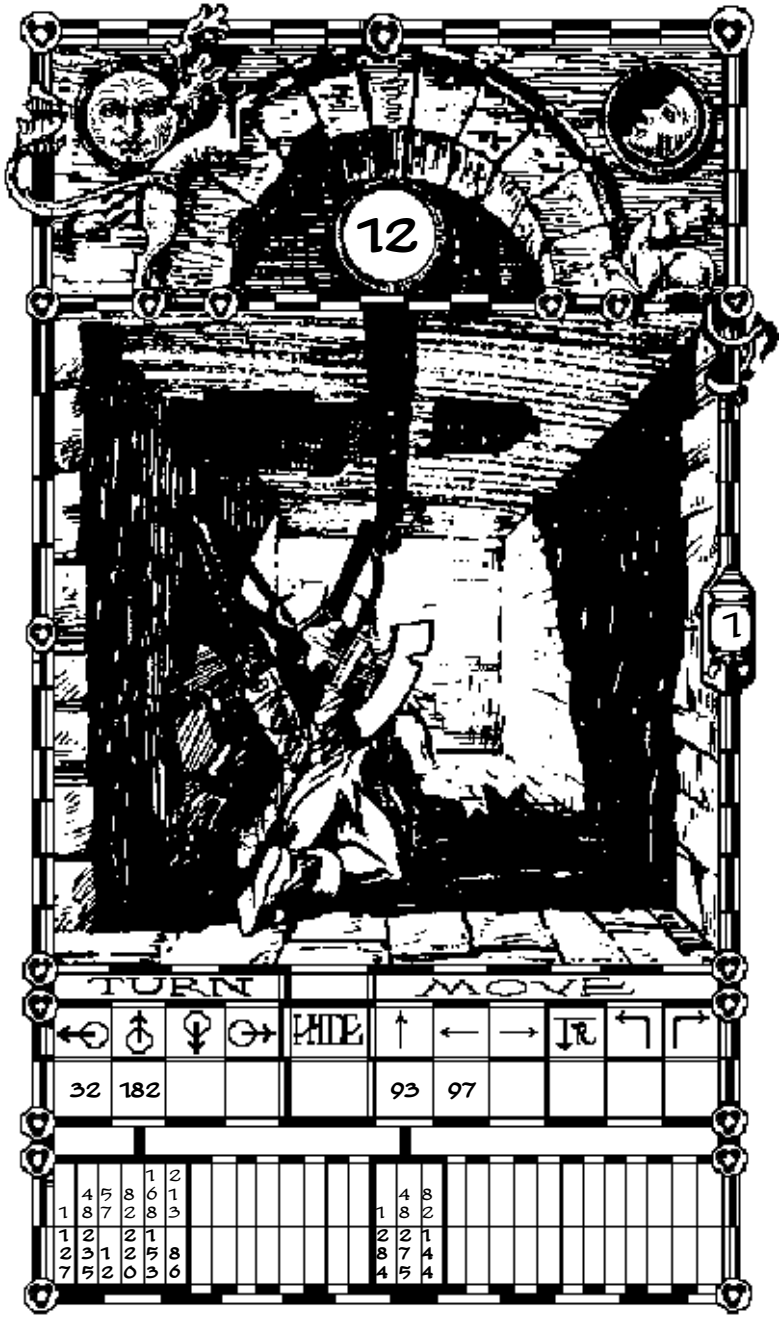

7
TURN
MOVE
99
82
259
33


8
1
TURN
MOVE
HIDE
32
182
97
93
39 81 92 107 111 126 128 186 190 233
74 108 280 42 215 8 245 204 116 185
39 81 92 111 128 133
283 157 66 24 175 142

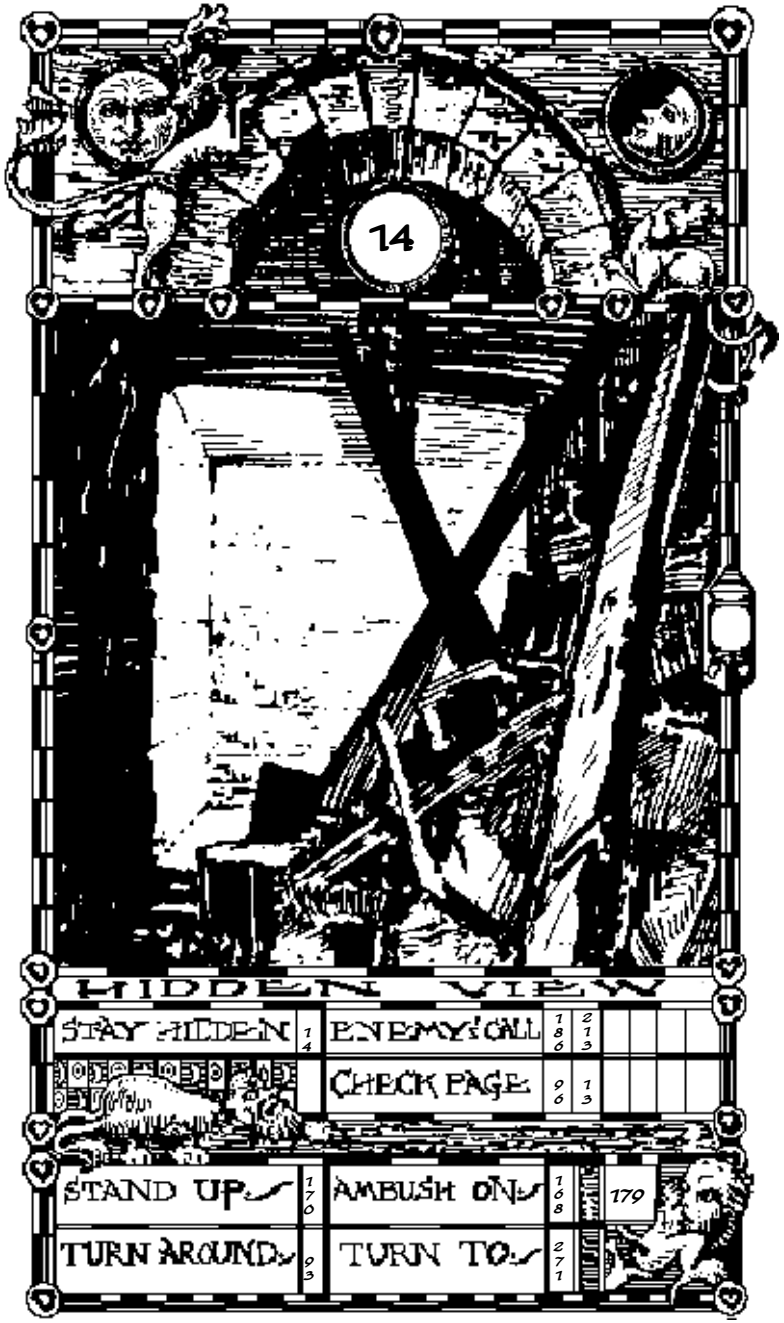

9
1
TURN
MOVE
HIDE
78
199
212
2
92 99 128 153 196 233 277
177 276 225 128 268 9 221
92 128 196 233
242 40 140 205

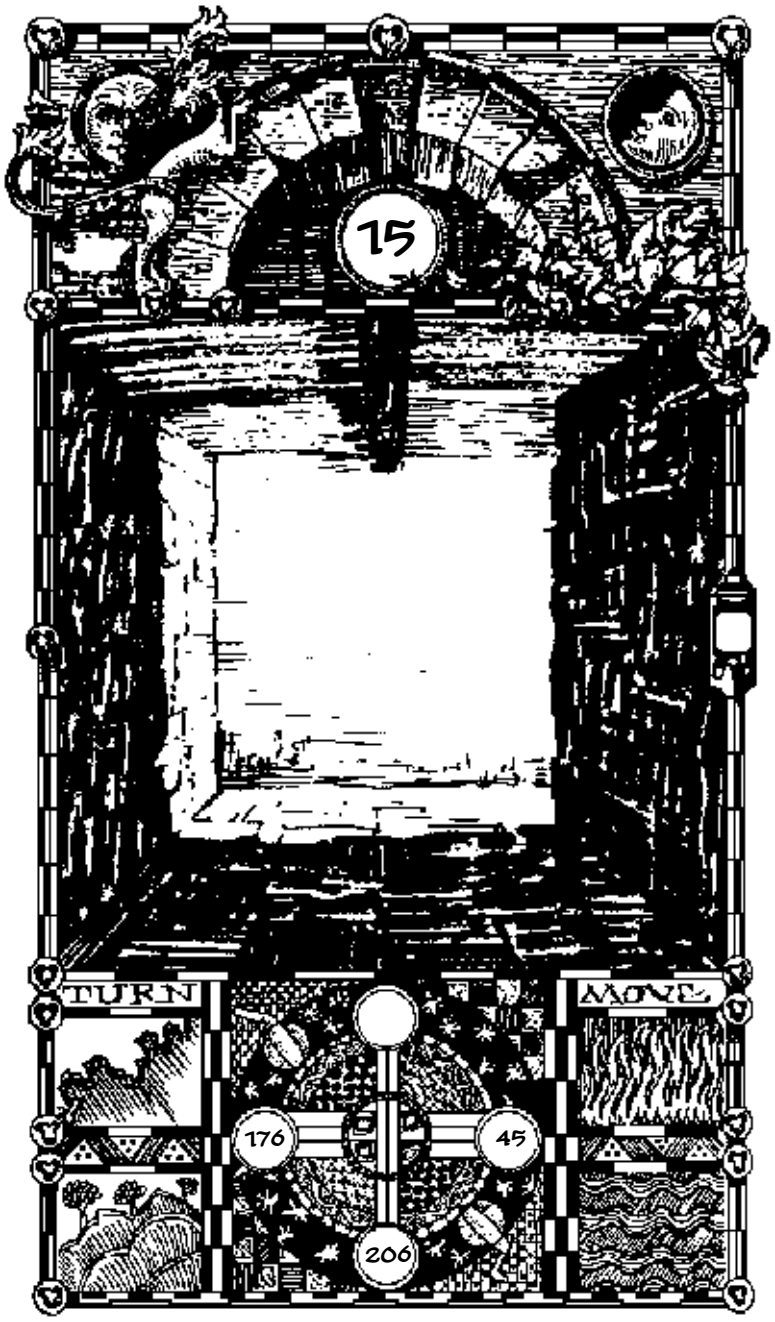

10
2
TURN
MOVE
HIDE
224
150
97
122
182
17
13
39
126
142
190
240
254
272
195
283
10
194
84
39
142
240
254
139
261
23

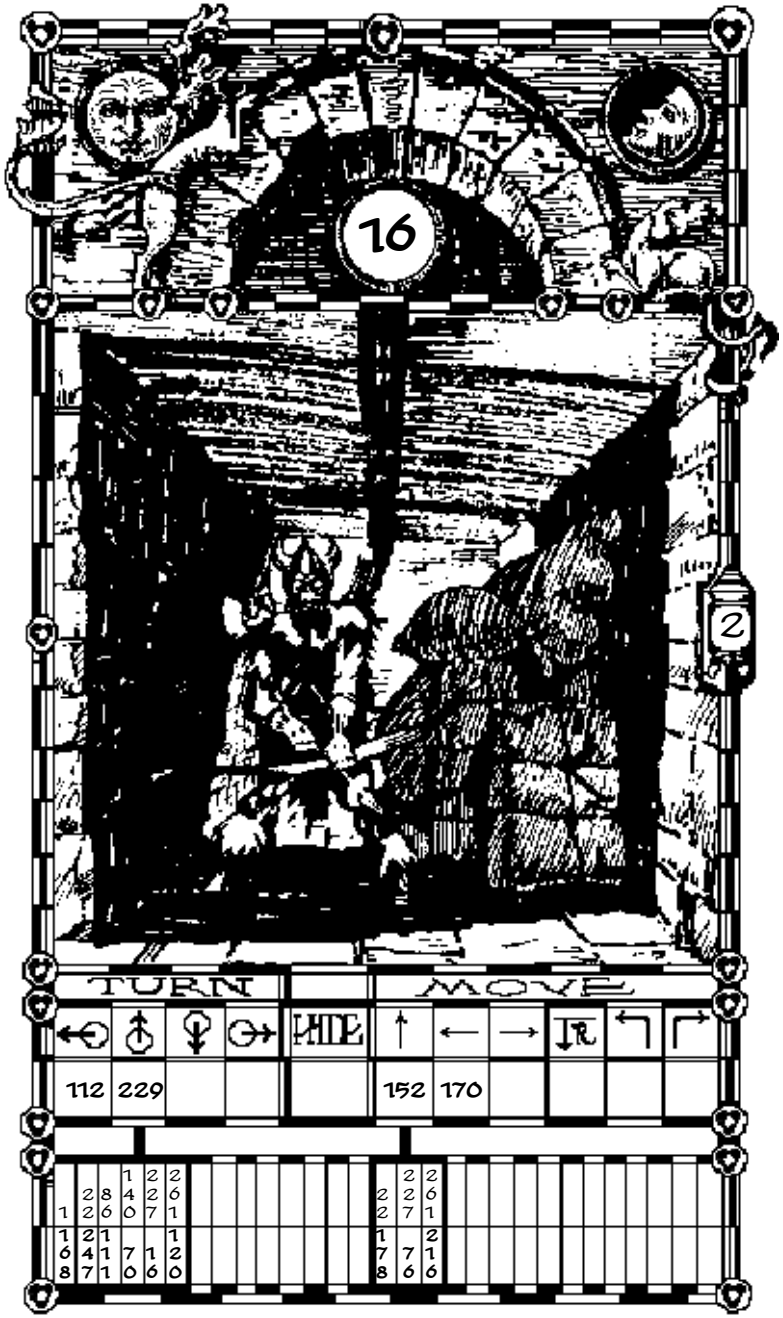

11
TURN
MOVE
X50
278
285

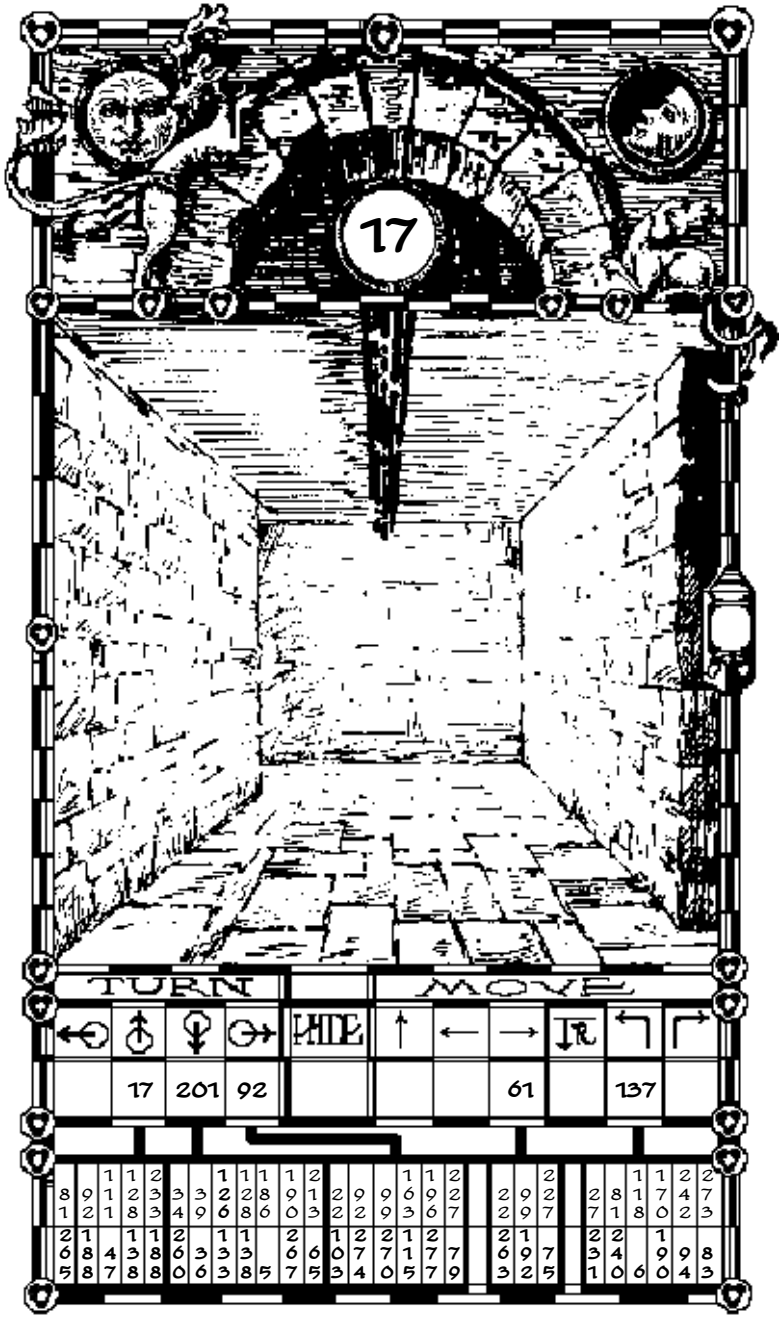

12
1
TURN
MOVE
HIDE
32
182
93
97


13
1
TURN
MOVE
HIDE
170
93
32


14
HIDDEN VIEW
STAY HIDDEN 14
ENEMY! CALL 186 213
CHECK PAGE 96 13
STAND UP 170
AMBUSH ON 168
179
TURN AROUND 93
TURN TO 271

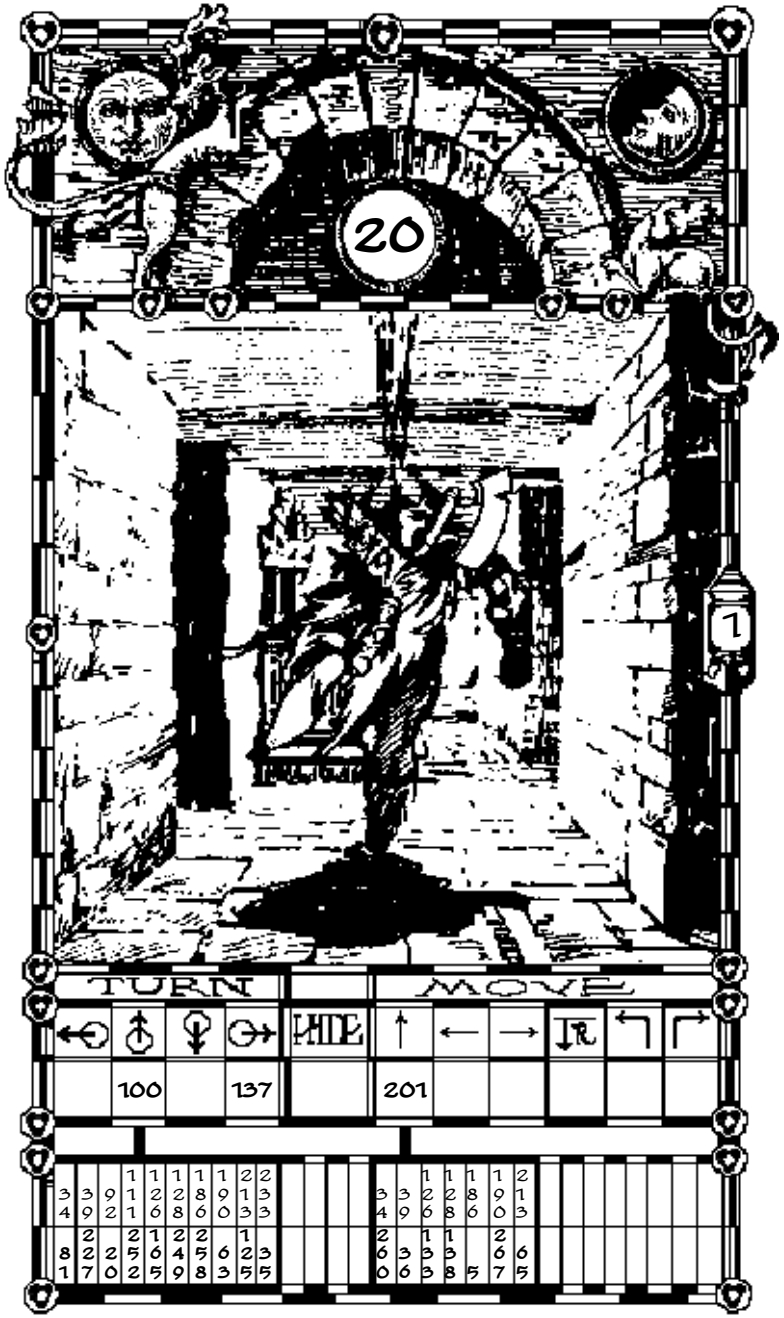

15
TURN
MOVE
176
45
206


16
2
TURN
MOVE
HIDE
112 229 152 170


17
TURN
MOVE
HIDE
17 201 92 61 137


18
2
TURN
MOVE
HIDE
1
71
131
146

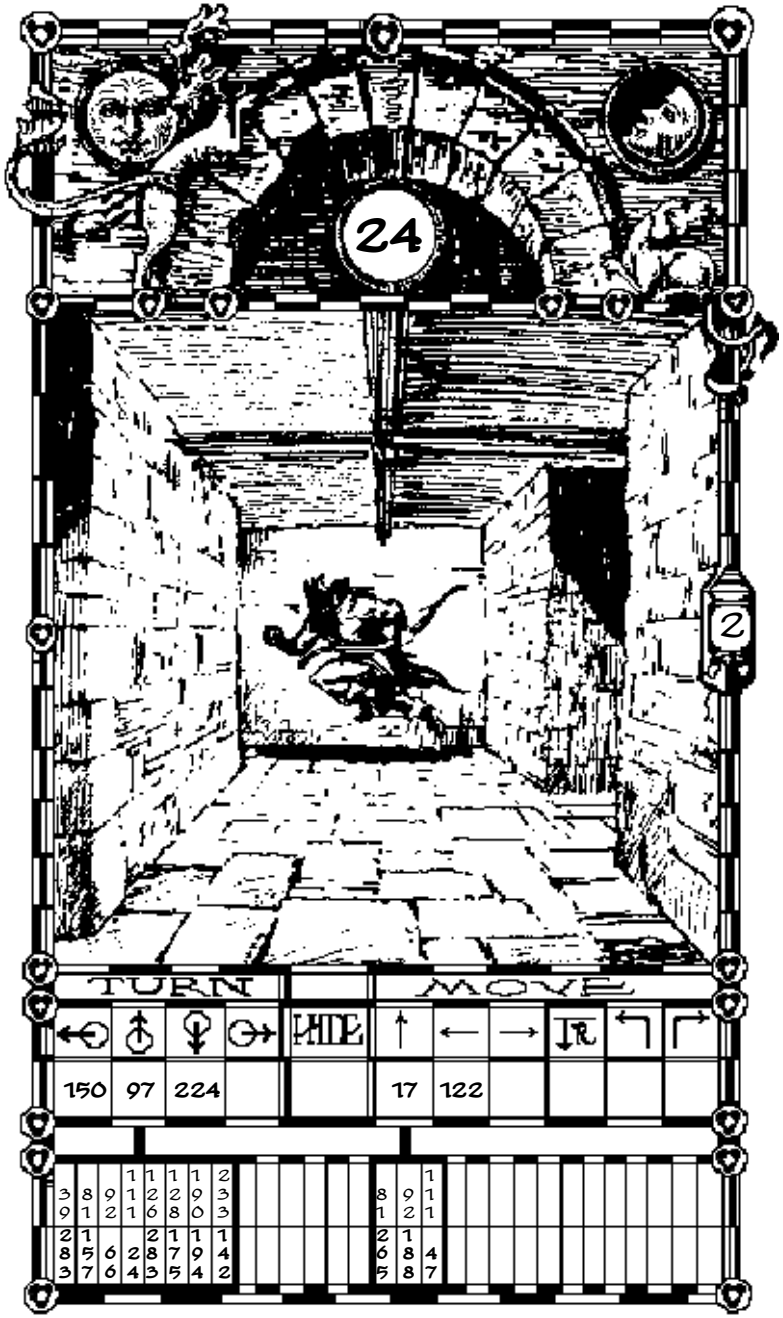

19
TURN
MOVE
273
117
197

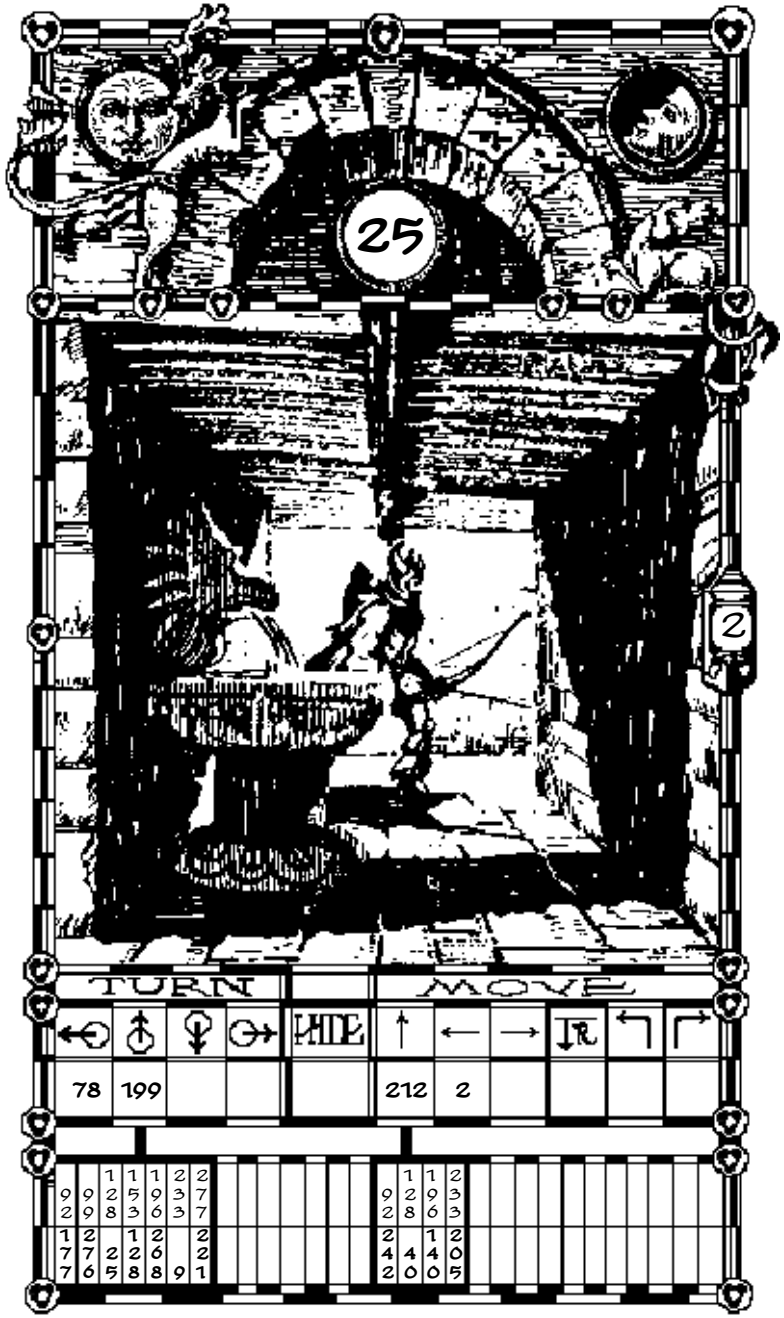

20
1
TURN
MOVE
HIDE
100
137
201


21
TURN
MOVE
HIDE
44
58


22
TURN
MOVE
147
256
43

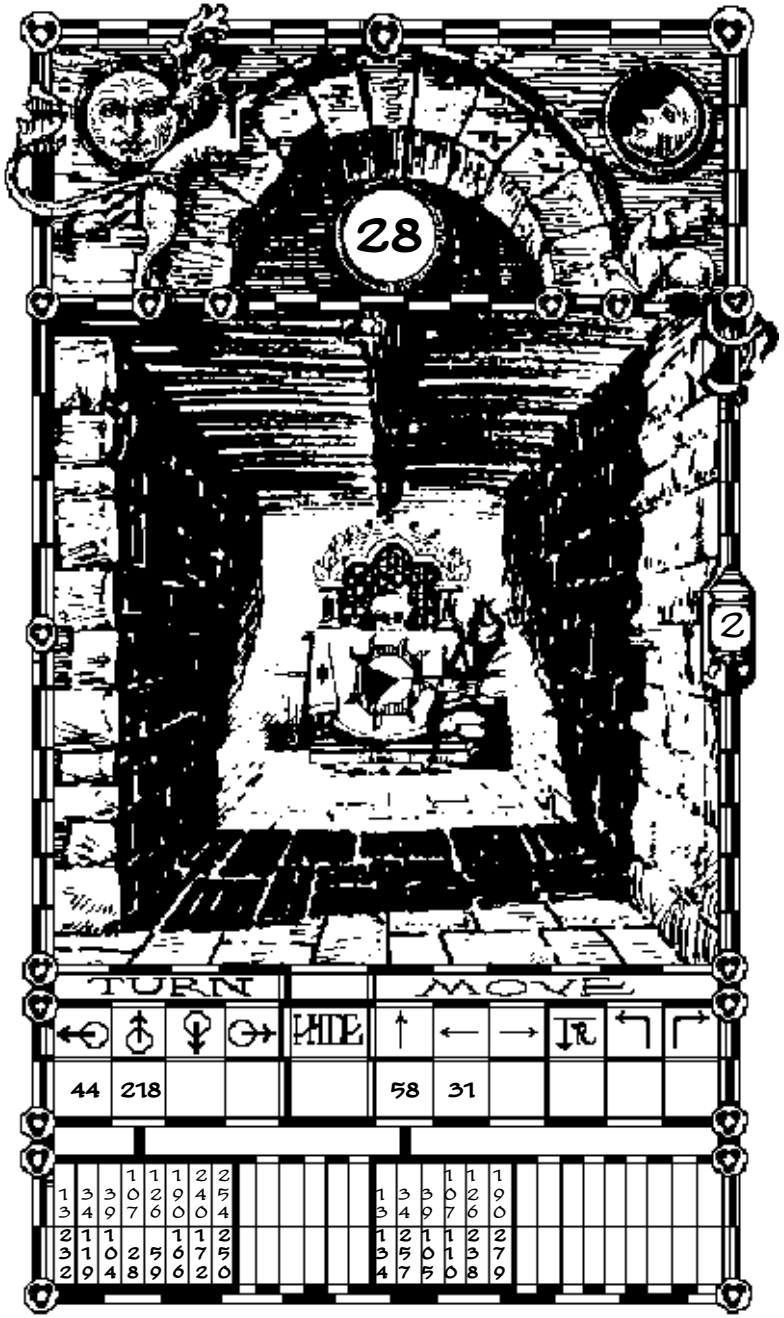

23
1
TURN
MOVE
122
58
44


24
2
TURN
MOVE
150
97
224
17
122


25
2
TURN
MOVE
78
199
212
2

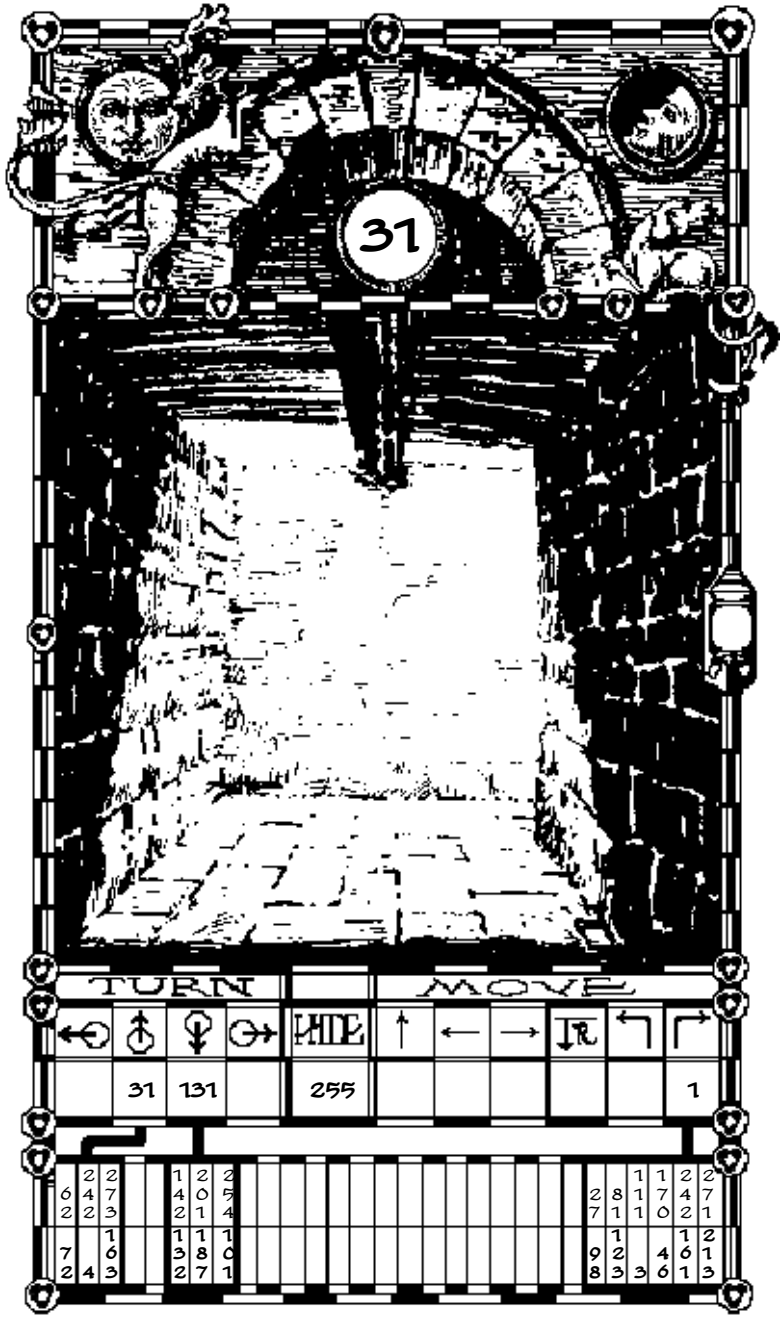

26
TURN
MOVE
X57
45
62


27
2
TURN
MOVE
HIDE
112
229
170
152

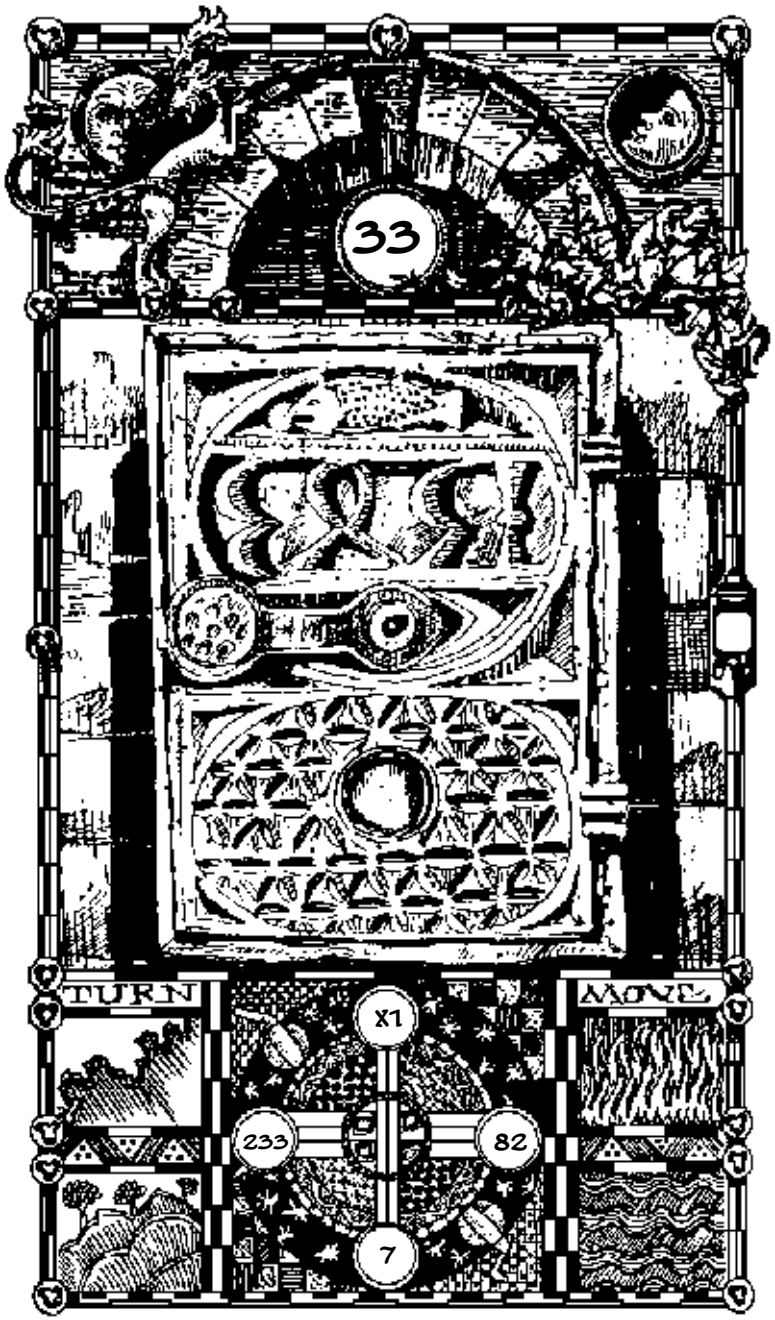

28
2
TURN
MOVE
HIDE
44
218
58
31


29
TURN
MOVE
102
51


30
HIDDEN VIEW
STAY HIDDEN
ENEMY'S CALL
CHECK PAGE
STAND UP
AMBUSH ON
TURN AROUND
TURN TO


31
TURN
MOVE
31
131
255
1


32
TURN
MOVE
HIDE
32
182
30
97
93
150


33
TURN
MOVE
X1
233
82
7

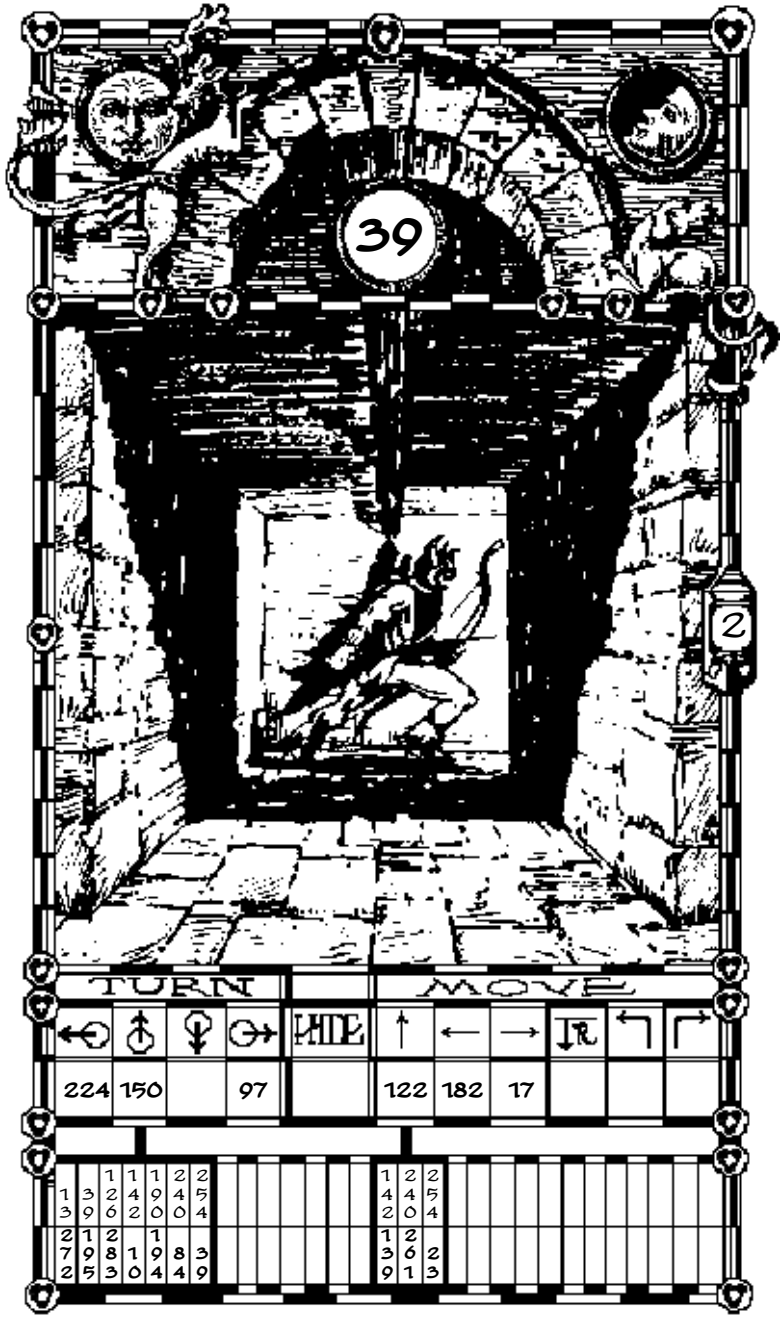

34
1
TURN
MOVE
HIDE
1
71
131
146


35
1
TURN
MOVE
HIDE
100
137
201


36
TURN
MOVE
HIDE
92
201
17
224
61

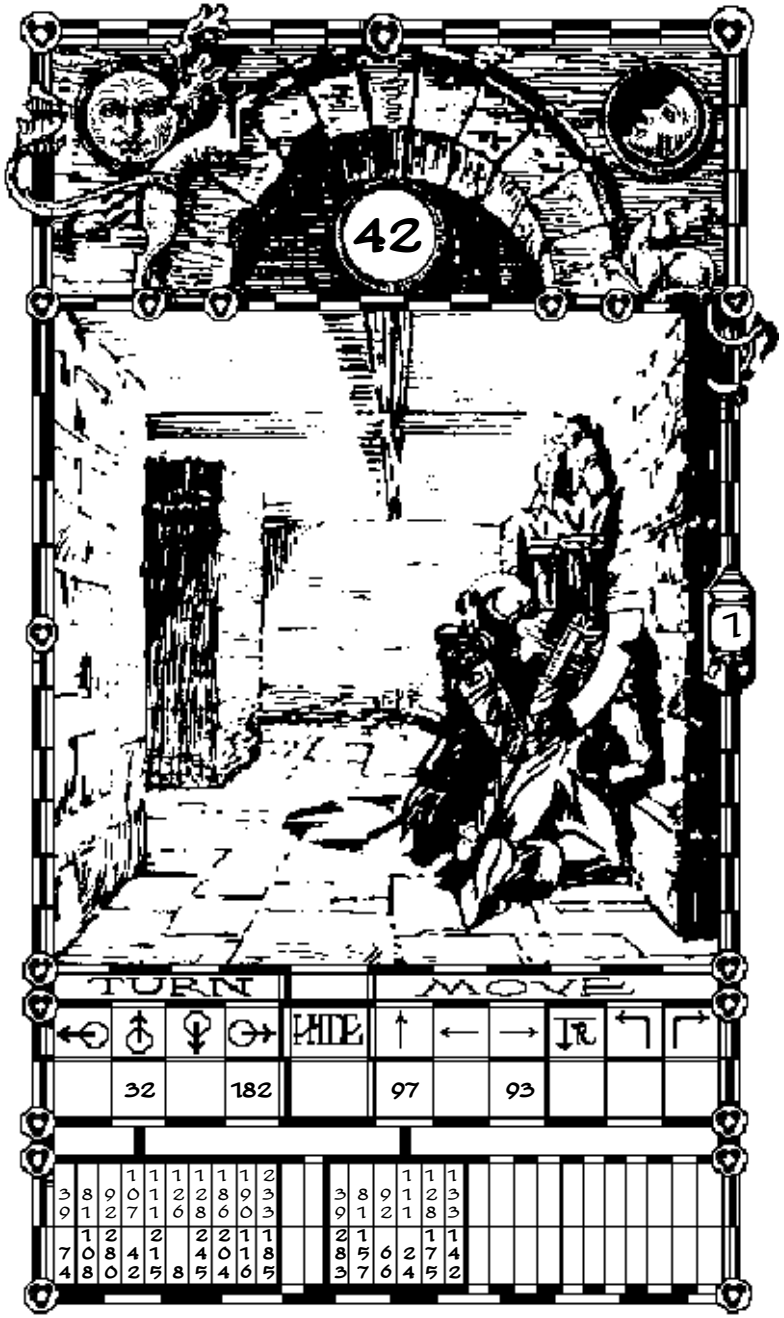

37
TURN
MOVE
HIDE
55
137

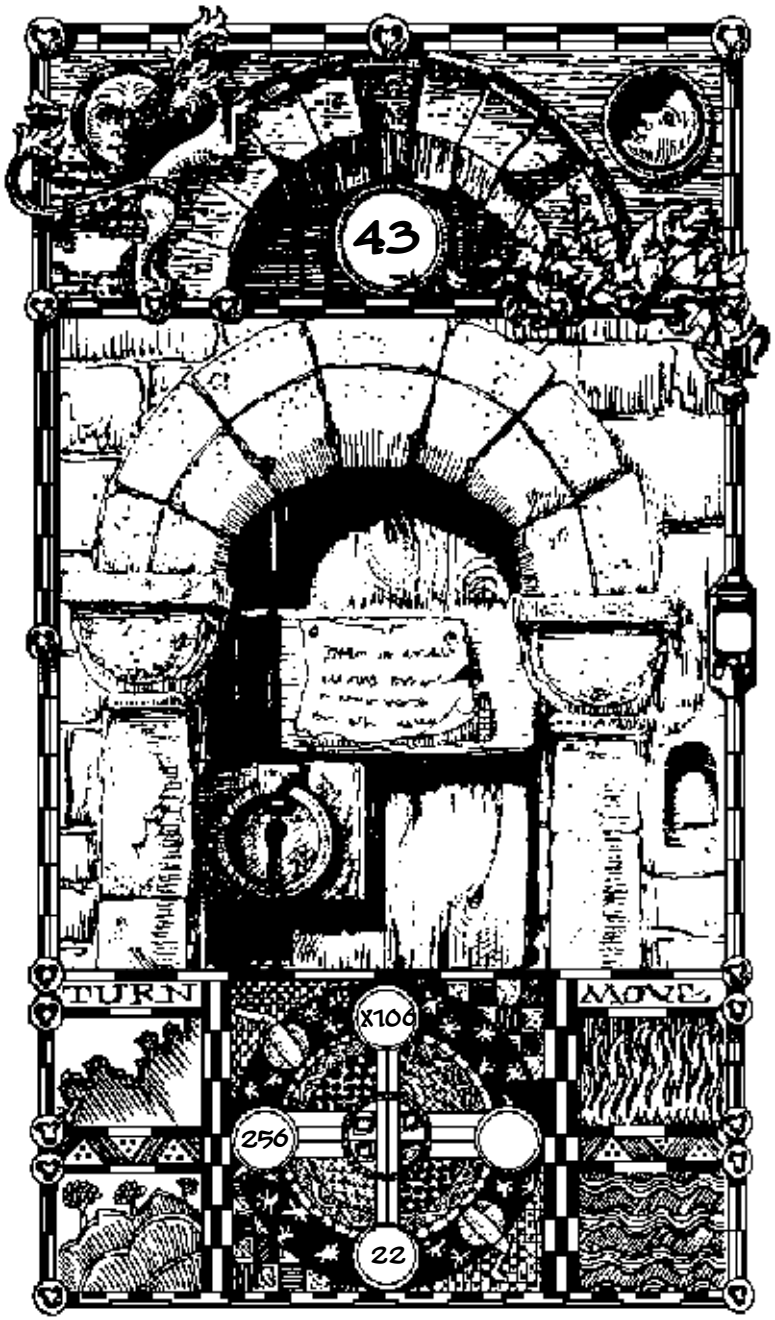

38
TURN
MOVE
209
167

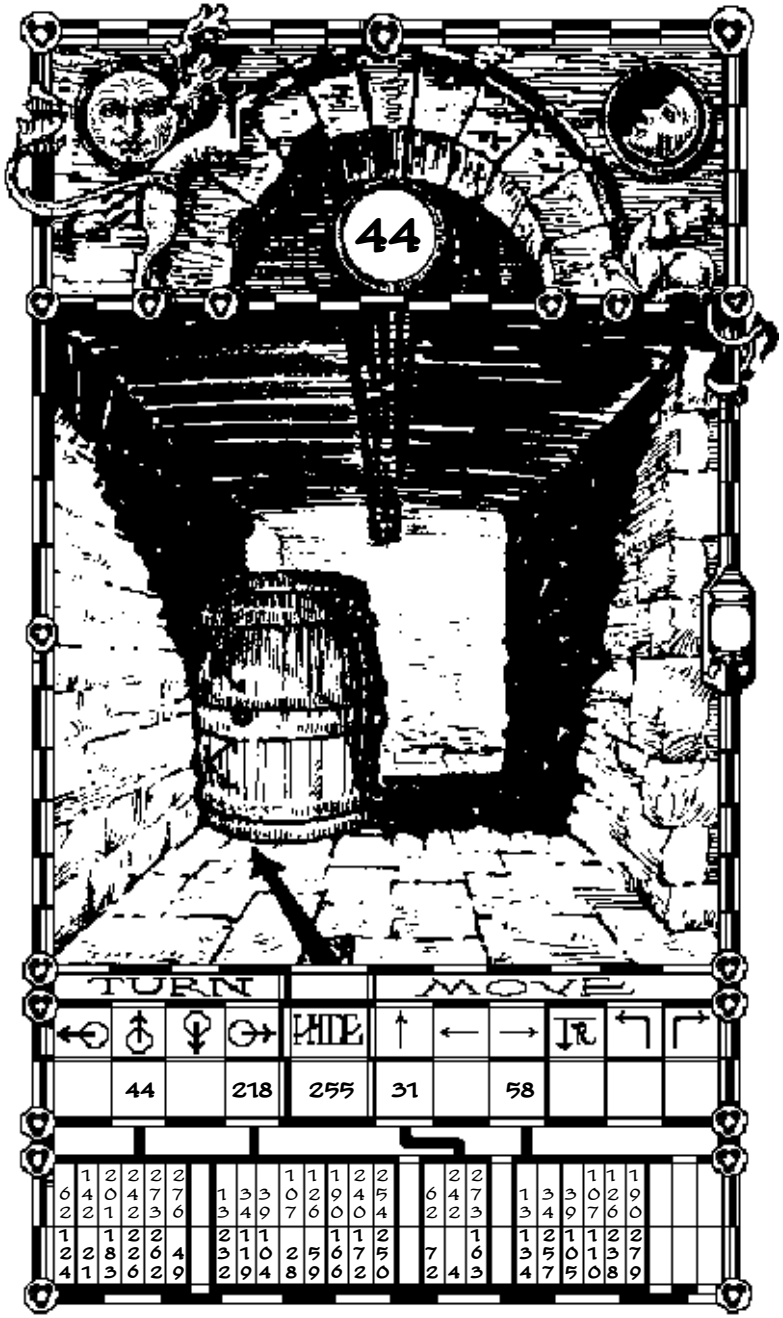

39
2
TURN
MOVE
HIDE
224
150
97
122
182
17


40
1
TURN
MOVE
HIDE
212
61
201
17


41
TURN
MOVE
x62
236
67

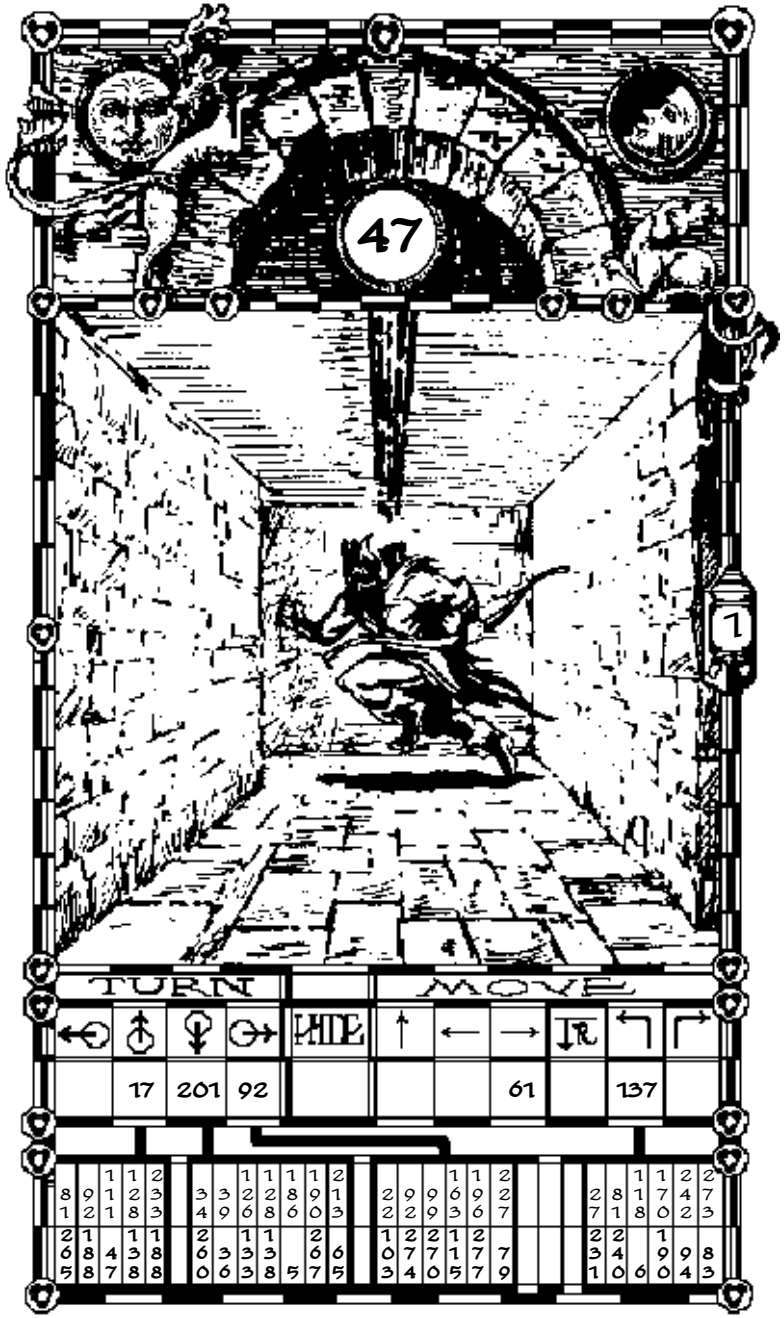

42
1
TURN
MOVE
32
182
97
93


43
TURN
MOVE
X106
256
22

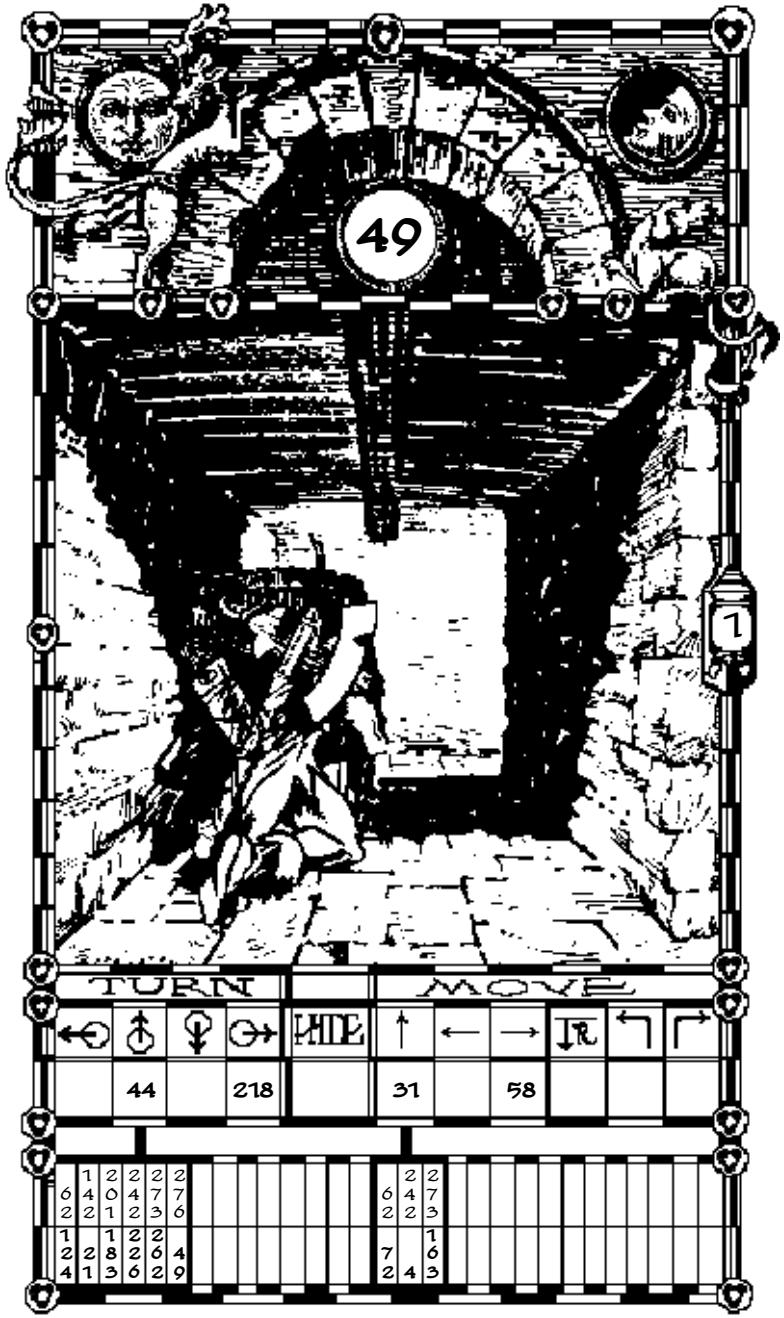

44
TURN
MOVE
HIDE
44
218
255
31
58


45
TURN
MOVE
X36
26
113

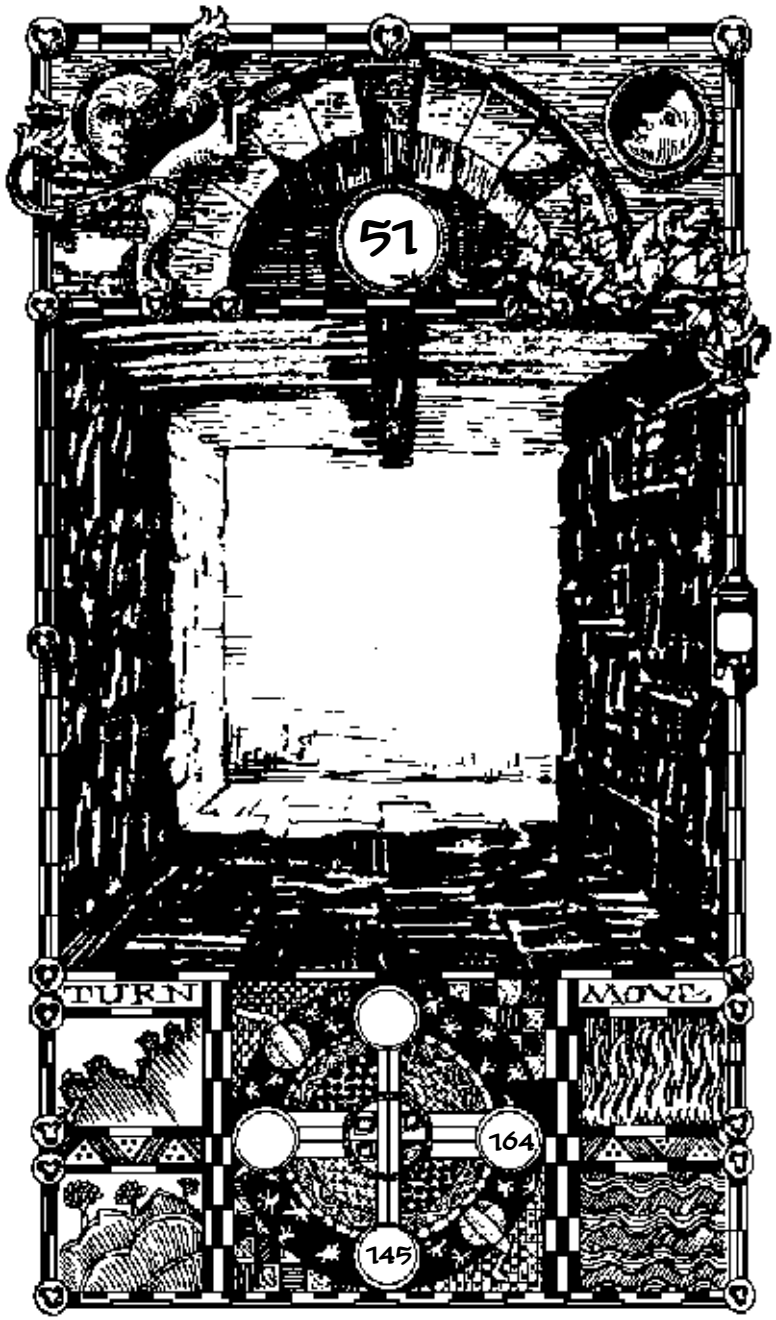

46
1
TURN
MOVE
HIDE
1
71
146
131

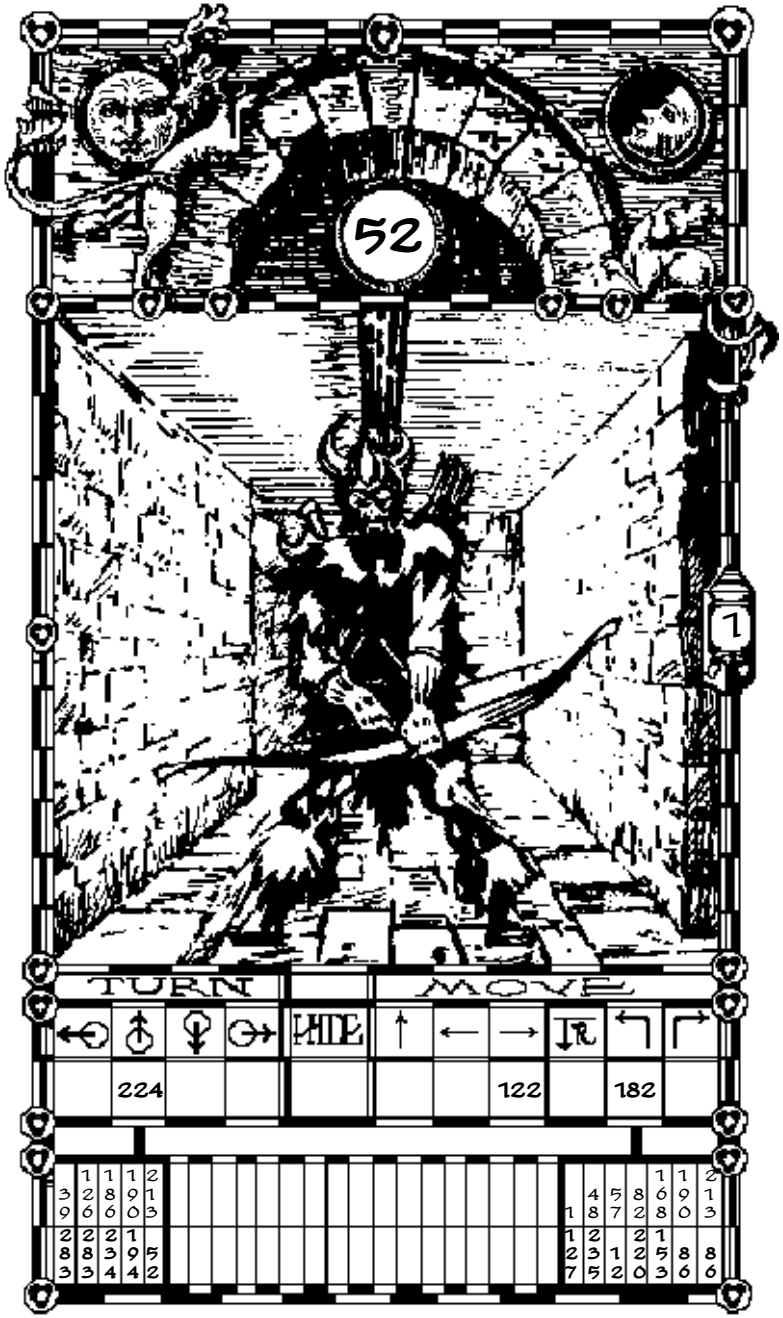

47
1
TURN
MOVE
HIDE
17
201
92
61
137

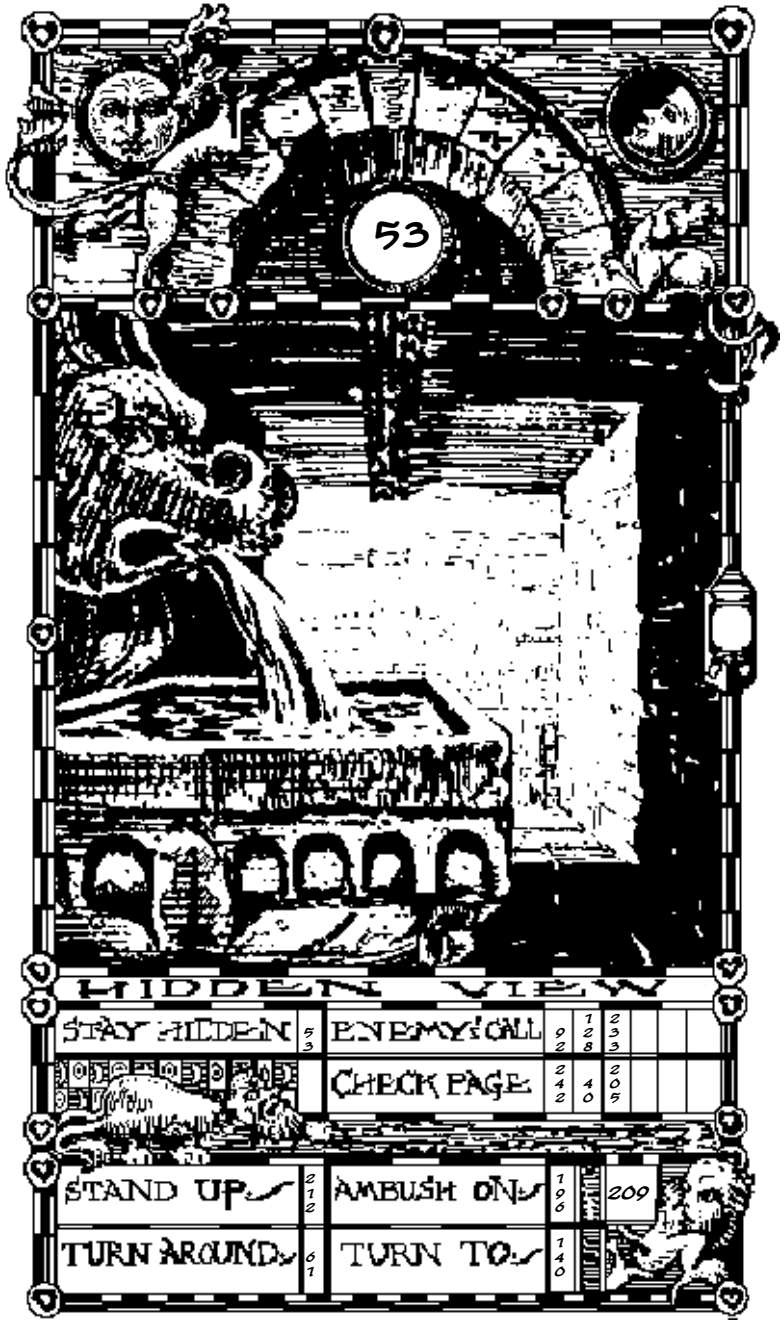

48
TURN
MOVE
241
173
85


49
TURN
MOVE
HIDE
44
218
31
58

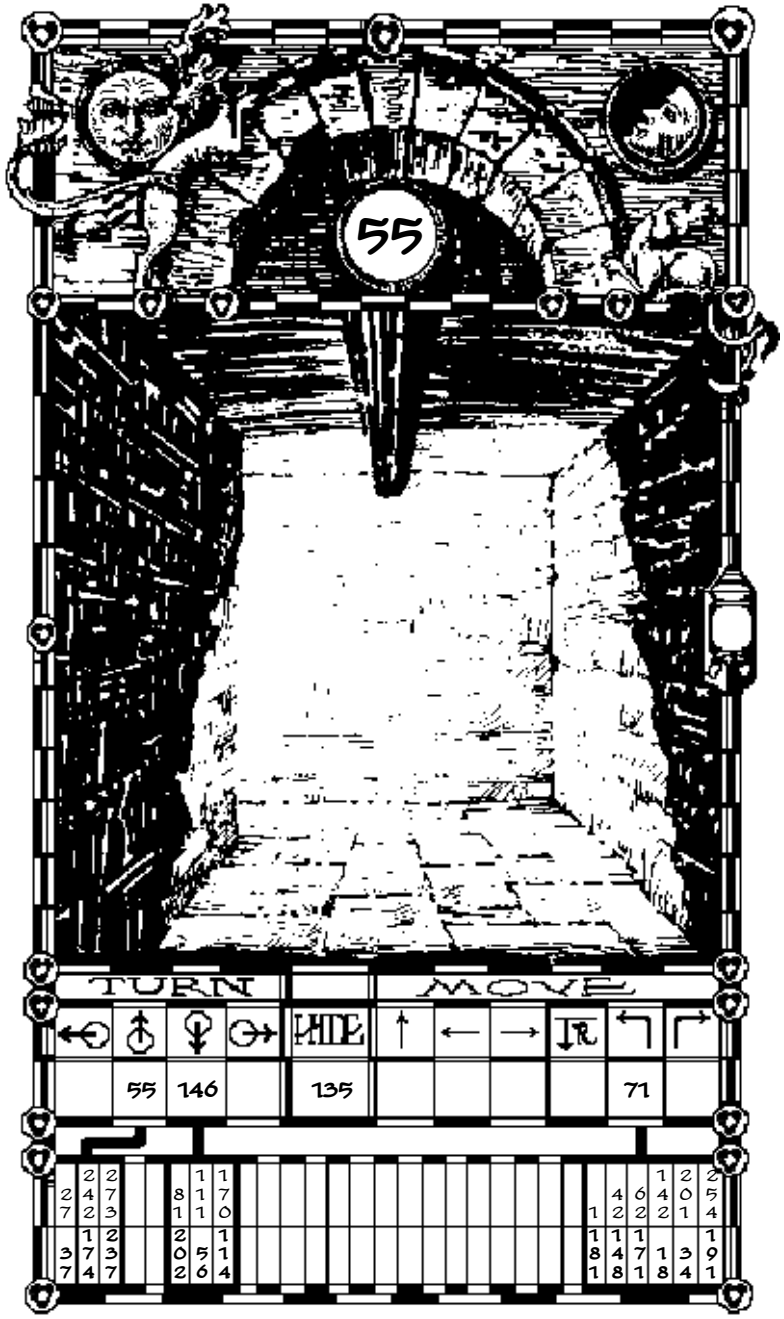

50
1
TURN
MOVE
HIDE
78
199
2
212


51
TURN
MOVE
164
145


52
1
TURN
MOVE
HIDE
224
122
182

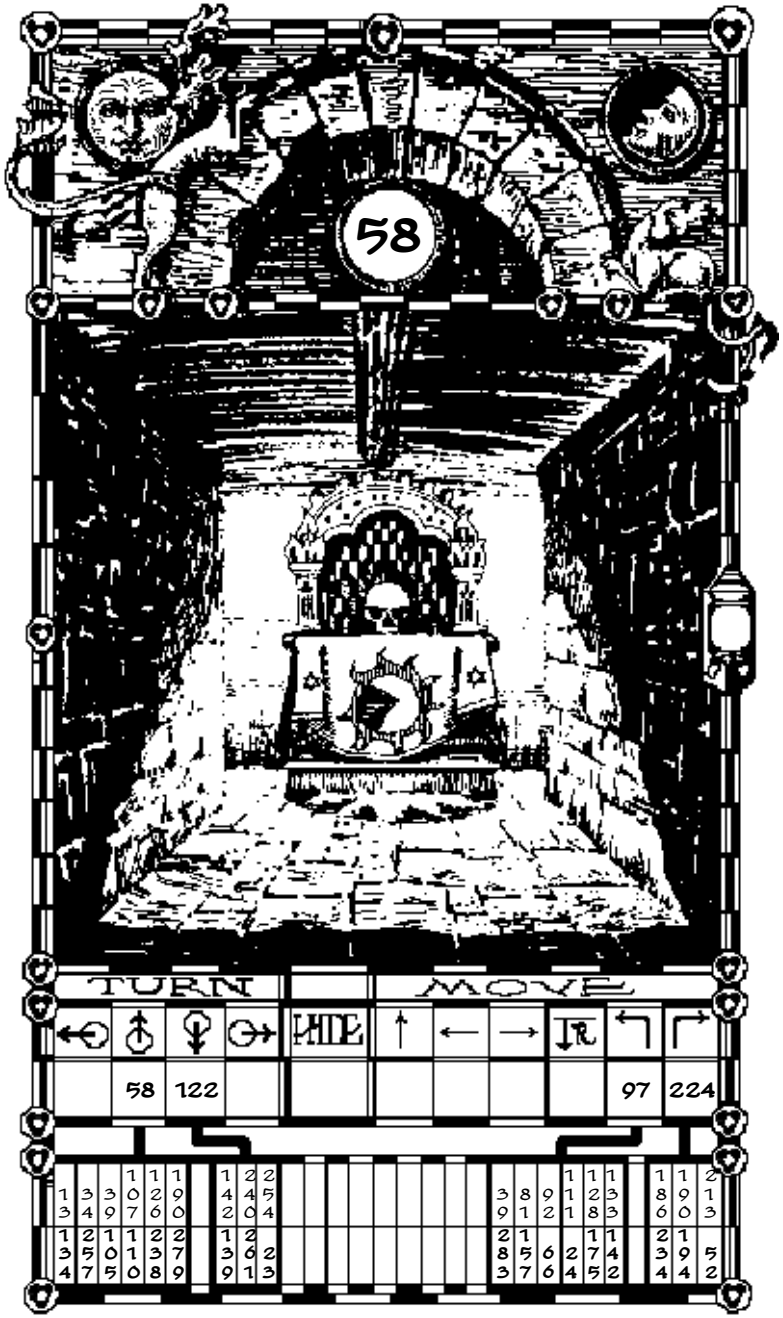

53
HIDDEN VIEW
STAY HIDDEN
ENEMY! CALL
CHECK PAGE
STAND UP
AMBUSH ON
TURN AROUND
TURN TO
209


54
TURN
MOVE
264
141
73


55
TURN
MOVE
HIDE
55
146
135
71

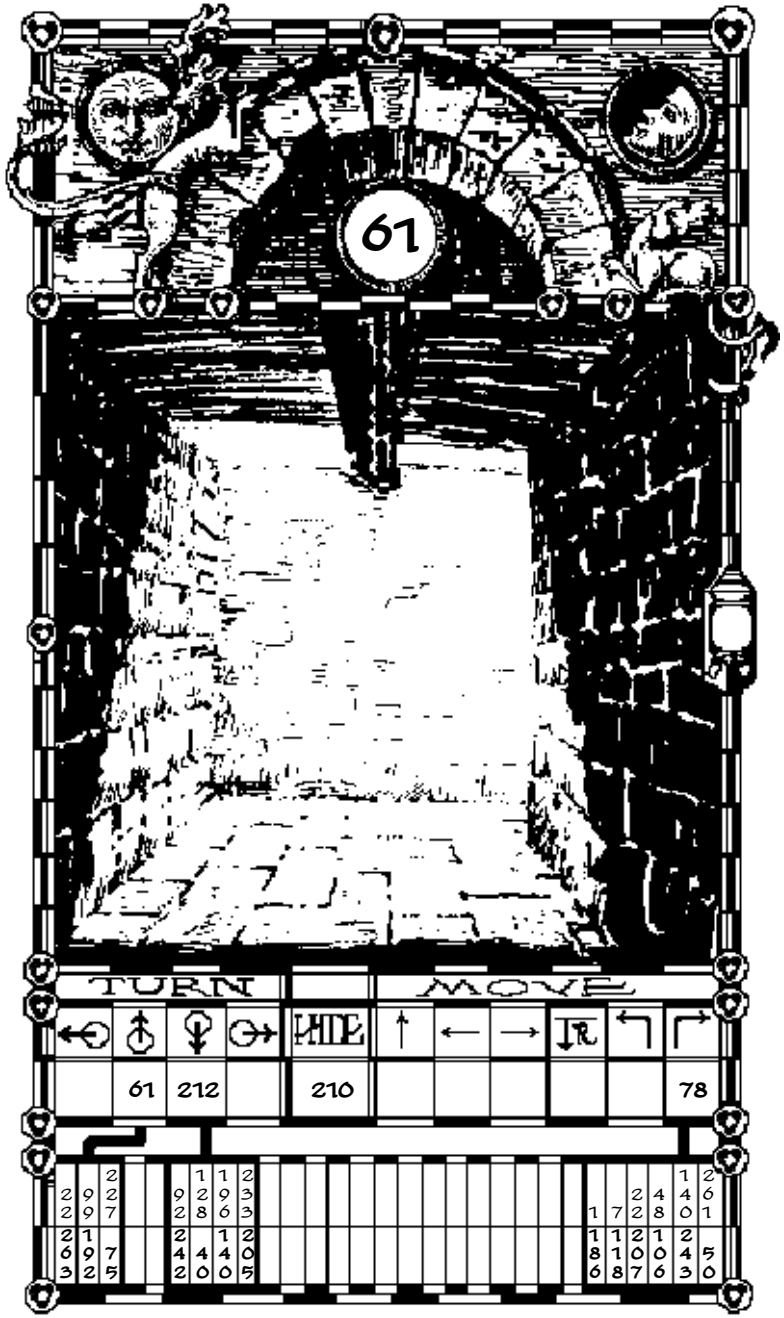

56
TURN
MOVE
HIDE
146
146


57
TURN
MOVE
121
248
43


58
TURN
MOVE
HIDE
58
122
97
224

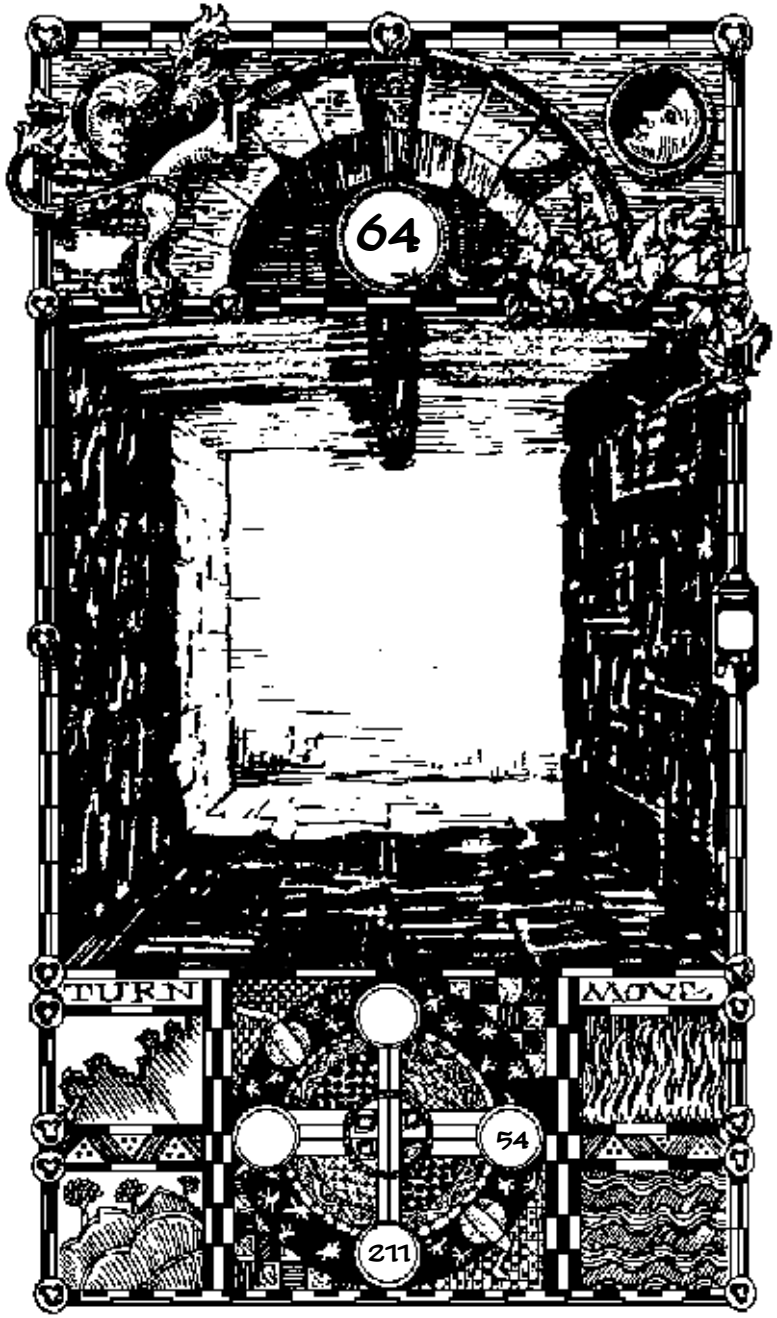

59
2
TURN
MOVE
HIDE
44
218
58
31


60
TURN
MOVE
246
7
33
82


61
TURN
MOVE
HIDE
61
212
210
78


62
TURN
206
MOVE
45


63
2
TURN
MOVE
HIDE
100
137
201
92

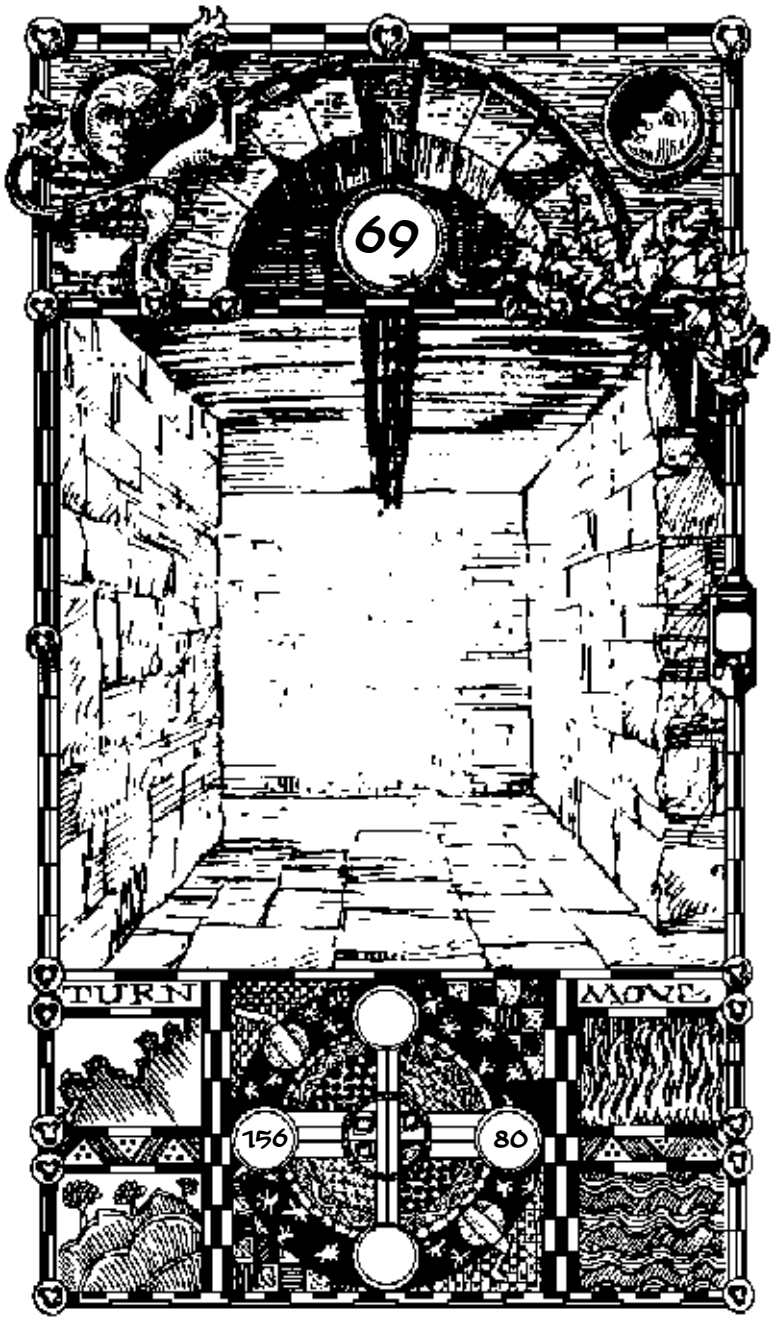

64
TURN
MOVE
54
211


65
2
TURN
MOVE
HIDE
92
201
17
224
61
34 39 92 126 128 186 190 213 233
260 368 133 133 138 5 267 265 138
186 190 213
234 194 52

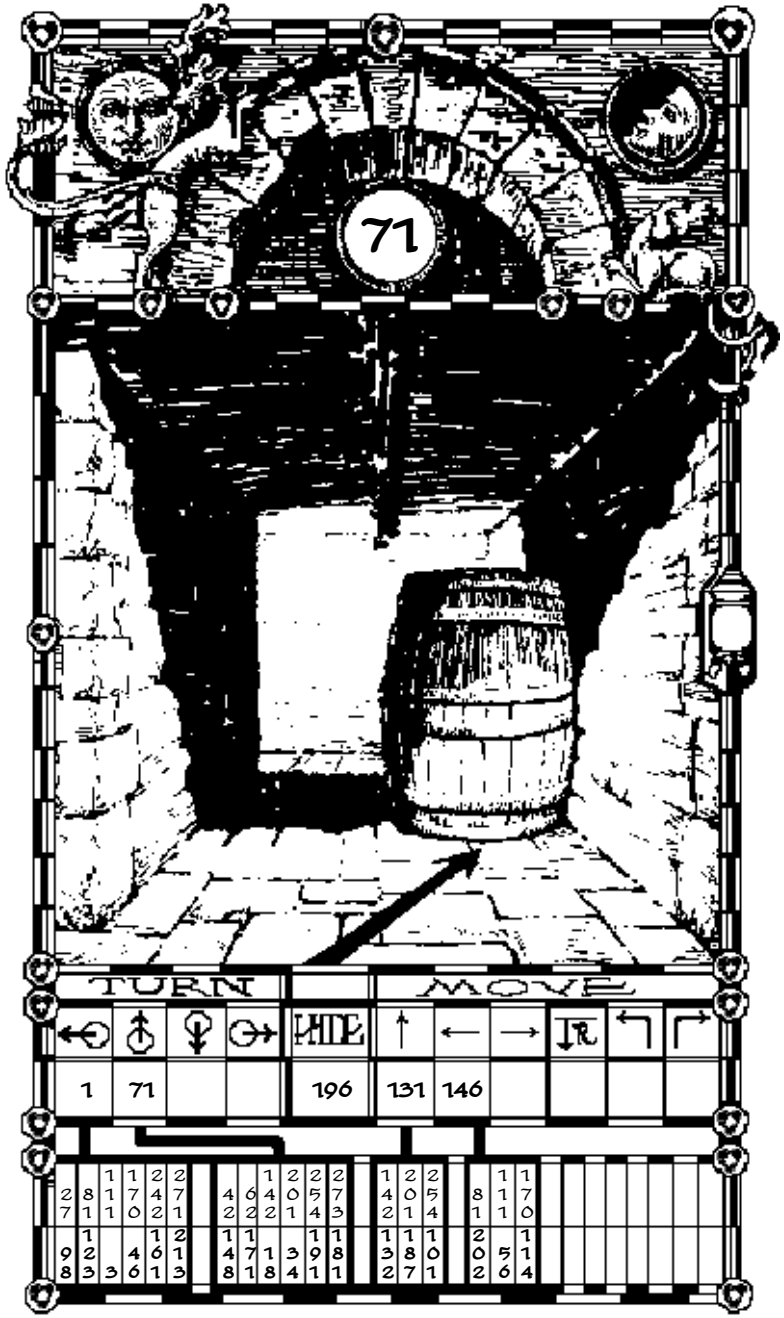

66
TURN
MOVE
HIDE
150
97
224
17
122


67
TURN
MOVE
269
88
236
41


68
TURN
MOVE
HIDE
2
152
112

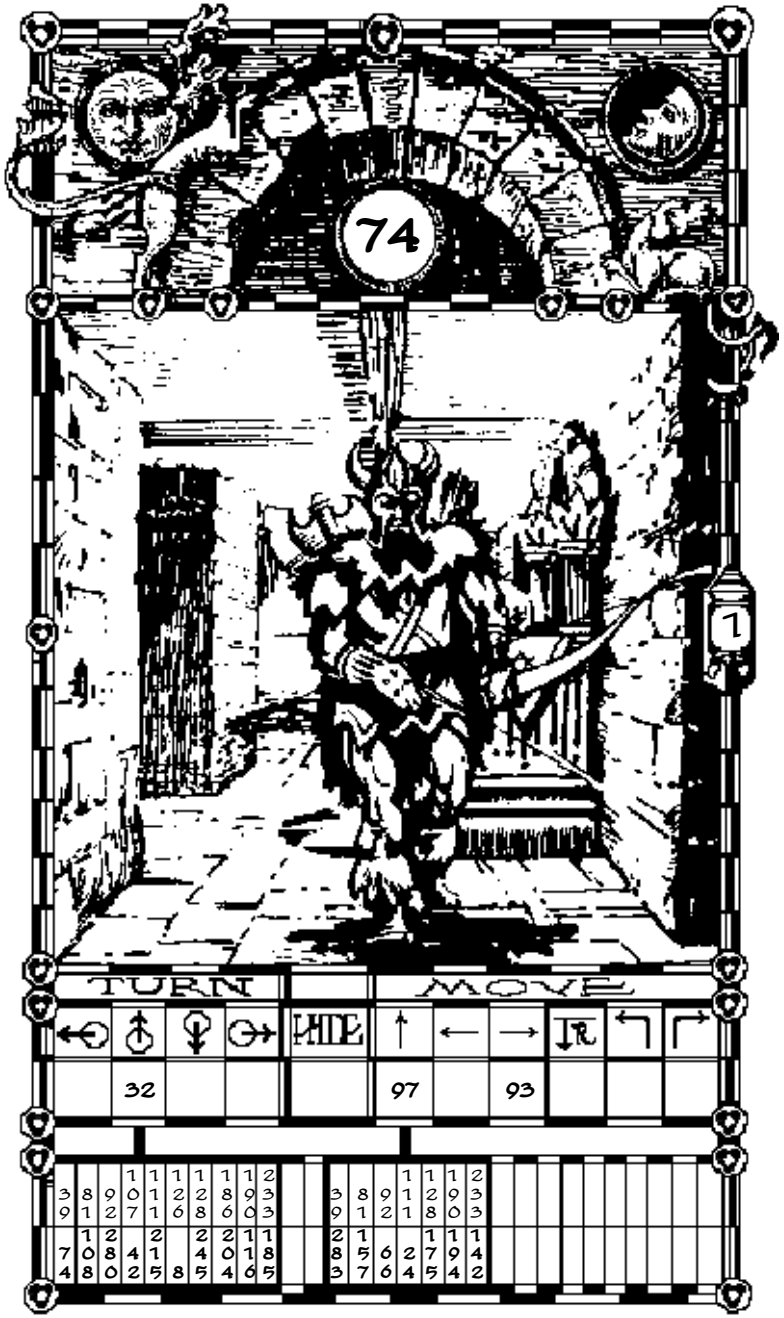

69
TURN
MOVE
156
80


70
1
TURN
MOVE
HIDE
112
229
152
170


71
TURN
MOVE
HIDE
1
71
196
131
146

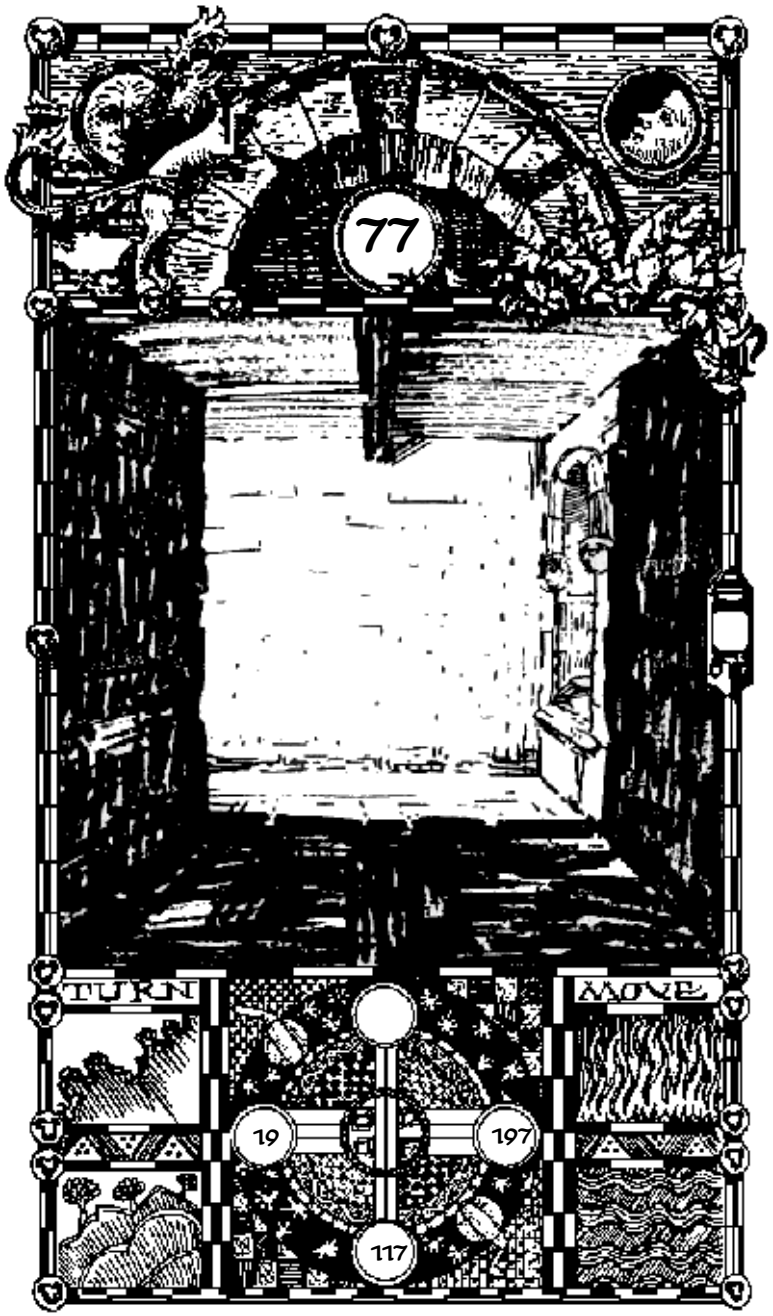

72
TURN
MOVE
HIDE
31
44
622 242 273
724 163
622 201 242
124 183 226


73
TRAP
TURN To ONE of THESE ENTRIES.
X107
X111

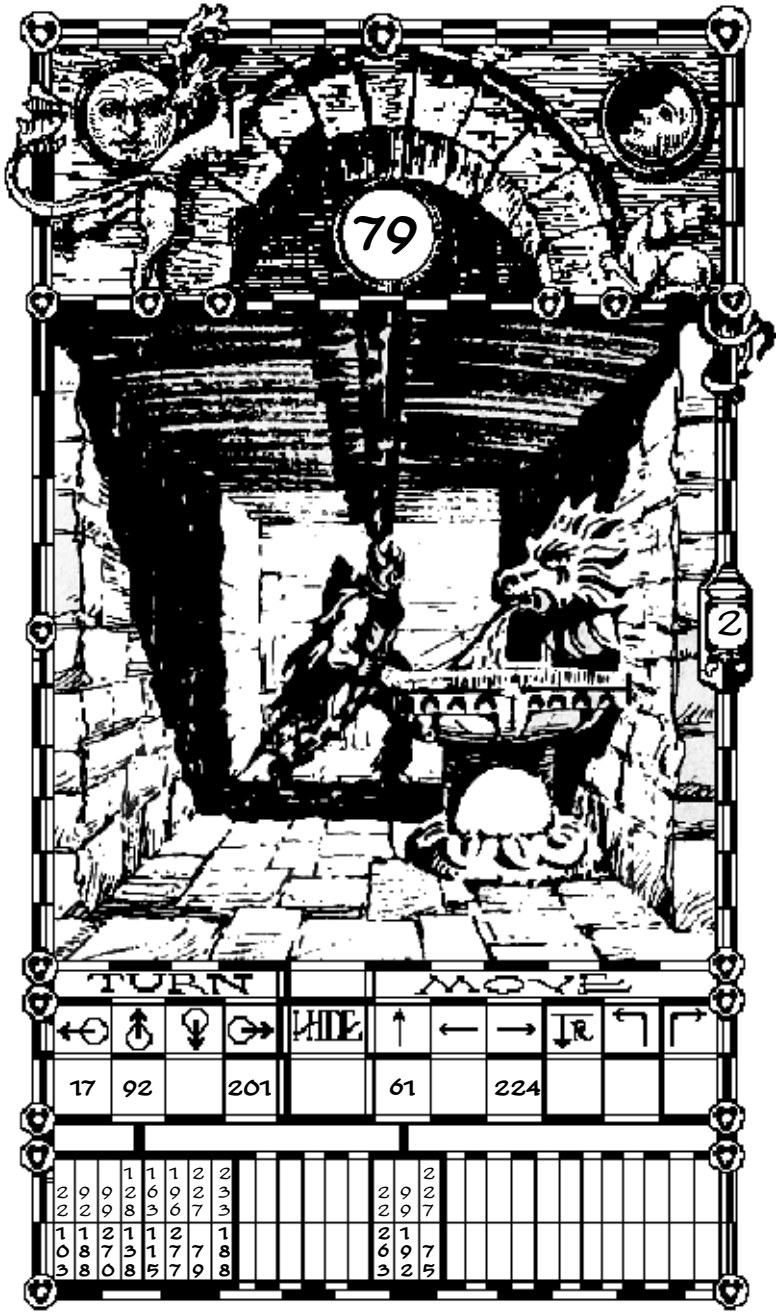

74
TURN
MOVE
HIDE
32
97
93

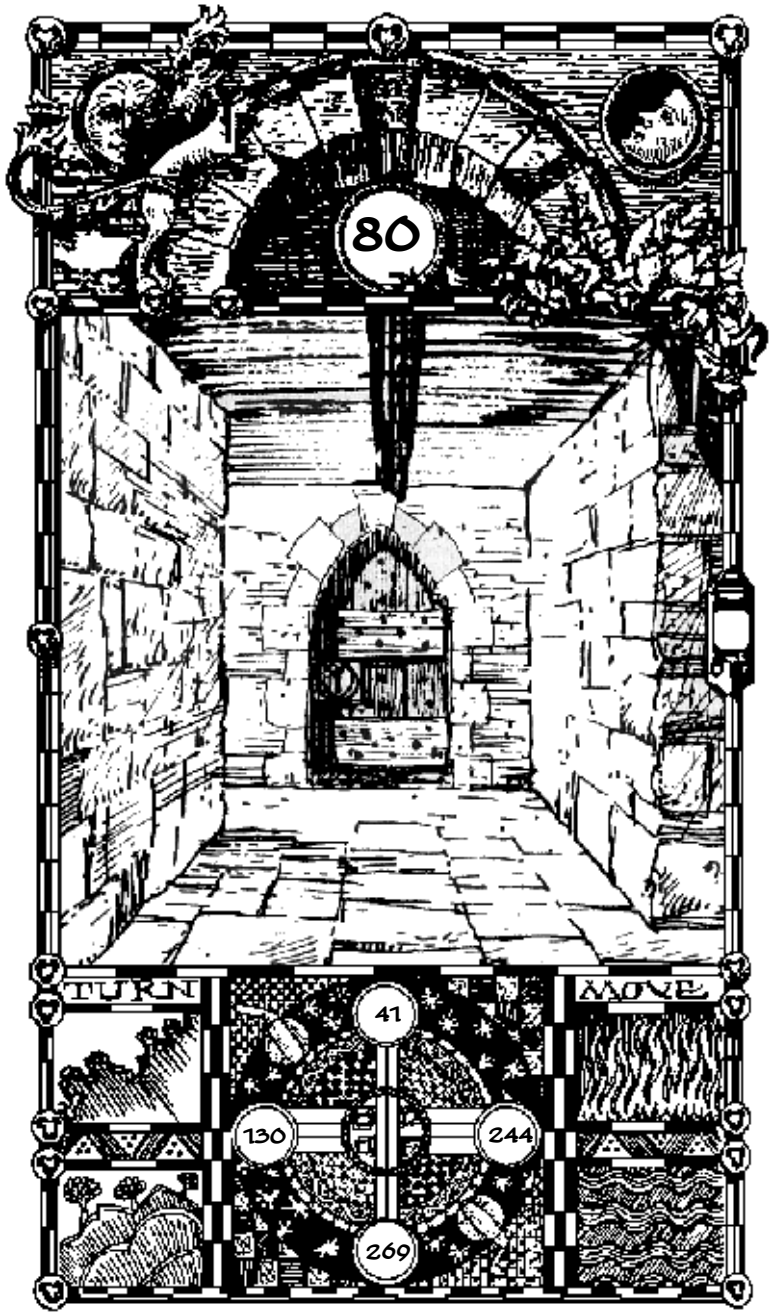

75
TURN
MOVE
HIDE
61
212
78

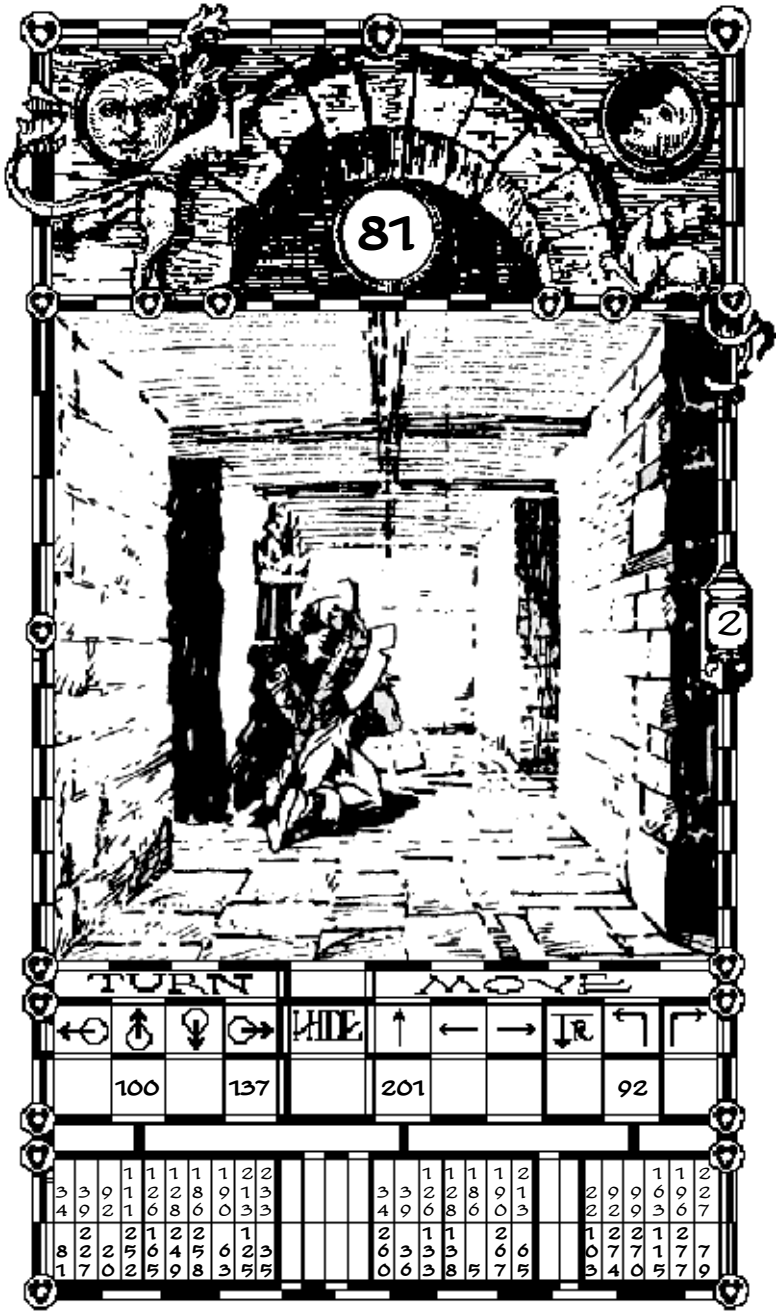

76
1
TURN
MOVE
HIDE
152
2
199

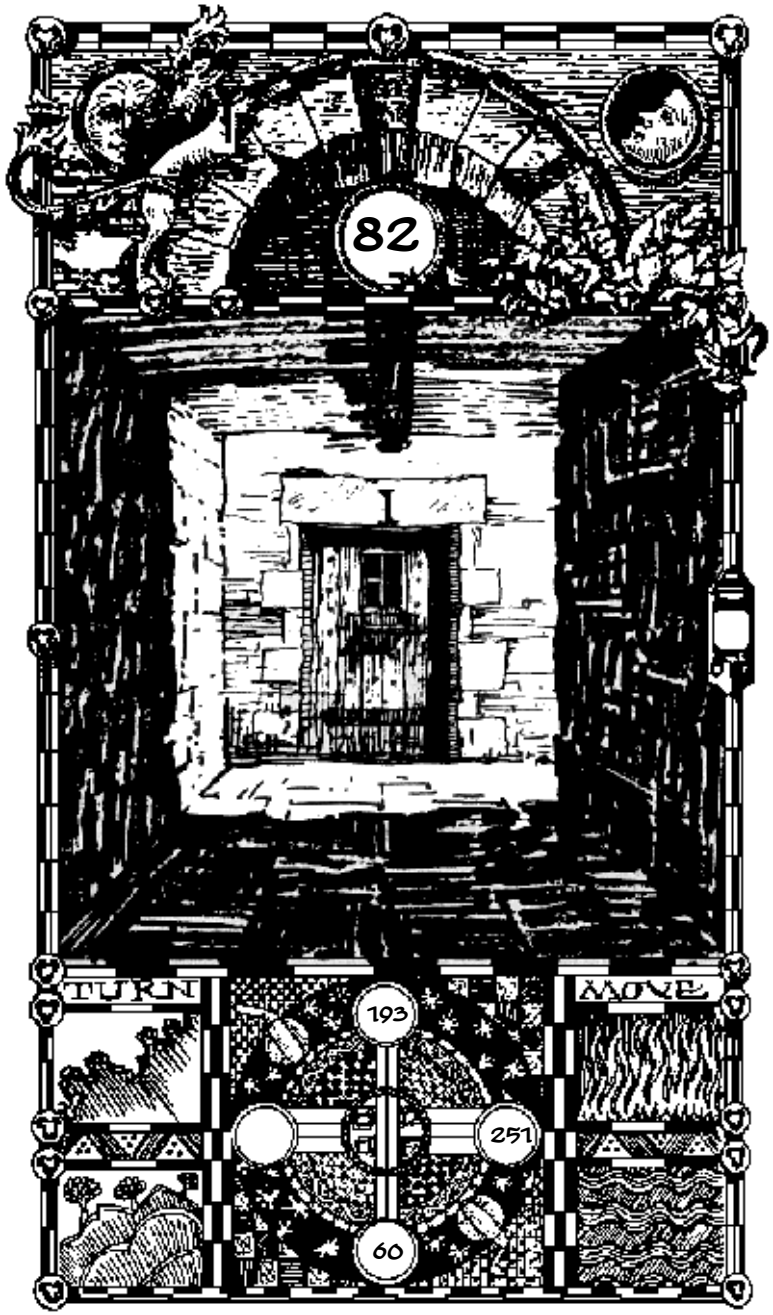

77
TURN
MOVE
19
197
117


78
TURN
MOVE
78
199
179
2
212


79
2
TURN
MOVE
17
92
201
61
224

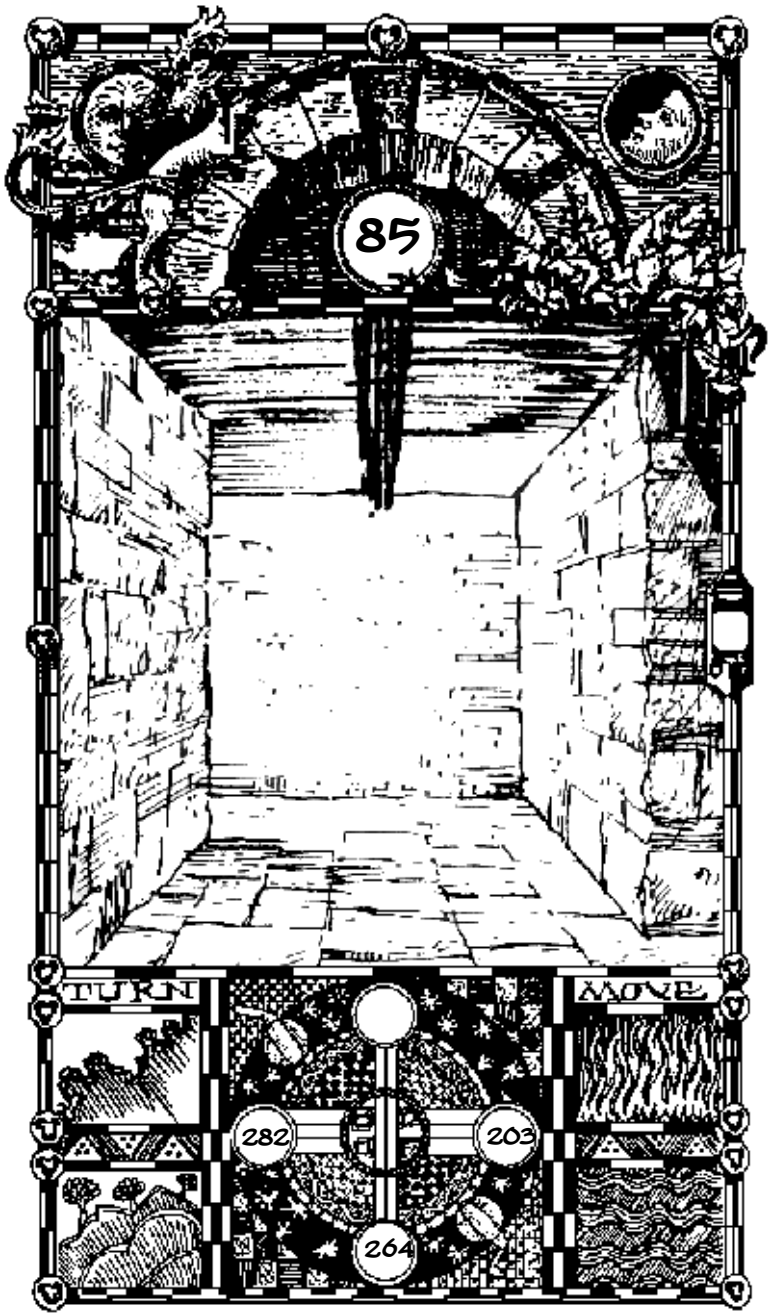

80
TURN
MOVE
41
130
244
269


81
2
TURN
MOVE
HIDE
100
137
201
92

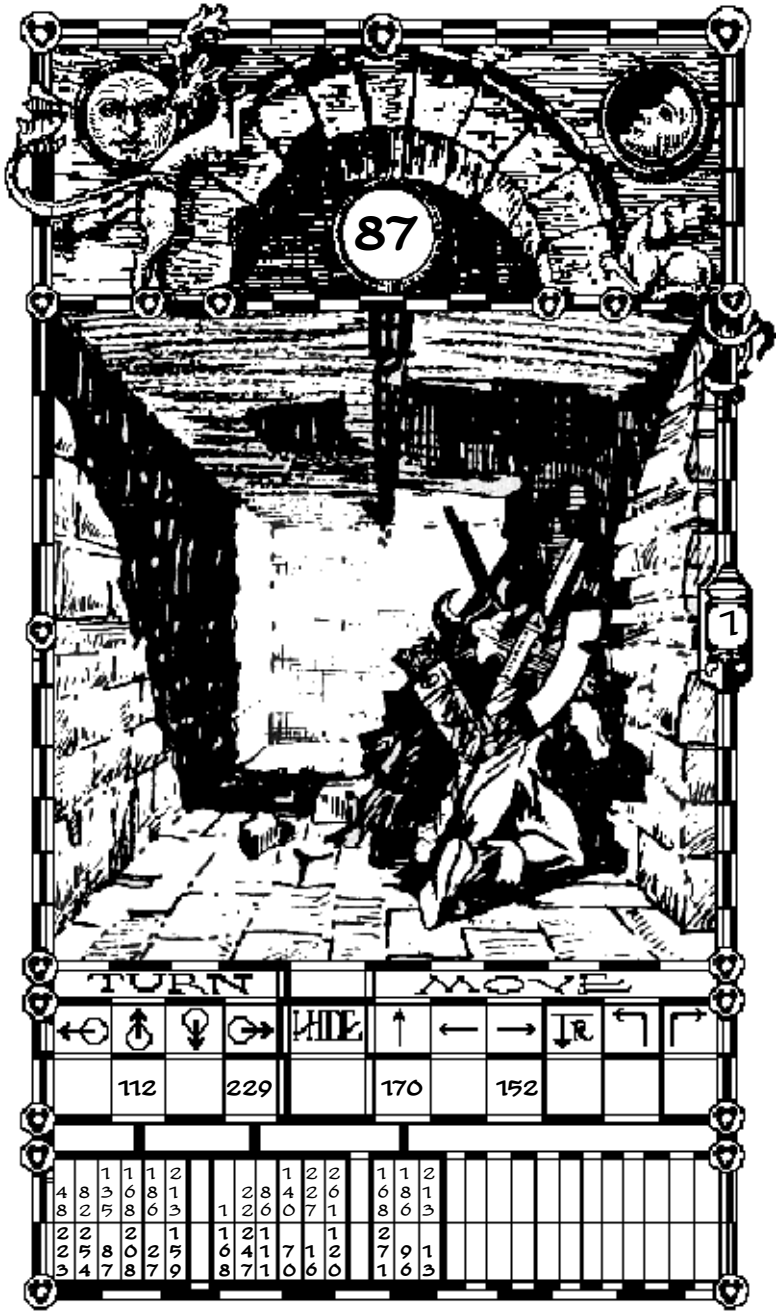

82
TURN
MOVE
193
251
60


83
2
TURN
MOVE
HIDE
100
137
55
201


84
1
TURN
MOVE
HIDE
150
122
182
17

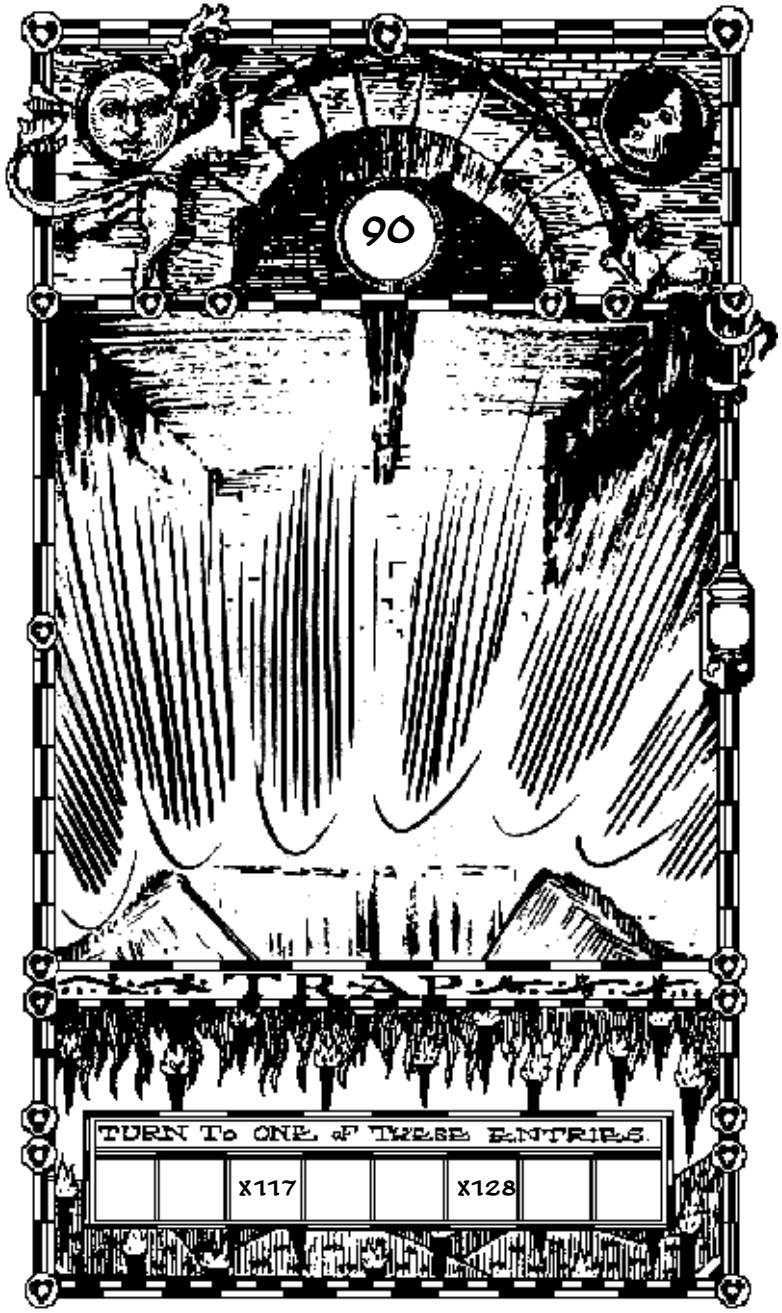

85
TURN
MOVE
282
203
264

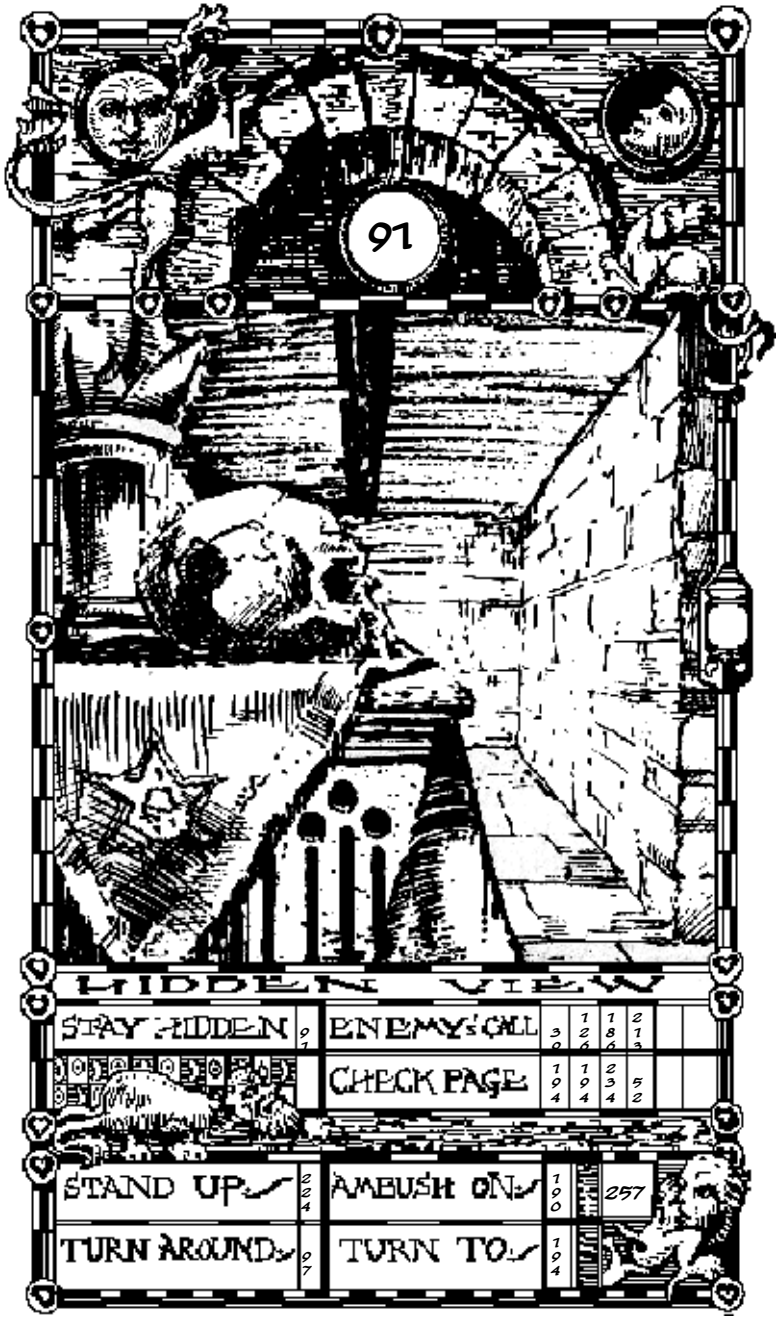

86
TURN
MOVE
HIDE
182
97

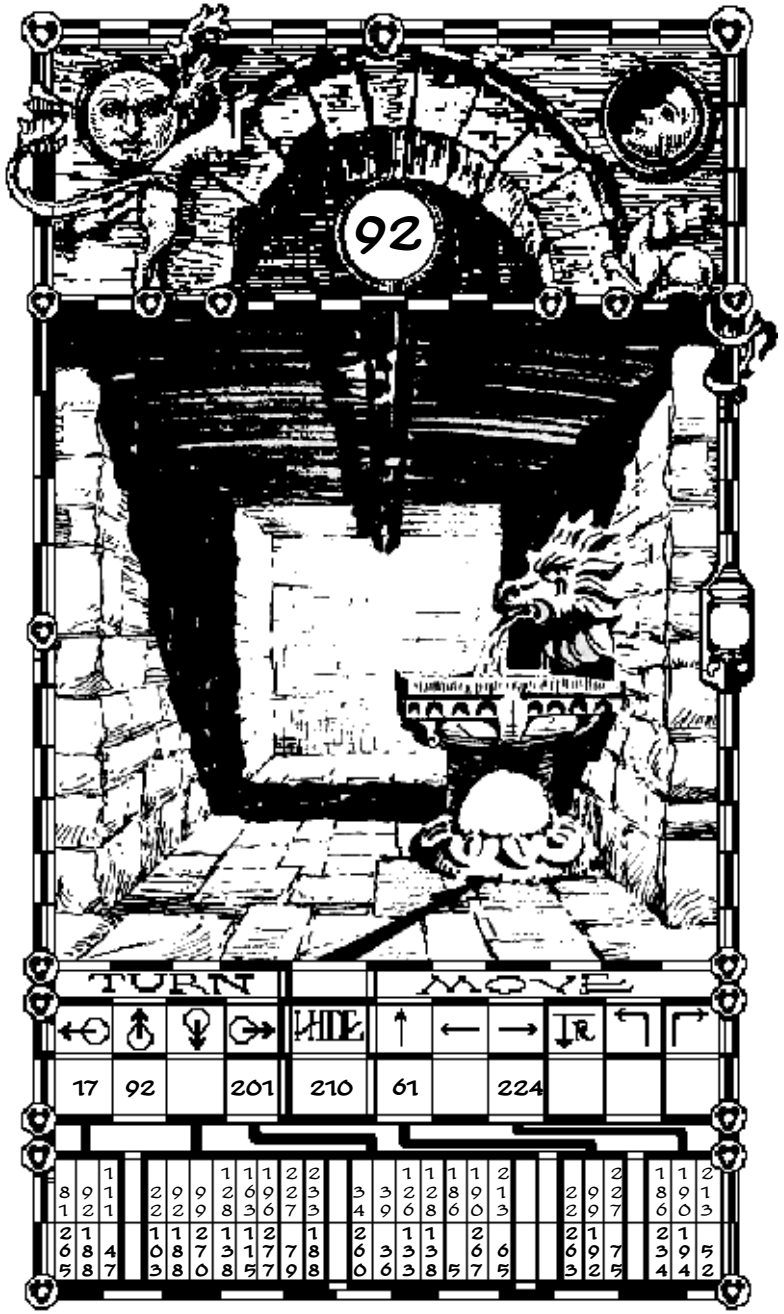

87
TURN
MOVE
HIDE
112
229
170
152

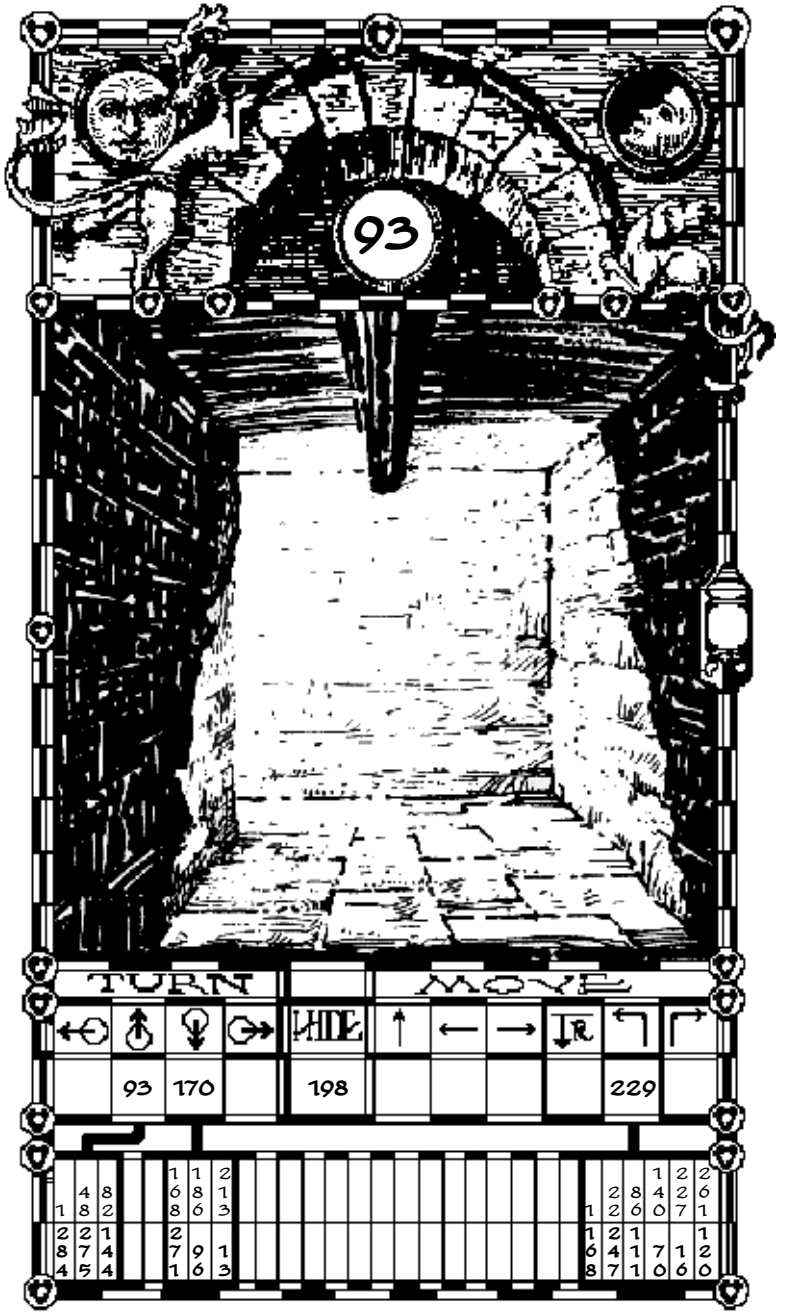

88
TURN
MOVE
244
130
69


89
HIDDEN VIEW
STAY HIDDEN 80
ENEMY'S CALL 81 111
CHECK PAGE 202 114
STAND UP 146
AMBUSH ON 170 101
TURN AROUND 55
TURN TO 56


90
TRAP
TURN TO ONE OF THESE ENTRIES
X117
X128


91
HIDDEN VIEW
STAY HIDDEN 91
ENEMY'S CALL 30 126 186 213
CHECK PAGE 194 194 234 52
STAND UP 224
AMBUSH ON 100 257
TURN AROUND 97
TURN TO 194

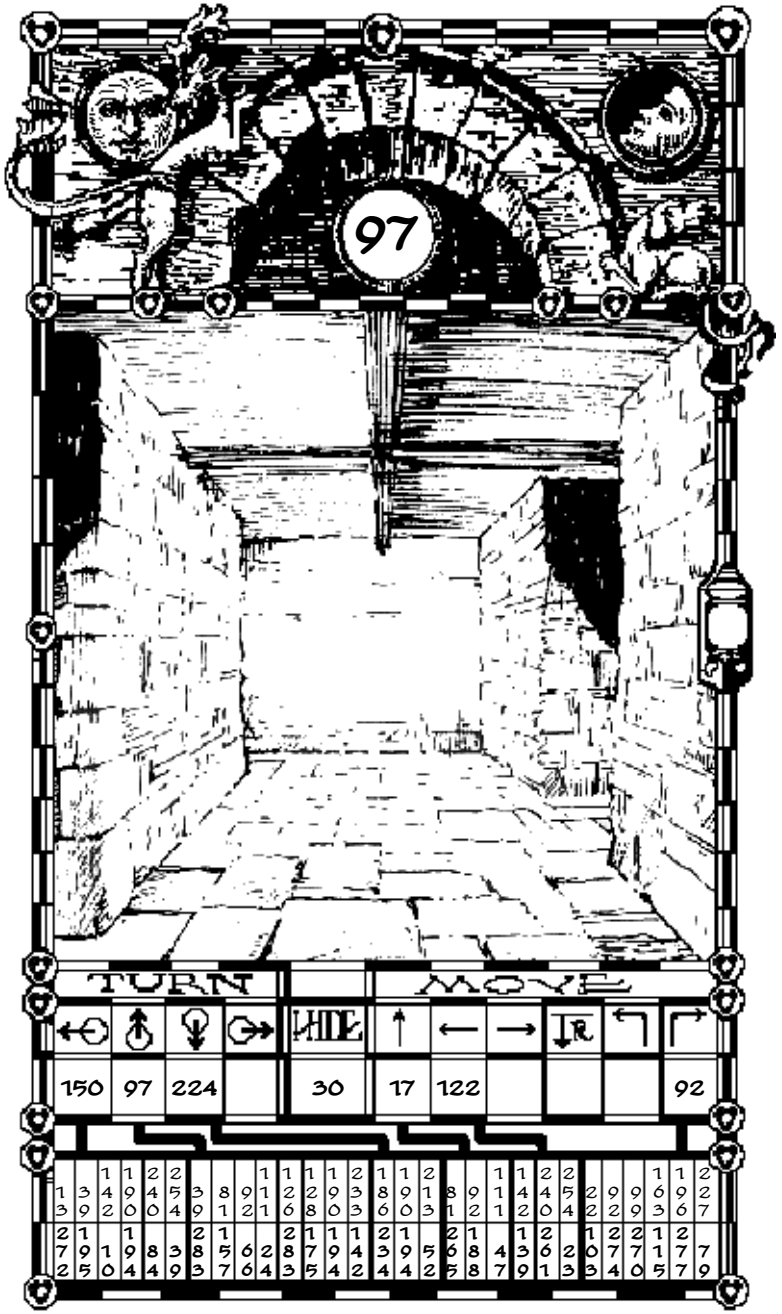

92
TURN
MOVE
HIDE
17
92
201
210
61
224


93
TURN
MOVE
HIDE
93
170
198
229



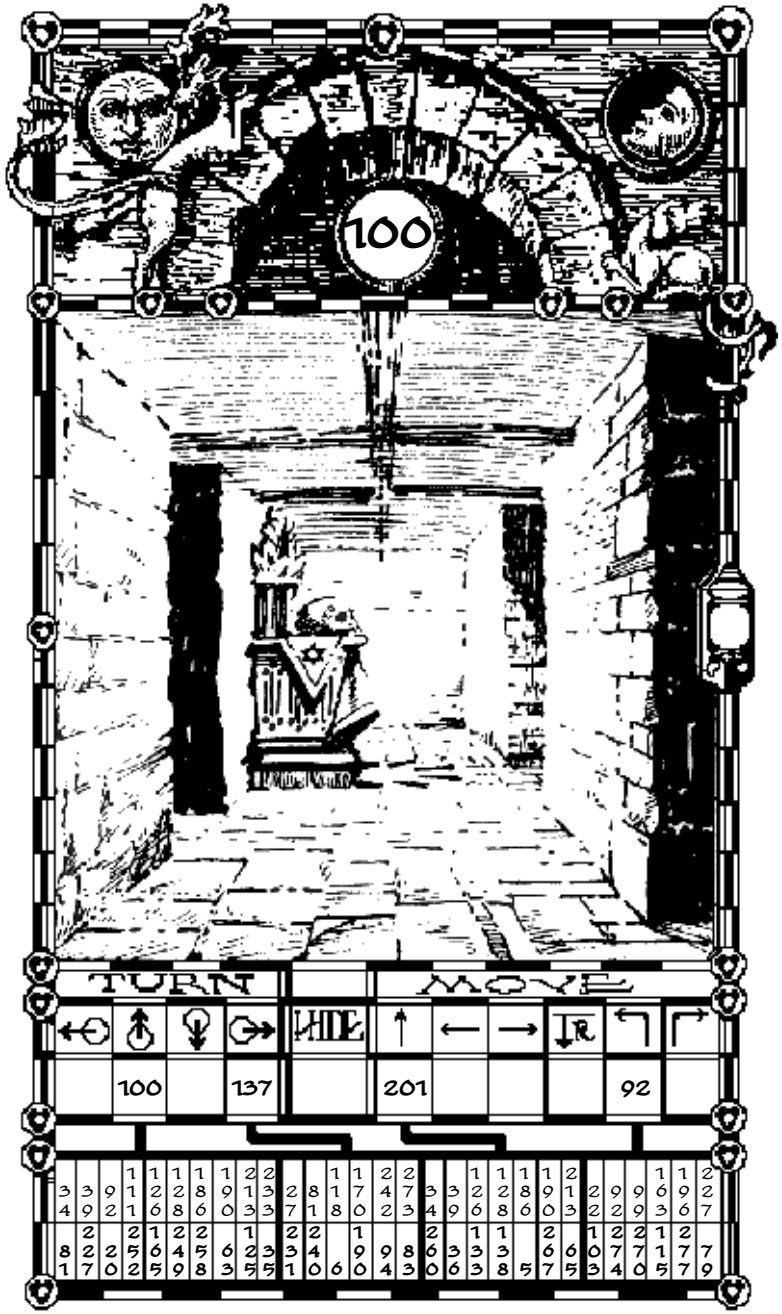
95


96
1
TURN
MOVE
HIDE
170
93
32

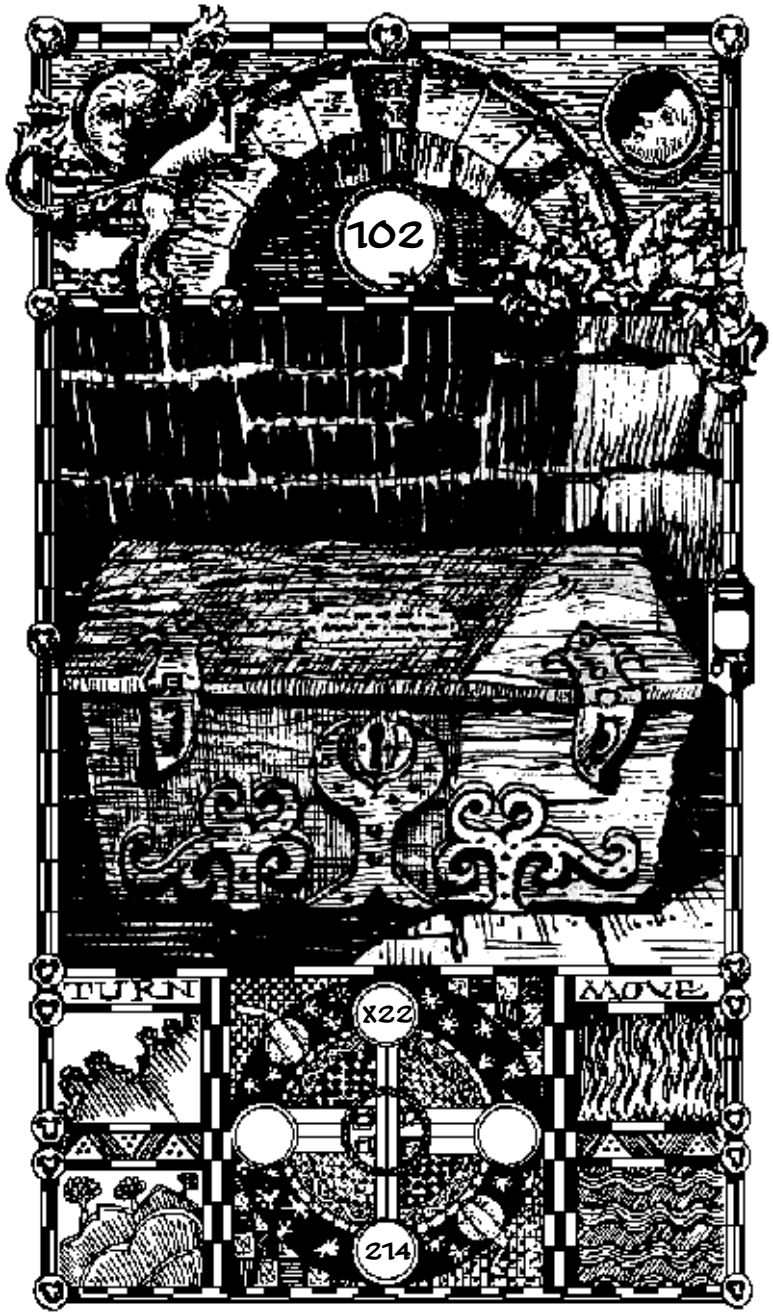

97
TURN
MOVE
HIDE
150
97
224
30
17
122
92


98
TURN
MOVE
1
131


99
TRAP
TURN To ONE of THESE ENTRIES.
X76


100
TURN
MOVE
HIDE
100
137
201
92


101
TURN
MOVE
HIDE
131
31
218

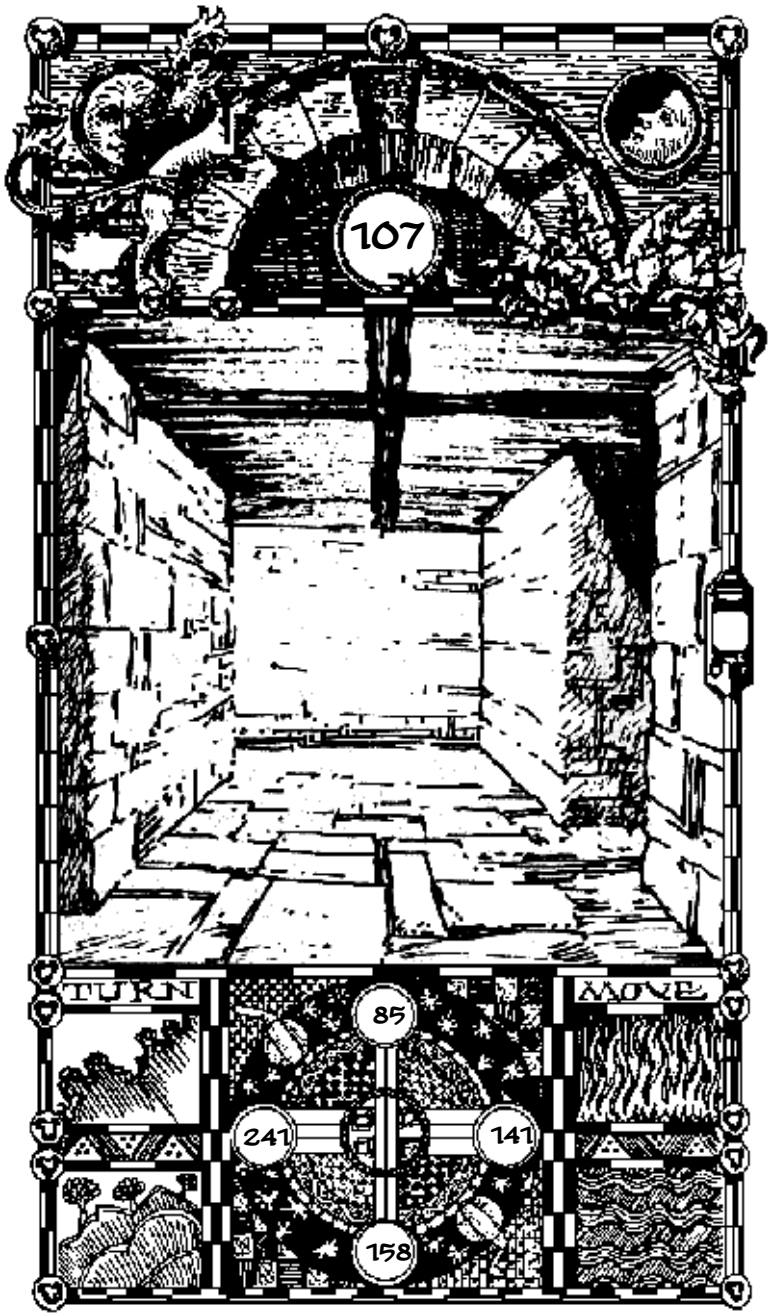

102
TURN
MOVE
X22
214


103
2
TURN
MOVE
HIDE
17
92
201
61
224

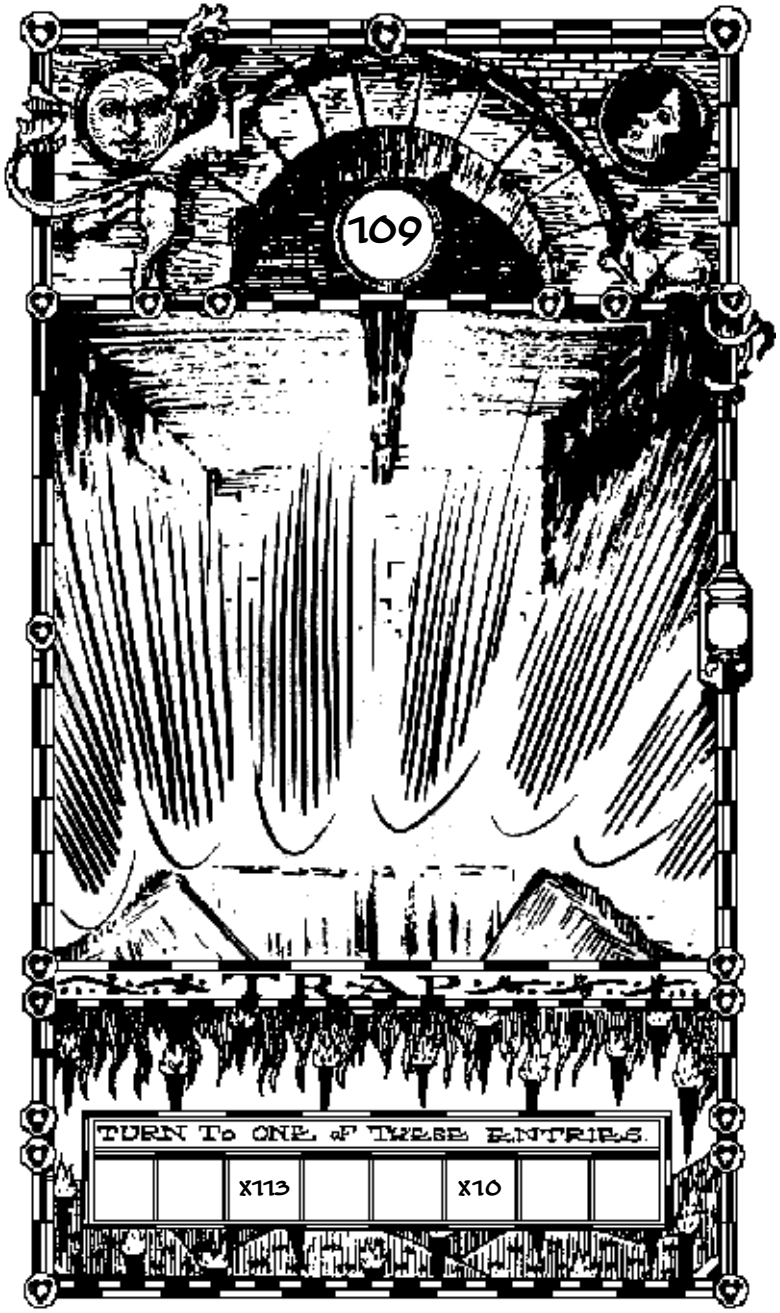

104
2
TURN
MOVE
HIDE
44
218
58
31

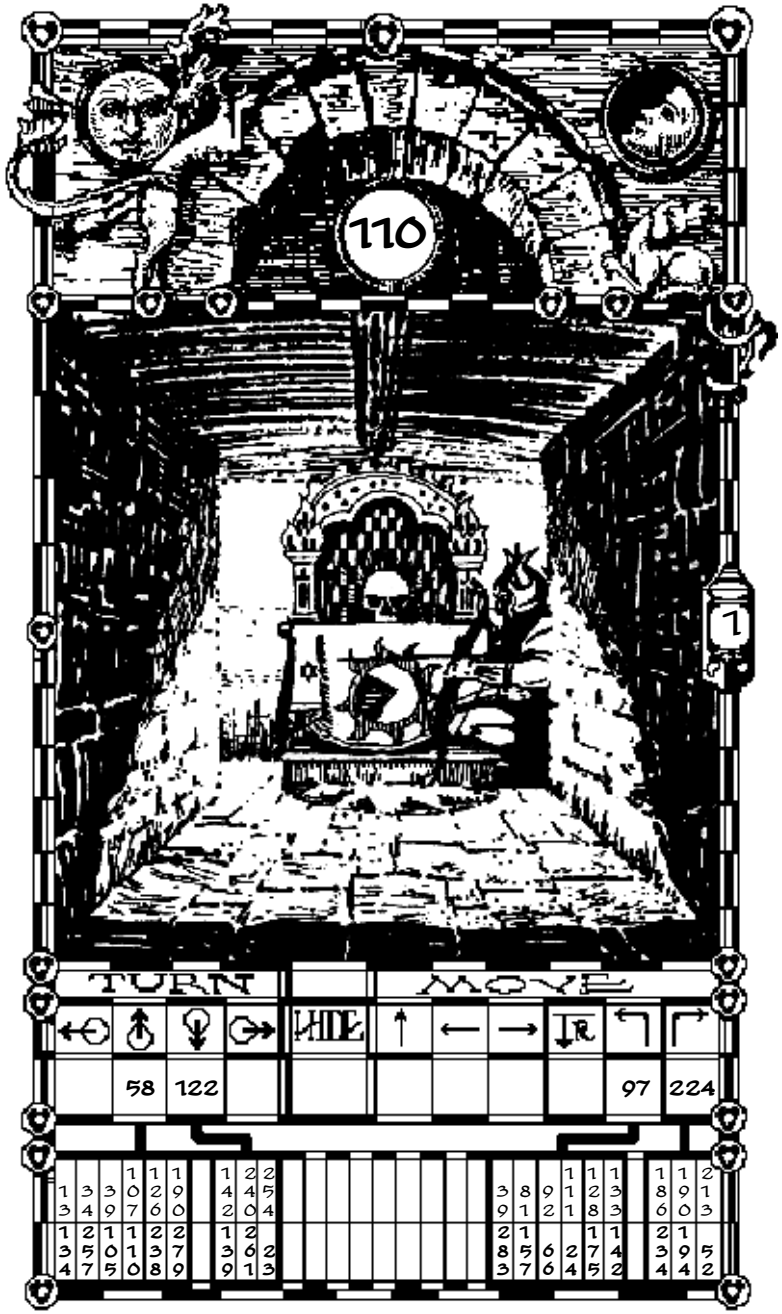

105
1
TURN
MOVE
HIDE
58
122
97
224


106
2
TURN
MOVE
HIDE
78
199
2
212

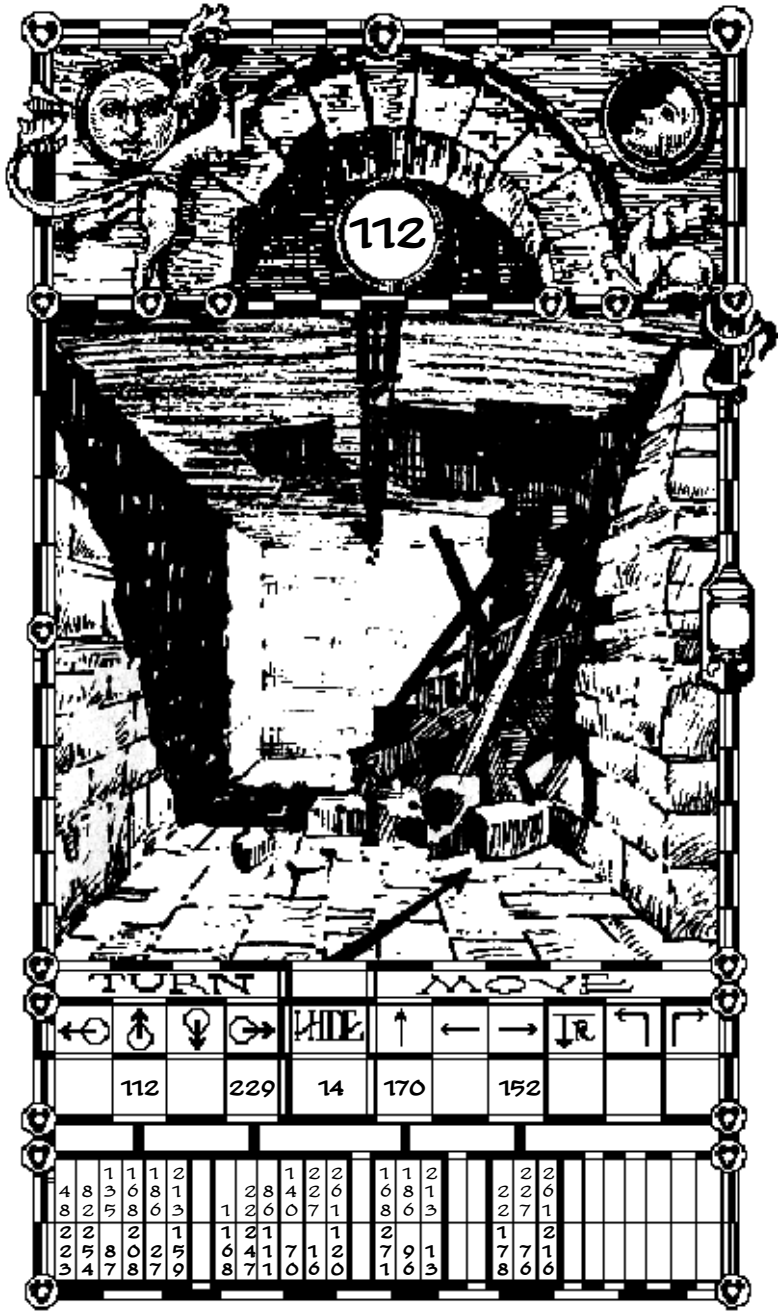

107
TURN
MOVE
85
241
141
158

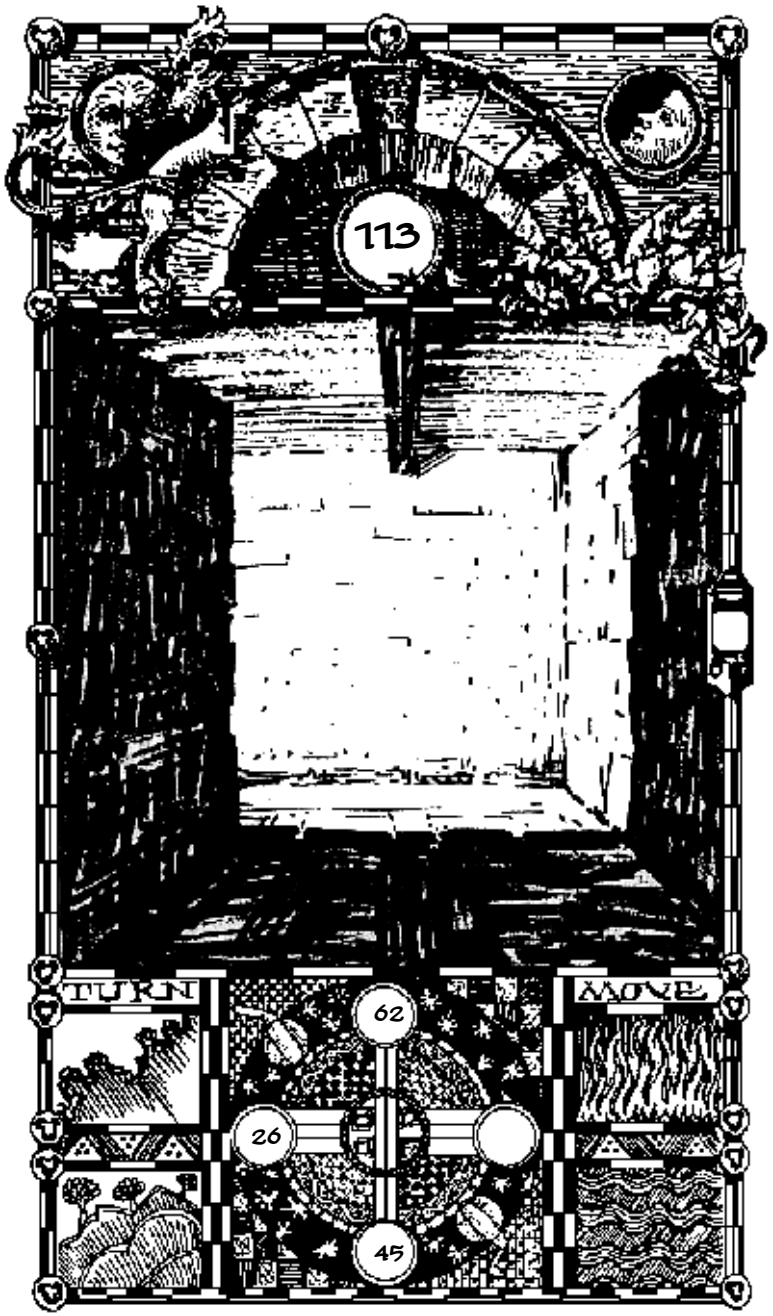

108
3
TURN
MOVE
HIDE
32
182
97
93
150
39 81 92 107 111 126 128 186 190 233
74 108 280 42 215 8 245 204 116 185
39 81 92 111 128 133
283 157 66 24 175 142


109
TRAP
TURN To ONE oF THESE ENTRIES.
X113
X10


110
1
TURN
MOVE
HIDE
58
122
97
224


111
1
TURN
MOVE
HIDE
112
229
152
170

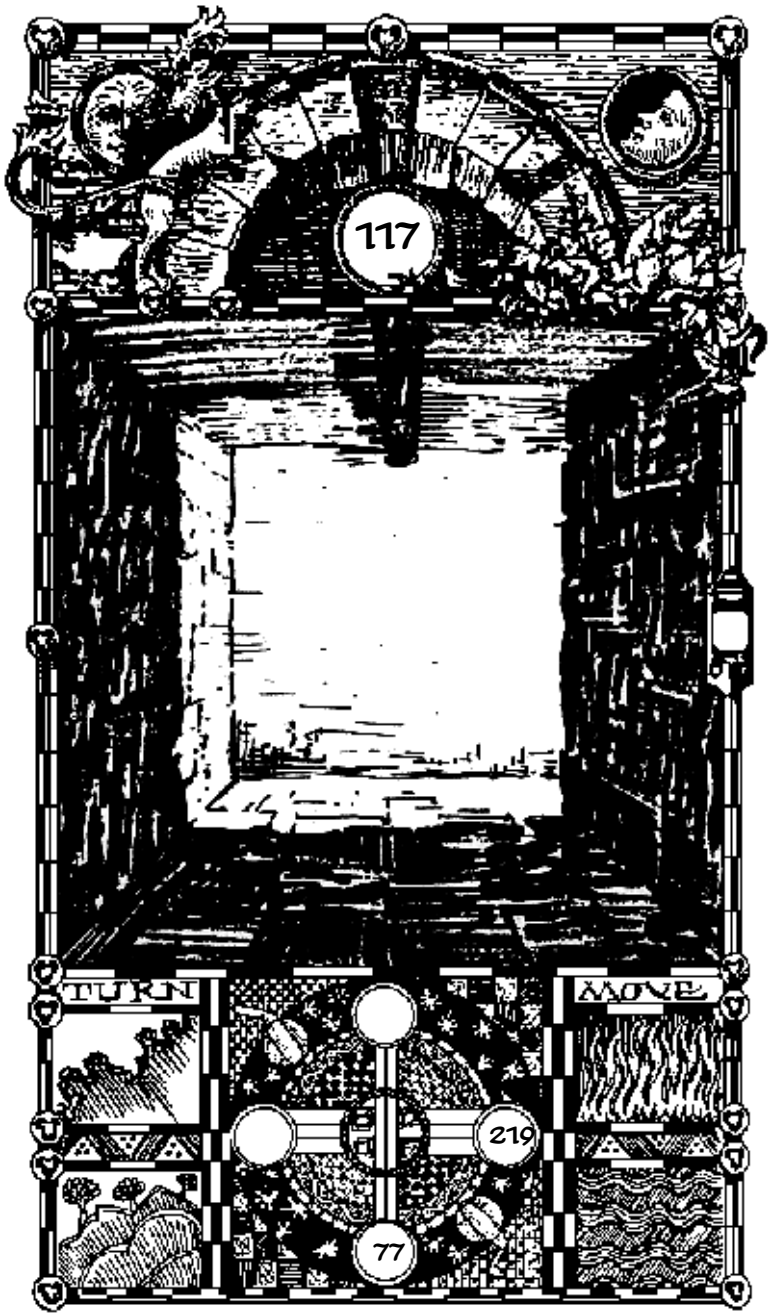

112
TURN
MOVE
HIDE
112
229
14
170
152


113
TURN
MOVE
62
26
45


114
1
TURN
MOVE
HIDE
146
55
100


115
1
TURN
MOVE
HIDE
17
92
201
61
92
224


116
1
TURN
MOVE
HIDE
32
182
97
93
150

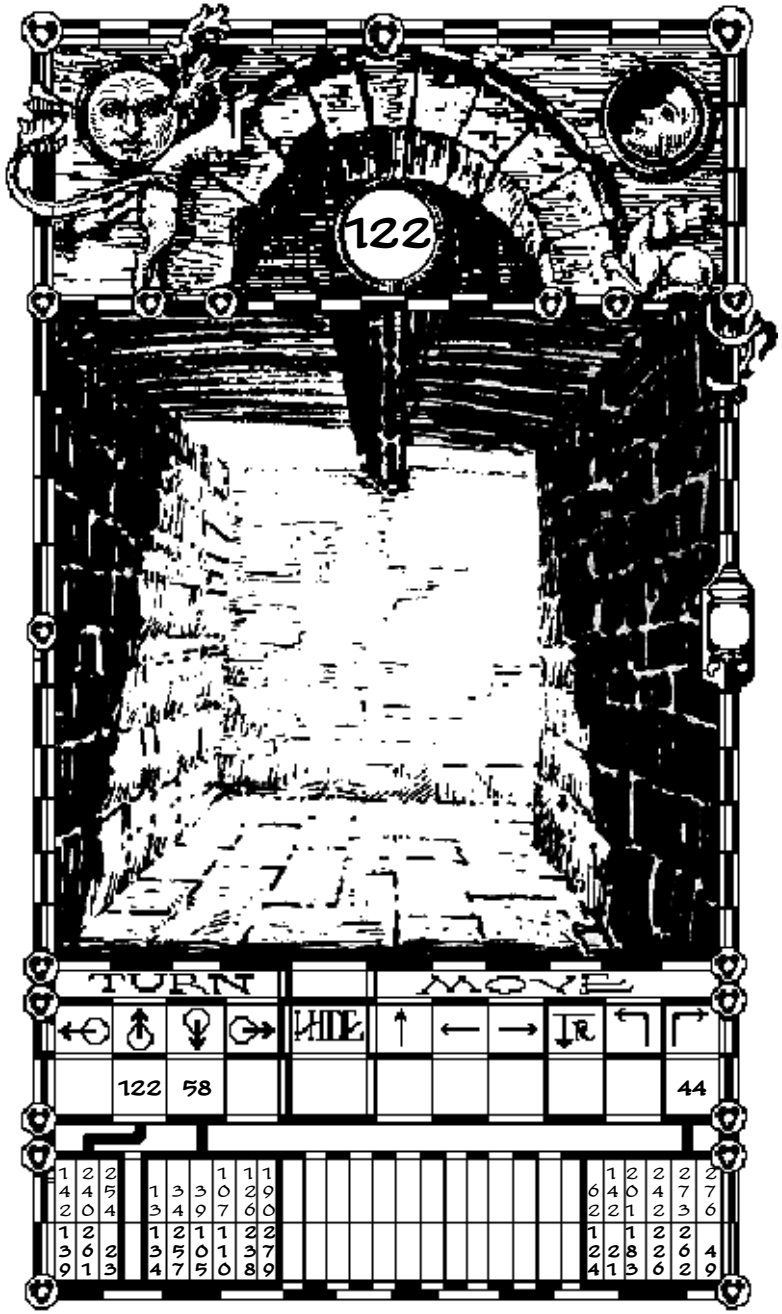

117
TURN
MOVE
219
77

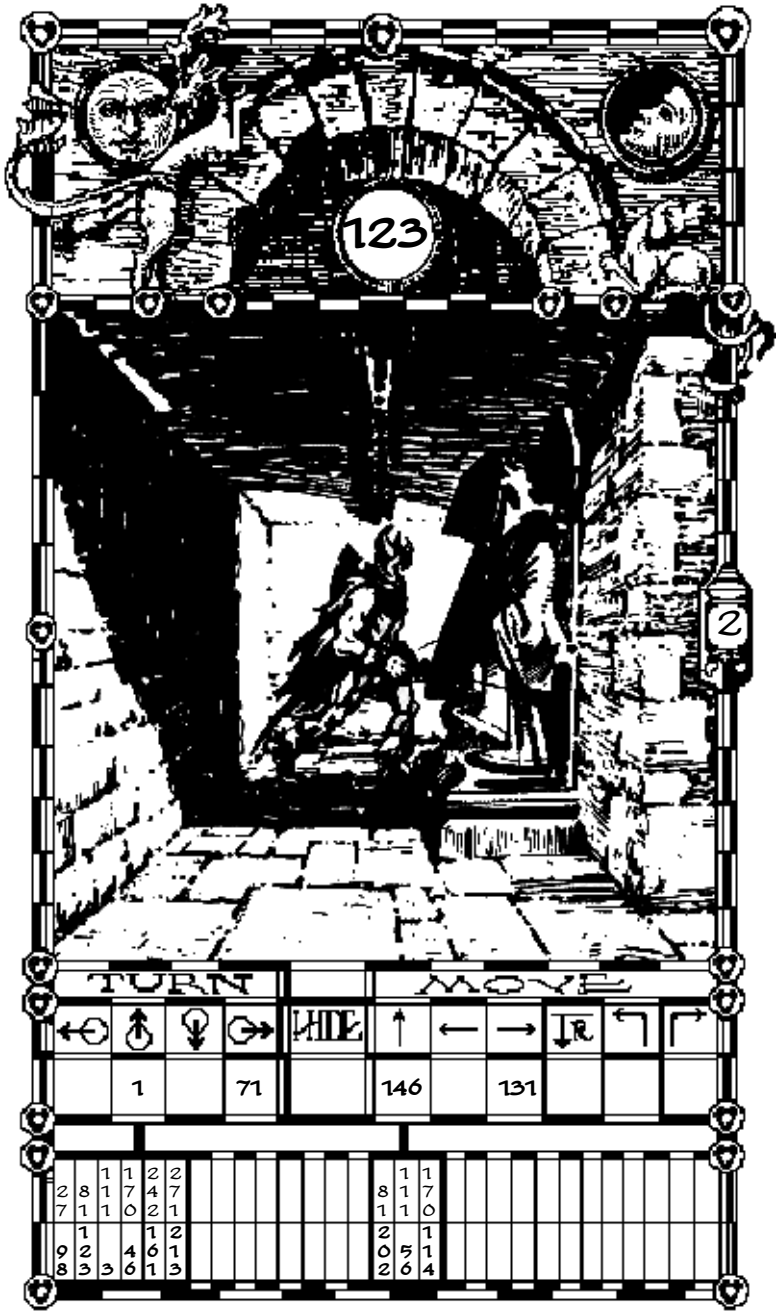

118
1
TURN
MOVE
HIDE
78
199
2
212


119
2
TURN
MOVE
HIDE
44
218
58
31

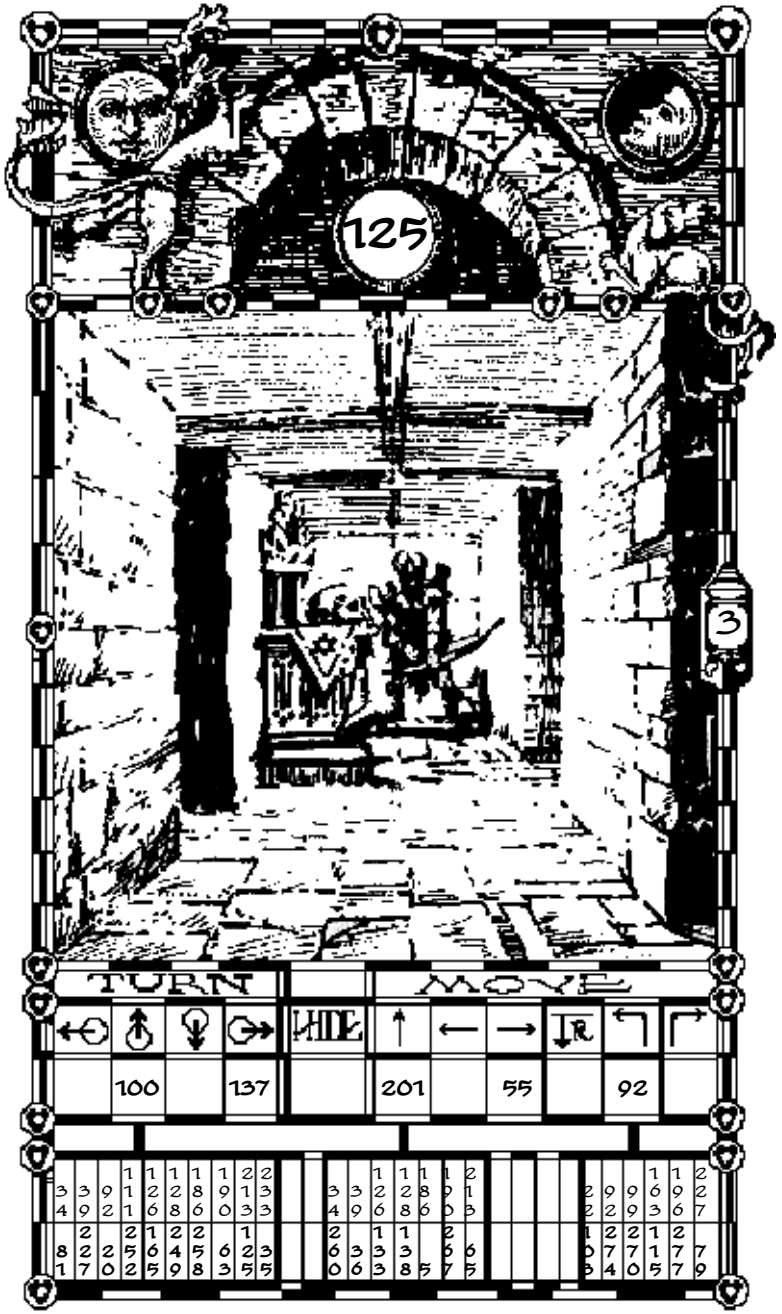

120
1
TURN
MOVE
HIDE
112
229
152
170

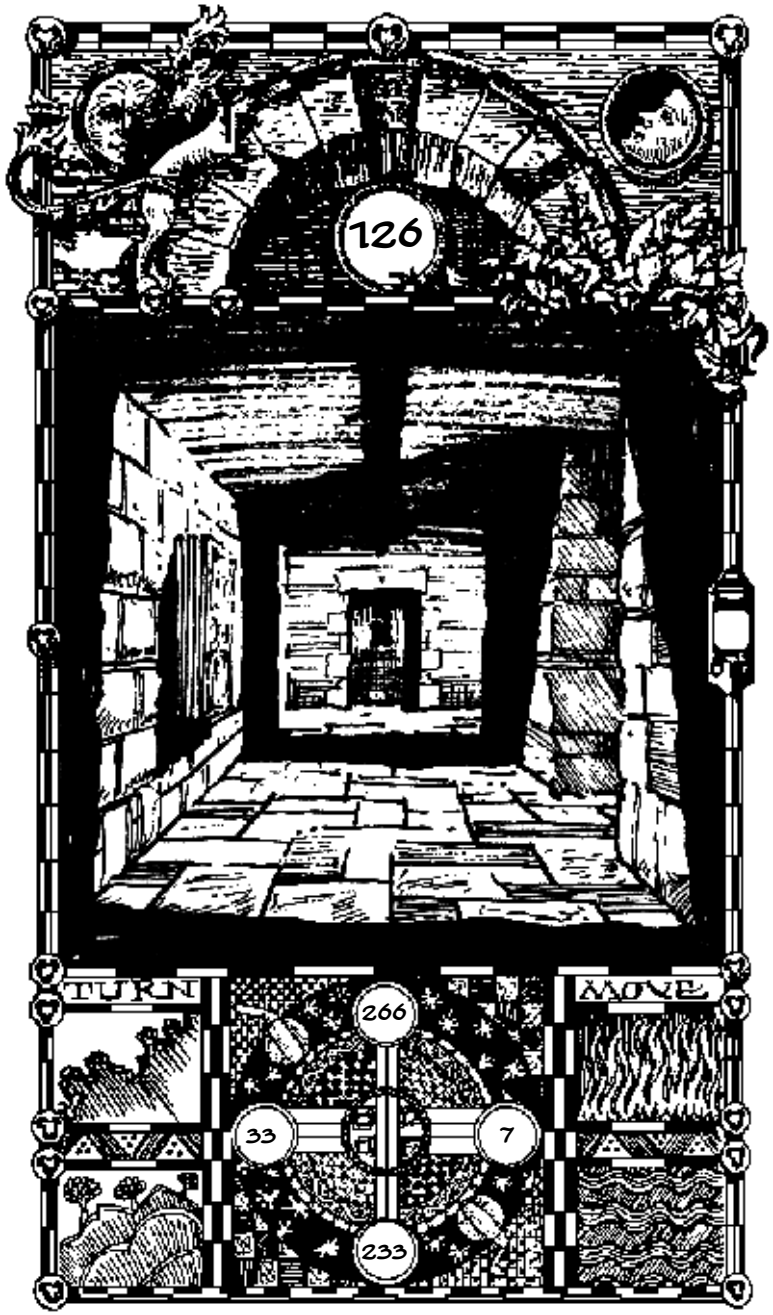

121
TRAP
TURN TO ONE OF THESE ENTRIES.
X120
X126
X123

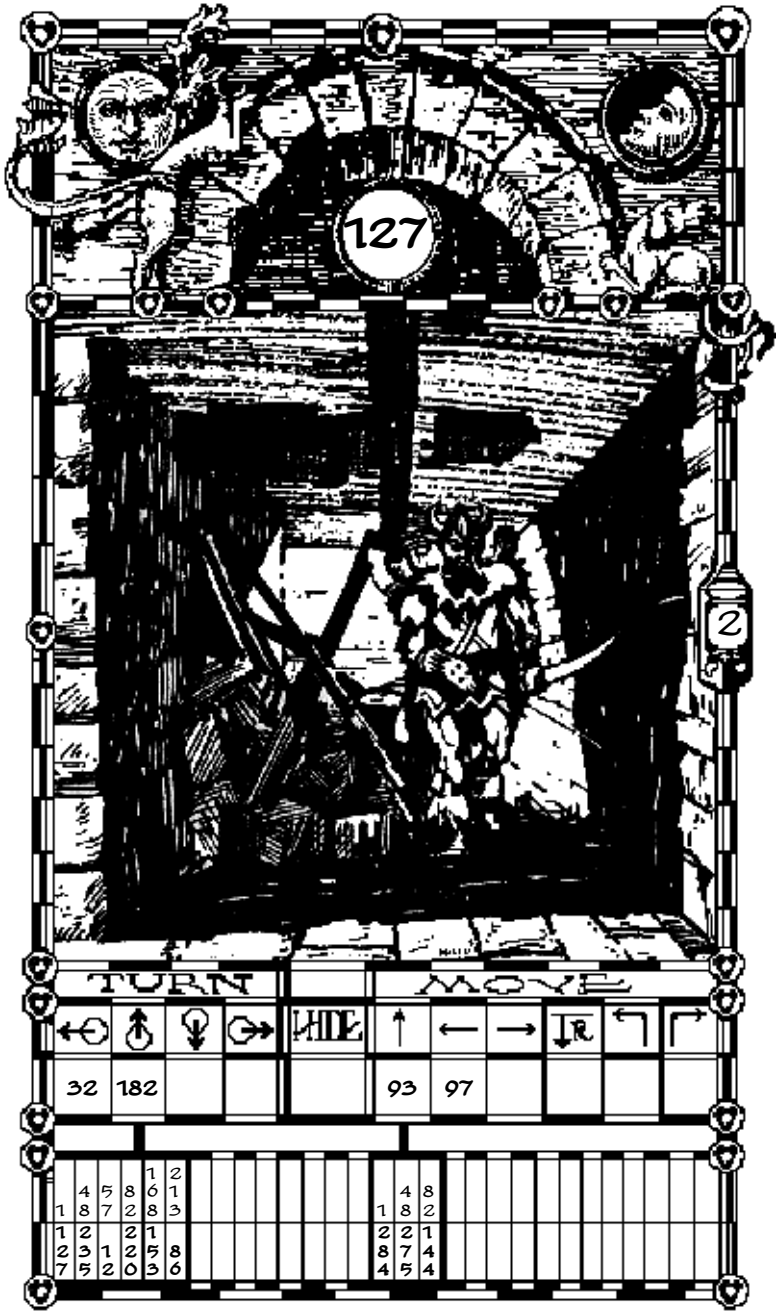

122
TURN
MOVE
HIDE
122
58
44

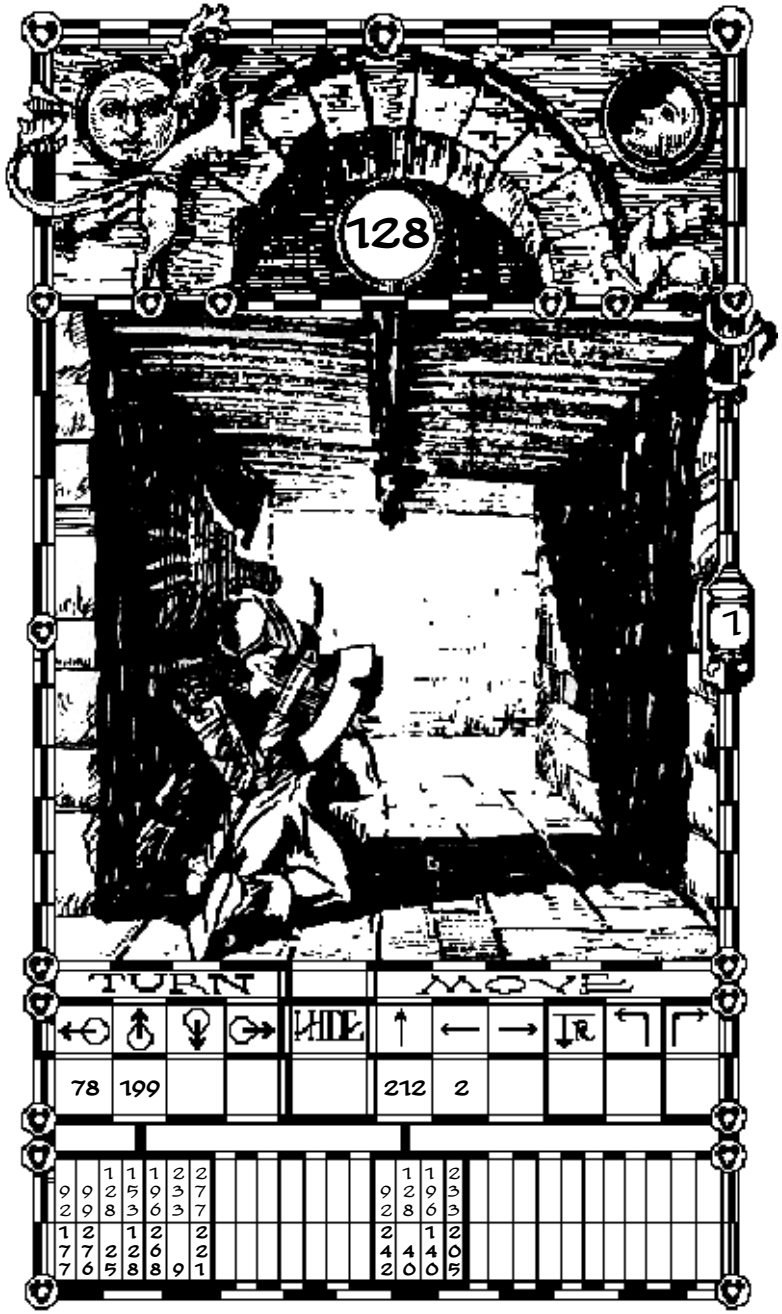

123
2
TURN
MOVE
HIDE
1
71
146
131


124
1
TURN
MOVE
HIDE
44
218
31
58

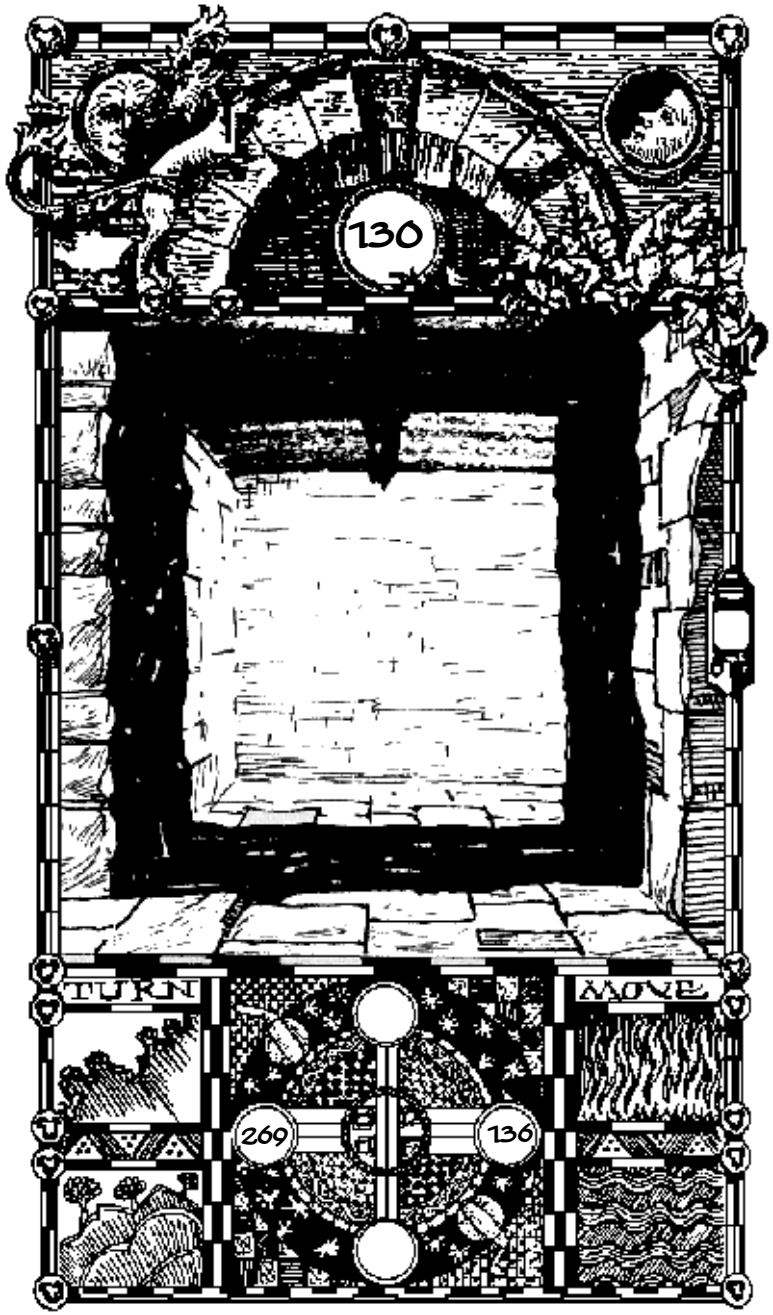

125
3
TURN
MOVE
HIDE
100
137
201
55
92

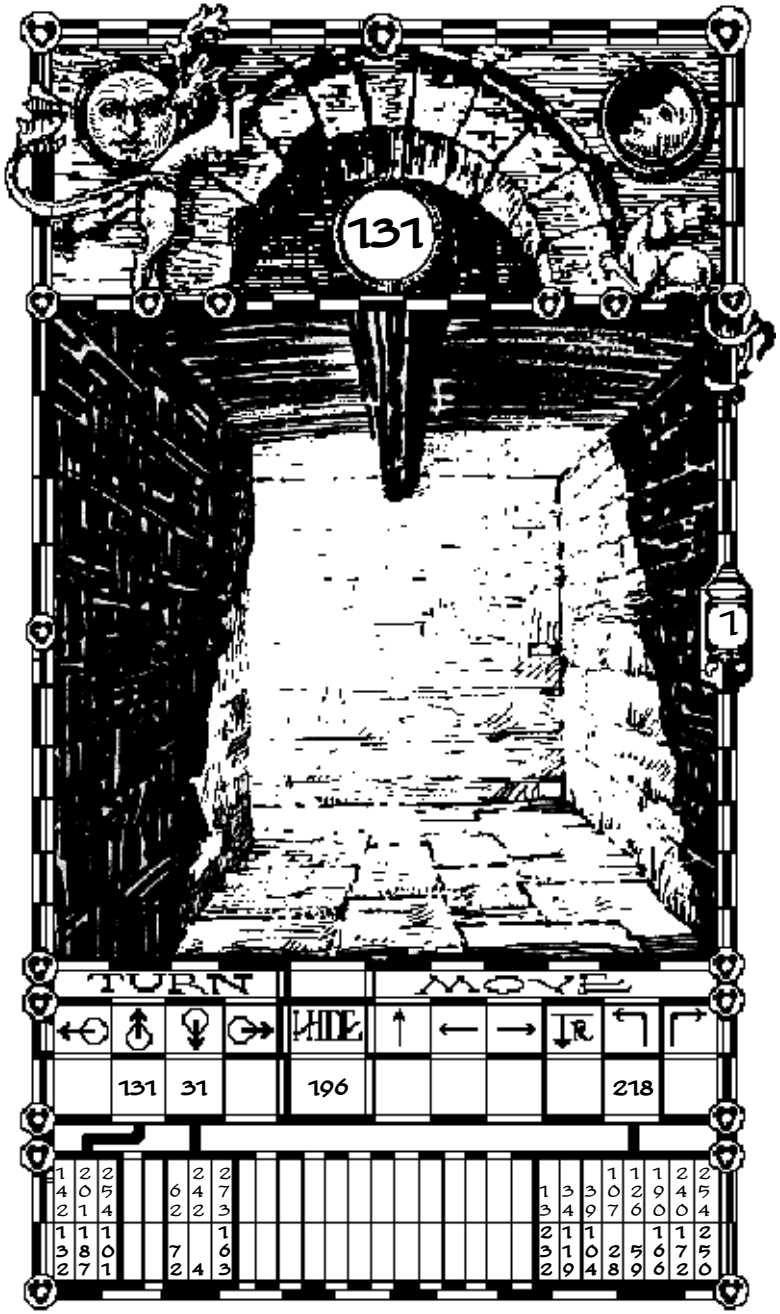

126
TURN
MOVE
266
33
7
233


127
2
TURN
MOVE
HIDE
32
182
93
97


128
1
TURN
MOVE
HIDE
78
199
212
2
92 99 128 153 196 233 277
177 276 25 128 268 9 221
92 128 196 233
242 40 140 205


129
HIDDEN VIEW
STAY HIDDEN 120
ENEMY'S CALL 22 227
CHECK PAGE 178 76
STAND UP 152
AMBUSH ON 261 281
TURN AROUND 2
TURN TO 216


130
TURN
MOVE
269
136


131
TURN
MOVE
HIDE
131
31
196
218


132
1
TURN
MOVE
HIDE
131
31
218


133
1
TURN
MOVE
HIDE
92
201
17
224
61


134
TURN
MOVE
HIDE
58
218
13
34
39
107
126
190
134
257
105
110
238
279
13
126
240
232
59
172


135
HIDDEN VIEW
STAY HIDDEN
135
ENEMY'S CALL
242
273
CHECK PAGE
174
237
STAND UP
55
AMBUSH ON
27
280
TURN AROUND
146
TURN TO
37

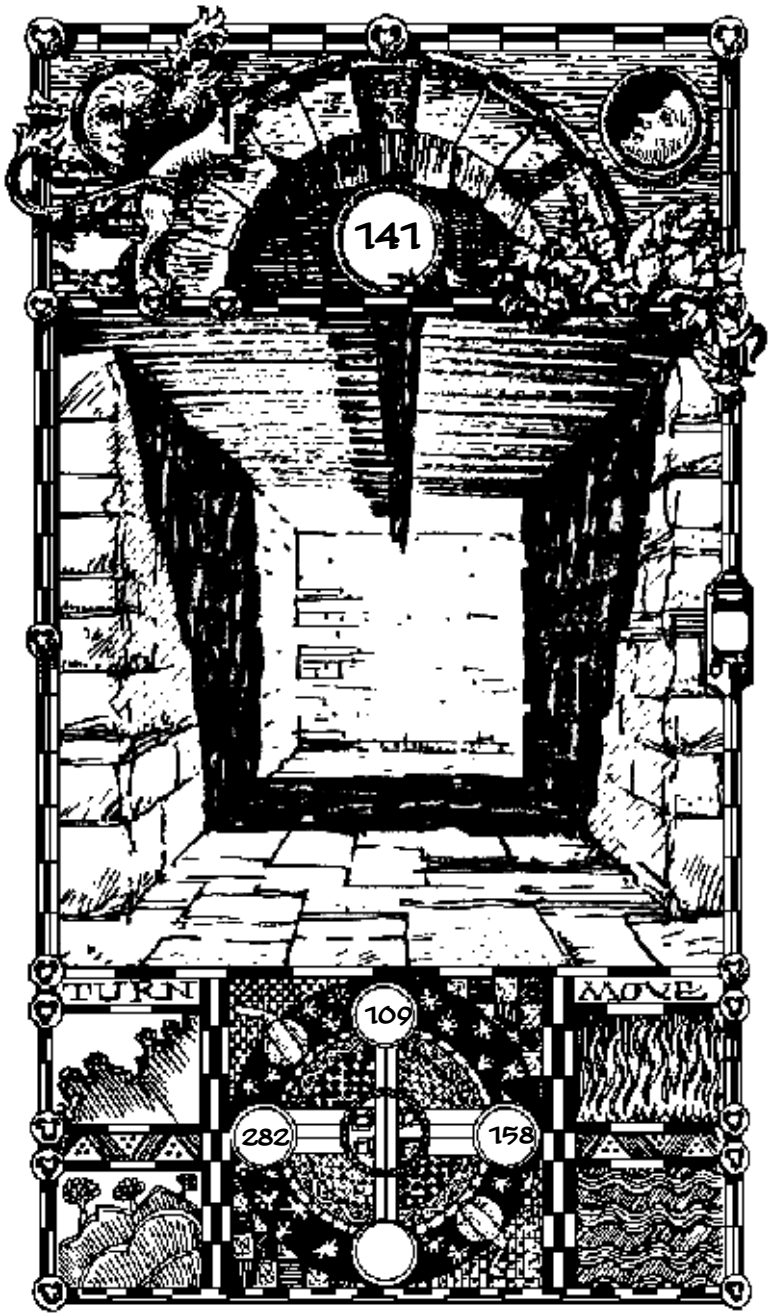

136
TRAP
TURN To ONE oF THESE ENTRIES.
X118
X125


137
TURN
MOVE
HIDE
100
137
135
55
201


138
TURN
MOVE
HIDE
201
61
100
34 39 92 126 128 186 190 213 233
260 336 138 133 138 5 267 65 138
22 99 196 227
263 192 138 75
92 128 190
20 249 63


139
TURN
MOVE
HIDE
122
58
44
142 240 254
139 261 23
13 34 39 107 116 190
134 257 105 238 279
62 142 201 242 273 276
124 21 183 226 262 49

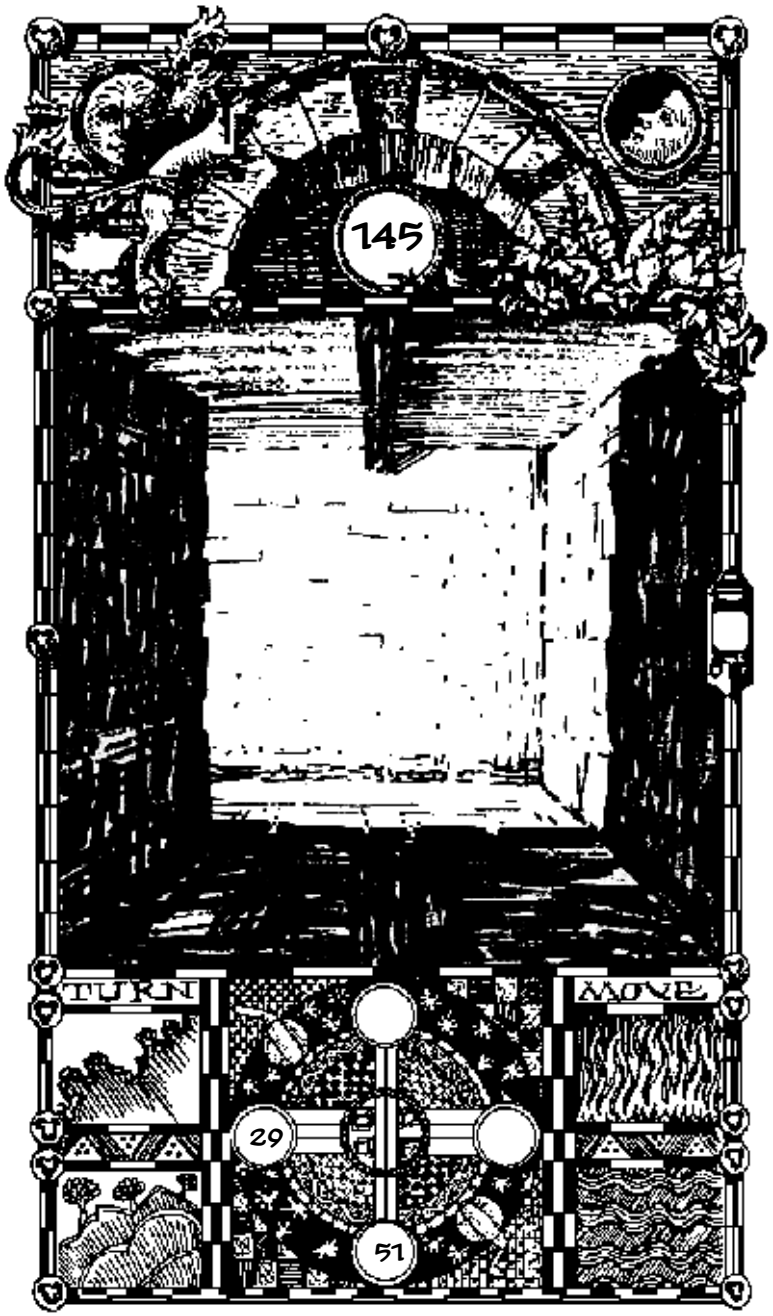

140
1
TURN
MOVE
HIDE
212
199
92
128
196
233
242
140
205
99
196
233
276
268
9

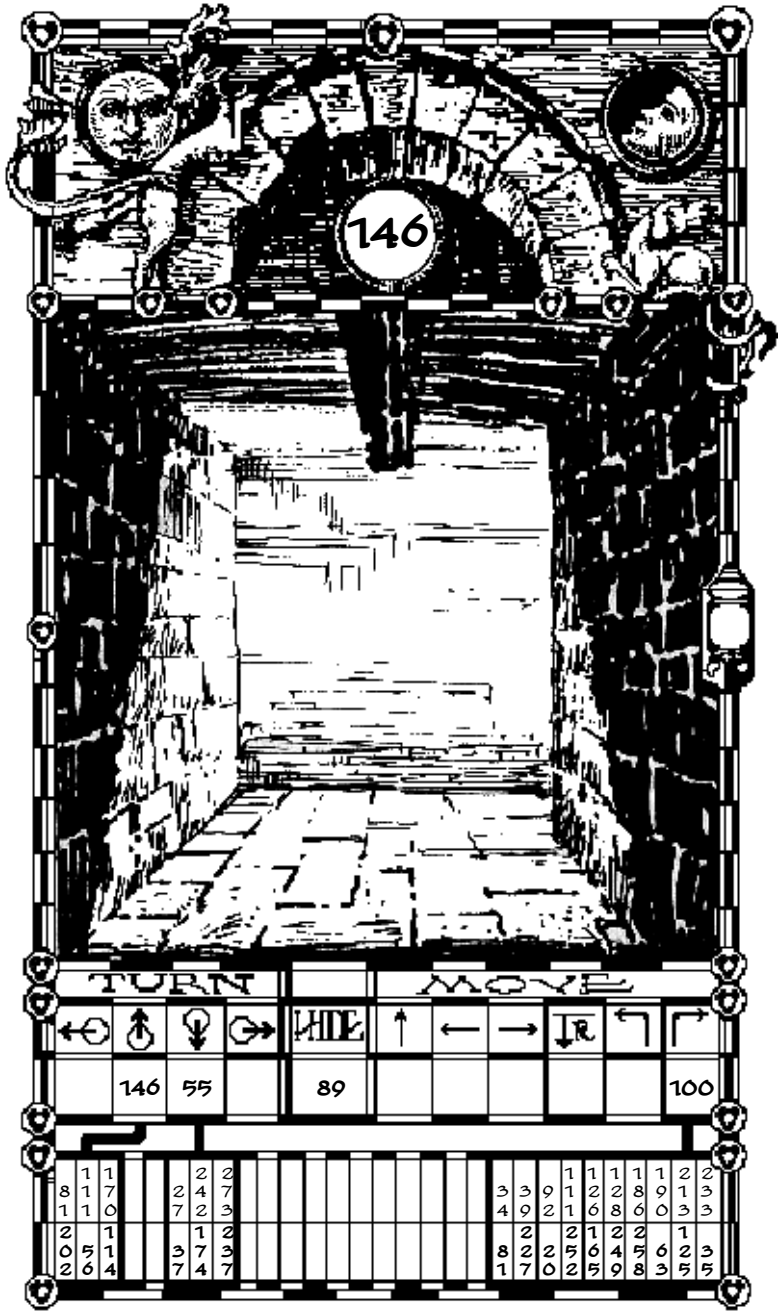

141
TURN
MOVE
109
282
158



143


144
TURN
MOVE
HIDE
93
182

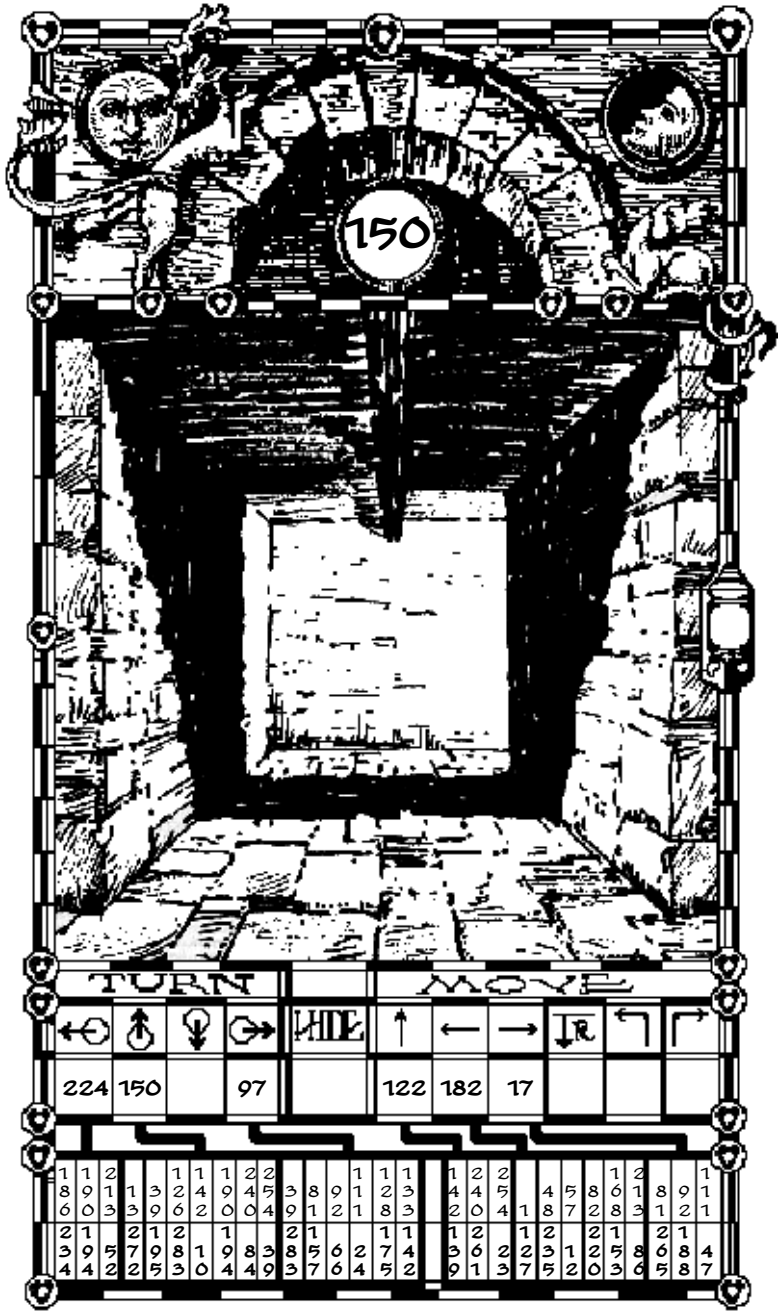

145
TURN
MOVE
29
51


146
TURN
MOVE
HIDE
146
55
89
100

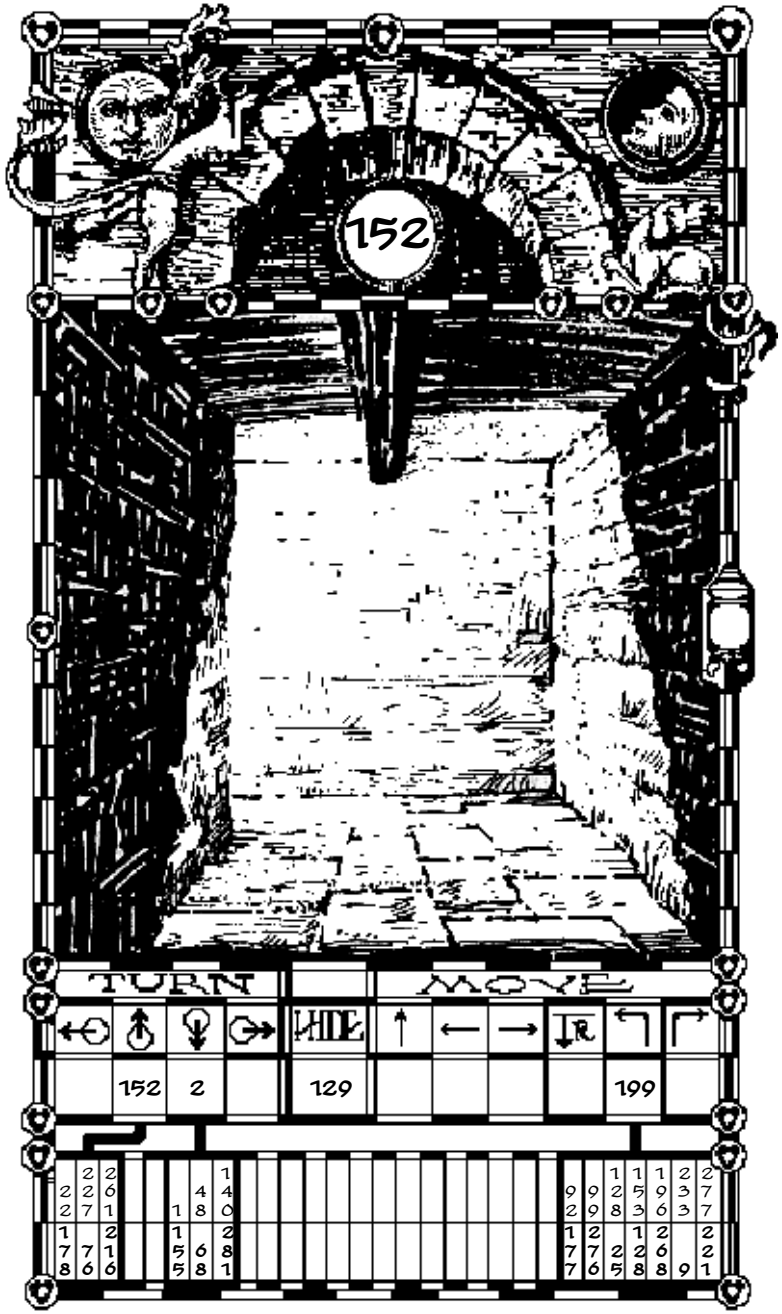

147
TRAP
TURN To ONE oF THESE ENTRIES.
X114
X21

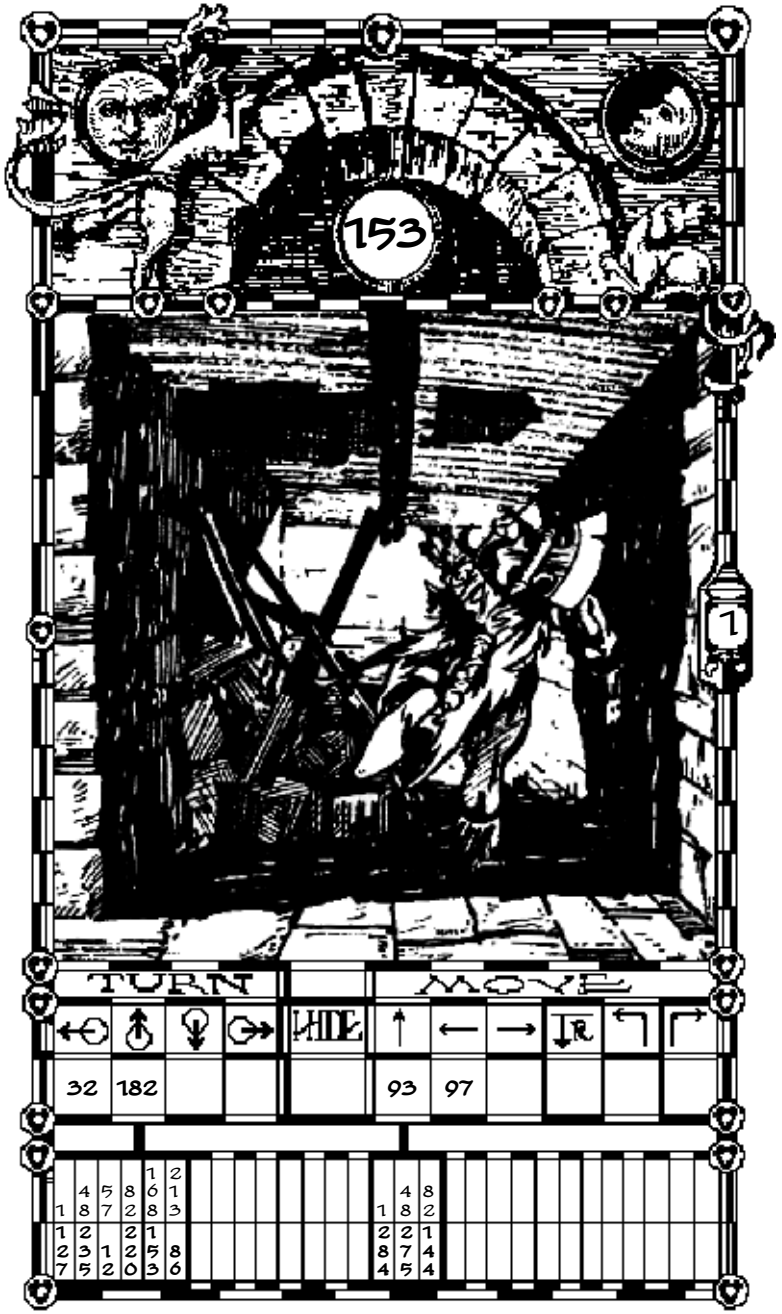

148
1
TURN
MOVE
HIDE
1
71
131
146
422 622 142 201 254 273
148 171 18 341 191 181
142 201 254
132 187 101

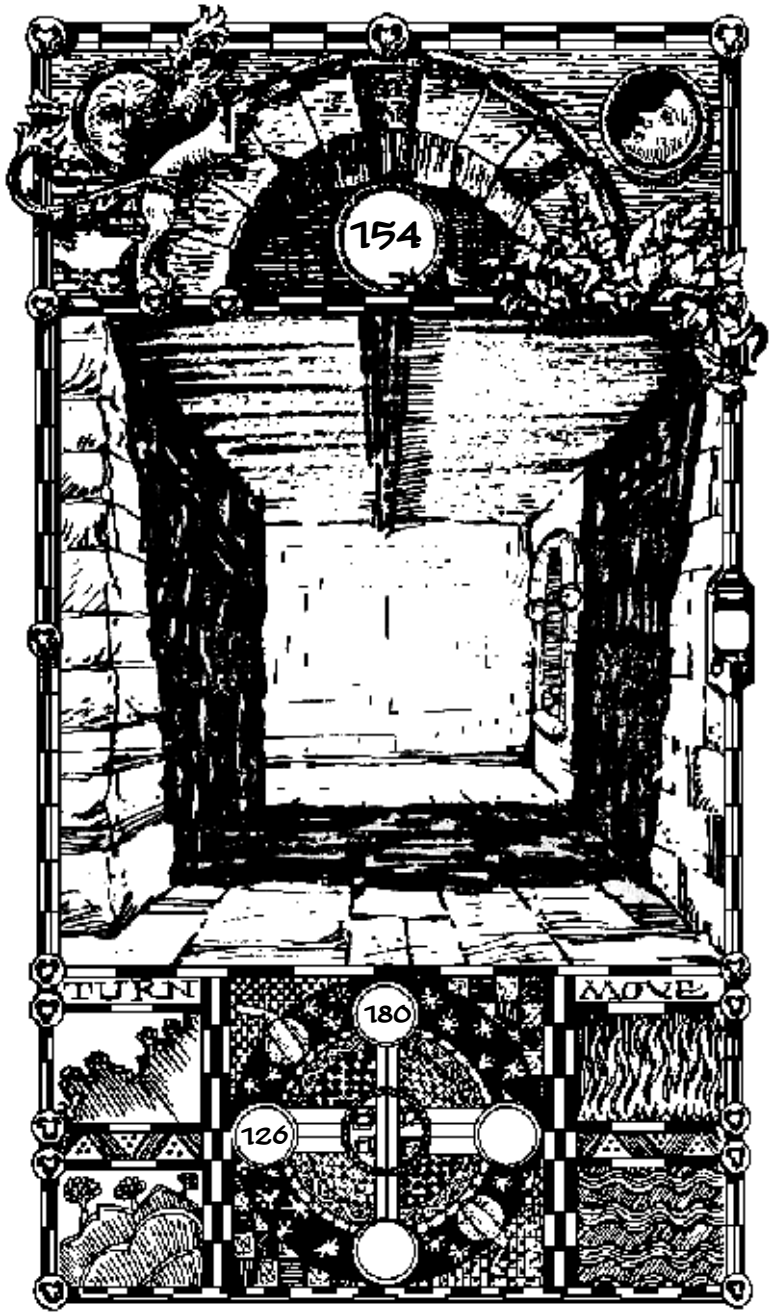

149
TURN
MOVE
15
67



151


152
TURN
MOVE
HIDE
152
2
129
199

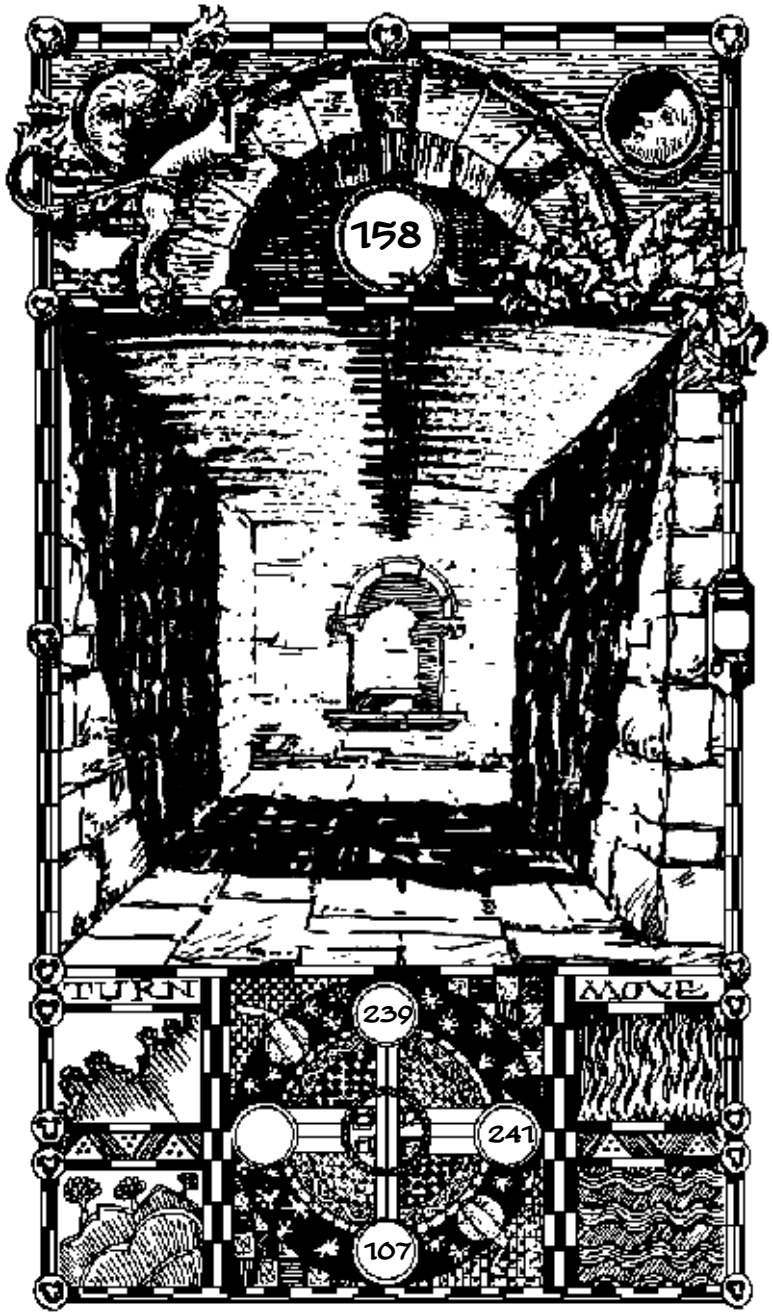

153
TURN
MOVE
HIDE
32
182
93
97


154
TURN
MOVE
180
126

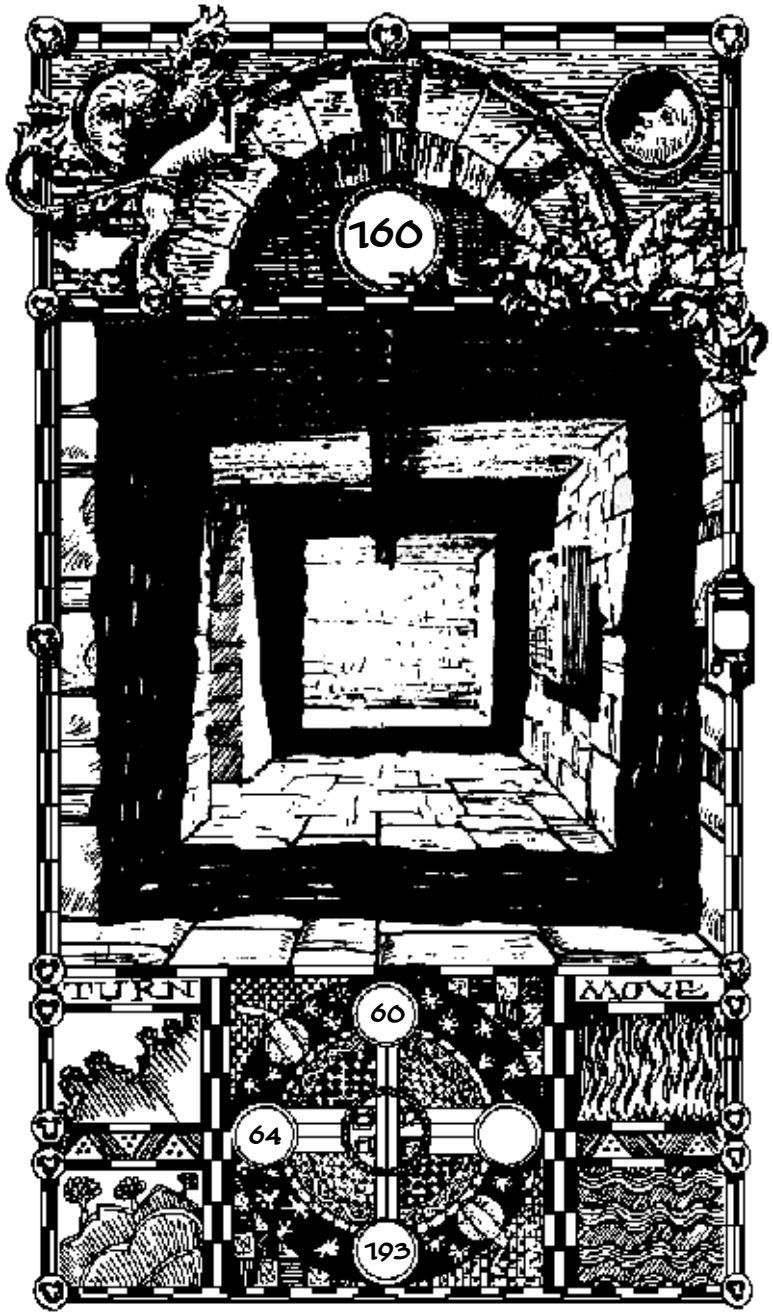

155
1
TURN
MOVE
HIDE
2
152
112

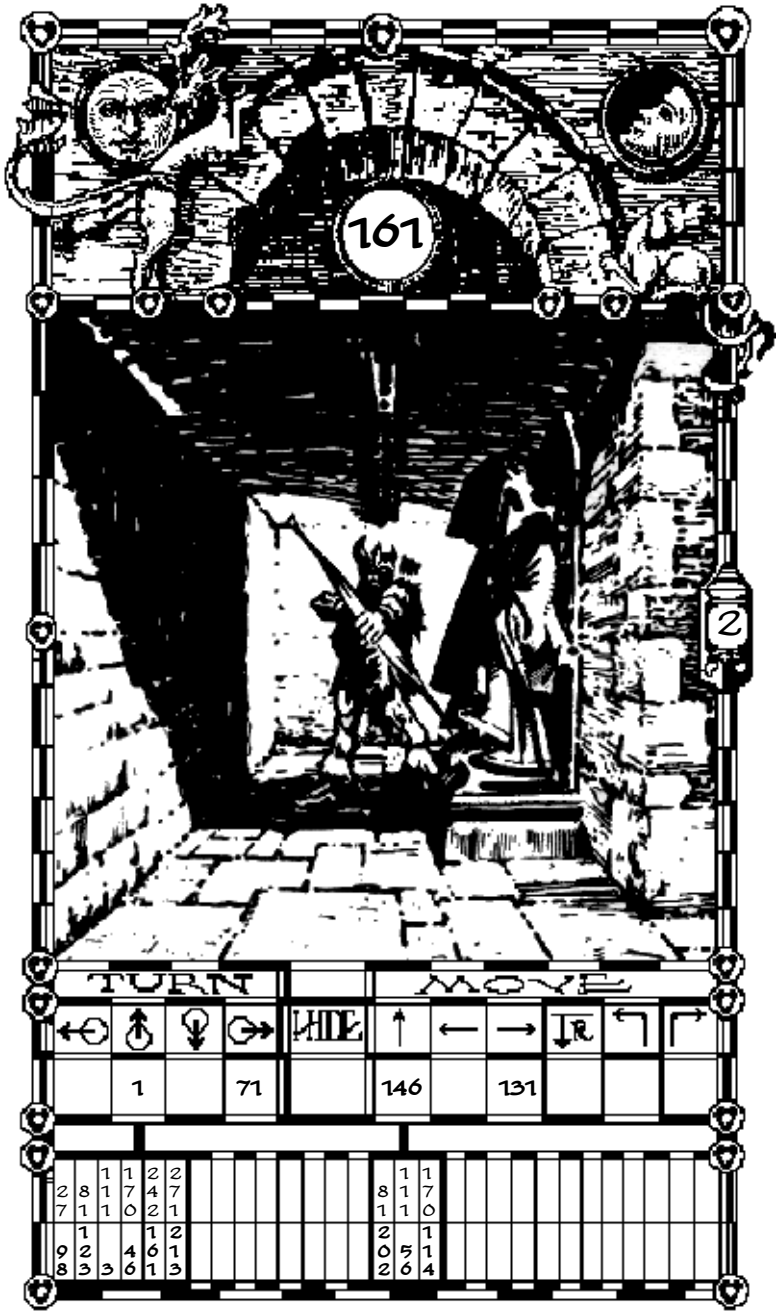

156
TRAP
TURN To ONE of THESE ENTRIES.
X122
X115


157
2
TURN
MOVE
HIDE
150
97
224
17
122


158
TURN
MOVE
239
241
107


159
2
TURN
MOVE
HIDE
112
229
170
152


160
TURN
MOVE
60
64
193

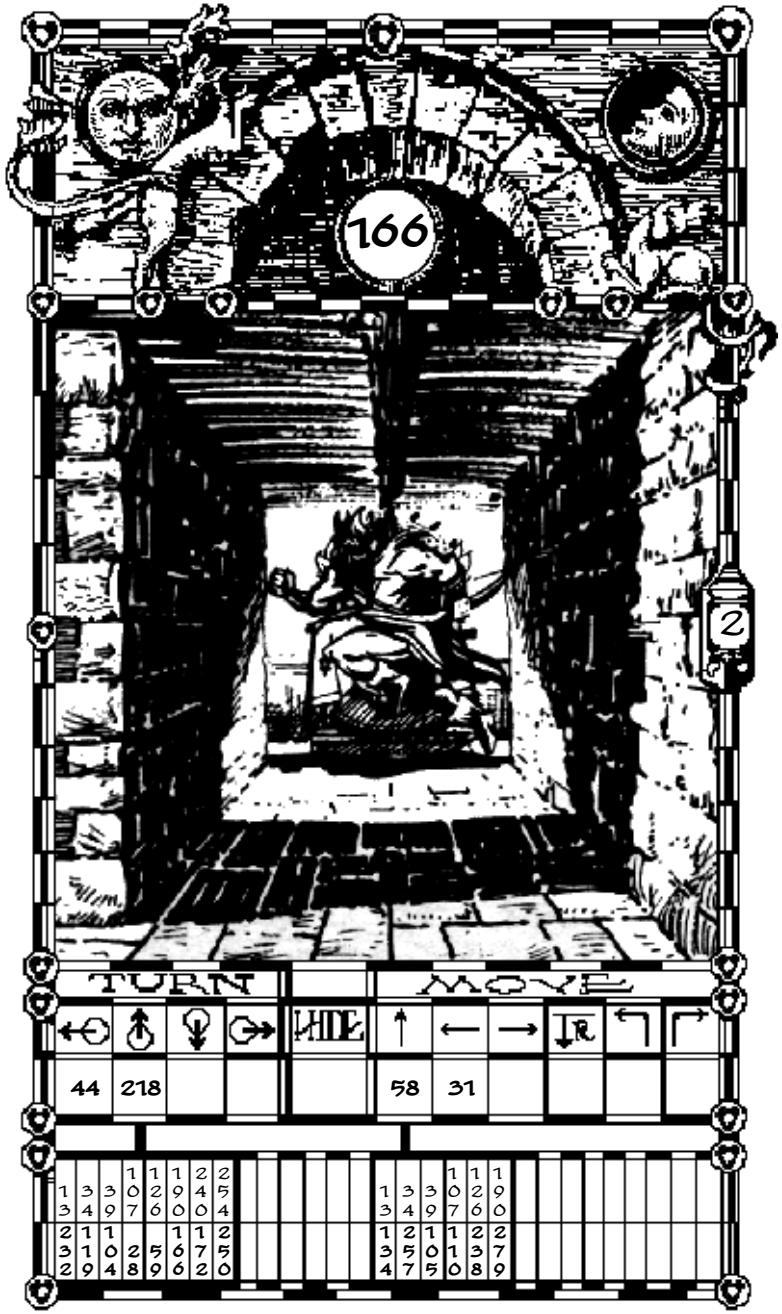

161
2
TURN
MOVE
HIDE
1
71
146
131

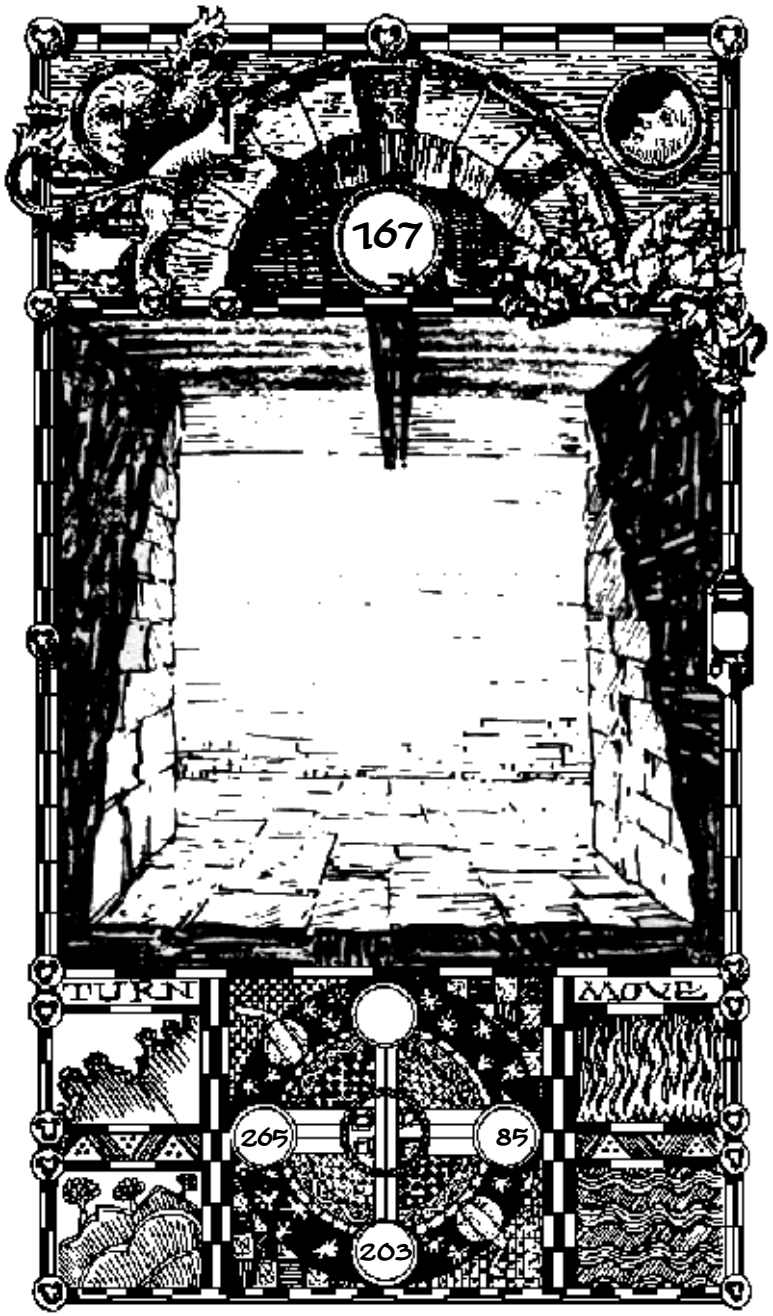
162




164
TURN
MOVE
285
145

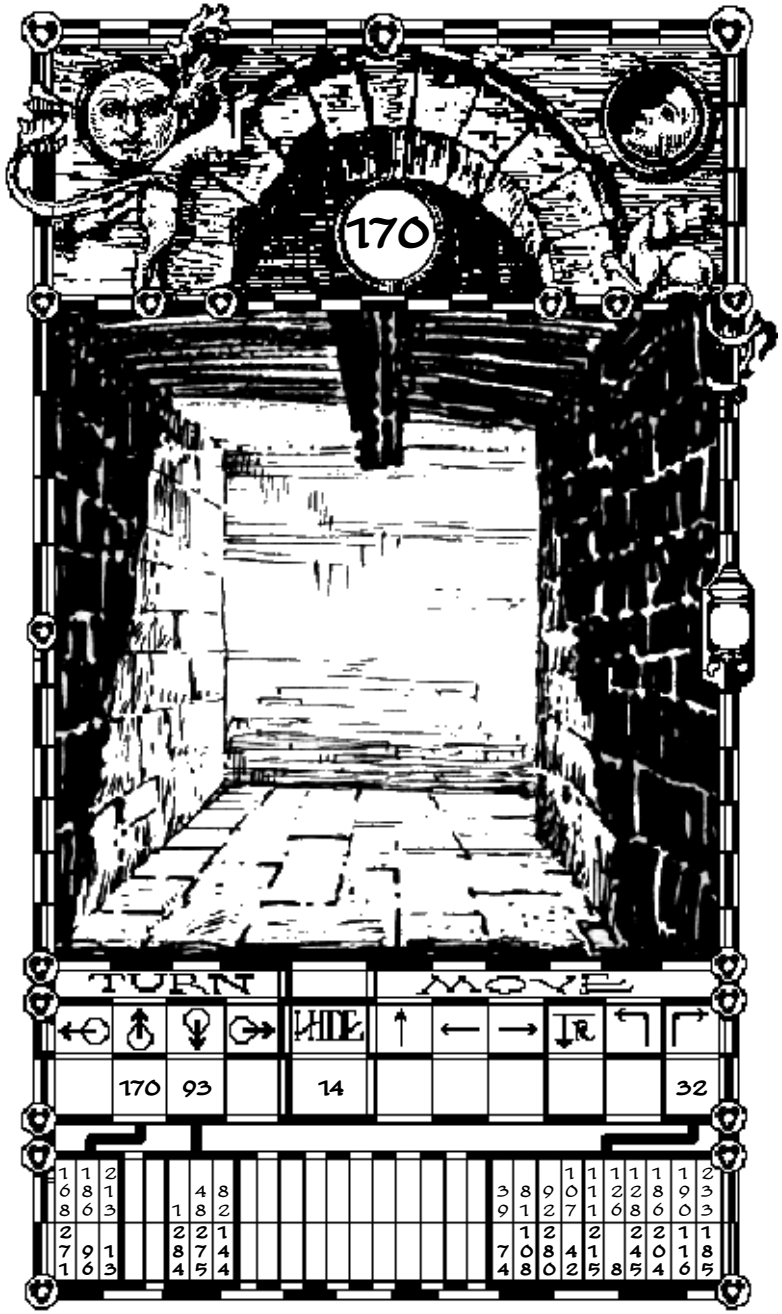

165
1
TURN
MOVE
HIDE
100
137
201
92


166
2
TURN
MOVE
HIDE
44
218
58
31

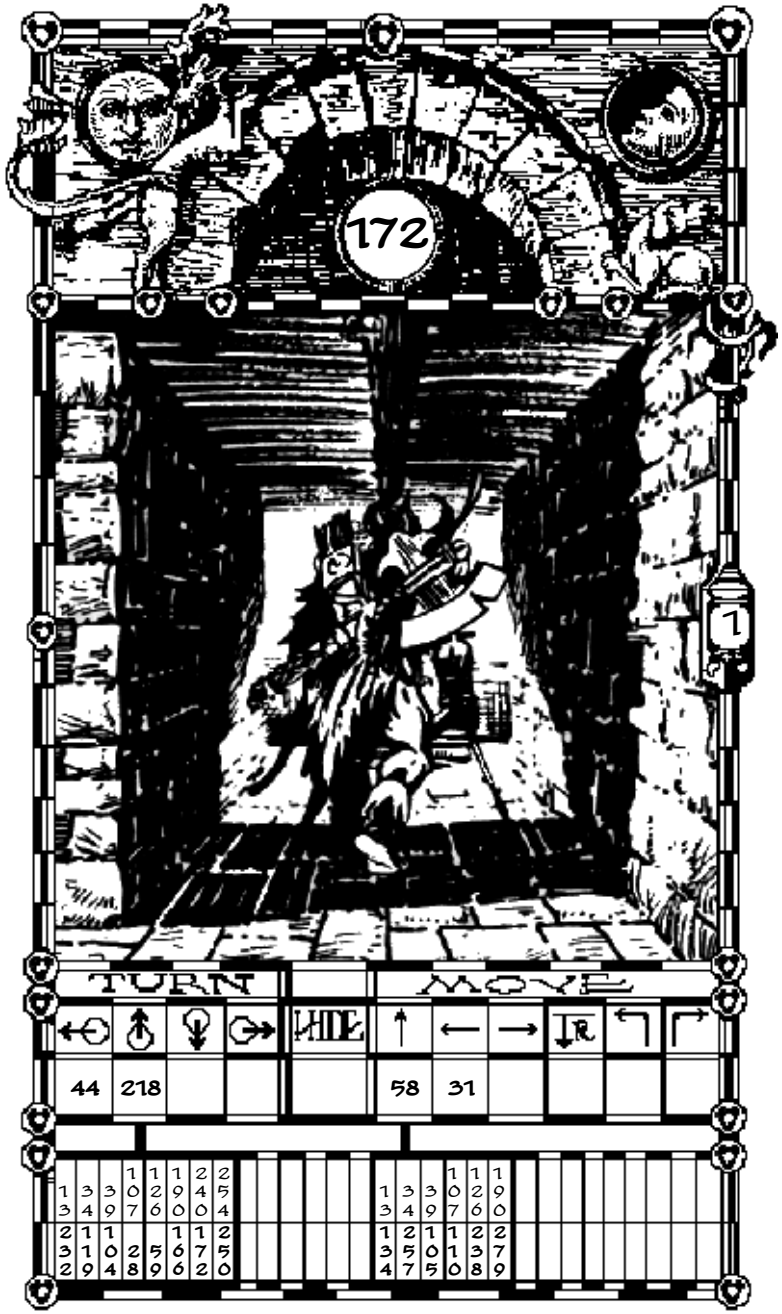

167
TURN
MOVE
265
85
203

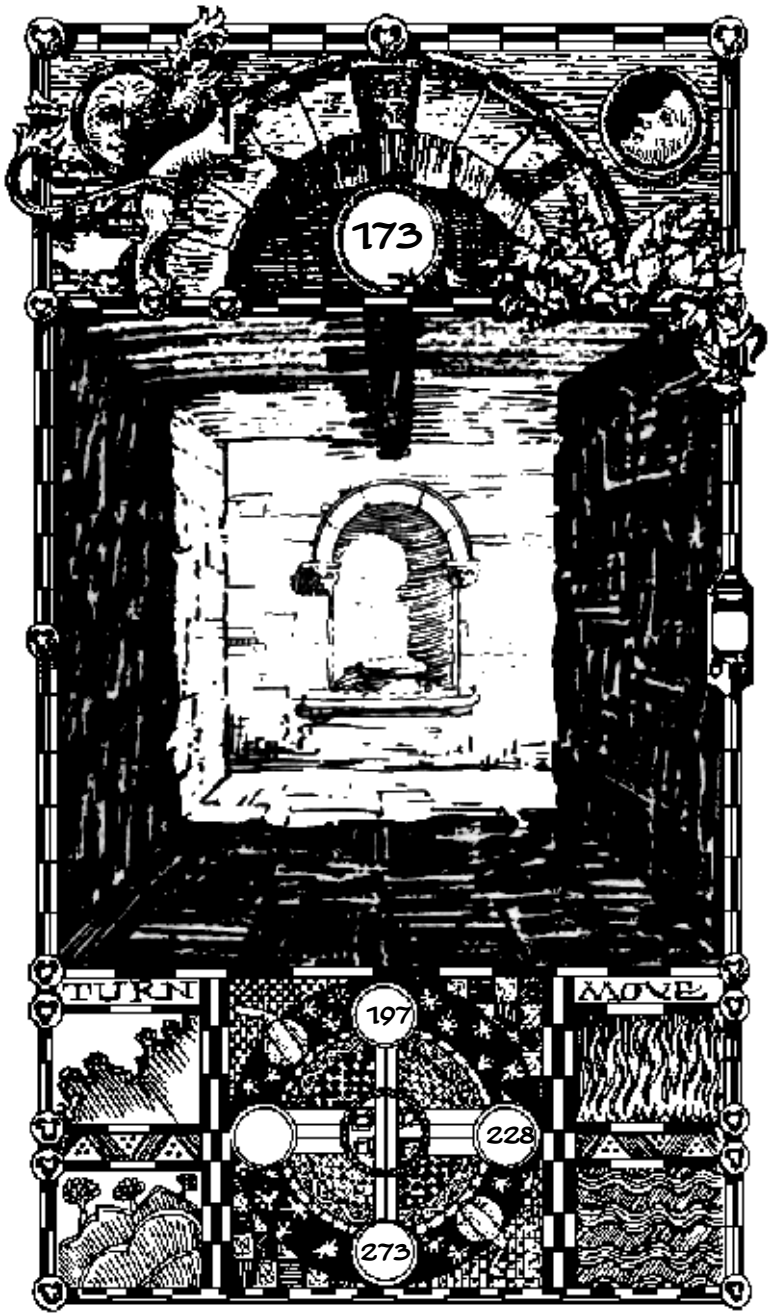


169


170
TURN
MOVE
HIDE
170
93
14
32


171
TURN
MOVE
HIDE
1
71
131
146


172
1
TURN
MOVE
HIDE
44
218
58
31
13 34 39 107 126 190 240 254
232 119 104 28 59 166 172 250
13 34 39 107 126 190
134 257 105 110 238 279


173
TURN
MOVE
197
228
273


174
1
TURN
MOVE
HIDE
55
146
71

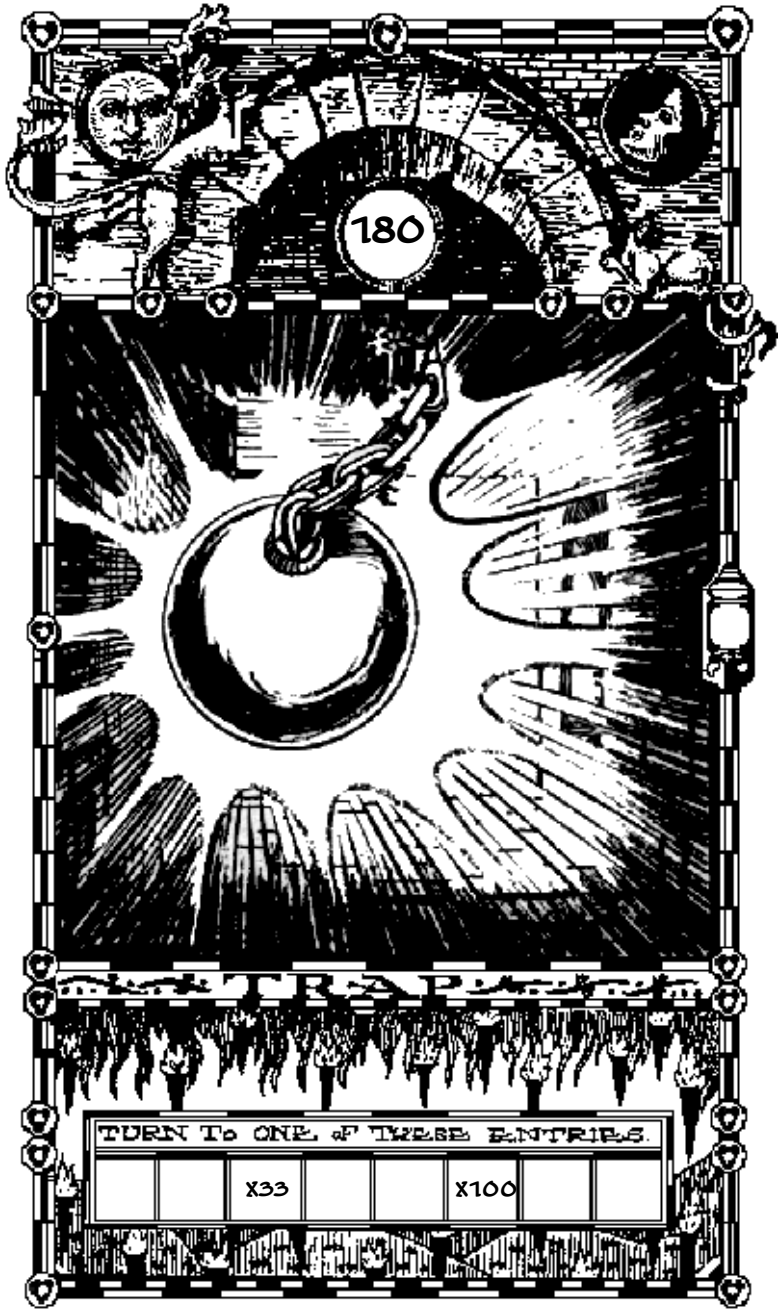

175
1
TURN
MOVE
HIDE
150
97
224
17
122


176
TURN
X32
MOVE
149
230

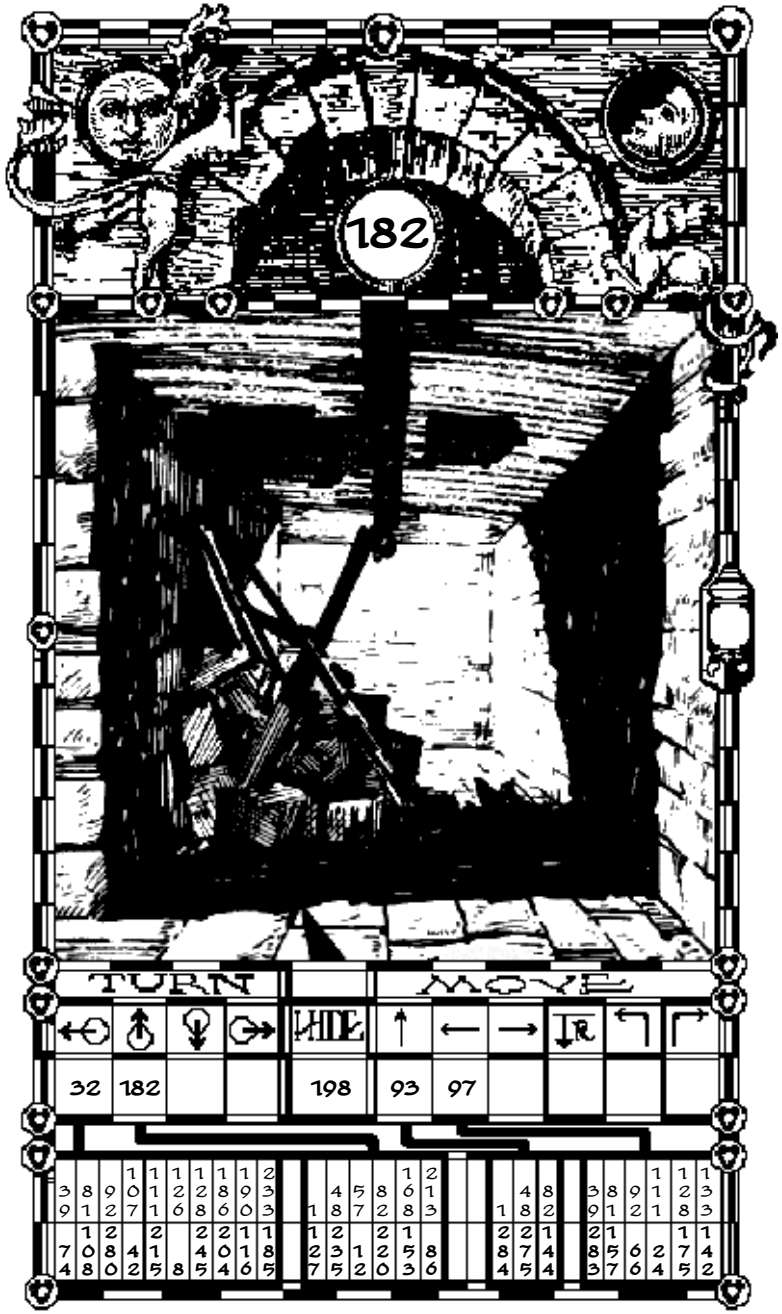

177
2
TURN
MOVE
HIDE
78
199
212
2


178
1
TURN
MOVE
HIDE
152
2
199
222 178
227 76
261 216
1 155
48 68
140 281
92 177
99 276
128 25
153 128
196 268
233 9
277 221

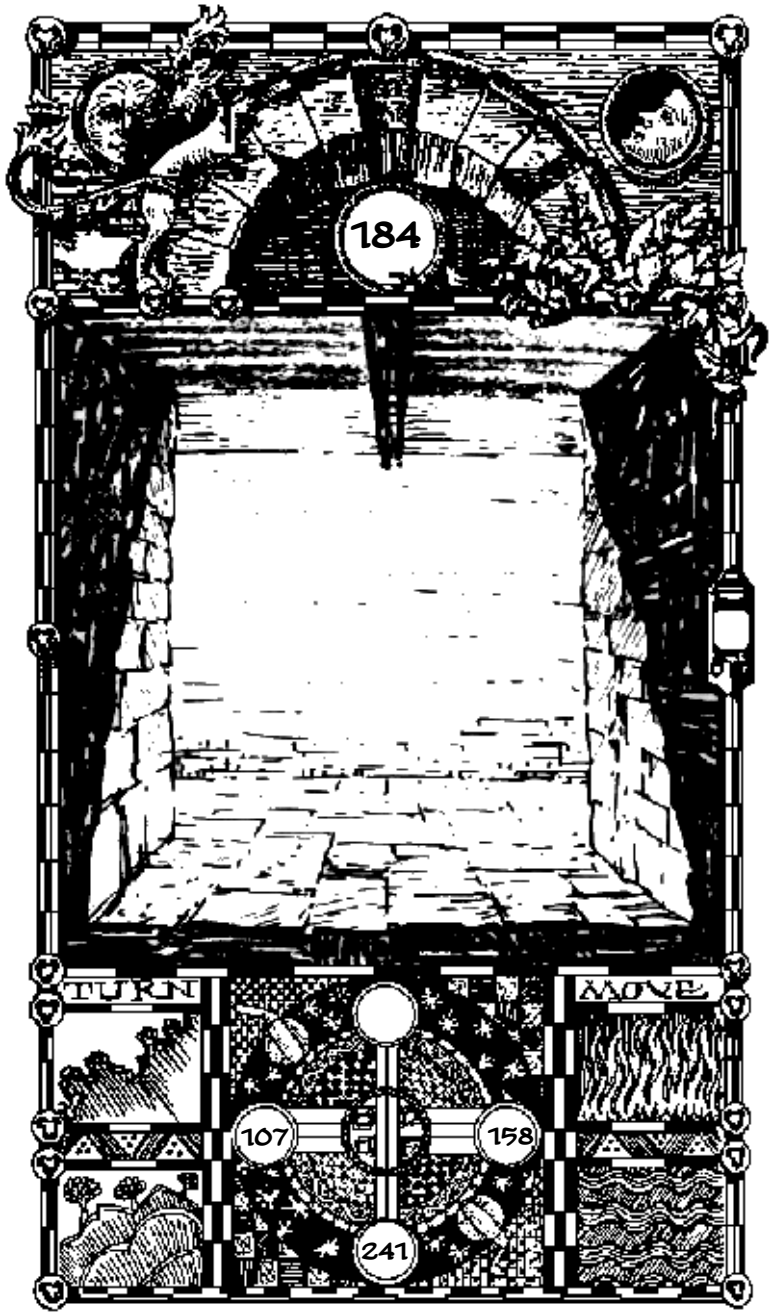

179
HIDDEN VIEW
STAY HIDDEN 179
ENEMY'S CALL 1 48
CHECK PAGE 155 68
STAND UP 2
AMBUSH ON 140 18
TURN AROUND 152
TURN TO 281


180
TRAP
TURN To ONE oF THESE ENTRIES.
X33
X100


181
TURN
MOVE
HIDE
71
146
42 62 142 201 254 273
148 171 18 34 191 181
81 111 170
202 56 114


182
TURN
MOVE
HIDE
32
182
198
93
97

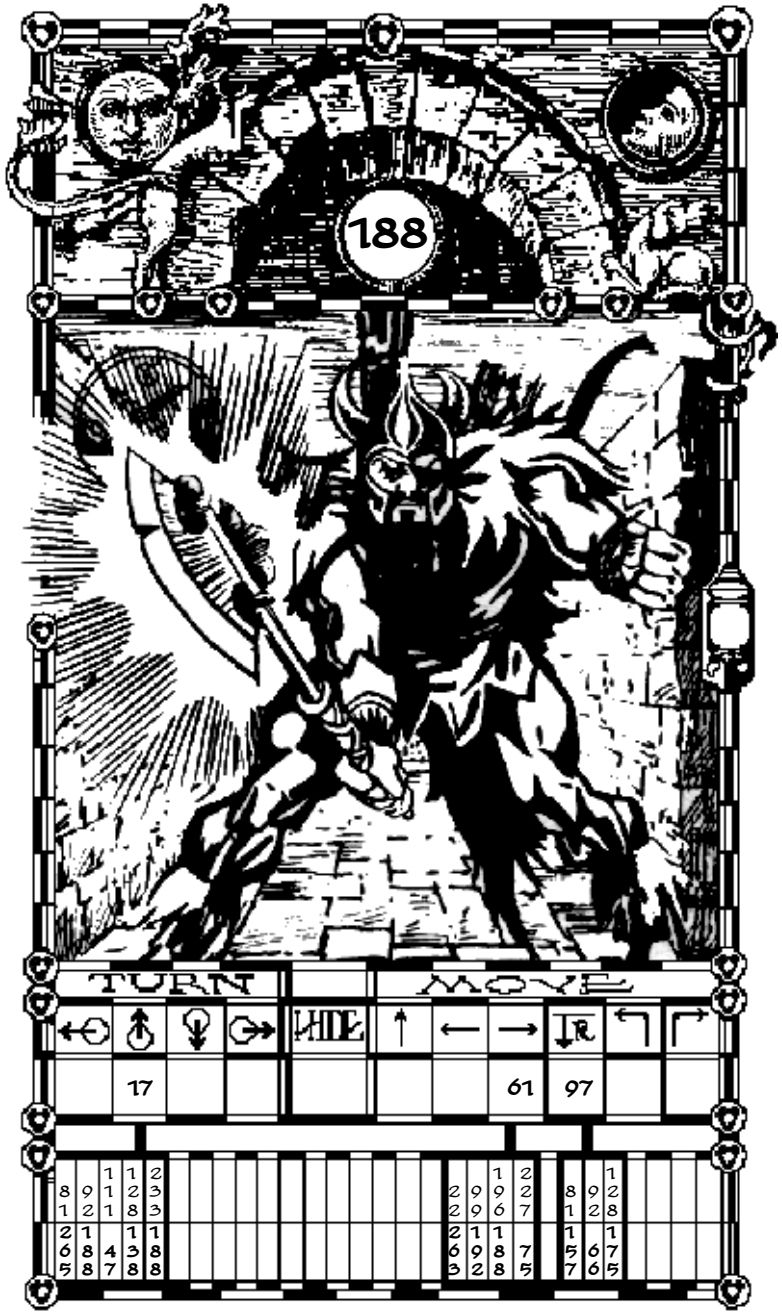

183
TURN
MOVE
HIDE
44
218
31
58


184
TURN
MOVE
107
158
241


185
2
TURN
MOVE
HIDE
32
182
97
93
150


186
2
TURN
MOVE
78
199
2
212


187
TURN
MOVE
131
71



189


190
TURN
MOVE
HIDE
100
137
55
201

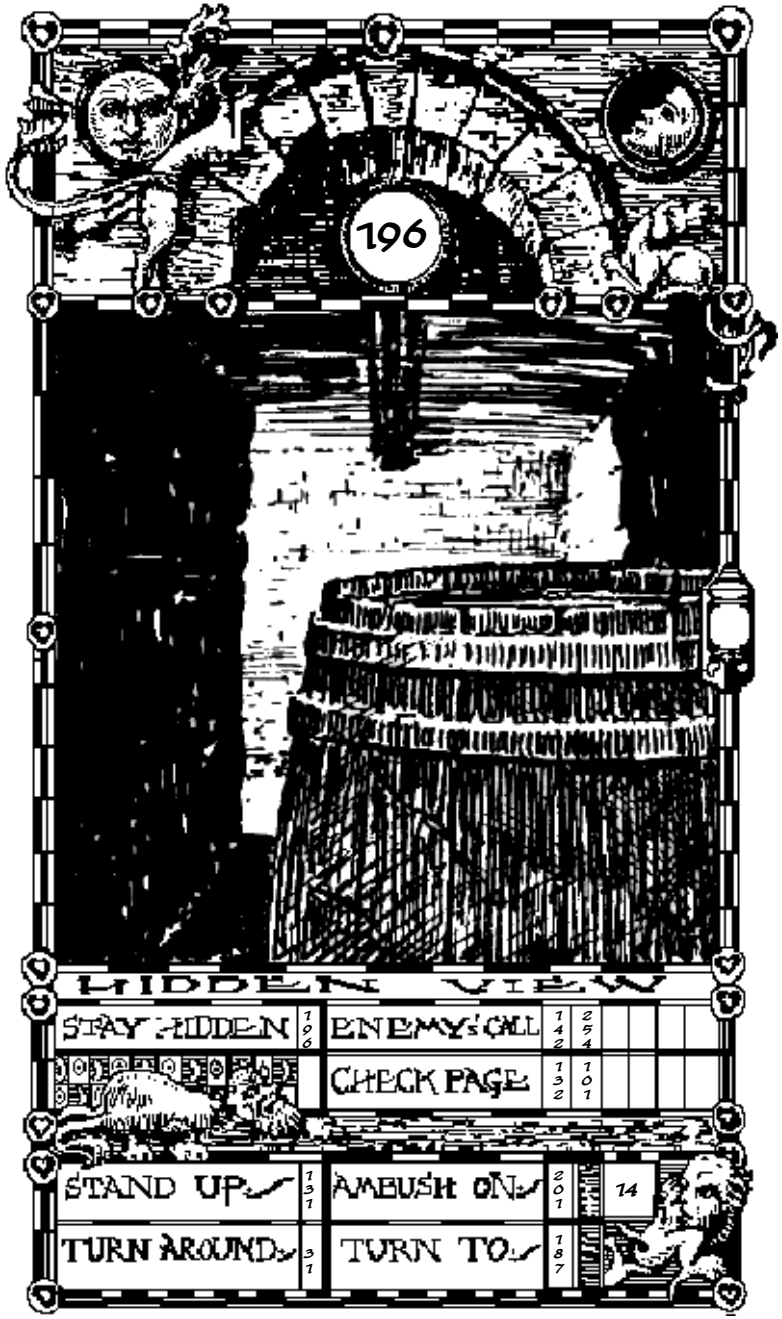

191
2
TURN
MOVE
HIDE
1
71
131
146

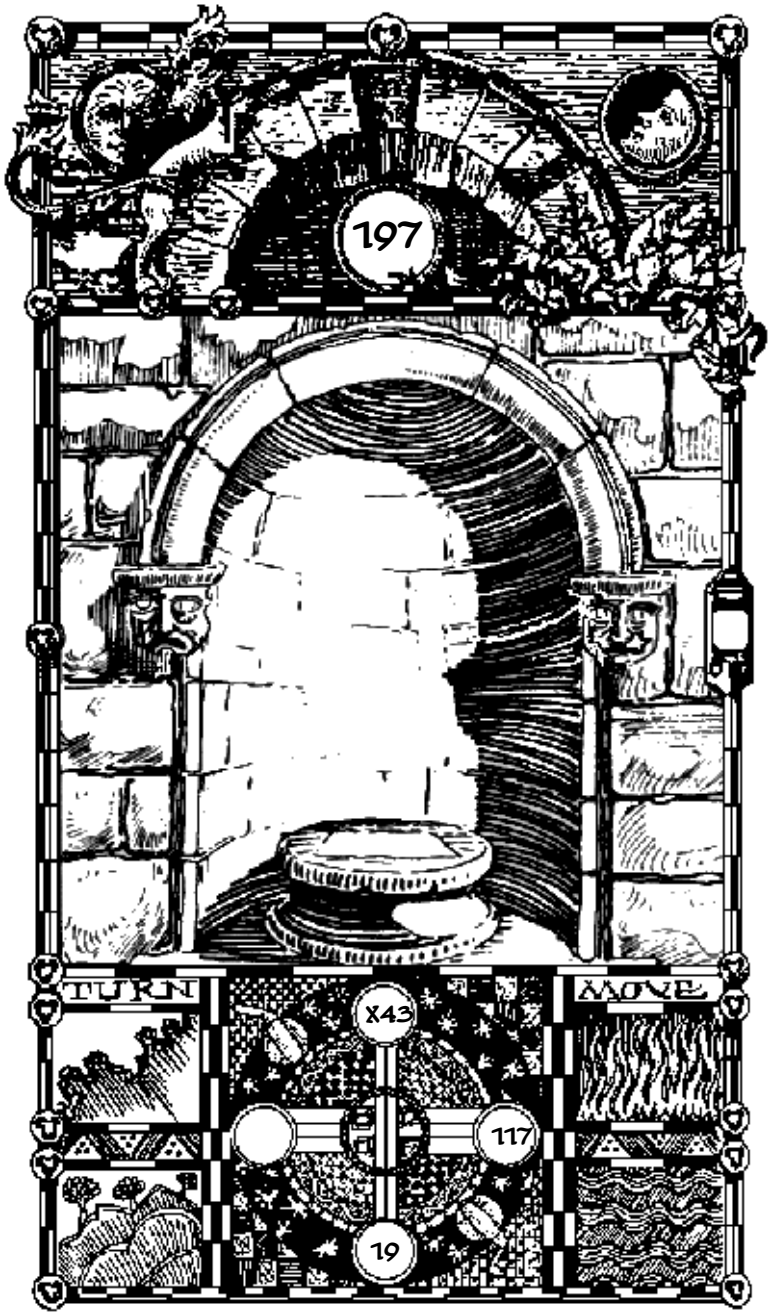

192
TURN
MOVE
HIDE
61
92


193
TURN
MOVE
x19
64
160

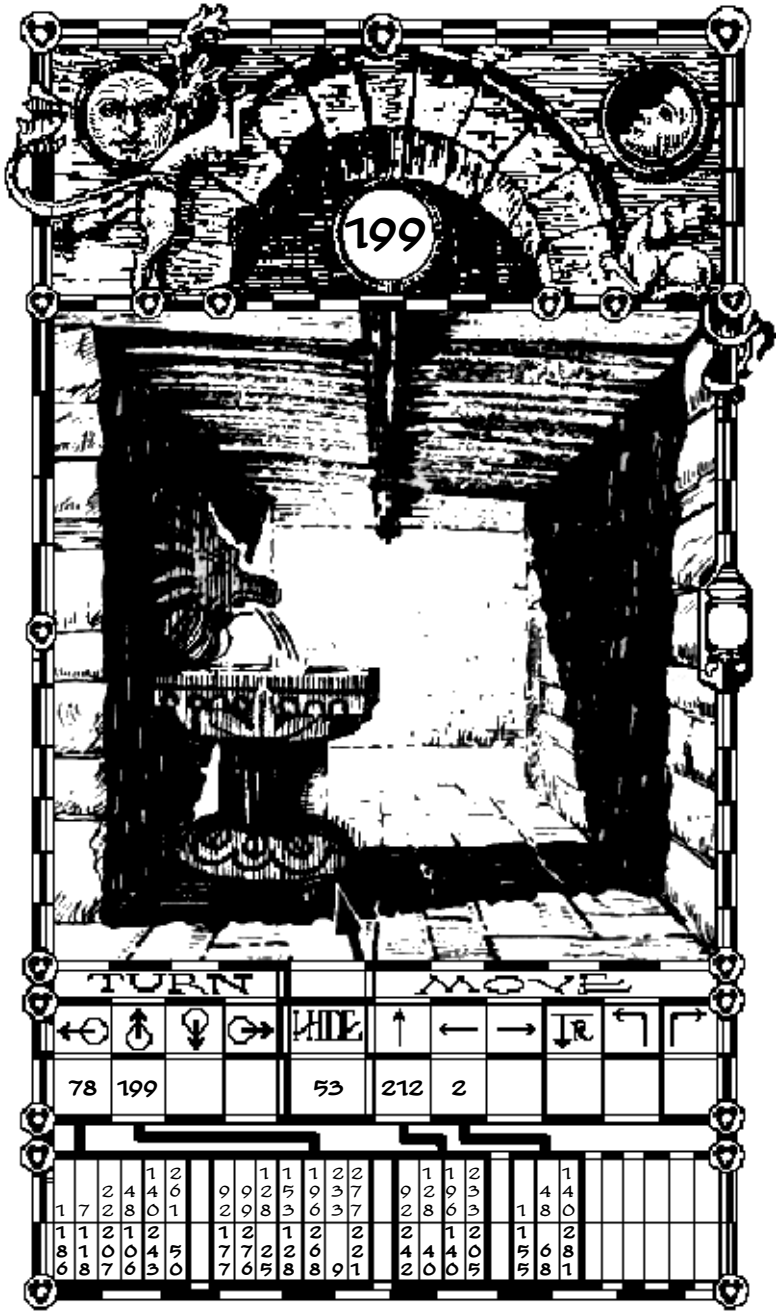

194
TURN
MOVE
HIDE
224
122
201


195
TURN
MOVE
HIDE
224
150
97
182
17

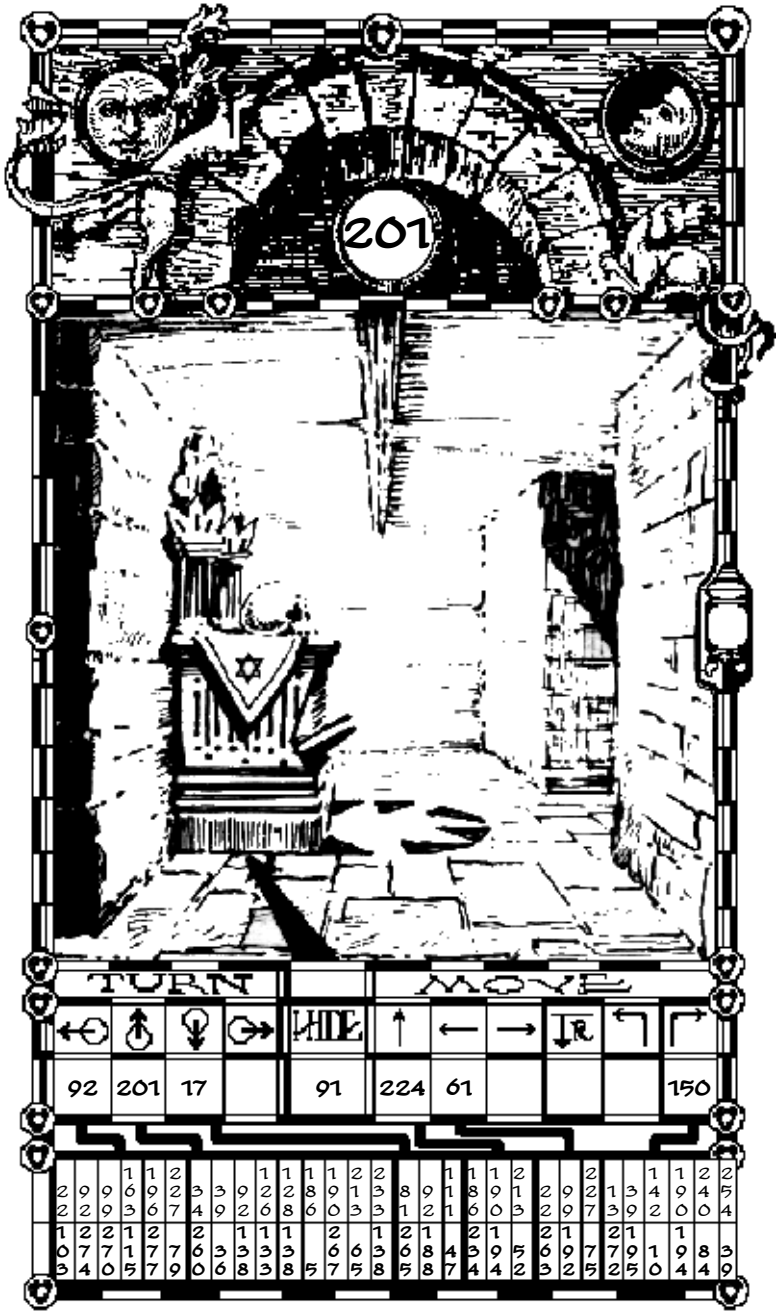

196
HIDDEN VIEW
STAY HIDDEN 196
ENEMY'S CELL 142 254
CHECK PAGE 132 101
STAND UP 131
AMBUSH ON 201
14
TURN AROUND 31
TURN TO 187

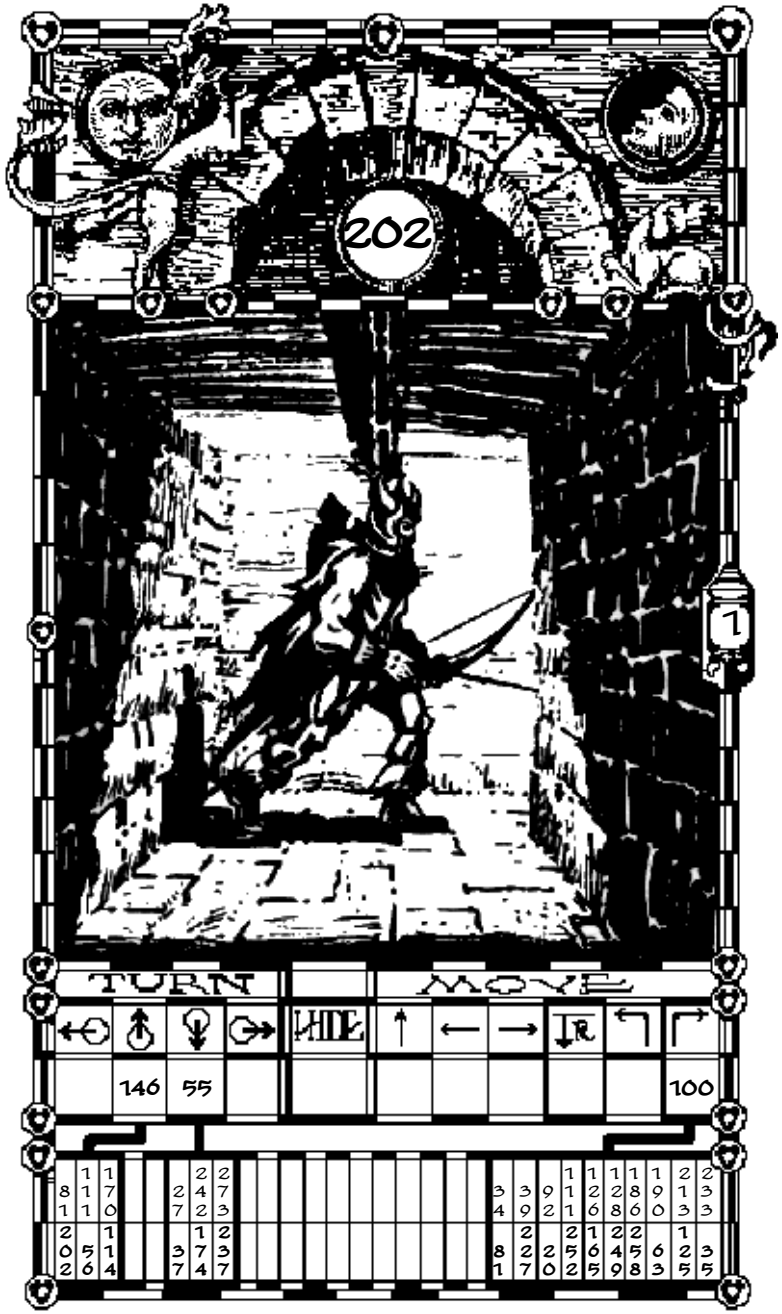

197
TURN
MOVE
X43
117
19

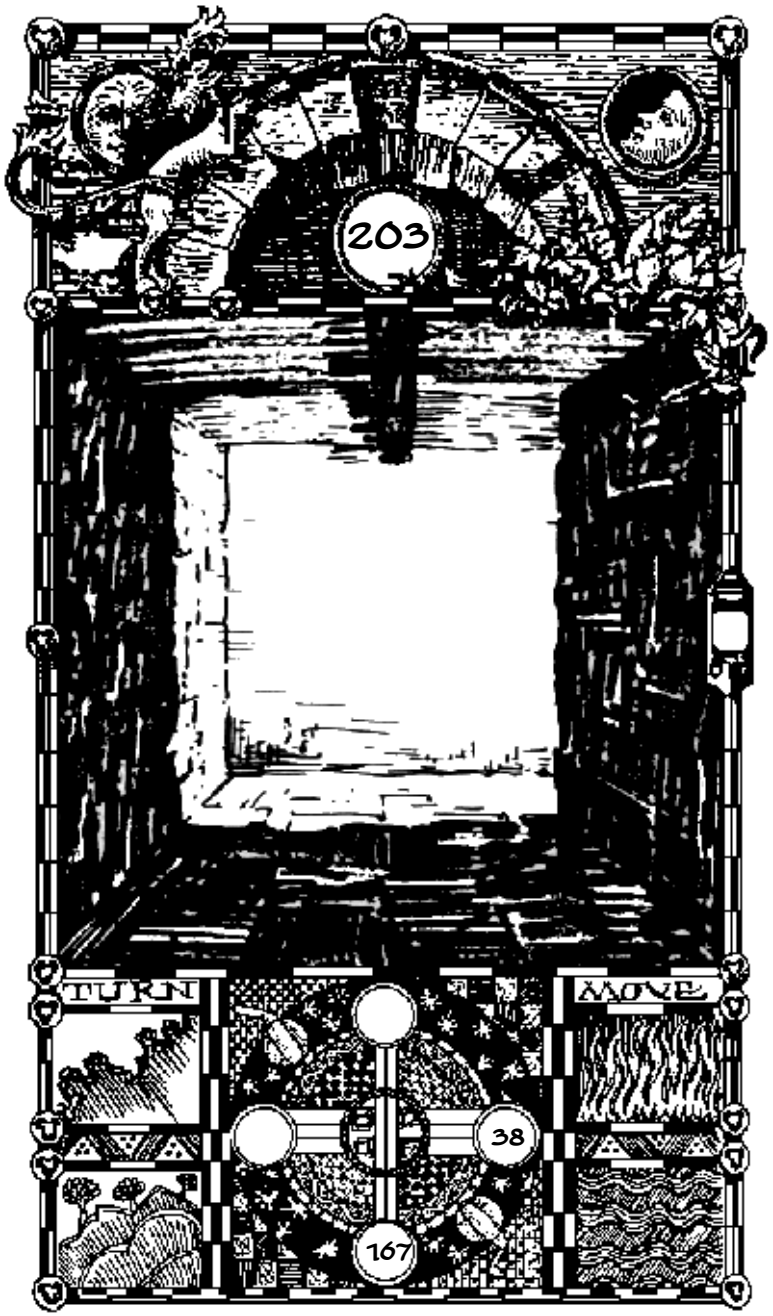

198
HIDDEN VIEW
STAY HIDDEN 198
ENEMY'S CELL 1 48
CHECK PAGE 284 275
STAND UP 93
AMBUSH ON 82
282
TURN AROUND 170
TURN TO 144


199
TURN
MOVE
HIDE
78 199 53 212 2
1 186 17 118 22 207 48 106 140 243 261 50
92 177 99 276 128 255 153 128 196 268 237 91 277 221
92 242 128 240 196 140 233 205
1 155 48 68 140 281


200
TRAP
TURN To ONE of THESE ENTRIES.
X121
X127

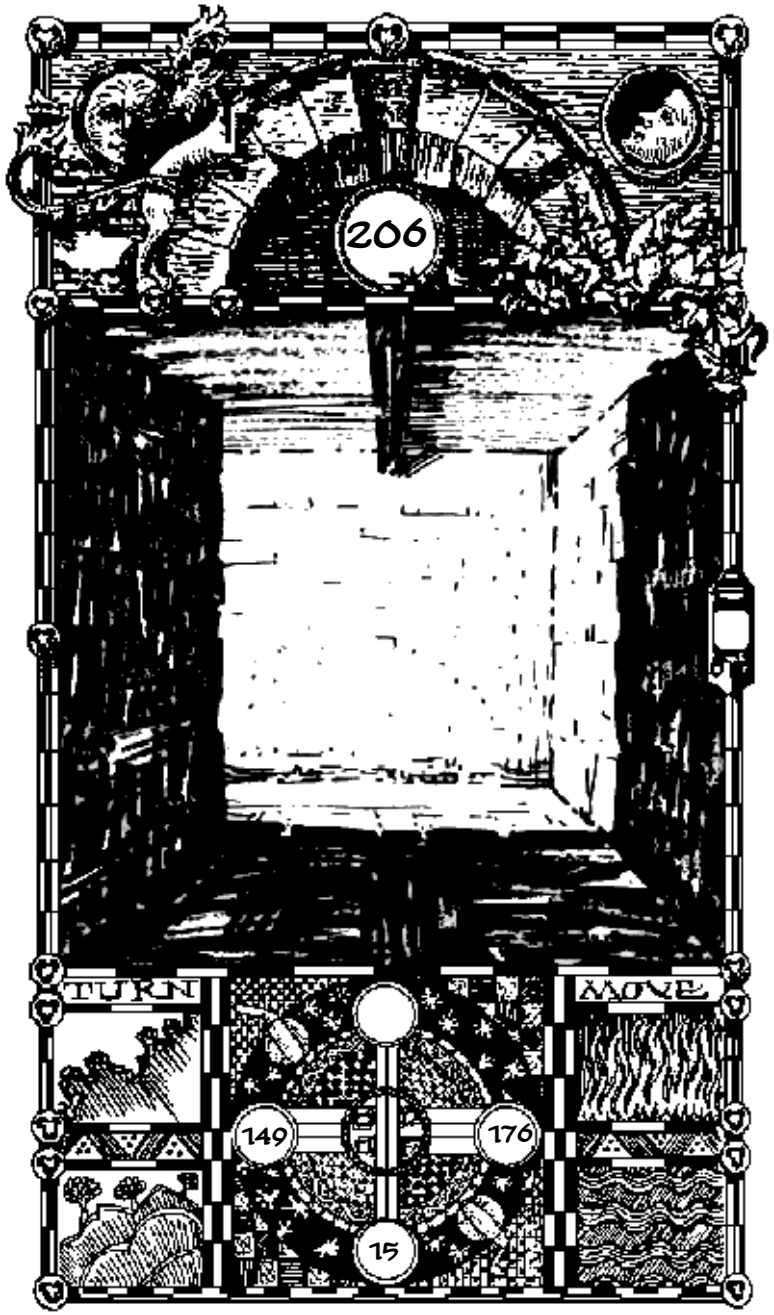

201
TURN
MOVE
HIDE
92
201
17
91
224
61
150


202
1
TURN
MOVE
HIDE
146
55
100


203
TURN
MOVE
38
167

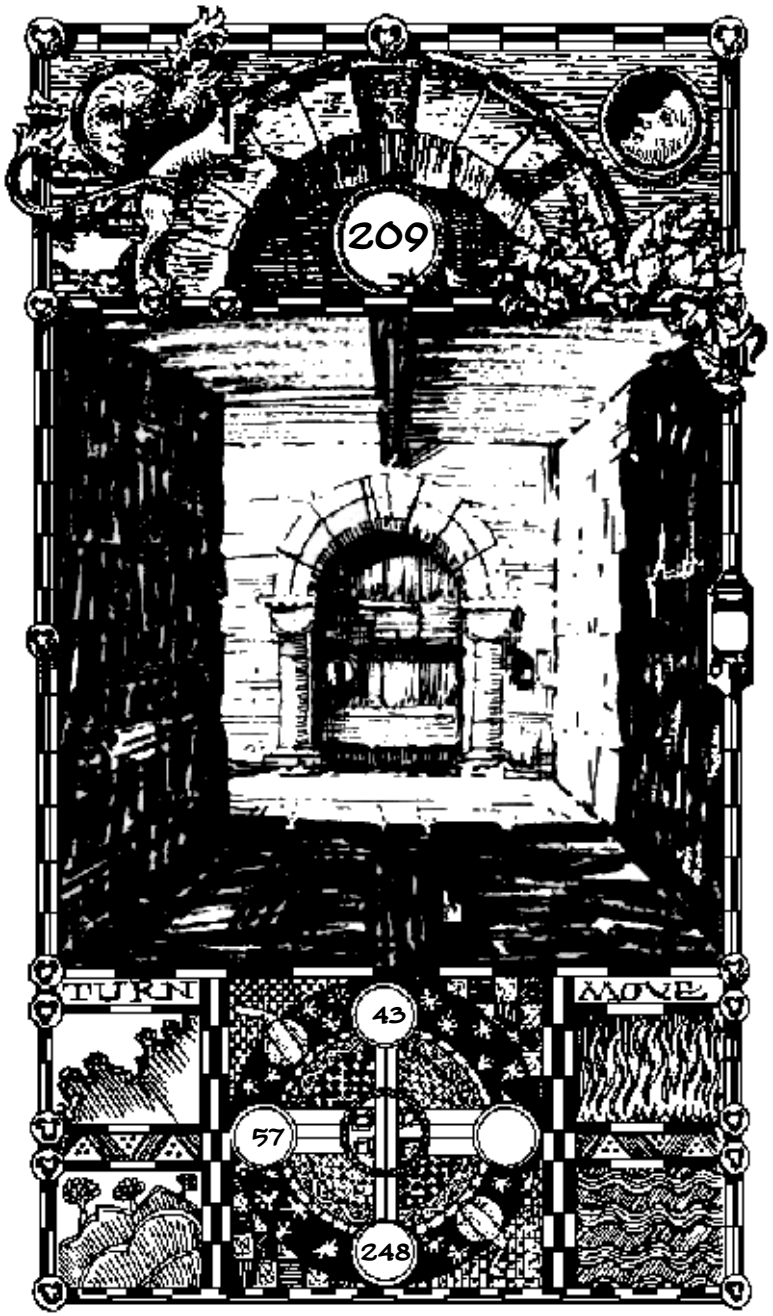

204
TURN
MOVE
HIDE
32
93


205
TURN
MOVE
HIDE
212
201
17


206
TURN
MOVE
149
176
15

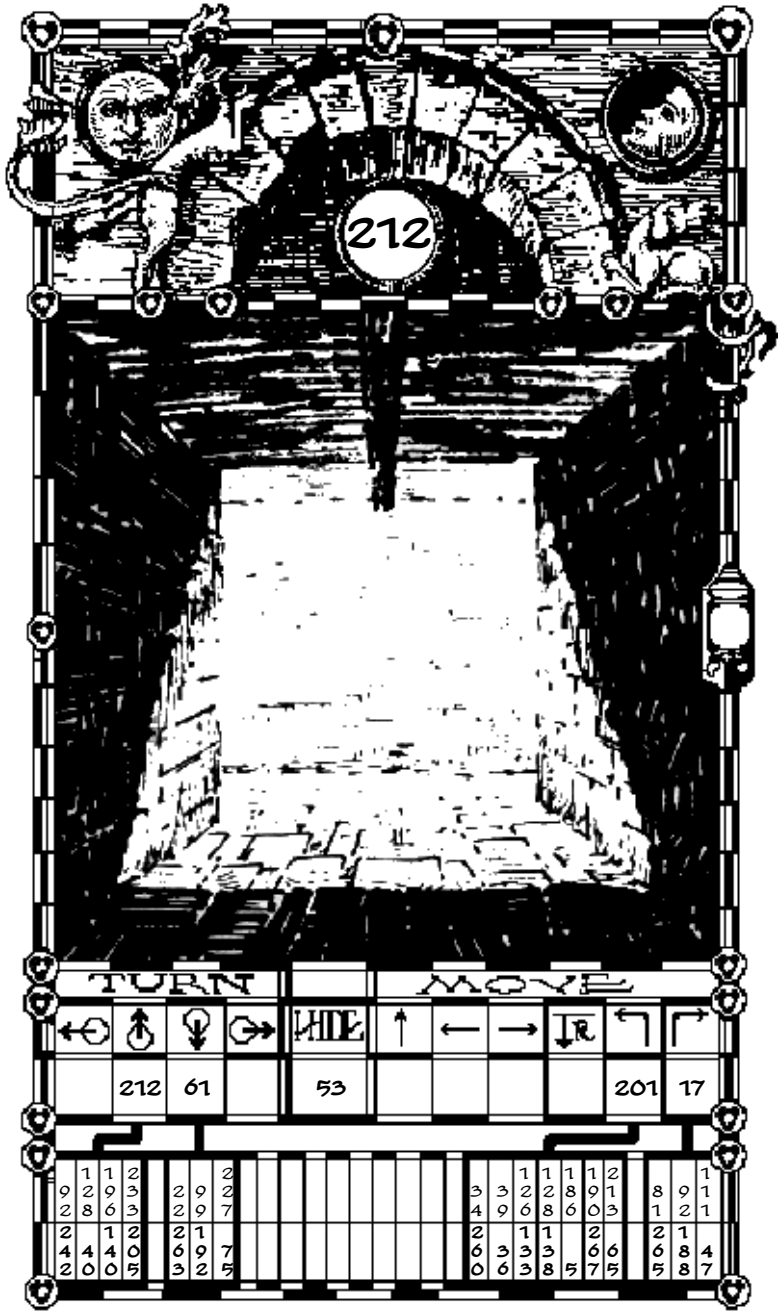

207
TURN
MOVE
78
212


208
1
TURN
MOVE
HIDE
112
229
170
152

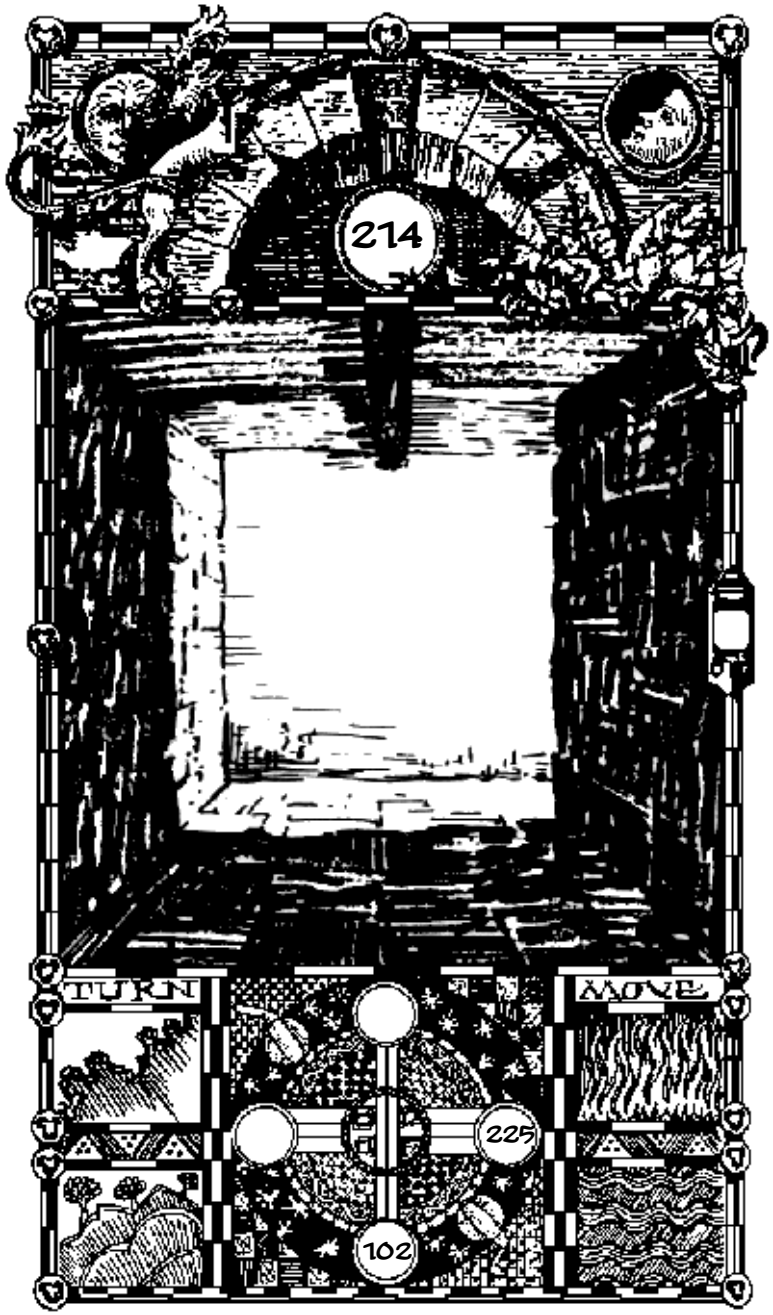

209
TURN
MOVE
43
57
248


210
HIDDEN VIEW
STAY HIDDEN 210
ENEMY'S CELL 22 227
CHECK PAGE 263 75
STAND UP 61
AMBUSH ON 99
44
TURN AROUND 212
TURN TO 192


211
TURN
MOVE
160
193
64


212
TURN
MOVE
HIDE
212
61
53
201
17


213
TURN
MOVE
HIDE
1
71
146
131


214
TURN
MOVE
225
102


215
3
TURN
MOVE
HIDE
32
182
97
93
150


216
TURN
MOVE
HIDE
152
229
227 227 261
178 76 216
140 227 261
70 16 120


217
TRAP
TURN To ONE oF THESE ENTRIES.
X124
X119
X116


218
TURN
MOVE
HIDE
44
218
58
31

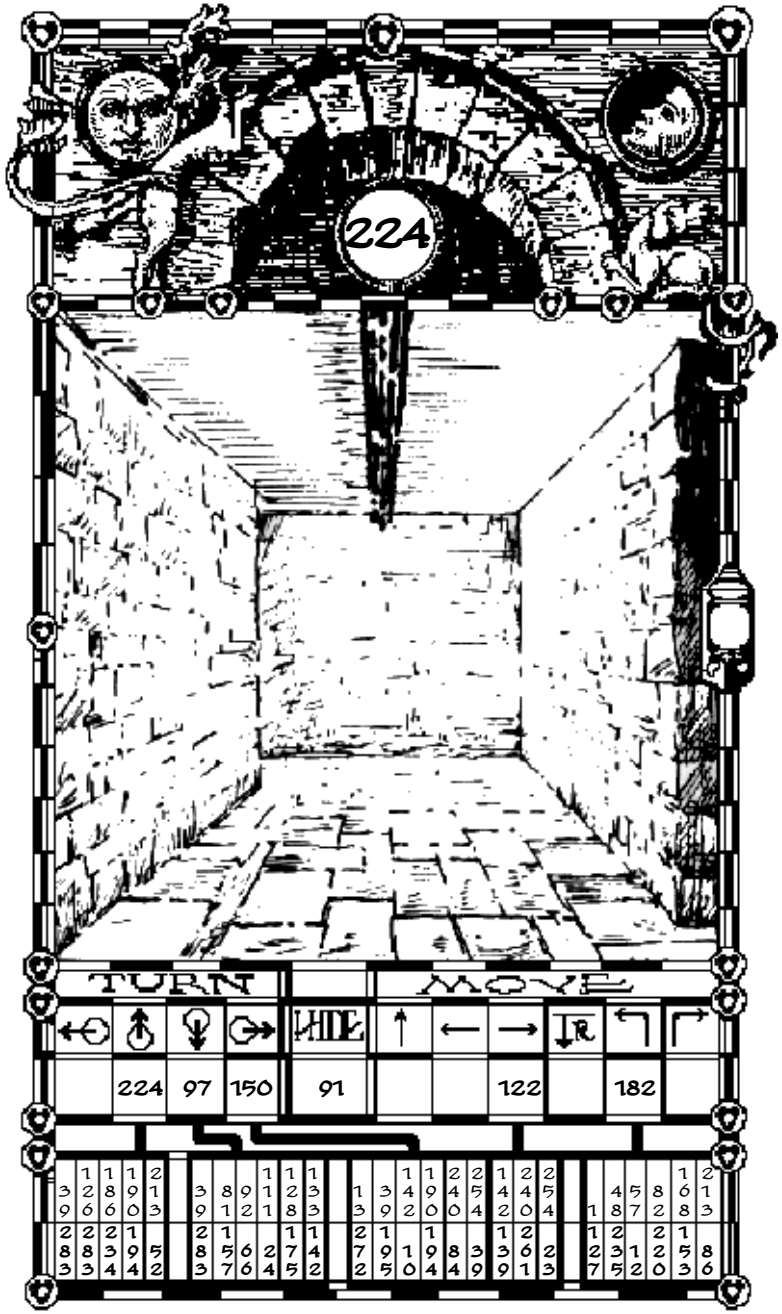

219
TURN
126
MOVE
77

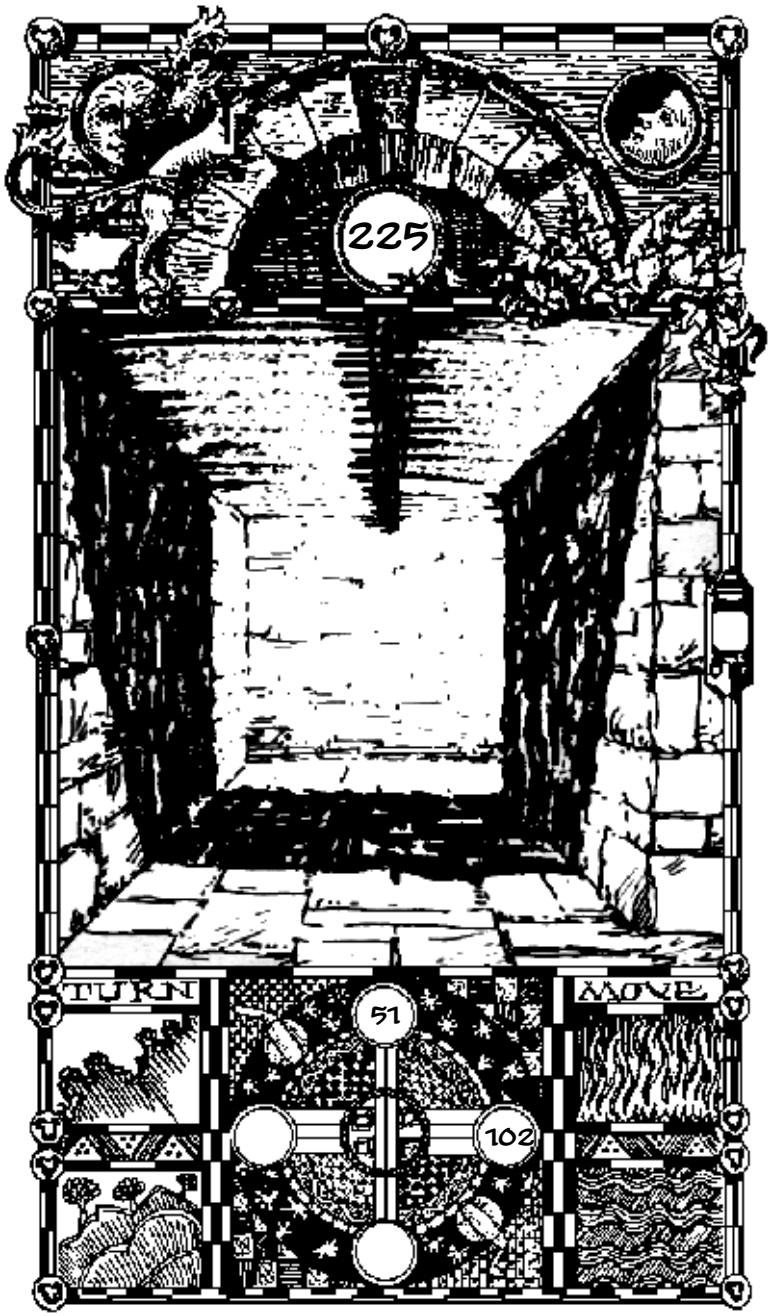

220
1
TURN
MOVE
HIDE
32
182
93
97


221
1
TURN
MOVE
HIDE
199
2

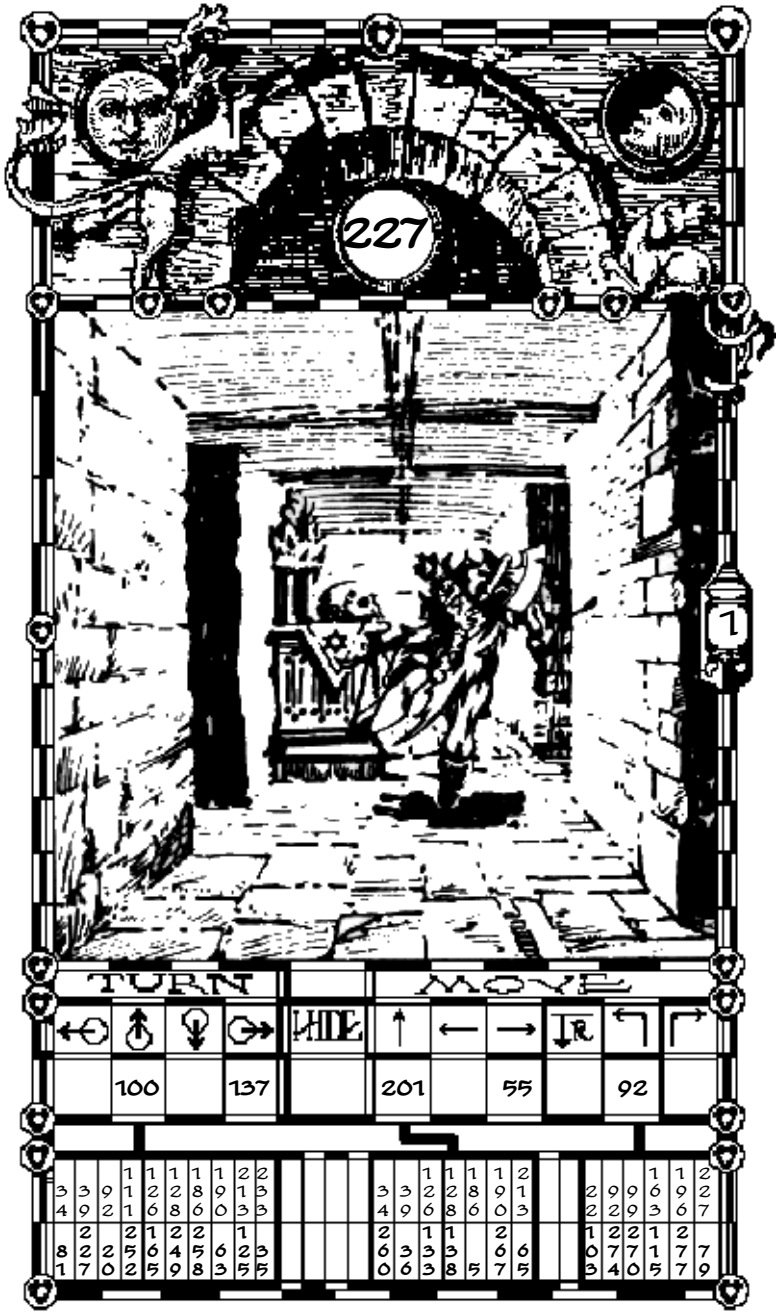
222

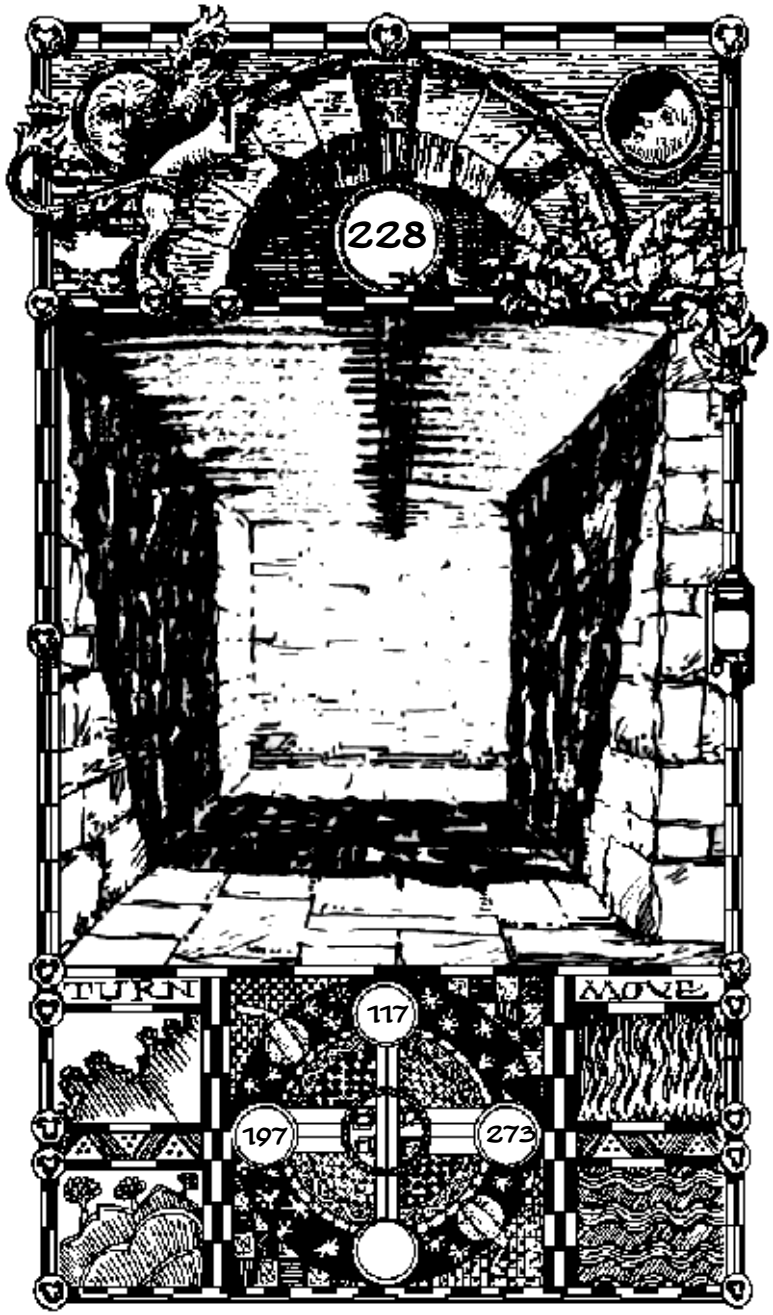

223
TURN
MOVE
HIDE
112
152
48 82 135 168 186 213
223 254 87 208 27 159
22 227 261
178 76 216


224
TURN
MOVE
HIDE
224
97
150
91
122
182


225
TURN
MOVE
51
102


226
2
TURN
MOVE
HIDE
44
218
31
58

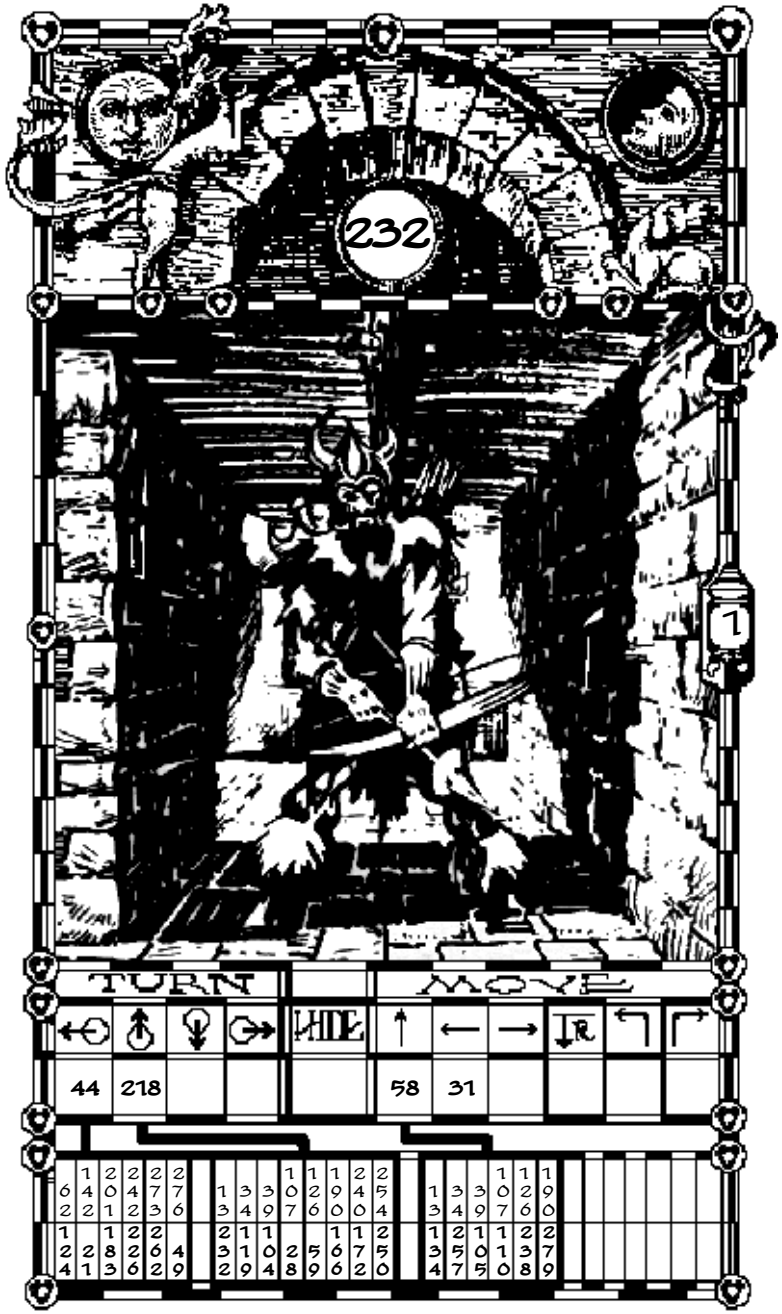

227
1
TURN
MOVE
HIDE
100
137
201
55
92

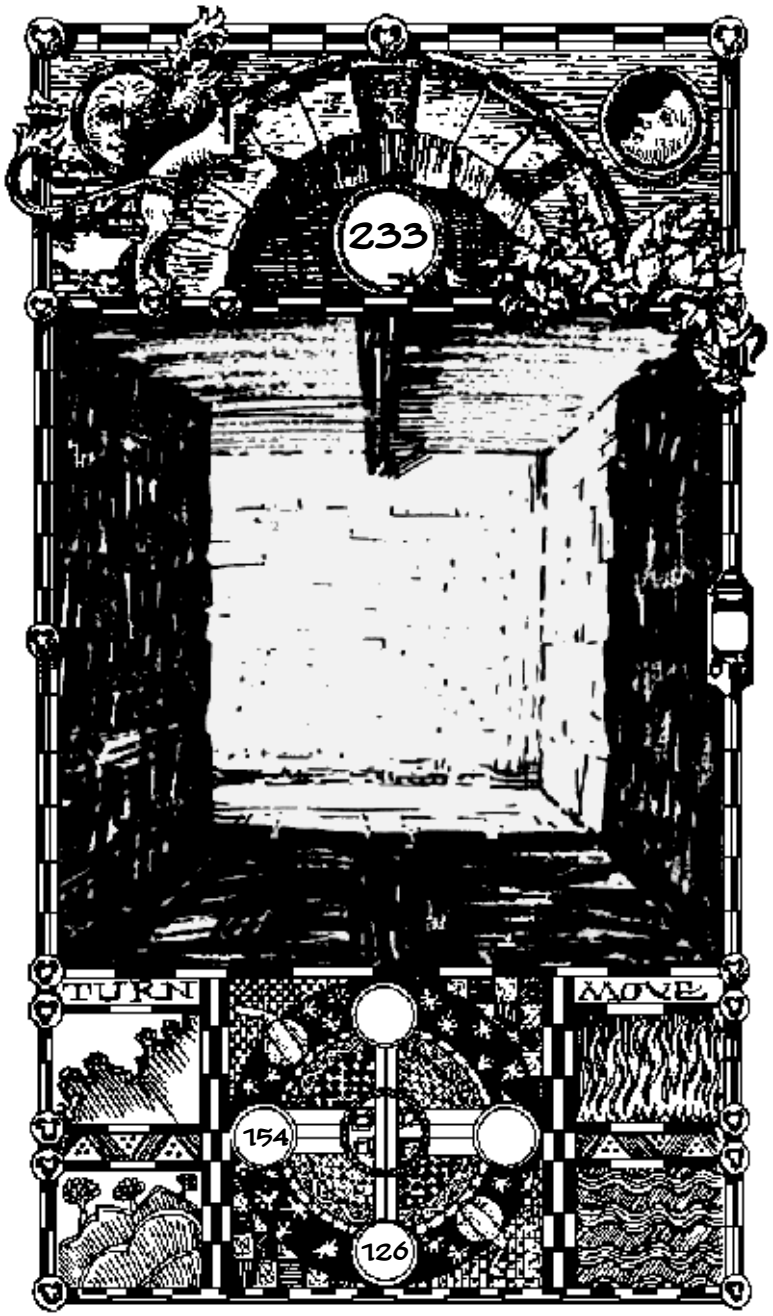

228
TURN
MOVE
117
197
273

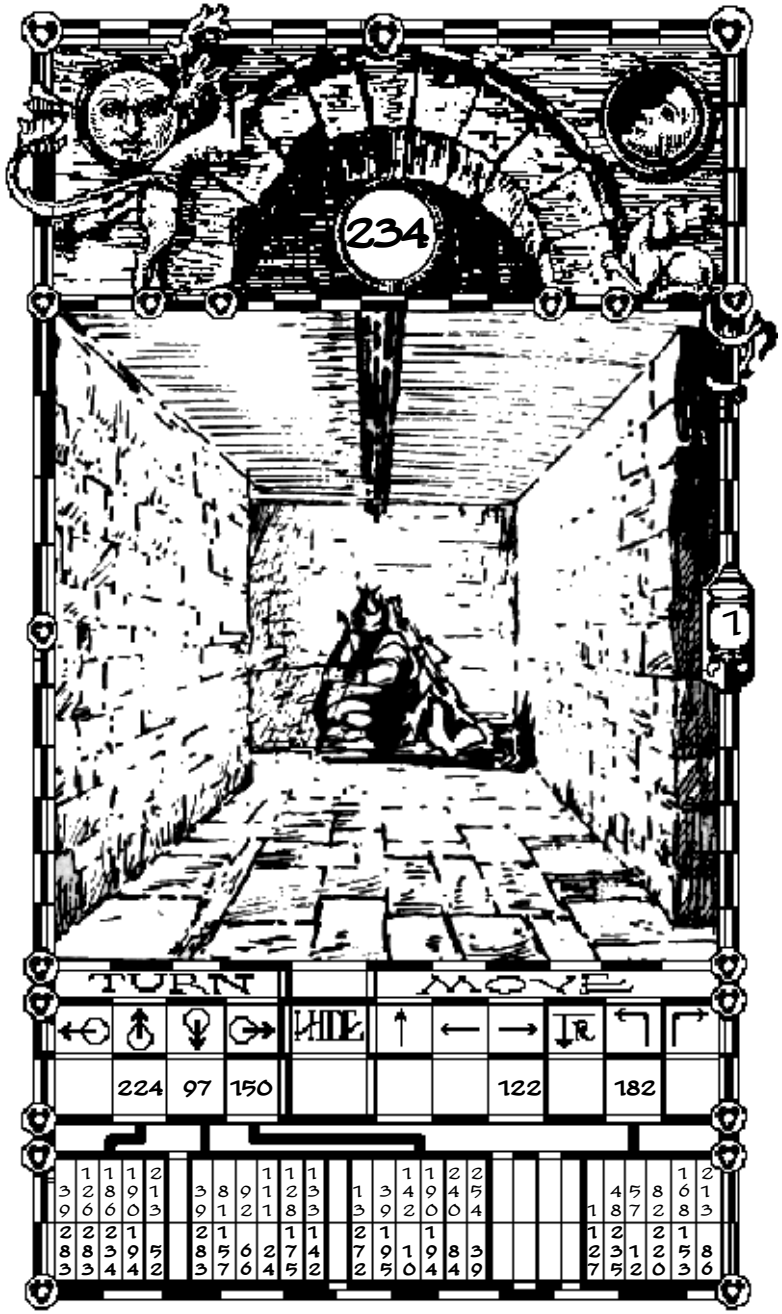

229
TURN
MOVE
HIDE
112
229
129
152
170


230
TURN
45
MOVE
200

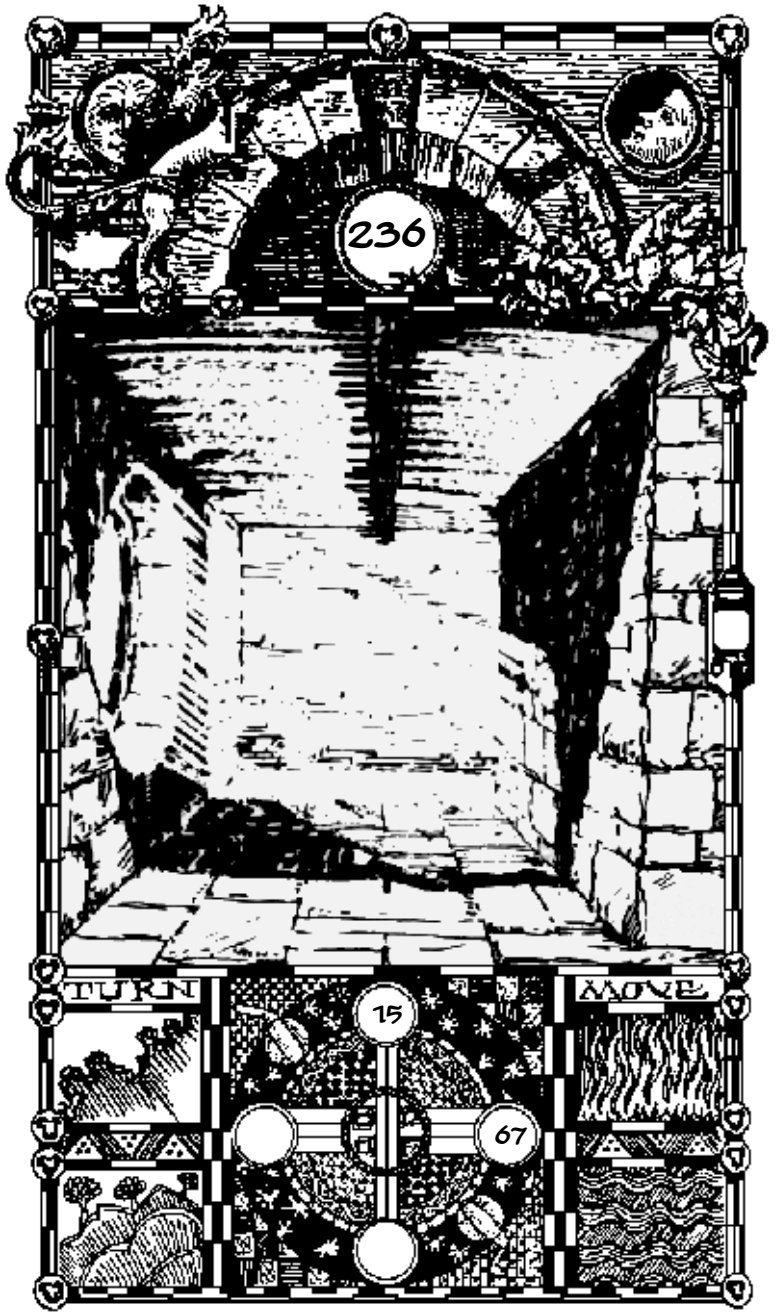

231
1
TURN
MOVE
HIDE
100
137
55
201


232
1
TURN
MOVE
HIDE
44
218
58
31


233
TURN
MOVE
154
126

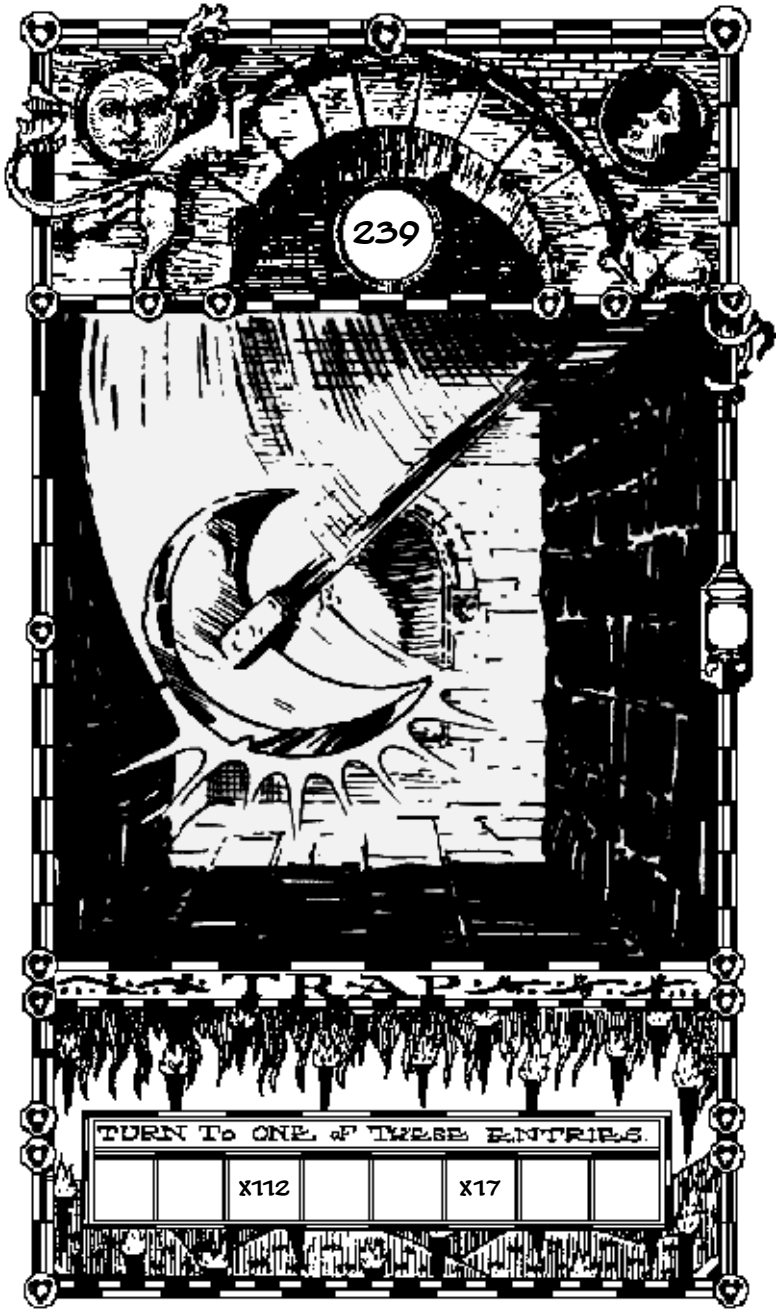

234
1
TURN
MOVE
HIDE
224
97
150
122
182


235
2
TURN
MOVE
HIDE
32
182
93
97


236
TURN
MOVE
15
67


237
1
TURN
MOVE
HIDE
55
146
71


238
1
TURN
MOVE
HIDE
58
97
224

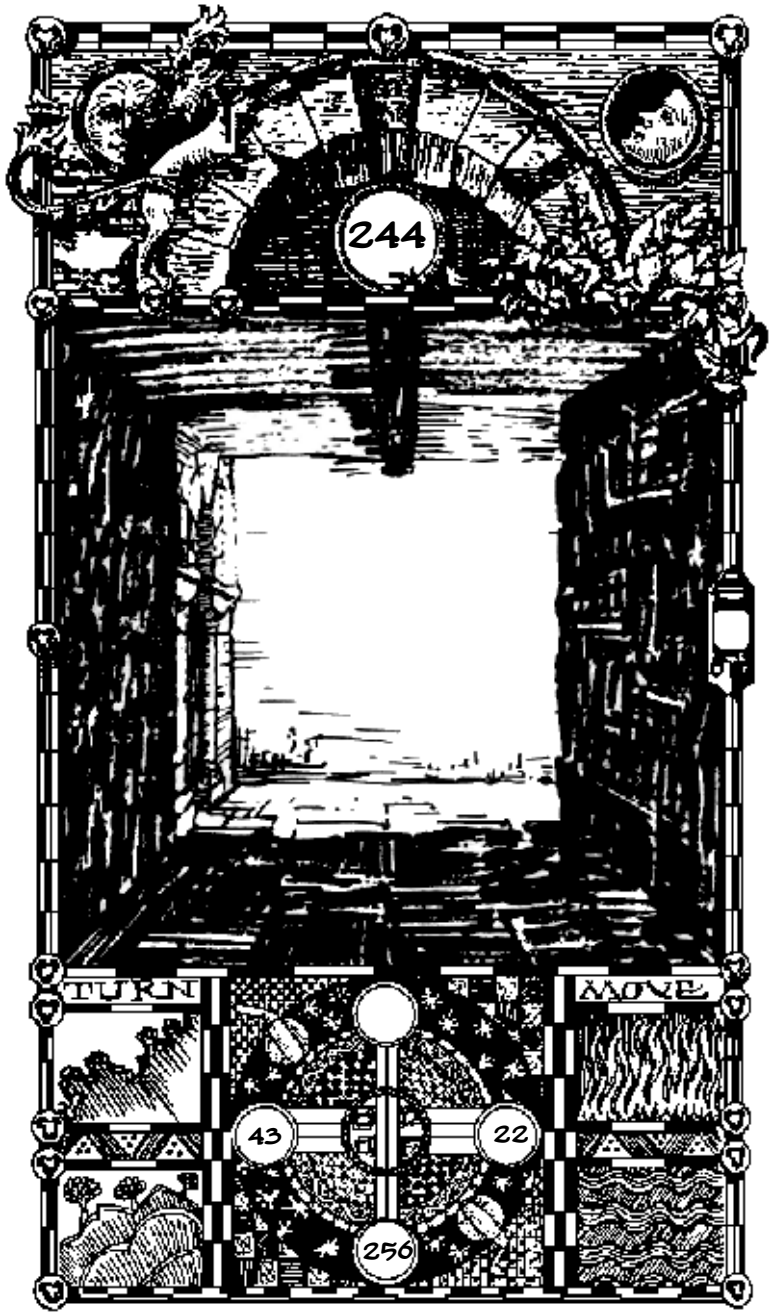

239
TURN TO ONE OF THESE ENTRIES.
X112
X17


240
TURN
MOVE
137
201

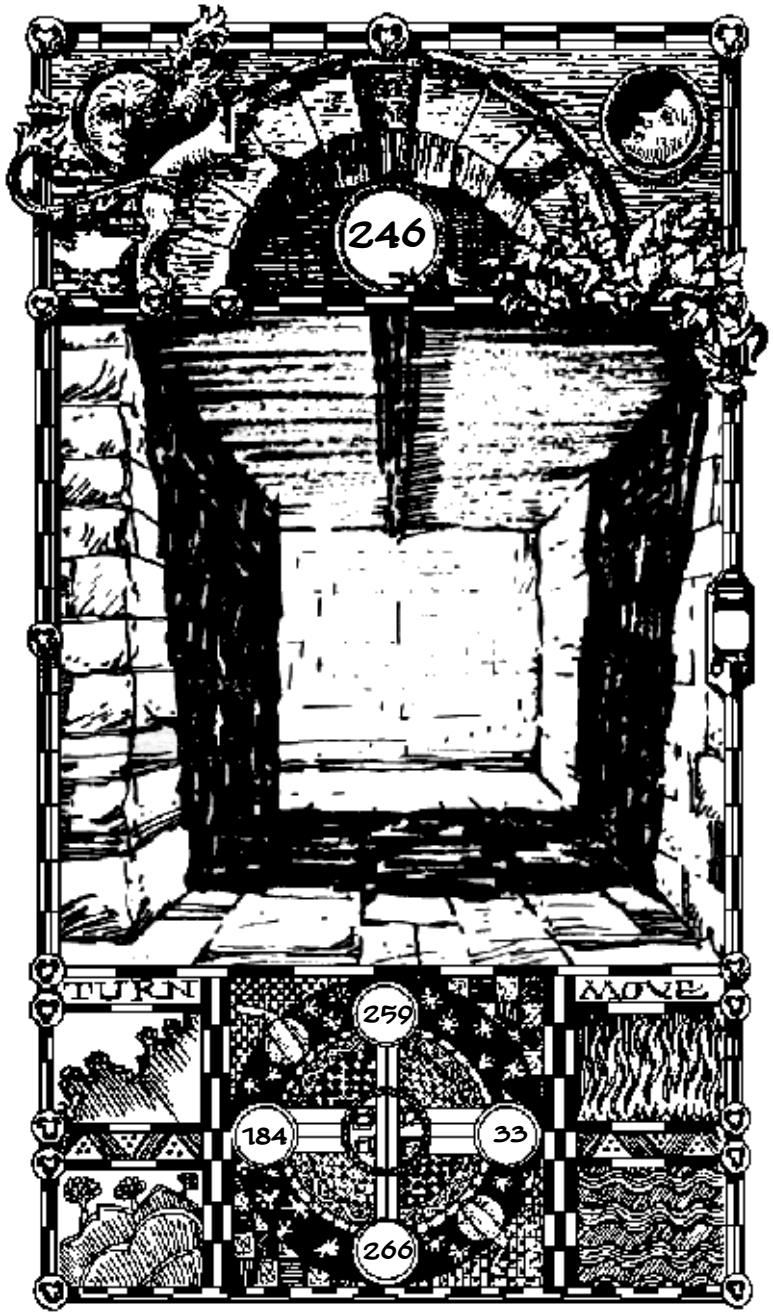

241
TURN
MOVE
33
246
266
184


242
1
TURN
MOVE
HIDE
212
61
201
17

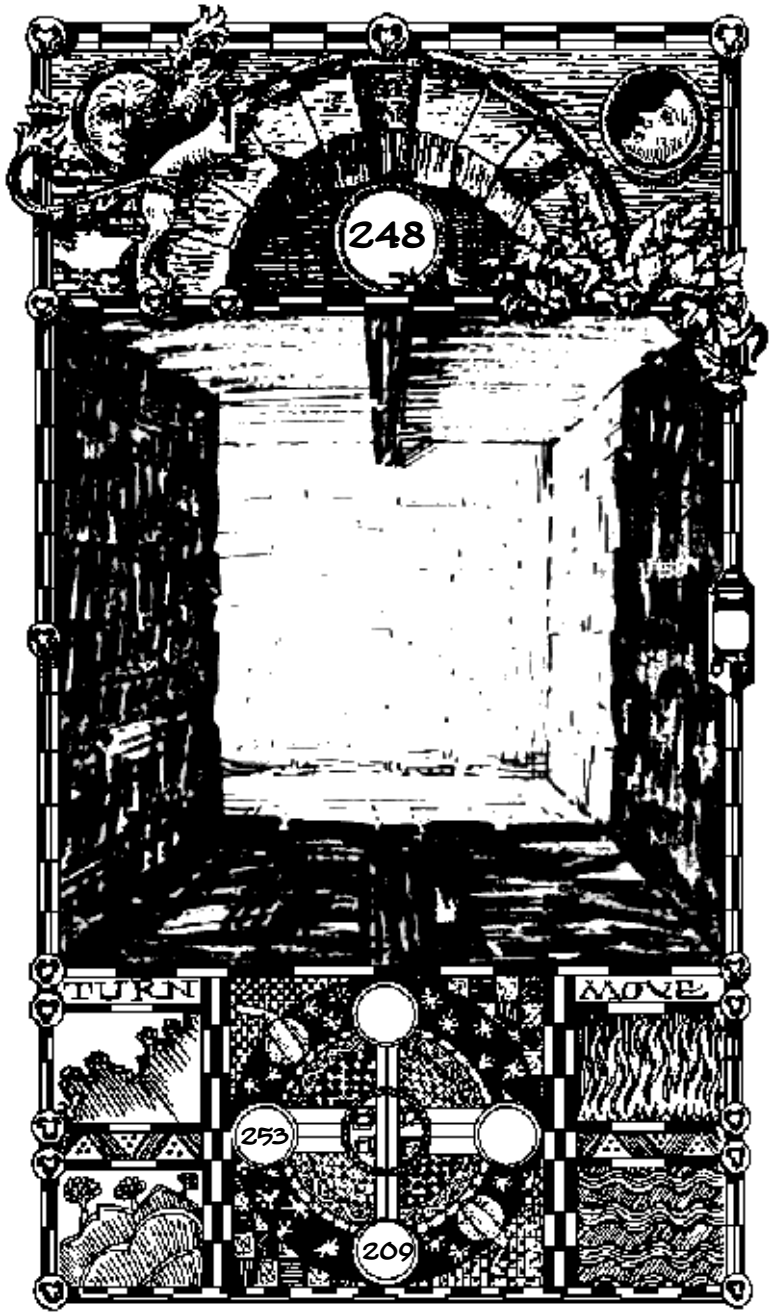

243
1
TURN
MOVE
HIDE
78
199
2
212


244
TURN
MOVE
43
22
256


245
2
TURN
MOVE
HIDE
32
182
97
93
150

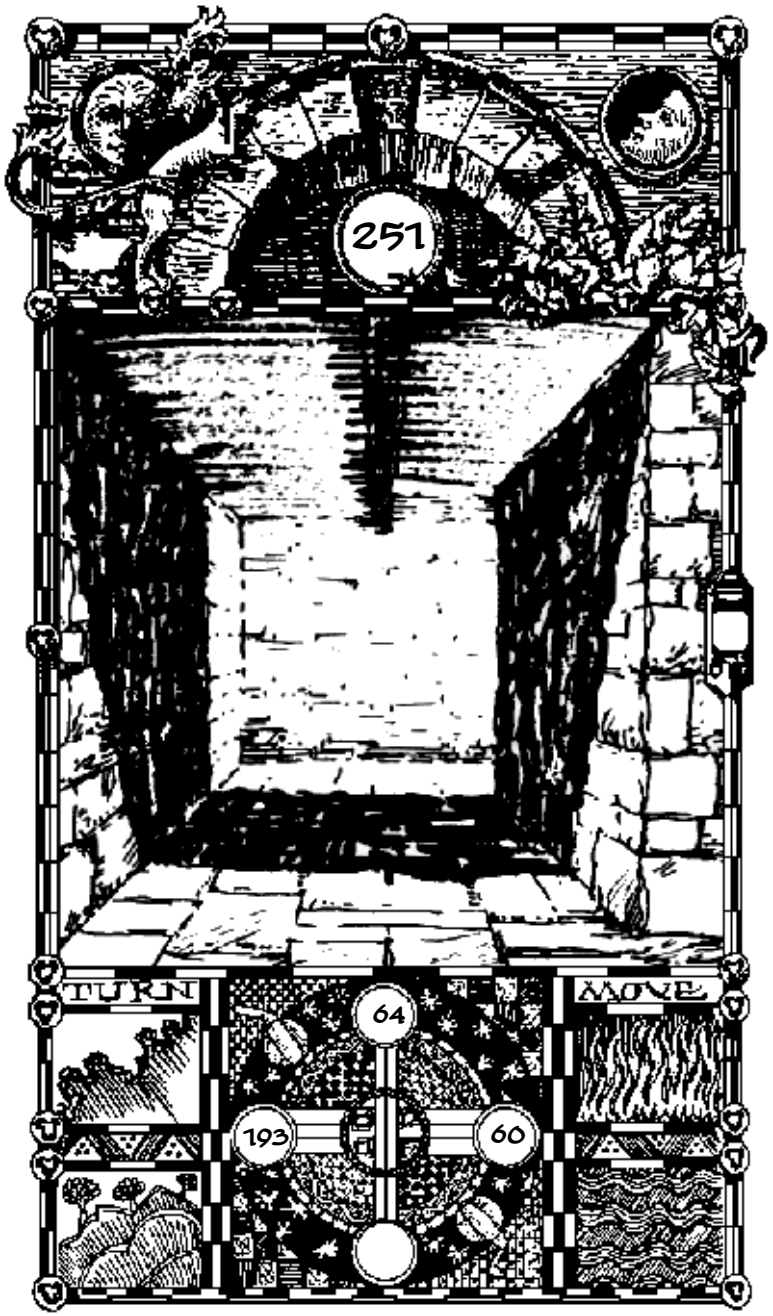

246
TURN
MOVE
259
184
33
266


247
2
TURN
MOVE
HIDE
112
229
152
170


248
TURN
MOVE
253
209


249
1
TURN
MOVE
HIDE
100
201
55


250
TURN
MOVE
HIDE
218
31

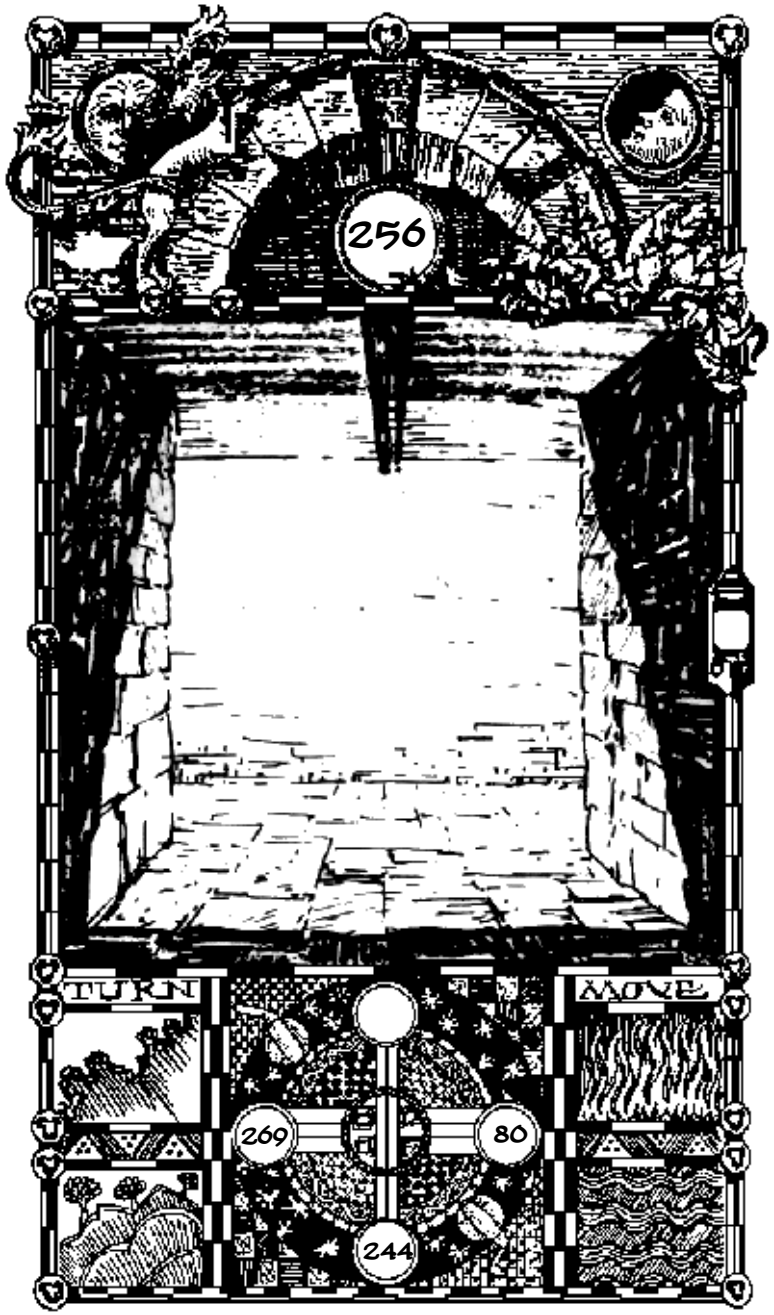

251
TURN
MOVE
64
193
60

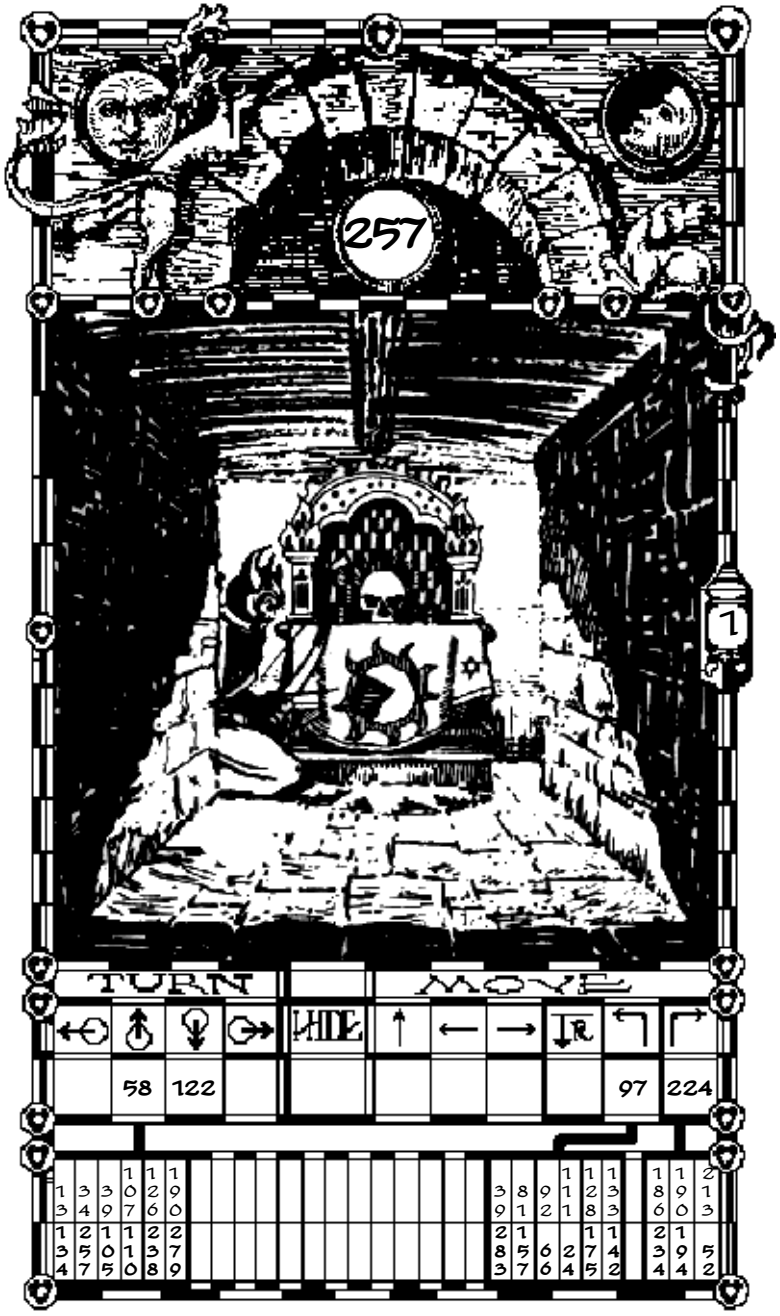

252
TURN
MOVE
HIDE
100
55
34 39 92 111 126 128 186 190 213 233
81 227 250 265 249 258 63 255 355

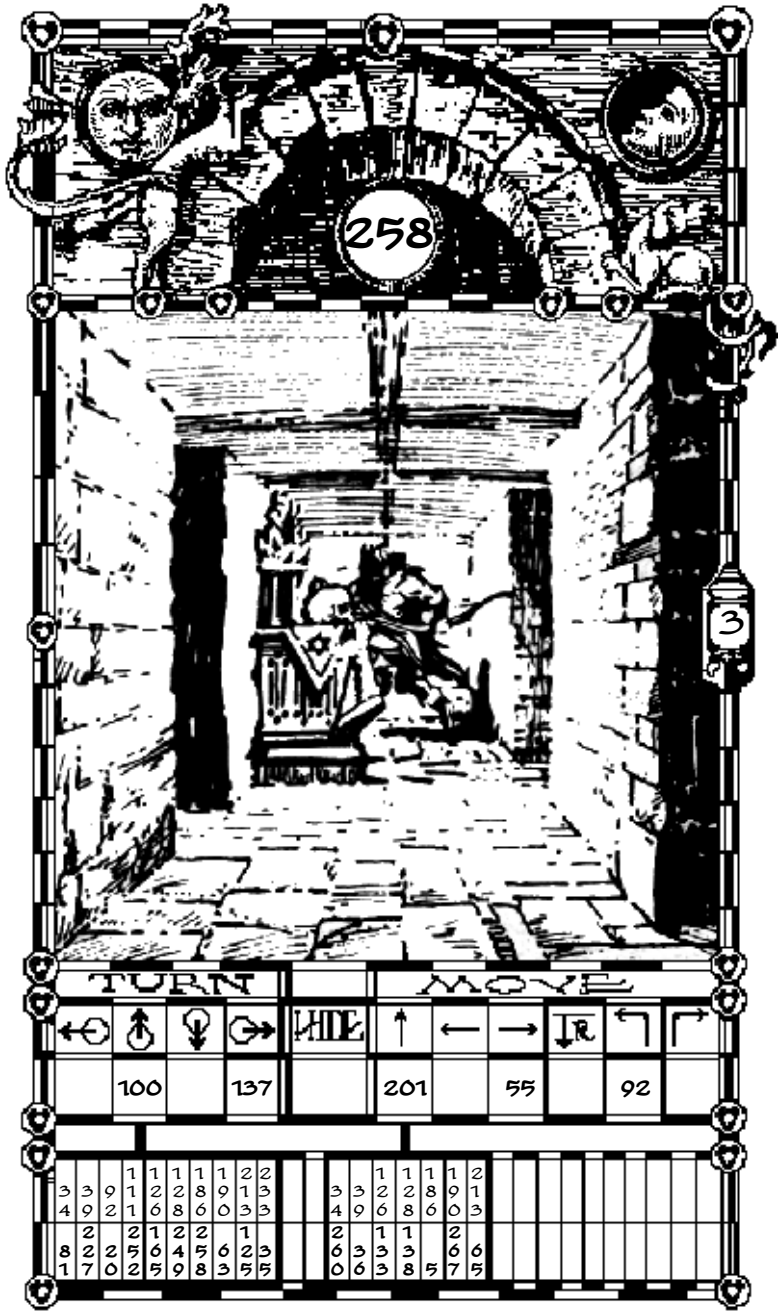

253
TURN
MOVE
167
209

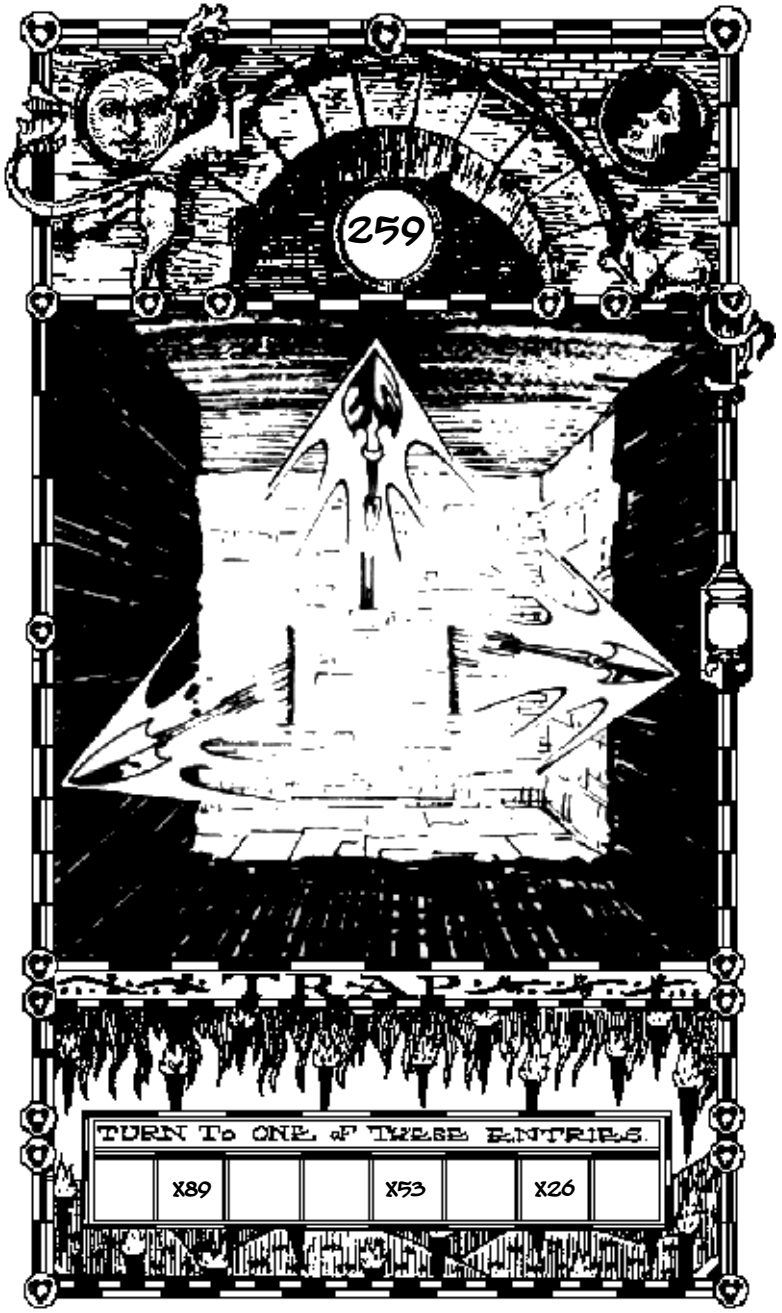

254
1
TURN
MOVE
HIDE
112
229
170
152
48 82 135 168 186 213
223 254 87 208 279 159
168 186 213
271 96 13

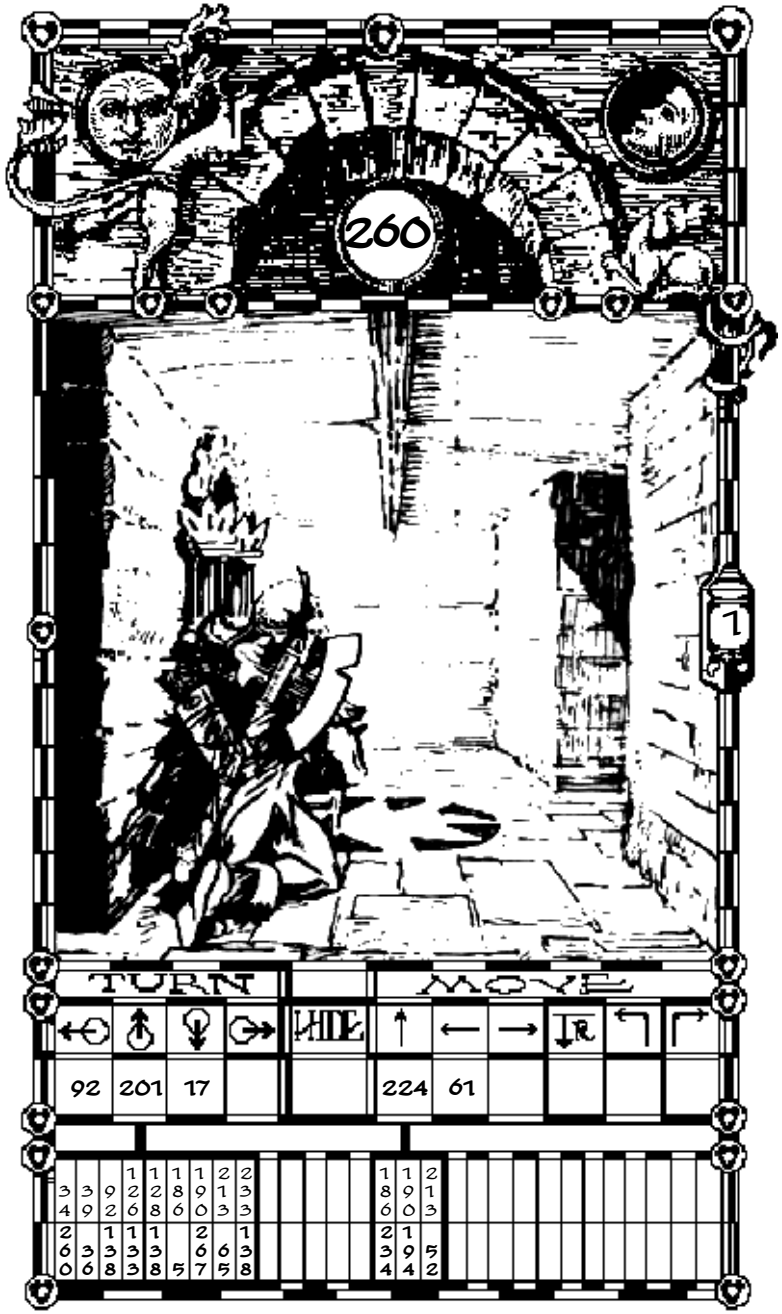

255
HIDDEN VIEW
STAY HIDDEN 255
ENEMY'S CLL 242 273
CHECK PAGE 4 163
STAND UP 31
AMBUSH ON 62 214
TURN AROUND 131
TURN TO 72


256
TURN
MOVE
269
80
244


257
1
TURN
MOVE
HIDE
58
122
97
224


258
3
TURN
MOVE
HIDE
100
137
201
55
92
34 39 92 111 126 128 186 190 213 233
81 227 250 265 249 258 63 125 235
34 39 126 128 186 190 213
260 336 133 138 5 267 265


259
TRAP
TURN To ONE oF THESE ENTRIES.
X89
X53
X26

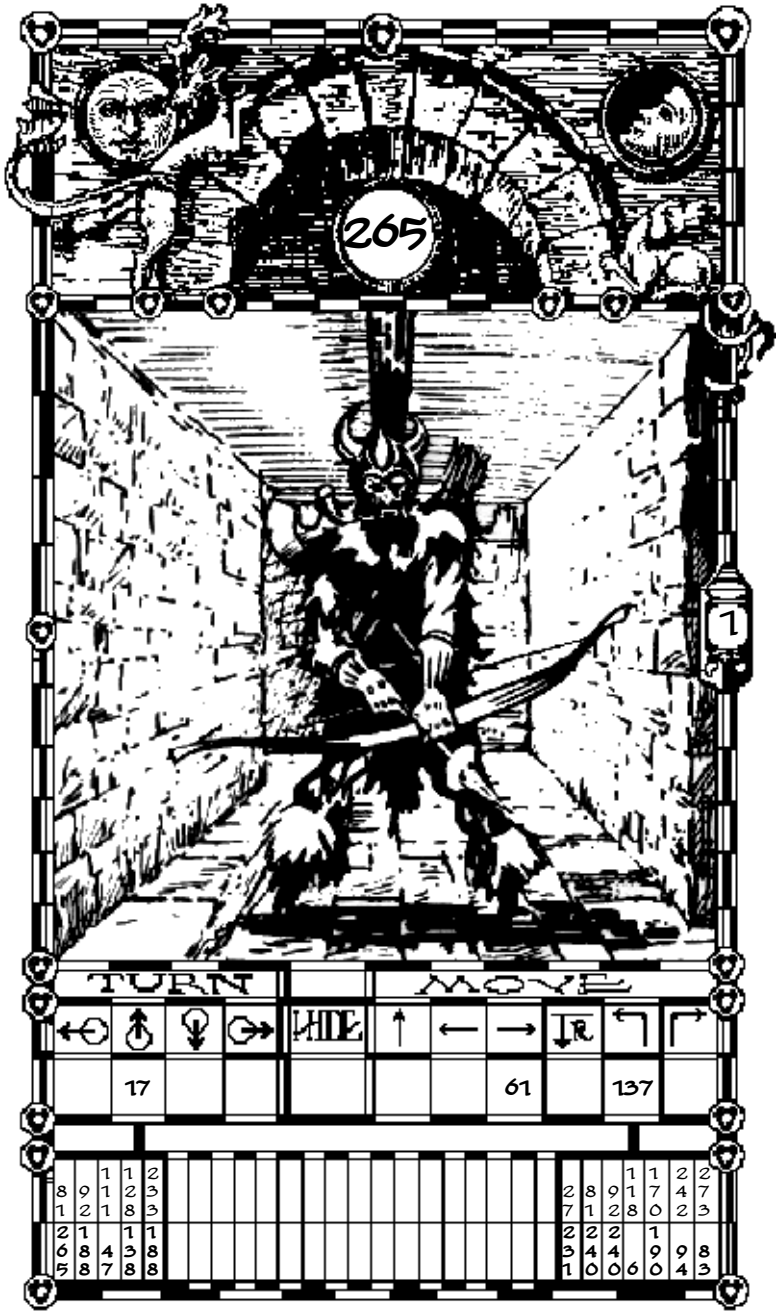

260
1
TURN
MOVE
HIDE
92
201
17
224
61

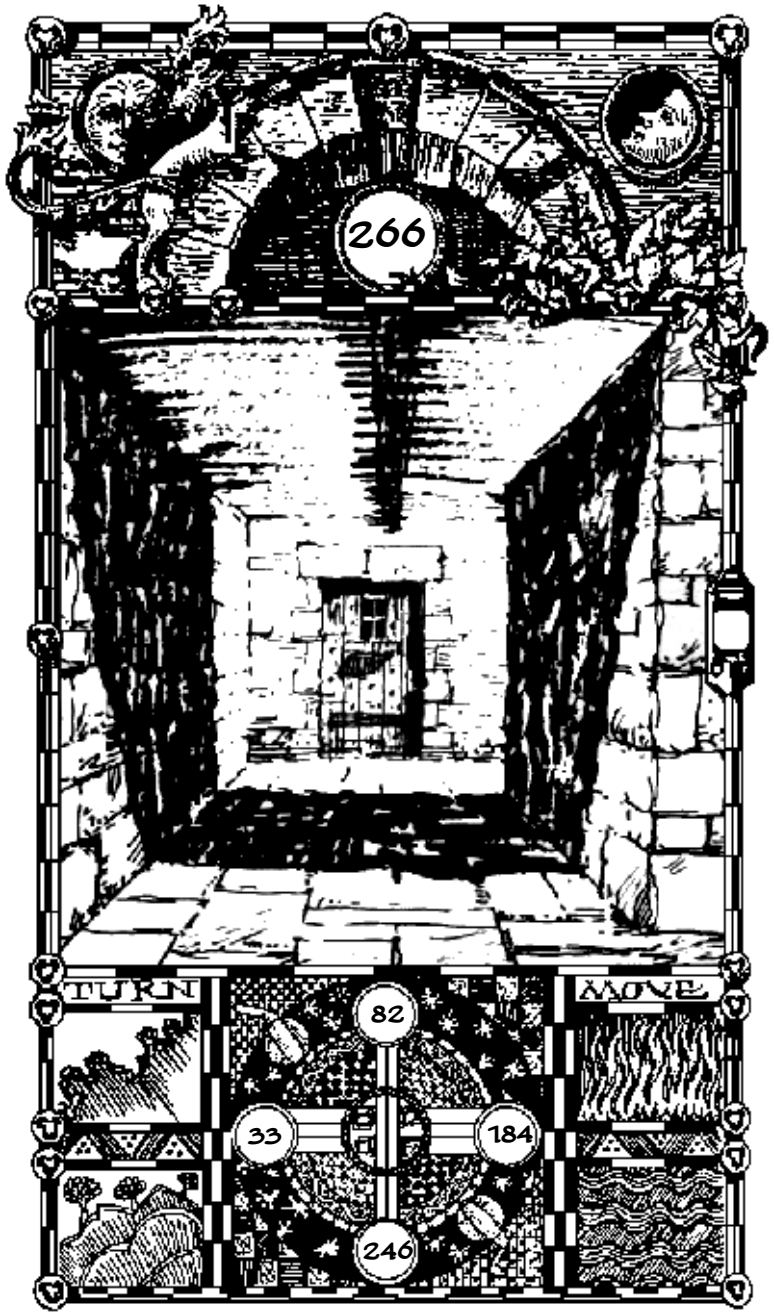

261
2
TURN
MOVE
HIDE
122
150


262
2
TURN
MOVE
HIDE
44
218
31
58


263
1
TURN
MOVE
HIDE
61
212
78


264
TURN
MOVE
158
203
48
85


265
TURN
MOVE
HIDE
17
61
137


266
TURN
MOVE
82
33
184
246

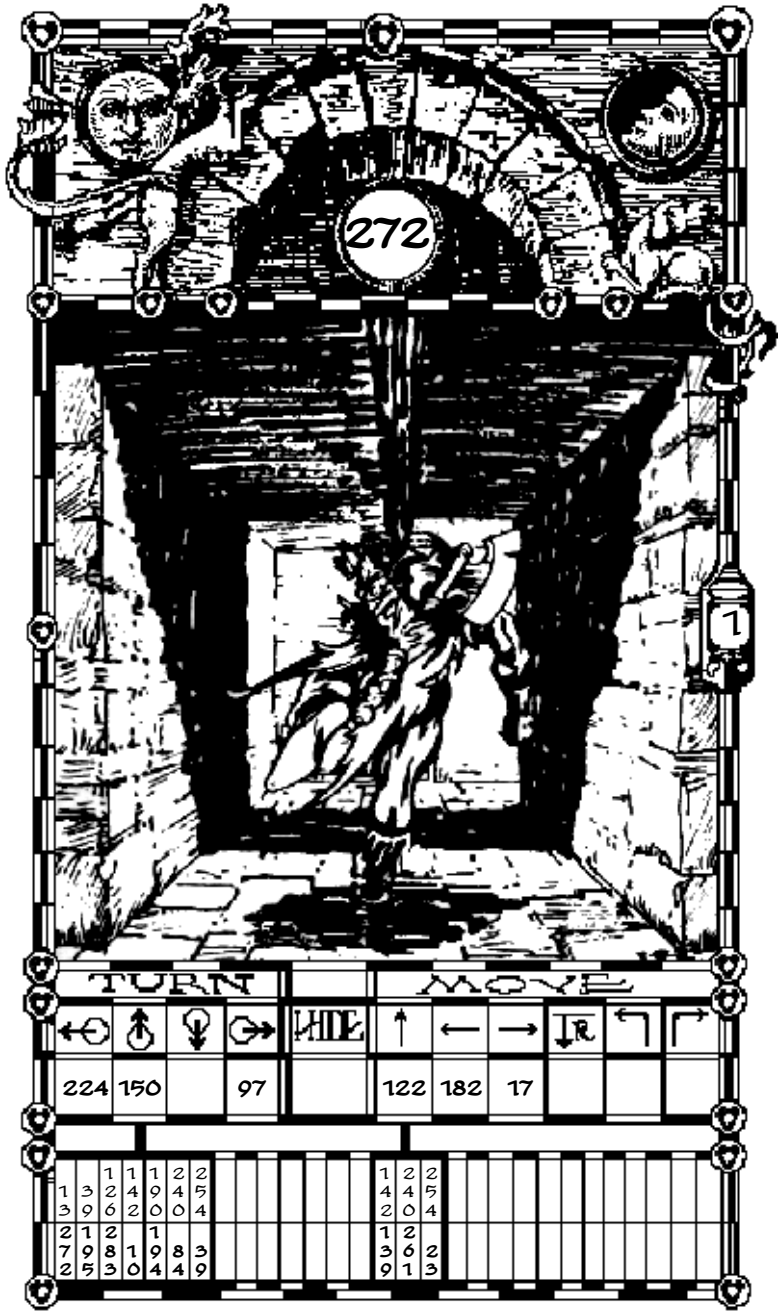

267
1
TURN
MOVE
HIDE
92
201
17
224
61

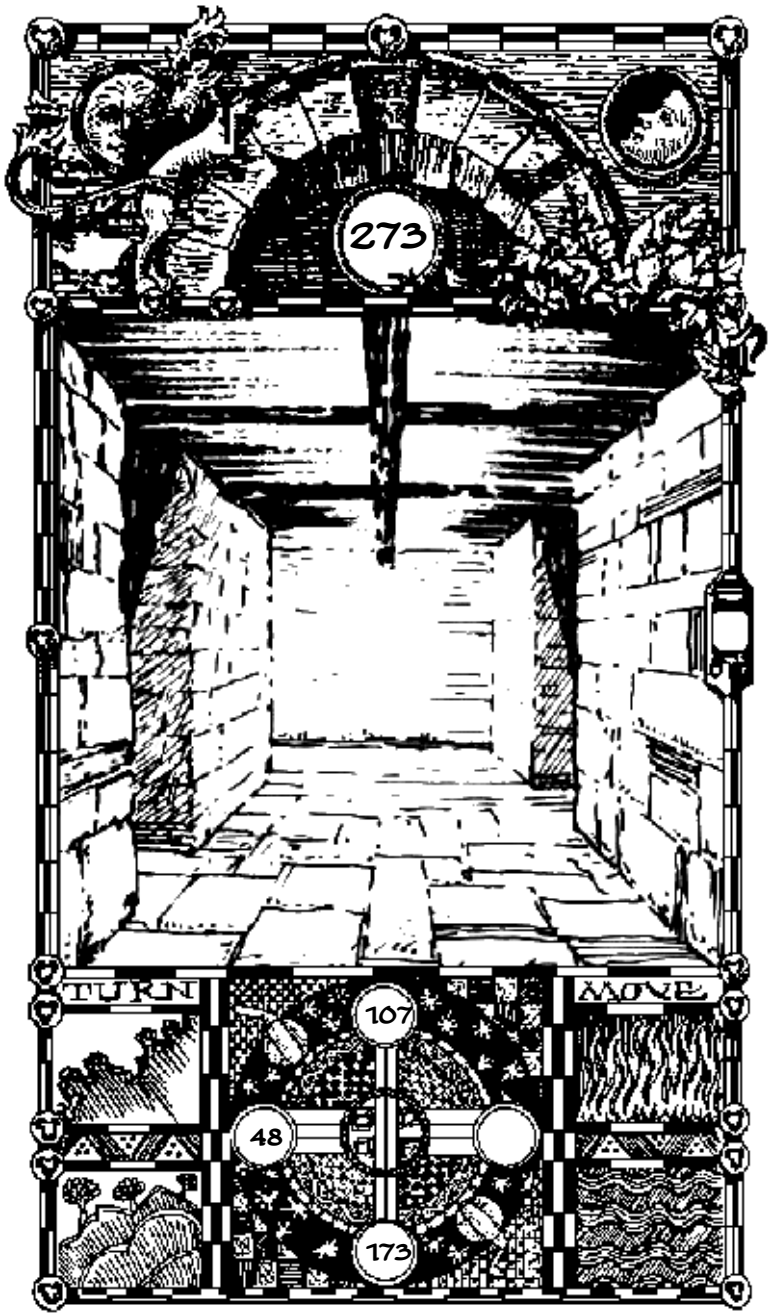

268
1
TURN
MOVE
HIDE
78
199
212
2


269
TURN
MOVE
11
244
69
80

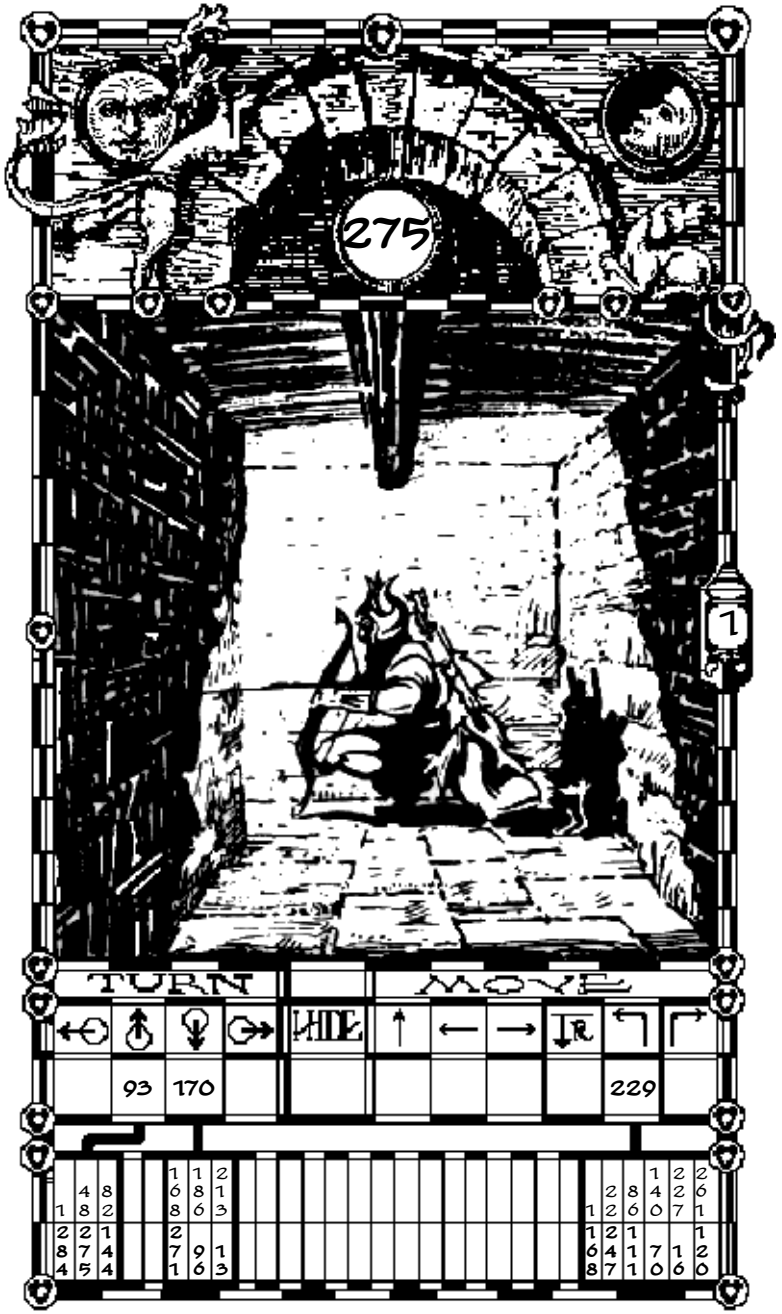

270
1
TURN
MOVE
HIDE
92
61
137
224


271
TURN
MOVE
HIDE
170
112


272
1
TURN
MOVE
HIDE
224
150
97
122
182
17
13
39
126
142
190
240
254
272
195
283
10
194
84
39
142
240
254
139
261
23

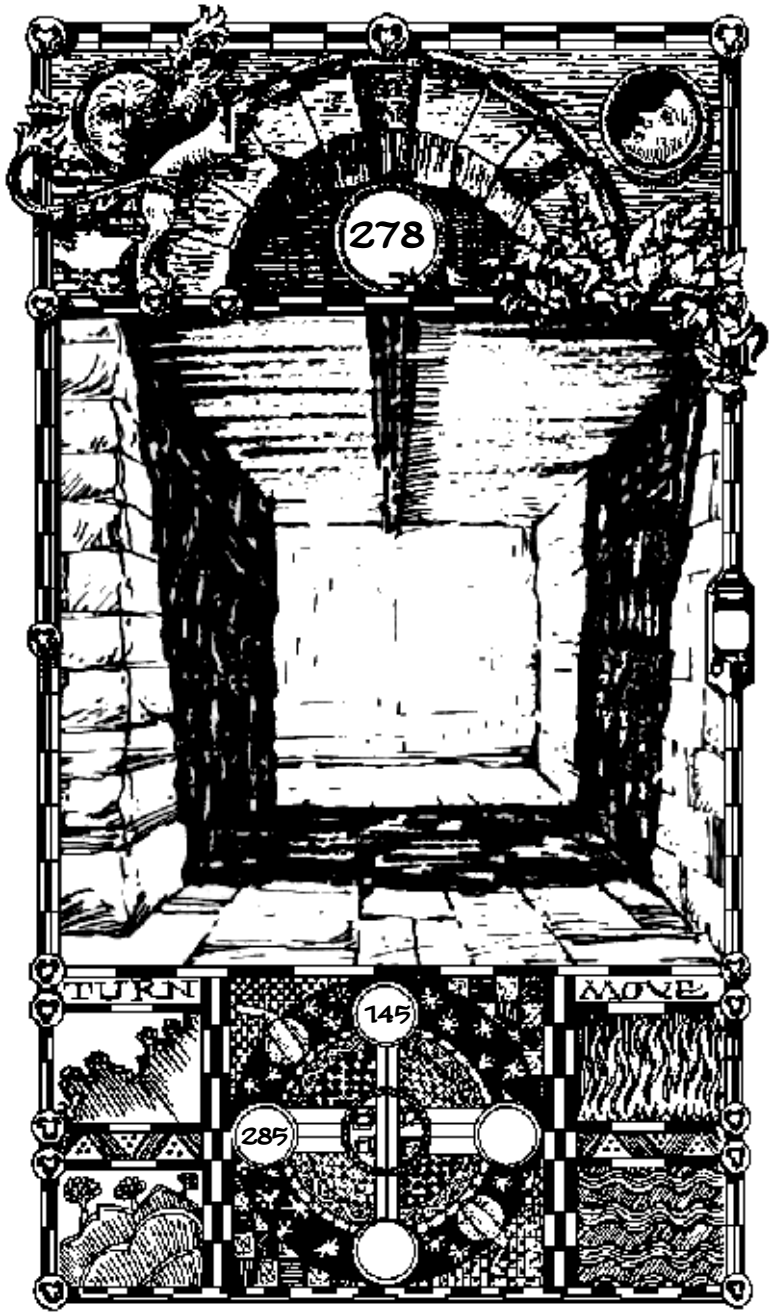

273
TURN
MOVE
107
48
173


274
1
TURN
MOVE
HIDE
92
224


275
1
TURN
MOVE
HIDE
93
170
229


276
1
TURN
MOVE
HIDE
78
199
212
2
92 99 128 153 196 233 277
177 276 225 128 268 9 221
92 128 196 233
242 40 140 205


277
1
TURN
MOVE
HIDE
17
92
201
61
137
224
22 92 99 128 163 196 223 233
103 188 270 138 115 277 79 188
22 92 99 227
263 192 75


278
TURN
145
MOVE
285


279
1
TURN
MOVE
HIDE
58
122
97
224


280
2
TURN
MOVE
HIDE
32
182
97
93
150


281
TURN
MOVE
HIDE
2
78


282
TURN
MOVE
73
264


283
TURN
MOVE
HIDE
97
122
32


284
1
TURN
MOVE
HIDE
93
170
229


285
TURN
MOVE
217
278
88
11

PARAGRAFI di INFORMAZIONI SPECIALI

X1: Lo sportello della scatola ha un intaglio su di essa della grandezza del tuo Disco d'Argento. Inserisci il disco e fai scattare una serratura nascosta. Lo sportello si spalanca per rivelare un Cristallo scintillante. Segna il tesoro 'C' sul tuo Foglio d'Avventura in Solitaria e scrivi 'Cristallo' nello spazio accanto. Congratulazioni! Sei un passo più vicino al tuo obbiettivo. Ritorna al 33 per continuare la tua avventura.

X2: Apri il libro e lo posizioni sul barile. Un forte vento lo chiude di colpo e ti fa cadere per terra. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X57.

Se decidi di lasciar perdere il barile e continuare la tua ricerca, vai al 26.

X3: Soffi nel corno ma non sortisci alcun effetto.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X50.

Se vuoi affrettare la tua ricerca, vai al 11.

X4: Piazzi il Cristallo vicino al buco della serratura. Senti un forte e risonante ronzio che inizia e va in crescendo finchè le tue orecchie risuonano con il suono spaventevole. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X62.

Se preferisci andartene e riprendere la tua ricerca, vai al 41.

X5: Come spingi il Diamante nell'incavo, una lama scatta dalla base e ti sfregia il polso. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X106.

Se scegli di allontanarti dalla porta e continuare, vai al 43.

X6: Aggrotta la sopraccigli e ti spinge la sua alabarda alla gola. La punta punge la tua pelle. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se vuoi mostrargli un altro tesoro, torna a X36.

Se preferisci ritirarti dalla portata della sua arma, vai al 45.

X7: Tieni il Cristallo davanti alla serratura. Uno spruzzo di gas verdastro spruzza e ti avvolge il viso. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X22.

Se desideri andartene e continuare la tua ricerca, vai al 102.

X8: Lentamente piazzi l'Amuleto nel portale di nebbia. C'è un lampo di luce rossa e un dolore tremendo risale lungo il tuo braccio. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X32.

Se desideri lasciare il portale, vai al 176.

X9: Adagi l'Amuleto sul piedistallo ma non succede nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X32.

Se decidi di lasciare l'alcova, vai al 197.

X10: Improvvisamente il pavimento si apre rivelando una profonda fossa scura. Salti indietro appena in tempo per evitare di caderci dentro e il pavimento ritorna a chiudersi per sigillare la trappola.

Vai al 203.

X11: Tieni l'Amuleto davanti al buco della serratura e un ago appuntito viene sparato. Ti si conficca nella mano. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X62.

Se scegli di allontanarti e continuare la tua ricerca, vai al 41.

X12: Posi il Corno sul barile, ma non succede nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X62.

Se scegli di lasciar perdere il barile e continuare la tua ricerca, vai al 26.

X13: Appoggi il Corno alle labbra e soffi. Improvvisamente, uno Smeraldo magnifico appare sul piedistallo. Segna il tesoro 'E' sul tuo Foglio d'Avventura in Solitario e scrivi 'Smeraldo' nello spazio accanto.

Hai trovato un altro tesoro, ben fatto! Recupera 4 punti di VITALITÀ e vai al 19 per continuare la tua avventura.

X14: Posi la Fiasca sull'urna, ma non succede nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X50.

Se scegli di lasciar perdere l'urna e continuare, vai al 11.

X15: "Ah!" grugnisce derisoriamente. Senza alcun preavviso, scatta in avanti e ti procura un taglio sulla fronte con la punta della sua alabarda. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X36.

Se preferisci arretrare lontano dalla portata della sua arma, vai al 45.

X16: Provi con il tuo Disco d'Argento, ma la porta resta chiusa.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X106.

Se scegli di lasciar perdere la porta e proseguire, vai al 43.

X17: Una gigantesca lama affilata come un rasoio fischia dall'ombra sopra di te e ti apre un taglio profodo nella schiena. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Vai al 173.

X18: La Fiasca è decisamente troppo grande per essere inserita nel buco della serratura.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X62.

Se scegli di lasciar perdere e continuare la tua ricerca, vai al 41.

X19: L'inscrizione sulla porta chiusa recita:

"Metti su questo ripiano il prezioso medaglione
e fai un passo dentro per ottener gratificazione."

Quale tesoro posizionerai sulla mensola per poter aprire la porta?

Se possiedi e vuoi provare con:

Tesoro 'A', vai a X31	Tesoro 'F', vai a X60
Tesoro 'B', vai a X71	Tesoro 'G', vai a X86
Tesoro 'C', vai a X83	Tesoro 'H', vai a X48
Tesoro 'D', vai a X39	Tesoro 'I', vai a X90
Tesoro 'E', vai a X31	Disco d'Argento, vai a X77

Se non vuoi posizionare nessun tesoro sul ripiano, vai al 193 per continuare la tua avventura.

X20: Posizioni lo Smeraldo sull'urna. Un forte ronzio inizia a riempirti la testa recandoti dolore. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X50.

Se vuoi allontanarti dall'urna e sbrigarti, vai al 11.

X21: Capiti in mezzo a una linea di lance d'acciaio che spuntano dal terreno. Una ti trapassa il piede. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Vai al 248.

X22: Sul coperchio dello scrigno c'è una placca di ottone su cui è inciso un messaggio:

'Una semplice chiave di facile uso,
apre il tesoro in me racchiuso.'

Quale tesoro userai per aprire la serratura?

Se possiedi e vuoi provare con:

Tesoro 'A', vai a X99	Tesoro 'F', vai a X54
Tesoro 'B', vai a X63	Tesoro 'G', vai a X88
Tesoro 'C', vai a X7	Tesoro 'H', vai a X58
Tesoro 'D', vai a X109	Tesoro 'I', vai a X79
Tesoro 'E', vai a X45	Disco d'Argento, vai a X66

Se non vuoi provare ad aprire la serratura, continua la tua avventura andando al 102.

X23: Non appena posi la Fiasca sopra il barile, una Chiave d'Oro appare accanto a esso. Segna il tesoro 'G' sul tuo Foglio d'Avventura in Solitario e scrivi 'Chiave d'Oro' nello spazio accanto.

Recupera 3 punti di VITALITÀ e vai al 26.

X24: Inserisci la Chiave d'Oro e la porta si apre per mostrare un Diamante scintillante. Segna il tesoro 'D' sul tuo Foglio d'Avventura in Solitaria e scrivi 'Diamante' nello spazio accanto. Ben fatto, sei riuscito a trovare un altro tesoro. Recupera 4 punti di VITALITÀ e vai al 67.

X25: Come posi il Libro sul piedistallo, una scarica di energia scaturisce dal pavimento e ti ustiona entrambe le gambe. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X43.

Se vuoi abbandonare l'alcova e proseguire, vai al 19.

X26: Tre feritoie si aprono nella parete di fronte. Resti impietrito quando vedi una raffica di frecce volare verso di te. Una ti sfregia la spalla. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Vai al 233.

ù

X27: Posi la Chiave di Ferro sull'urna e una raffica di aria calda di colpisce in volto. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X50.

Se vuoi disinteressarti dell'urna, vai al 11.

X28: Infili lo Smeraldo nell'incavo, ma non succede nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X106.

Se vuoi lasciare la porta e continuare, vai al 43.

X29: Tendi in avanti la Fiasca, ma inutilmente. La nebbia non si dirada.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X32.

Se vuoi allontanarti dall'urna e sbrigarti, vai al 176.

X30: Ride sarcasticamente e scaglia un vile attacco colpendoti sul fianco e procurandoti una ferita. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Se desideri mostrargli un altro tesoro, torna a X36.

Se vuoi arretrare e portati fuori dalla portata della sua arma, vai al 45.

X31: Silenziosamente la porta si apre per mostrare una stanzetta ben illuminata. Posto su un piedistallo di pietra giace un Corno inciso ornamentalmente. Segna il tesoro 'H' sul tuo Foglio d'Avventura in Solitaria e scrivi 'Corno' nello spazio accanto. Ben fatto! Sei un passo più vicino alla tua meta. Recupera 5 punti di VITALITÀ e continua la tua ricerca andando al 160.

X32: Senti provenire da qualche punto oltre il portale di nebbia che ti sta di fronte una voce che ripete di continuo questo messaggio:

'Liscio come vetro levigato,
Verde come l'erba d'un prato.'

Quale tesoro userai per diradare la nebbia?

Se possiedi e vuoi provare con:

Tesoro 'A', vai a X8
Tesoro 'B', vai a X59
Tesoro 'C', vai a X64
Tesoro 'D', vai a X98
Tesoro 'E', vai a X87
Tesoro 'F', vai a X29
Tesoro 'G', vai a X72
Tesoro 'H', vai a X93
Tesoro 'I', vai a X108
Disco d'Argento, vai a X44

Se non vuoi provare ad accedere al portale, ritorna al 176.

X33: Una gigantesca sfera di metallo appesa con una catena gigantesca piomba dal soffitto. Minaccia di decapitarti, ma grazie ai tuoi riflessi acuti, ti salvi e sfuggi alla trappola con solamente una spalla contusa. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

Vai al 77.

X34: Tieni il Cristallo sopra il piedistallo, ma diventa insopportabilmente caldo e ti ustiona le dita. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X43.

Se vuoi allontanarti dalla nicchia e proseguire, vai al 197.

X35: Tieni il Cristallo sopra l'urna, ma compare solo un lampo accecante che ti lascia stordito. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X50.

Se vuoi lasciar perdere l'urna, vai al 11.

X36: Come ti avvicini all'uscita, una nebbiolina tremolante si alza, e gradualmente muta fino a diventare la forma solida di un guerriero formidabile. Ti fissa con uno sguardo fisso e freddo e abbassa la sua scintillante alabarda in direzione del tuo petto.

'Sono il guardiano del ponte,' tuona, 'Mostrami ciò che narra anche senza parlare e la libertà che cerchi ti potrò donare.'

Per poter attraversare il ponte e fuggire devi mostrare al guardiano il tesoro che cerca, ma quale sarà?

Se possiedi e vuoi mostrargli:

Tesoro 'A', vai a X81
Tesoro 'B', vai a X105
Tesoro 'C', vai a X69
Tesoro 'D', vai a X38
Tesoro 'E', vai a X47
Tesoro 'F', vai a X15
Tesoro 'G', vai a X6
Tesoro 'H', vai a X30
Tesoro 'I', vai a X85
Disco d'Argento, vai a X61

Se non vuoi mostrargli alcun tesoro, ritorna al 176 e scegli un nuovo corso d'azione.

X37: Provi con la Chiave di Ferro, ma una scarica elettrica piove su di te dal soffitto e ti bruciacchia il cranio. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X106.

Se vuoi lasciare la porta e continuare, vai al 43.

X38: 'Stupido mortale!' grida il guardiano e colpisce. La sua arma affilata affonda profondamente nel tuo petto. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se desideri mostrargli un altro tesoro, torna a X36.

Se vuoi arretrare per portarti fuori dalla portata della sua arma, vai al 45.

X39: Dopo pochi secondi da quando hai piazzato il Diamante sul ripiano, questo ti schizza contro il volto come se fosse lanciato da una mano invisibile. Ti colpisce direttamente sul naso. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X19.

Se vuoi lasciare la porta e sbrigarti, vai al 193.

X40: Infili la Chiave di Ferro e giri. Una potente scossa elettrica lascia la tua mano e il tuo braccio intorpiditi dal dolore. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X62.

Se vuoi andartene e affrettarti a fuggire, vai al 41.

X41: La porta si apre con un cigolio e mostra un grande tavolo che riempe la piccola stanza che si trova oltre di essa. Su di esso giace una Fiasca di Porcellana. Segna il tesoro 'F' sul tuo Foglio d'Avventura in Solitaria e scrivi 'Fiasca' nello spazio accanto. Hai ottenuto un altro tesoro! Recupera 4 punti di VITALITÀ e lascia la stanza tornando al 160.

X42: Piazzi la Chiave di Ferro sul barile ma non succede nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X57.

Se vuoi andartene e continuare la tua ricerca, vai al 26.

X43: Un'iscrizione incisa sul piedistallo recita:

'Lancia il tuo grido alto e possente
e reclama il bottino immediatamente.'

Quale tesoro userai per poterne ottenere un altro?

Se possiedi e vuoi provare con:

Tesoro 'A', vai a X9
Tesoro 'B', vai a X25
Tesoro 'C', vai a X34
Tesoro 'D', vai a X65
Tesoro 'E', vai a X46
Tesoro 'F', vai a X74
Tesoro 'G', vai a X92
Tesoro 'H', vai a X13
Tesoro 'I', vai a X52
Disco d'Argento, vai a X101

Se non vuoi usare alcun tesoro, riprendi la tua ricerca tornanro al 197.

X44: Tendi il Disco d'Argento, ma ti rispondono solo delle forti risate che rompono il silenzio, facendo si che le orecchie ti risuonano dolorosamente. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X32.

Se vuoi allontanarti e sbrigarti nella tua ricerca, vai al 176.

X45: Posi lo Smeraldo sullo scrigno. Improvvisamente un grosso blocco di pietra si stacca dal soffitto e ti cade sulla schiena. Perdi 5 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X22.

Se vuoi allontanarti dallo scrigno, vai al 102.

X46: Riconosci questa nicchia: è quella in cui hai trovato lo Smeraldo. Il piedistallo non contiene alcun tesoro. Per continuare, vai al 19.

X47: "Tu osi insultarmi!" urla il guerriero e affonda la sua alabarda verso la tua cintola. La punta affilata ti graffia il fianco. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

Se desideri mostrargli un altro tesoro, torna a X36.

Se vuoi ritirarti al di fuori dalla portata della sua micidiale alabarda, vai al 45.

X48: Riconosci questa porta. Conduce alla stanza in cui hai trovato il Corno. La stanza è ora vuota. Per continuare, vai al 193.

X49: Posi il Disco d'Argento sul barile, ma senza sortire effetto alcuno.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X57.

Se vuoi decidi di abbandonare il barile, vai al 26.

X50: La bocca dell'urna è sigillata e cesellato al di sotto c'è questa iscrizione:

'É brillante e duro però luminoso riluce,
il mio tesoro aspetta di vederne la luce.'

Quale tesoro userai per dischiudere il segreto di quest'urna di rame?

Se possiedi e vuoi provare con:

Tesoro 'A', vai a X103
Tesoro 'B', vai a X96
Tesoro 'C', vai a X35
Tesoro 'D', vai a X73
Tesoro 'E', vai a X20
Tesoro 'F', vai a X14
Tesoro 'G', vai a X84
Tesoro 'H', vai a X3
Tesoro 'I', vai a X27
Disco d'Argento, vai a X75

Se non vuoi usare alcun tesoro, continua andando al 11.

X51: Posi il Corno contro il buco della serratura e soffi. Un gas giallo ti riempe la bocca e ti brucia la gola. Perdi 5 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X62.

Se vuoi andartene e cercare altrove, vai al 41.

X52: Sei sul punto di lasciare la Chiave di Ferro sul piedistallo, quando senti un rumore tremendo simile a uno scoppio. Cadi all'indietro con le orecchie che ti fischiano dolorosamente. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X43.

Se scegli di lasciare la nicchia, vai al 197.

X53: Tre feritoie si aprono nel muro di fronte. Istintivamente ti butti a terra per evitare questa trappola mortale. Sei scosso, ma illeso.

Vai al 233.

X54: Posi la Fiasca sul coperchio ma non succede nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X22.

Se vuoi allontanarti e continuare, vai al 102.

X55: Come posi il Cristallo sul barile, una fiammata scaturisce dal soffitto e ti brucia le spalle. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X57.

Se vuoi allontanarti dal barile e continuare, vai al 26.

X56: Il libro è troppo grande per entrare nell'incavo.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X106.

Se vuoi abbandonare la porta e continuare, vai al 43.

X57: Una pergamena, posata sopra al barile, recita:

'Posa qui sopra un umile contenitore,
se vuoi divenire più ricco di un signore'

Quale tesoro poserai sul barile?

Se possiedi e vuoi provare con:

Tesoro 'A', vai a X91
Tesoro 'B', vai a X2
Tesoro 'C', vai a X55
Tesoro 'D', vai a X82
Tesoro 'E', vai a X67
Tesoro 'F', vai a X23
Tesoro 'G', vai a X95
Tesoro 'H', vai a X12
Tesoro 'I', vai a X42
Disco d'Argento, vai a X49

Se non vuoi posare nessun tesoro sul barile, ritorna al 26.

X58: Soffi nel Corno, ma senza ottenere alcun risultato.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X22.

Se vuoi allontanarti e continuare la tua ricerca, vai al 102.

X59: Tendi il Libro nella nebbia turbinante, ma non succede alcunchè.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X32.

Se vuoi andartene e proseguire, vai al 176.

X60: Come posi la Fiasca sul ripiano, un dolore intorpidente ti percorre il braccio e ti provoca delle fitte al petto. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X19.

Se vuoi allontanarti dalla porta e continuare, vai al 193.

X61: Sbuffa la sua indignazione e affonda la sua alabarda contro il tuo petto. Salti indietro ma la lama ti colpisce nel braccio. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se desideri mostrargli un altro tesoro, torna a X36.

Se vuoi ritirarti al di fuori dalla portata della sua arma, vai al 45.

X62: Vicino al buco della serratura scorgi un messaggio incollato al muro. Recita:

'Metallo scintillante, caldo ma freddo,
apre la porta della mia soglia.'

Quale tesoro utilizzerai per aprire questa porta?

Se possiedi e vuoi provare con:
Tesoro 'A', vai a X11
Tesoro 'B', vai a X70
Tesoro 'C', vai a X4
Tesoro 'D', vai a X78
Tesoro 'E', vai a X102
Tesoro 'F', vai a X18
Tesoro 'G', vai a X24
Tesoro 'H', vai a X51
Tesoro 'I', vai a X40
Disco d'Argento, vai a X110

Se non vuoi provare ad aprire questa porta, continua la tua ricerca tornando al 41.

X63: Riconosci questo scrigno. È dove hai scoperto il Libro e ora non contiene alcun tesoro. Per allontanarti dallo scrigno e proseguire, vai al 214.

X64: Metti il Cristallo nella nebbia e una lama nascosta nella nebbia ti sfregia le dita. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X32.

Se vuoi allontanarti dal portale, vai al 176.

X65: Come posi il Diamante sul piedistallo un getto di gas soffocante fluisce da un'apertura nel pavimento. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X43.

Se vuoi lasciare il portale, vai al 197.

X66: Inserisci il Disco d'Argento e una sfera collegata tramite una catena piomba su di te dal soffitto. Vieni colpito alla testa e perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X22.

Se vuoi andartene e continuare con la tua ricerca, vai al 102.

X67: Sei sul ponto di toccare il barile con lo Smeraldo quando un gas acido filtra dalle crepe nel legno. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X57.

Se vuoi andartene e continuare la tua ricerca, vai al 26.

X68: Riconosci la porta della stanza in cui hai trovato la Fiasca. La stanza non contiene alcun tesoro. Per proseguire, vai al 43.

X69: Il guardiano sorride beffardo e fa un rapido movimento in avanti con la sua alabarda. La punta della lama, affilata come un rasoio, ti apre una ferita sulla coscia. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Se desideri mostrargli un altro tesoro, torna a X36.

Se vuoi arretrare fuori dalla portata della sua arma, vai al 45.

X70: Metti il Libro davanti al buco della serratura, ma non succede nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X62.

Se decidi di allontanarti e continuare la tua ricerca, vai al 41.

X71: La porta rimane fermamente chiusa.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X19.

Se scegli di allontanarti e proseguire la tua ricerca, vai al 193.

X72: Tenendo la Chiave d'Oro infili la mano nella nebbia. Senti un secco schiocco e un terribile dolore corre lungo il tuo braccio. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X32.

Se vuoi andartene e continuare nella tua ricerca, vai al 176.

X73: Mentre tieni il Diamante sopra l'urna, il coperchio riluce e un Amuleto appare. Segna il tesoro 'A' sul tuo Foglio d'Avventura in Solitaria e scrivi 'Amuleto' nello spazio accanto. Hai trovato un altro tesoro, congratulazioni! Recupera 4 punti di VITALITÀ e continua andando al 285.

X74: Cautamente posi la Fiasca sul piedistallo. Senza alcun preavviso un dardo parte da una cavità nascosta e si conficca nella tua mano. È avvelenato e perdi 5 punti di VITALITÀ.

Se sei ancora vivo e desideri provare con un altro tesoro, torna a X43.

Se vuoi decidi di lasciare la nicchia, vai al 197.

X75: Non appena metti il Disco d'Argento sul coperchio, un rumore assordante ti scuote fino al midollo. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X50.

Se decidi di andartene e continuare la tua ricerca, vai al 11.

X76: Un potente boato si sprigiona non appena le torce su entrambi i lati del corridoio sprigionano una potente vampata di fuoco. Sei bruciato dalla fiammata. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Vai al 184.

X77: Come il Disco d'Argento tocca il ripiano, lingue di fuoco appaiono dal nulla e ti inghiottono la mano. Perdi 3 punti di VITALITÀ. Recuperi il Disco e le fiamme scompaiono, ma la porta rimane fermamente chiusa.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X19.

Se vuoi lasciare la porta e continuare la tua avventura, vai al 193.

X78: Riconosci la porta della stanza in cui hai trovato il Diamante. La stanza è ora vuota. Abbandona la stanza andando al 67.

X79: La Chiave di Ferro entra e apre lo scrigno. Alzi il coperchio e vedi un Libro. Segna il tesoro 'B' sul tuo Foglio d'Avventura in Solitaria e scrivi 'Libro' nello spazio accanto. Recupera 6 punti di VITALITÀ e continua la tua ricerca andando al 214.

X80: Come infili l'Amuleto nell'incavo un getto di aria gelata ti congela le dita. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X106.

Se vuoi lasciare la porta e affrettarti nella ricerca, vai al 43.

X81: "Bah" grugnisce il guardiano sprezzante e ti fa un taglio con la sua alabarda. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se desideri mostrargli un altro tesoro, torna a X36.

Se vuoi arretrare fuori dalla portata della sua arma, vai al 45.

X82: Posi il Diamante sul barile. Un foro si apre su di esso e un chiodo ti viene sparato nella gamba. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X57.

Se vuoi allontanarti e continuare la tua ricerca, vai al 26.

X83: Come posi il Cristallo sul ripiano una scarica elettrica ti percorre il braccio. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X19.

Se vuoi lasciar perdere la porta e riprendere la tua avventura, vai al 193.

X84: Metti la Chiave d'Oro nell'urna. Improvvisamente, un chiodo d'acciaio viene sparato da una parete e ti ferisce al braccio. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X50.

Se vuoi andartene e proseguire la tua ricerca, vai al 11.

X85: Grugnisce e porta un colpo verso la tua testa. La punta affilata dell'alabarda disegna una linea rossa sulla tua guancia. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

Se desideri mostrargli un altro tesoro, torna a X36.

Se vuoi arretrare fuori dalla portata della sua arma, vai al 45.

X86: Non succede nulla quando metti la Chiave d'Oro sulla mensola. Ma quando la riprendi, un lampo rosso scaturisce dall'iscrizione e ti colpisce al petto. Perdi 5 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X19.

Se vuoi lasciare la porta e proseguire la tua avventura, vai al 193.

X87: Non appena metti lo Smeraldo nella nebbia, il portale si schiarisce gradualmente fino a mostrare una Chiave di Ferro. Segna il tesoro 'I' sul tuo Foglio d'Avventura in Solitaria e scrivi 'Chiave di Ferro' nello spazio accanto. Recupera 6 punti di VITALITÀ e continua andando al 176.

X88: Inserisci la Chiave d'Oro e senti un dolore lancinante quando un ago ti si conficca nel dito. Per tua sfortuna è avvelenato. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X22.

Se vuoi allontanarti e proseguire la tua avventura, vai al 233.

X89: Tre feritoie si aprono nel muro davanti a te e una mortale scarica di dardi sfreccia verso di te. Prima di poterti gettare al coperto vieni ferito alla mano e alla coscia. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Vai al 233.

X90: Metti la Chiave di Ferro sul ripiano ma non succede nulla; la porta rimane fermamente sprangata.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X19.

Se vuoi lasciar perdere la porta e riprendere la tua ricerca, vai al 193.

X91: Metti il tuo Amuleto sul barile, ma non succede nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X57.

Se scegli di lasciar perdere il barile e continuare la tua ricerca, vai al 26.

X92: Come la Chiave d'Oro tocca il piedistallo vieni avvolto da un lampo abbagliante. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X43.

Se decidi di abbandonare la porta e sbrigarti, vai al 197.

X93: Soffi nel Corno, ma non serve a nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X32.

Se vuoi andartene e continuare la tua ricerca, vai al 176.

X94: La porta resta fermamente chiusa.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X19.

Se scegli di riprendere la tua ricerca, vai al 193.

X95: Riconosci questo barile: è dove hai scoperto la Chiave d'Oro. Il barile ora non contiene più alcun tesoro.

Vai al 26.

X96: Metti il Libro sull'urna ma non succede nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X50.

Se desideri andartene e continuare la tua ricerca, vai al 11.

X97: Il Corno è troppo grande per entrare nell'incavo.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X106.

Se scegli di lasciar stare la porta e continuare la tua ricerca, vai al 43.

X98: Afferri strettamente il Diamante e infili la mano nella nebba. Un improvviso colpo allo stomaco ti fa arretrare barcollando nel corridoio. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X32.

Se vuoi allontanarti e riprendere la tua ricerca, vai

al 176.

X99: L'Amuleto non entrerebbe nella serratura.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X22.

Se vuoi lasciare lo scrigno e continuare la tua ricerca, vai al 102.

X100: Una gigantesca palla d'acciaio viene scagliata contro di te dal soffitto e ti fa volare all'indietro. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Se sei ancora vivo, vai al 77.

X101: Metti il Disco d'Argento sul piedistallo ma non succede nulla: non appare alcun tesoro.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X43.

Se decidi di lasciare la nicchia, vai al 197.

X102: Tieni lo Smeraldo vicino al buco della serratura e ti bruci le dita. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X62.

Se vuoi andartene e riprendere la tua ricerca, vai al 41.

X103: Riconosci quest'urna di rame; è dove hai scoperto l'Amuleto. Ora non c'è più alcun tesoro.

Vai al 285.

X104: Provi con la Chiave d'Oro e un'ondata di caldo estremo ti ustiona la mano. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X106.

Se desderi andartene dalla porta e continuare la tua ricerca, vai al 43.

X105: Vedendoti tenere in mano il libro, il guardiano lentamente svanisce dalla vista. L'uscita è ormai libera e ti affretti ad attraversare il ponte verso la salvezza. Congratulazioni, sei riuscito a sconfiggere le segrete del Nobile Nero. Vai ora a Pag IV per misurare il tuo livello di vittoria.

X106: Un messaggio è stato scritto su un pezzo di pergamena inchiodata alla porta. Leggi:

'Una sfera di vetro lucente,
permetterà il passo al richiedente'

Quale tesoro infilerai nell'incavo per poter aprire la porta?

Se possiedi e vuoi provare con:

Tesoro 'A', vai a X80	Tesoro 'F', vai a X68
Tesoro 'B', vai a X56	Tesoro 'G', vai a X104
Tesoro 'C', vai a X41	Tesoro 'H', vai a X97
Tesoro 'D', vai a X5	Tesoro 'I', vai a X37
Tesoro 'E', vai a X28	Disco d'Argento, vai a X16

Se non vuoi infilare alcun oggetto nell'incavo, continua la tua ricerca tornando al 43.

X107: Una sferzata di gas gelido ti colpisce proveniendo da un piccolissimo foro posizionato nel muro. Trattieni il fiato, ma non abbastanza in fretta per evitare di inalare parte dei fumi acri. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Vai al 211.

X108: Riconosci il portale immerso nella nebbia; è dove hai scoperto la Chiave di Ferro. Ora non contiene alcun tesoro.

Vai al 176.

X109: Metti il Diamante vicino alla serratura. Senti lo schioccare della corda di un arco e una freccia ti graffia lo scalpo. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X22.

Se scegli di proseguire la tua ricerca, vai al 102.

X110: Inserisci il Disco d'Argento, ma non sortisci alcun effetto.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a X62.

Se vuoi continuare la tua ricerca, vai al 41.

X111: Una sferzata di gas gelido ti colpisce proveniendo da un piccolissimo foro posizionato nel muro. Ti copri il volto, ma non riesci a evitare di respirare il vapore velenoso. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se sei ancora vivo, vai al 211.

X112: Una massiccia lama a pendola fischia dal soffitto tagliando l'aria ad appena pochi centimetri davanti alla tua faccia. Salti all'indietro appena in tempo per evitare il colpo di ritorno.

Vai al 173.

X113: Improvvisamente il pavimento cede sotto ai tuoi piedi per rivelare una profonda buca. Barcolli sull'orlo dello strapiombo, ma non riesci a evitare di caderci dentro. Perdi 2 punti di VITALITÀ. In capo a pochi secondi il pavimento torna a sollevarsi e vieni riportato al corridoio.

Vai al 203.

X114: Una raffica di dardi d'acciaio scatta dal pavimento vicino ai tuoi piedi. Disperatamente ti lanci in avanti per evitare di venir colpito, e sfuggi con un polpaccio graffiato. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

Vai al 248.

X115: Un buco circolare appare nel muro in lontananza. Senti un forte scatto e una lancia parte fischiando verso il tuo petto. Non c'è tempo per evitarla. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Vai al 278.

X116: Senti un gorgoglio provenire dal soffitto e salti di lato appena in tempo per evitare un diluvio di acido corrosivo!

Vai al 80.

X117: Il pavimento cede sotto ai tuoi piedi e cadi in una fossa piena di lance d'acciaio. Perdi 4 punti di VITALITÀ. Dopo poco il pavimento si risolleva e richiude questa trappola mortale.

Vai al 51.

X118: Un sibilo ti avverte del pericolo di una trappola costituita da una falce. La massiccia lama scatta, mancando il tuo fianco di pochissimi centimetri, prima di tornare a scomparire nella parete del corridoio.

Vai al 236.

X119: Un apiccicoso liquido verde zampilla da due buchi nel soffitto. Si tratta di acido. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Vai al 80.

X120: Un grosso blocco di pietra viene scagliato dalla parete più lontana e ti colpisce in pieno stomaco. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se sei ancora vivo, vai al 256.

X121: Un forte e stridente fragore ti allerta di un enorme palo acuminato d'acciaio che oscilla dal soffitto immerso nelle tenebre diretto verso la tua testa. Ti scansi laterlamente appena in tempo per evitare la decapitazione e il palo torna oscillando al suo posto e sparisce.

Vai al 62.

X122: Un pannello nella parete più lontana si apre di colpo e una lancia parte dritta verso il tuo petto. Ti scansi di lato e sfuggi con appena un graffio al braccio. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

Vai al 278.

X123: Un grosso blocco di pietra viene scagliato dalla parte più lontana. Ti butti a terra in tempo per evitare di essere schiacciato a morte.

Vai al 256.

X124: Guardi verso l'alto e resti inorridito alla vista di due rivoli di acido verde piovere su di te. L'acido corrosivo ti brucia la pelle. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Vai al 236.

X125: Una massiccia lama di falce scatta fuori dalla parete e ti pratica un profondo taglio al di sopra del ginocchio prima di ritirarsi nuovamente nel suo alloggiamento. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Vai al 236.

X126: Un grosso blocco di pietra vola dalla parete più lontana e ti colpisce di striscio alla spalla. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Vai al 256.

X127: Un enorme palo d'acciaio acuminato scende oscillando, ti sfregia la testa e torna al suo posto nell'oscurità. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Vai al 62.

X128: Il pavimento cede sotto i tuoi piedi e riesci a malapena a evitare di cadere nella buca piena di pali acuminati. Non appena il pavimento torna a rialzarsi, tiri un sospiro di sollievo per aver evitato questa trappola mortale.

Vai al 51.

LIVELLI DI VITTORIA

Ora che sei riuscito a fuggire con successo dalle segrete del Castello di Nerostia, stabilisci il tuo livello di vittoria sulla seguente tabella:

Punti di VITALITÀ alla fine del gioco	Livello di Vittoria
0 – 3	Sopravvissuto Fortunato: Vittoria Minima
4 – 6	Sopravvisuto Superficiale: Vittoria di Pirro
7 – 9	Sopravvissuto Empirico: Vittoria di Base
10 – 12	Sopravvissuto Istintivo: Vittoria Minore
13 – 15	Sopravvissuto Addestrato: Vittoria Media
16 – 18	Sopravvissuto Innato: Vittoria Rispettabile
19 – 21	Sopravvissuto Abile: Vittoria Primaria
22 – 24	Sopravvissuto Professionista: Vittoria Maggiore
25 o più	Sopravvissuto Esperto: Vittoria Totale

TABELLA DEI COLPI CRITICI
Combattimento

Numero del Colpo Critico	Effetto del Colpo Critico
2	Mascella slogata: Stordito, -1 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO; -4 punti di VITALITÀ. Lascia cadere l'arma impugnata. Devi arretrare o muoverti di lato nel prossimo turno di combattimento.
3	Ferita allo stomaco: Ferita grave, la morte è instantanea.
4	Scapola sfregiata: -1 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO; -5 punti di VITALITÀ. Non puoi usare l'arco per 3 turni di gioco.
5	Bicipite destro strappato: -1 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO; -5 punti di VITALITÀ. Lascia cadere l'arma impugnata.
6	Guancia tagliata: Stordito, -4 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO. Non puoi muoverti o girarti per 1 turno di gioco.
7	Taglio nell'avambraccio destro: -1 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO; -3 punti di VITALITÀ. Lascia cadere l'arma impugnata.
8	Ferita alla coscia: -5 punti di VITALITÀ. Non puoi muoverti o girarti per 1 turno di gioco.
9	Ferita profonda alla spalla destra: -2 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO (P); -4 punti di VITALITÀ. Lascia cadere l'arma impugnata. Non puoi cambiare arma per 2 turni di gioco.

10	Bicipite sinistro tagliato: -5 punti di VITALITÀ. Non puoi usare l'arco per 5 turni di gioco.
11	Ferita sulla fronte: Stordito, -4 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO per 4 turni di gioco. Non puoi cambiare arma per 4 turni di gioco.
12	Fianco tagliato: -1 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO (P). Lascia cadere l'arma impugnata. Non puoi usare l'arco per 5 turni di gioco.
13	Ferita profonda al collo: Stordito, -6 punti di VITALITÀ. Incapace di difenderti o attaccare per 1 turno di gioco.
14	Taglio sulle costole: -4 punti di VITALITÀ. Senza fiato, devi arretrare o muoverti di lato al prossimo turno.
15	Cuore perforato: la morte è instantanea.
16	Gomito destro tagliato: -1 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO (P); -4 punti di VITALITÀ. Lascia cadere l'arma impugnata. Non puoi usare l'arco per 5 turni di gioco.
17	Mano sinistra ferita: -5 punti di VITALITÀ. Non puoi usare l'arco per 6 turni di gioco.
18	Polmone destro perforato: -6 punti di VITALITÀ. Devi arretrare o muoverti di lato al prossimo turno.
19	Avambraccio sinistro tagliato, arteria recisa: -1 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO (P); -8 punti di VITALITÀ. Non puoi usare l'arco per il resto del gioco.
20	Mano destra tagliata: -2 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO (P); -4 punti di VITALITÀ. Lascia cadere l'arma impugnata. Non puoi cambiare arma per 3 turni di gioco.

(P) = Perdita permanente

TABELLA DEI COLPI CRITICI
Arco

Numero del Colpo Critico	Effetto del Colpo Critico
2	Freccia nel polpaccio destro: -6 punti di VITALITÀ. Non puoi muoverti per 2 turni di gioco.
3	Costole graffiate: -5 punti di VITALITÀ.
4	Gomito destro perforato: -1 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO (P); -5 punti di VITALITÀ. Lascia cadere l'arma impugnata. Non puoi usare l'arco per 5 turni di gioco. Non puoi cambiare arma per 2 turni di gioco.
5	Freccia nella spalla: -1 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO; -5 punti di VITALITÀ. Lascia cadere l'arma impugnata. Non puoi muoverti per 1 turno di gioco.
6	Fianco trafitto: -6 punti di VITALITÀ. Non puoi muoverti per 2 turni di gioco. Lascia cadere l'arma impugnata.
7	Mascella fratturata: Stordito, -2 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO, 4 punti di VITALITÀ. Non puoi attaccare per 5 turni di gioco. Lascia cadere l'arma impugnata.
8	Ginocchio destro colpito: -1 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO; -5 punti di VITALITÀ. Non puoi muoverti per 2 turni di gioco.
9	Collo graffiato: Lascia cadere l'arma impugnata., -1 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO (P); -4 punti di VITALITÀ. Non puoi muoverti o girarti per 2 turni di gioco.

10	Avambraccio destro trafitto: -1 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO (P); -4 punti di VITALITÀ. Non puoi usare l'arco per 3 turni di gioco.
11	Colpo alla testa: la freccia perfora il cranio; la morte è instantanea.
12	Polso sinistro ferito: -4 punti di VITALITÀ. Non puoi usare l'arco per il resto del gioco.
13	Scapola fratturata: -1 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO (P); -7 punti di VITALITÀ. Lascia cadere l'arma impugnata.. Non puoi muoverti per 1 turno di gioco.
14	Freccia nella coscia sinistra: -5 punti di VITALITÀ. Non puoi muoverti o girarti per 1 turno di gioco.
15	Piede destro perforato: -5 punti di VITALITÀ. Non puoi muoverti o girarti per 2 turni di gioco.
16	Cuore trafitto dalla freccia: la morte è instantanea.
17	Mano trafitta: -1 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO; -3 punti di VITALITÀ. L'arma impugnata è distrutta. Non puoi cambiare arma per 2 turni di gioco.
18	Bicipite sinistro perforato: -7 punti di VITALITÀ. Lascia cadere l'arma impugnata. Non puoi usare l'arco per il resto del gioco.
19	Polso destro fratturato: -3 all'ABILITÀ di COMBATTIMENTO (P); -3 punti di VITALITÀ. L'arma impugnata è distrutta. Non puoi cambiare arma per 3 turni di gioco. Non puoi usare l'arco per il resto del gioco.
20	Petto perforato: -8 punti di VITALITÀ. Non puoi muoverti o girarti per 2 turni di gioco.

(P) = Perdita permanente

GRIGLIA DEL TIRO CON L'ARCO

DIFENSORE

NUMERO ARCO	0-5	6-10	11-14	15-17	18-20	21-23	24-26	27-29	30-35	36-39	40 o +
2	M	M	1	*	1	3	1	4	*	3	*
3	1	M	M	M	M	M	3	*	1	*	2
4	M	1	*	1	2	*	2	M	*	4	*
5	3	M	4	M	4	M	M	*	M	M	*
6	M	3	M	M	*	3	4	2	2	2	3
7	4	*	M	2	M	2	2	*	*	*	4
8	2	M	2	*	3	*	3	M	3	*	2
9	M	1	1	M	3	*	M	1	*	M	*
10	3	M	M	3	M	M	*	M	4	3	*
11	M	4	*	2	*	4	3	*	M	*	M
12	M	M	M	M	2	2	*	M	3	4	*
13	1	M	3	*	M	*	M	3	2	*	3
14	M	2	*	M	2	M	4	*	*	2	4
15	M	3	M	4	M	3	*	2	M	4	*
16	*	M	2	3	*	M	2	*	4	*	2
17	2	2	M	M	4	2	*	4	3	3	*
18	M	M	3	*	M	M	M	3	*	*	*
19	M	*	M	M	M	*	M	2	*	2	3
20	M	M	M	3	*	1	*	2	3	*	4

MODIFICATORI AL TIRO

Distanza 2: guarda il risultato nella colonna a sinistra
Distanza 3: guarda il risultato due colonne a sinistra
Ostacolo Parziale: guarda il risultato nella colonna a sinistra
Nessun movimento o giro nell'ultimo turno: guarda il risultato nella colonna a destra
Inconsapevole del nemico nell'ultimo turno: guarda il risultato nella colonna a sinistra
M = Mancato
* = Colpo critico

GRIGLIA DI COMBATTIMENTO

ATTACCANTE \ DIFENSORE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	1	*	3	0	4	2	5	1	2
2	5	2	0	1	2	3	2	1	*	4
3	1	2	2	3	4	5	*	0	2	1
4	5	1	4	2	*	3	2	1	0	2
5	1	4	2	0	1	5	2	3	2	*
6	3	*	1	5	4	2	2	1	2	0
7	0	1	2	3	2	5	4	*	2	1
8	1	0	2	*	4	2	1	3	2	5
9	*	1	2	3	2	0	5	2	4	1
10	2	4	2	1	5	*	0	3	1	2

0 = Mancato = Nessun danno
1/2/3/4/5 = Difensore perde il doppio di quanto indicato in punti di VITALITÀ (Solo nel primo turno)
* = Colpo critico. Consulta la Tabella dei Colpi Critici (Combattimento o Arco a seconda del caso)