PRELUDIO

RITORNO AL VILLAGGIO

TRADUZIONE DI BACK IN THE VILLAGE A CURA DI DARKO (PENSAREADALTRO@GMAIL.COM)

"Quali fossero stati gli eventi sinistri che traspiravano da quel dannato villaggio Pitto e che hanno causato la discesa nella follia del nostro capitano, resta un mistero. Nessuno, tranne il capitano, è tornato indietro dopo aver assistito a chissà quali di quei blasfemi assembramenti. Voci incontrollate e cospirazioni strisciano tra le fila dell'equipaggio come tentacoli negli abissi. La paura regna. Non osiamo contemplare il nostro destino, poiché il nostro destino fluisce e rifluisce secondo I lamenti febbrili del capitano. Perlopiù passiamo il nostro tempo seduti, fissando gli altri sospettosamente. Silenziosi. Dubbiosi. Spaventati, alla deriva in questa Baia della Morte."

- Ultimo appunto del diario di bordo di Wastrel. Trovato a riva su una spiaggia trecento miglia a nord di Kordava

Nel villaggio, Zaporavo aveva intenzione di recuperare alcuni artefatti: strumenti di potere che avrebbero permesso a un suo scagnozzo di esercitare maggiore influenza su uno squallido ducato appena fuori dalla portata politica Zingariana. Tradito, consacrato e drogato. Zaporavo giace in una tenda dei Pitti nella morsa della febbre. Il suo fedele equipaggio si attiva con un piano di recupero delle loro armi, trovando un antidoto e scappando dal villaggio prima che la magia dello sciamano Pitto si manifesti in tutta la sua orribile potenza.

OBIETTIVO

Gli Eroi vincono se Zaporavo esce dalla mappa prima della fine del quinto turno.

SETUP

Il gioco inizia con il turno degli Eroi. Gli Eroi iniziano nella zona della mappa segnata con il numero 1.

Piazza casualmente la Mazza Tribale, il Pugnale e la Manosinistra, scoperte nella tenda segnata con il numero 2.

Piazza gli incantesimi Teletrasporto e Possessione di Set sul tavolo come riferimento per l'attivazione di Zogar Sag.

Dopo il setup, ogni Eroe sposta 3 gemme dalla loro zona di Riserva alla loro zona di Fatica.

Suggerimento per 3 Eroi

- Ladro – Nessun equipaggiamento iniziale
- Guerriero – Nessun equipaggiamento iniziale
- Mago – Rabbia di Bori

Suggerimento per 4 Eroi

- Mercenario – Nessun equipaggiamento iniziale

Per ragioni tematiche, si scelgano Eroi che non sono usati nella campagna principale.

MAZZO RISORSE

Per aprire le casse si superi una Manipolazione complessa di difficoltà 2. Il mazzo risorse contiene: Pozione Curativa, Feticcio Pitto, Cassa Vuota.

EVENTI

Allarme!
I giocatori scelgono 2 miniature di Pitti morti da rimettere in un'area con l'icona colore appropriata e un tassello rinforzo.

REGOLE SPECIALI

Note sulla Mappa: Si applicano le regole Standard della mappa. In più le barricate di legno non possono essere attraversate da nessuna miniatura.
Eroe Bersaglio: Dopo che è stata trova la Pozione Curativa, L'Eroe che ce la possiede è l'Eroe Bersaglio.

Aggressori Astuti: Quando una tessera del Supremo associata a più miniature si attiva, ognuno di questi modelli si muoverà, e quindi risolverà il proprio attacco, per poi passare alla successiva miniatura della tessera. Questo differisce dalle regole standard in cui le unità del Supremo devono prima muovere tutte e quindi attaccare, altrimenti perdono i loro punti movimento non spesi. I Giocatori decidono l'ordine delle singole attivazioni.

Tessere Morti: Se tutti i modelli di una tessera sono stati uccisi, non girate la tessera. Se una tessera è attivata e non ci sono Modelli associati, l'attivazione è persa.

Zogar Sag: Quando si attiva seguite gli ordini elencati qui:

1. Lancia Teletrasporto in una zona esterna alla tenda.
2. Determina l'Eroe Bersaglio, muovi ed effettua un attacco.
3. Lancia Possessione Di Set sull'Eroe più Forte (o sull'Eroe con la Pozione Curativa). Se nessuno di questi bersagli è consentito, scegli un Bersaglio Alternativo. Se un Eroe è già affetto dalla Possessione di Set, seleziona un altro Eroe che ancora non è stato posseduto.
4. Lancia Teletrasporto in un'area adiacente all'interno di una tenda. I giocatori scelgono l'area più vicina.

Feticcio Pitto: Zogar Sag non può lanciare Possessione di Set su un Eroe che possiede il Feticcio Pitto.
Fuggire dal Villaggio: Un Eroe può usare una Manipolazione semplice per dare la Pozione Curativa a Zaporavo. Una volta che è stata dava la Pozione a Zaporavo, ogni giocatore può muoverlo gratutitamente usando i suoi Punti Movimento una volta per turno. Gli Eroi non possono spendere gemme per incrementare il movimento di Zaporavo. Zaporavo deve spendere Punti Movimento come se attraversasse un bordo per uscire dal tabellone di gioco.
Via di Fuga: Un eroe po' usare Spaccamuri sulla parete della tenda segnata con una X rossa. Se un Eroe non ha l'abilità Spaccamuri deve eseguire una Manipolazione complessa con difficoltà 3 per piazzare un tassello Muro Distrutto. Gli Eroi possono usare i dadi della loro Arma per questo tiro. Questo genera una via di fuga dal perimetro del villaggio ed è l'unico Modo per poter creare una uscita.

OPZIONI

Modalità per 4 giocatori

- Dopo il setup, ogni Eroe sposta 5 gemme dalla propria zona di Riserva alla loro zona di Fatica.
- Rimpiazza la Cassa Vuota con la Lancia Ornamentale nel Mazzo Risorse.
- Zogar Sag lancia la Possessione di Set due volte durante la sua attivazione.
- Ricorda: il Supremo avrà 4 attivazioni per turno.

Archetipi

Per una partita a 3 giocatori, si decida quale giocatore controllerà un Guerriero, un Ladro e un Mago. Per una partita a quattro giocatori si aggiunga un archetipo di Mercenario.

Guerrieri

I Guerrieri sono i pezzi grossi, come Conan o Gorm. Questi personaggi sono i dispensatori di morte durante ogni scenario di gioco.

Le opzioni per i Guerrieri sono: Conan, Conan il Pirata, Conan il Ladro, Conan il Condottiero, Re Conan, Conan lo Zingaro, Constantius, Gorm, Baal Pteor, Re Kull, Shentu, Olgerd Vladislav, Pallantides, Amra il Leone, Conan il Mercenario, Valeria la Guerriera, Afari*.

I seguenti Eroi sono considerati guerrieri, ma non sono raccomandati per ragioni tematiche o a causa del loro potenziale che potrebbe inficiare il bilanciamento: Generale Conan, Conan il Conquistatore, Thak, Valchiria Vanir, Zaporavo.

Ladri

I Ladri si affidano alla loro destrezza e alla loro agilità oltre che alle loro abilità marziali. Possono essere molto utili per mettere al sicuro gli obiettivi e/o trafugare equipaggiamento dalle casse.

Le opzioni per gli Eroi Ladri sono: Zenobia, Octavia, Brule, N'Gora, Amboola, Kerim Shah, Taurus, Belit, Belit la Selvaggia, Belit la Principessa, Balthus, Shevatas, Ikhmet, Niord, Valeria, Valeria la Guerriera, Ghayoor*.

Maghi

I maghi sono coloro che lanciano incantesimi. Questi incantesimi aiutano gli altri Eroi, rendono loro stessi difficili da colpire e/o permette loro di fare cospicue quantità di danni.

Le opzioni per gli Eroi Maghi sono: N'Yaga, Xaltotun, Skuthus, Hadrathus, Taramis, Zelata, Pelias, Shubba*.

I seguenti Eroi potrebbero essere considerati Maghi, ma non sono consigliati per ragioni di tipo tematico: Zogar Sag.

Mercenari

I Mercenari possono ricoprire ogni ruolo. Alcuni sono più adatti a combattere, altri giocano un ruolo di supporto. Consigliamo le seguenti opzione per un'esperienza di gioco più bilanciata: Amboola, N'Gora, Taurus, Belit, Shentu, Ikmet, Constantius, Belit (Regina della Costa Nera), Shafia*.

*Gli Eroi segnati con un asterisco sono liberi di essere scaricati e stampati.

15

Vittoria degli Eroi: Abbandonando il suo equipaggio o ai selvaggi Pitti o con il coltello del loro capitano piantanto nella loro gola, Zaporavo si affretta a farsi strada nuovamente nel folto della foresta verso la baia dov'è ancorata la sua nave. La sua lucida pazzia non ha lasciato testimonianza della stregoneria subita che ha compromesso la sua mente e la sua missione.
Si pulisce le mani sporche di sangue con un panno, mentre si avvicina alla scialuppa. L'equipaggio è stato leale, ma nessuno dovrà mai sapere quello che è successo nel villaggio.

Sconfitta degli Eroi: Fingendo di morire, Zaporavo guarda il maglio di un Pitto abbattere un altro membro del suo equipaggio. Tra gli ululati i selvaggi agitano vittoriosamente le loro armi. Dopo un'eternità, le celebrazioni scemano e Zaporavo approfitta per sfuggire inosservato verso la spiaggia. Avvicinandosi alla scialuppa, Zaporavo si alliscia le vesti, pulisce il sangue e il sudore dalla sua faccia e ordina ai marinai di tornare alla nave.
"Signore..." accenna un rematore, ma Zaporavo gli lancia uno sguardo che congelerebbe il cuore di un Leviatano. Nessun altro si azzardò a chiedere cosa fosse successo nel villaggio.