

60b □ Bussi alla porta di una rozza capanna d'argilla e ti apre una donna con un alto cappello viola. "Sapevo che presto saresti arrivato" dice. "Sono Nizra. Ti sto osservando da tempo, nei tuoi viaggi, e ho bisogno dei tuoi servizi. Alcuni viaggiatori qui vicino mi hanno enormemente offesa, e voglio vendetta. Li sto seguendo da settimane!". La strega ti porge un piccolo scrigno di legno. "Nascondi questo scrigno del Regno del Male tra le loro provviste, quando arriveranno a Ko Lan, e si pentiranno di avermi conosciuta!".

Abilità 6

CONSEGNI LO SCRIGNO.

Quando torni a Ko Lan, trovi i viaggiatori e nascondi lo scrigno in un sacco delle loro provviste. Durante la notte grida terribili erompono dalla locanda e una moltitudine di fantasmi fluttua via dal luogo in una fiumana spettrale. Il panico dilaga in tutta la città, e i cittadini, in massa, si riversano nel deserto.

6: -2 reputazione, 1 segnalino fazione verde.

Regola Speciale: *il giocatore con la parola chiave NIZRA deve immediatamente portare il suo segnalino vita a 0 (non importa dove esso sia in questo momento). Inoltre, piazza una moneta dalla riserva generale su ogni edificio del tabellone. Ogni moneta rappresenta un fantasma che deve essere sconfitto. Quando un giocatore visita un edificio con un fantasma, deve fare un tiro di Combattimento con risultato 5 o più (come se fosse una missione). In caso di successo, il giocatore prende la moneta e esegue l'azione normalmente. In caso di tiro fallito, il giocatore lascia la moneta dove si trova, non esegue l'azione e il suo turno termina.*

8: 1 moneta

Abilità 9

PROMETTI DI CONSEGNARE LO SCRIGNO, MA IN REALTÀ LO NASCONDI NELLA CASA DELLA STREGA.

Lasci lo scrigno nella casa della strega e spera di non incontrarla mai più. Quanto torni a Ko Lan racconti al Consiglio dei Maghi cosa è successo.

9: +3 reputazione, 1 segnalino fazione blu, guadagni la parola chiave ALDILÀ

11: 1 gemma

~ Ryan Laukat

61 □ Passi sotto a un arco di roccia torreggiante. Sotto di esso soffia un vento forte e ti sembra che ogni raffica porti con sé voci di fantasmi, che sussurrano inquietanti avvertimenti: "Torna indietro! Qui ti aspetta solo morte!".

Abilità 7

INCORAGGI IL TUO GRUPPO A PROSEGUIRE.

Gli avvertimenti si fanno sempre più pressanti. All'improvviso, ti si para dinanzi un fantasma. "Nessuno sopravvivrà al Deserto Avvelenato!" grida. "Torna da dove sei venuto!". Non accenni a muoverti, e noti che il fantasma sta a guardia di un tesoro. Ti avvicini per prenderlo e il fantasma sparisce all'istante, lasciando te e il tuo gruppo a dividervi il bottino.

7: +1 reputazione, 1 segnalino fazione verde, 1 gemma

9: 1 moneta

Abilità 5

GUARDI NEI DINTORNI E TROVI UN ALTRO SENTIERO.

Decidi di prendere la strada più sicura: un sentiero che aggira l'arco di roccia. Lungo il cammino trovi una pianta del deserto molto rara e commestibile, e ti fermi a raccoglierla.

5: -1 reputazione, 1 segnalino fazione rossa, 1 cibo, 1 cuore

7: 1 cibo, 1 cuore

~ Malorie Laukat

62 □ Un membro del tuo gruppo si è portato dietro il suo cane, e l'animale ha deciso che sei proprio tu il suo nuovo migliore amico. Ti giri per lanciargli l'ennesimo pezzetto di pancetta, ma la bestiola è sparita. Senti guaire in lontananza e trovi il cane intrappolato in una fossa profonda.

Abilità 7

IMPROVVISI UNA RETE PER TIRARE SU IL CANE.

Costruisci una rete con i materiali d'avanzo che hai nello zaino e la cali nella fossa. All'inizio non arriva abbastanza giù, ma con l'aiuto dei tuoi compagni e dei loro materiali, riesci ad allungare la corda quanto basta a portare in salvo il cane.

7: +2 reputazione, 1 segnalino fazione rossa

9: 2 cuori

Abilità 10

TI CALI NELLA FOSSA E PORTI IN SALVO IL CANE.

Ti strappi la camicia e ti cali nella fossa. Avvolgi il cane nella camicia, te lo assicuri sulla schiena e torni su, con i muscoli contratti al massimo per lo sforzo, mentre il gruppo ti guarda sbalordito.

10: +3 reputazione, 1 segnalino fazione verde, 1 moneta

12: 2 cuori

~ Malorie Laukat

