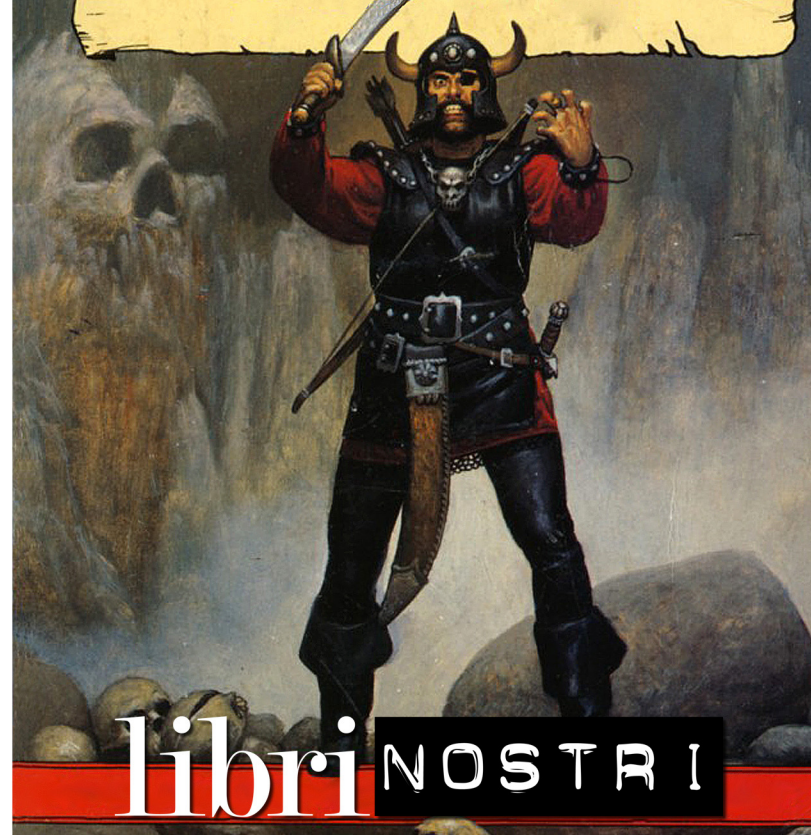


JOE DEVER

COMBAT HEROES

*Nobile  
Nero*



*Combat Heroes 1: Nobile Nero*

*A Jon e Kath*

libri **NOSTRI**

COMBAT HEROES  
*Nobile  
Nero*

JOE DEVER

Illustrato da Peter Parr  
tradotto da Sabretooth

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 – Black Baron»

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

librogame's LAND

[www.librogame.net](http://www.librogame.net)

# COMBAT HEROES

## *Nobile Nero*

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

---



---

FRECCIE	SEZIONE DI PARTENZA
1 2 3 4 5 6	1, 227, 261

FRECCIA INCOCCATA
SI / NO

# COMBAT HEROES

## *Nobile Nero*

FOGLIO D'AVVENTURA IN SOLITARIA

TESORO	SELEZIONA QUANDO TROVATO	DESCRIZIONE
DO	✓	DISCO D'ORO
J		
K		
L		
M		
N		
O		
P		
Q		
R		

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

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

### *Avventura in Solitaria*

Hai bisogno di: solo Nobile Nero

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

### *Avventura in Coppia*

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

La tua faida con il Barone Bianco 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 NOBILE NERO

Tu sei il Nobile Nero di Zorn, un noto bucaniere le cui azioni in alto mare gli hanno fatto guadagnare una tremenda reputazione. Sei conosciuto per i tuoi assalti spavaldi ai porti e fortezze di Kordan e per la faida di lunga data con il signore del Castello Biancafama, il Barone Bianco di Kordan. Egli ha osato offrire una taglia per chiunque ti ucciderà o catturerà, e ora non c'è alcun posto sicuro da odiosi cacciatori di taglie. Nessun luogo eccetto la tua fortezza su un'isola: il Castello di Nerostia.

A sud della tua dimora insulare, 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 Barone Bianco 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 Barone Bianco affinché 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 Barone Bianco abbia accettato; sarai abbastanza coraggioso da accettare la sfida?

## IL GIOCO IN SOLITARIA

### Regole

#### *La storia finora*

Dopo molte notti insonni alla fine decidi di accettare la sfida del Mastro dei Dedali e organizzi il viaggio verso Jakor. Ma mentre cavalchi verso il porto accompagnato dalla tua scorta di Guardie Nere, ti viene tesa un'imboscata e vieni sopraffatto da una dozzina di scagnozzi del Barone Bianco.

Il tuo maledetto nemico ha preparato un benvenuto speciale per te. Nelle segrete della sua fortezza ha costruito un 'Processo di Kordan', un diabolico labirinto di corridoi pieni di trappole e trucchi mortali. Facendo da giudice, giuria e boia, ti condanna a venirvi rinchiuso come processo e pena per le tue azioni di pirateria. Pochi sono sopravvissuti a un 'Processo di Kordan', ma trovi qualche conforto nello scoprire che esiste una via di fuga. Risolvendo gli enigmi del Barone Bianco, 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 Barone Bianco.

## Obiettivo

L'obiettivo del gioco in solitaria è di scappare dalle segrete del Castello di Biancafiamma 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 'J' a 'R' 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.

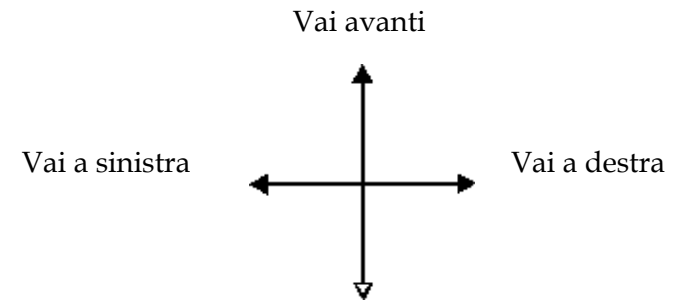
Ti sono state confiscate la tua arma e la tua armatura quando sei stato gettato nelle segrete. L'unico oggetto in tuo possesso è una piccola Moneta d'Oro. Questa è una chiave che aprirà uno dei nove luoghi dove sono custoditi i tesori. In ogni luogo potrai trovare un tesoro, e ogni tesoro servirà ad 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 3. 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.



Girati e guarda nella direzione opposta

Se il numero presente al vertice della freccia è preceduto dalla lettera 'Y', 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 'Y' in questione. Troverai informazioni speciali su ciò che vedi al momento nelle segrete.

Per mantenere l'elemento vitale di sorpresa e suspense, 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 Biancafiamma 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: BARONE BIANCO.**

### *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 sì 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 temibile Nobile Nero di Zorn. Sbarchi e ti trovi immediatamente circondato da un oceano di corpi. Acclamazioni e maledizioni ti riempiono 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 affinché 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 sud 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 andarsene 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, sopravvivi 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

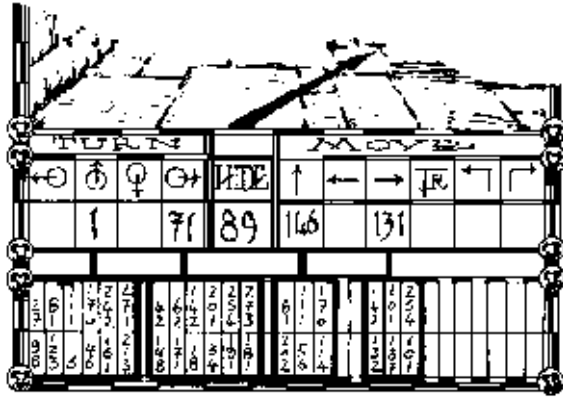
## Azioni

### *Movimento*

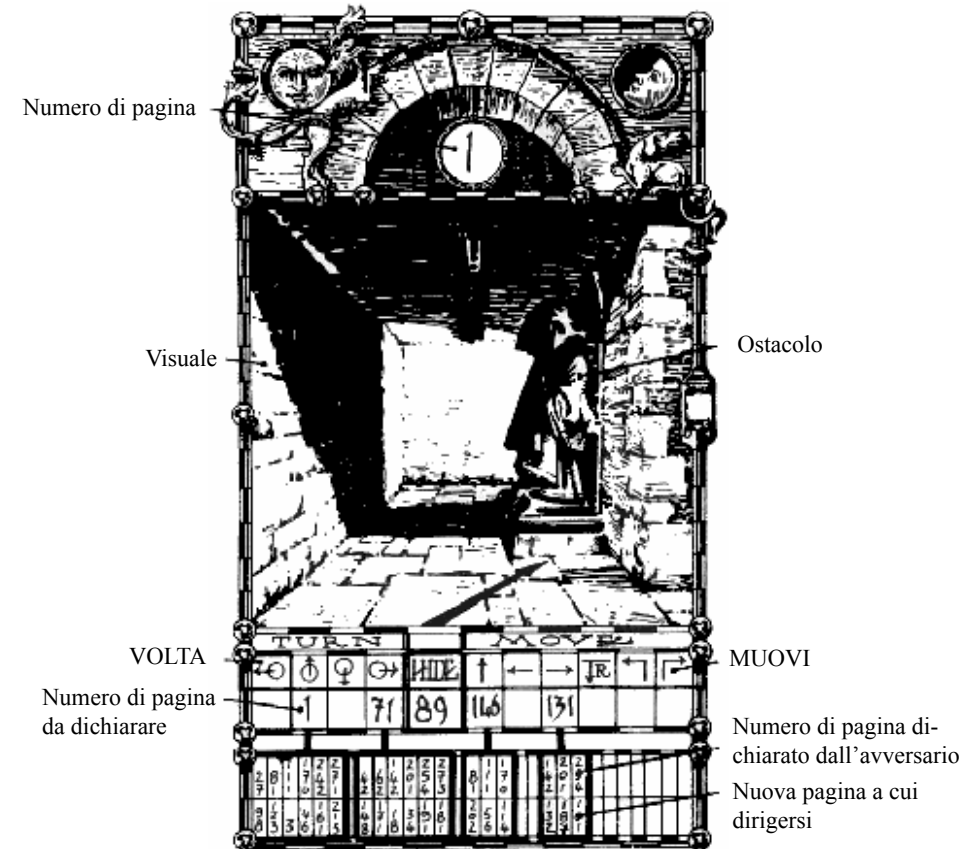
1. Ciascun giocatore sceglie un VOLTA o MUOVI da quelli mostrati nella griglia sotto alla vista. I VOLTA sono segnalati con i simboli:     e rappresentano il giocatore che si volta in una nuova direzione come indicato dalla freccia in questione. I MUOVI sono segnalati con i simboli:     e rappresentano 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 sinistra



Vai avanti e gira a destra

## Scoccare una freccia

### Quando puoi scoccare con l'arco?

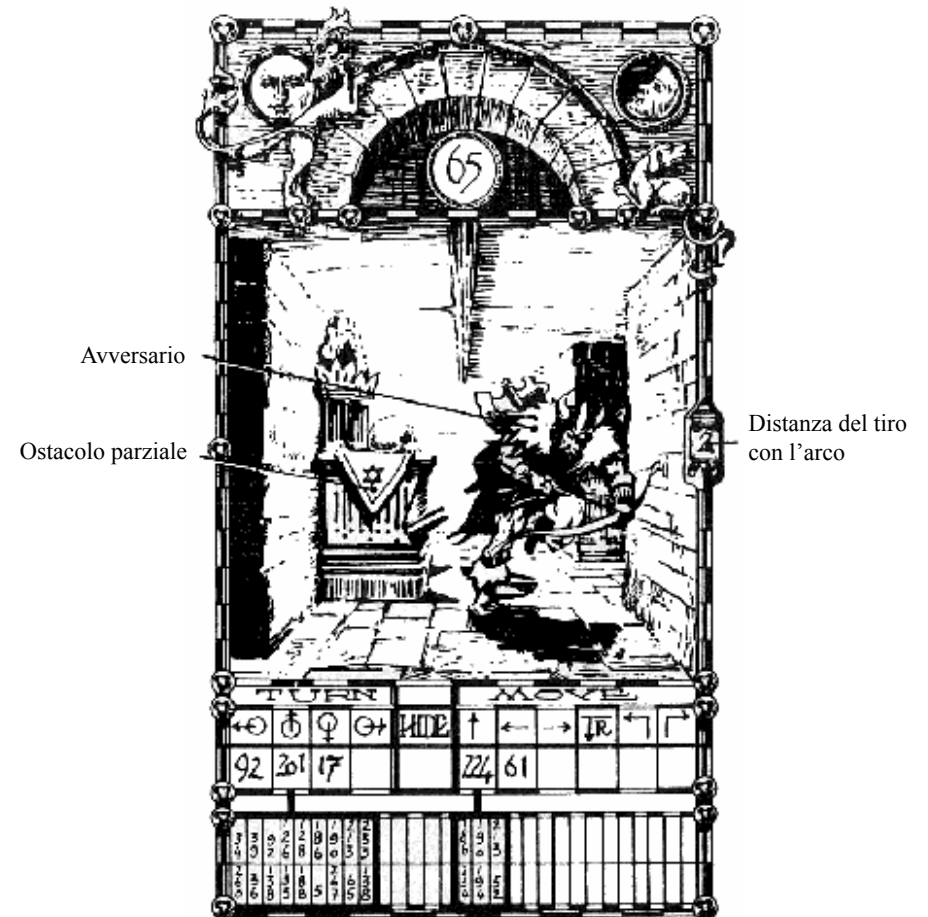
I giocatori possono decidere di scoccare una freccia all'avversario se tutte queste condizioni si avverano:

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 Foglio 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'avversa-

rio 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

Indica  
Combattimento  
Ravvicinato



- 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 (  $\mathbb{R}$  ) sia girandosi e andando a destra o sinistra (  $\leftarrow$  /  $\rightarrow$  ).
  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 coinvolti 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

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

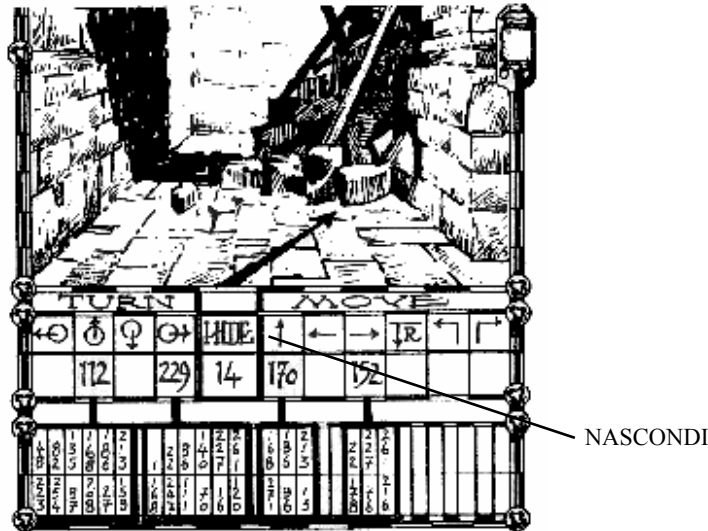
Se durante un Combattimento Ravvicinato o un Attacco con una Freccia si trova un \* sulla Griglia di Combattimento o sulla Griglia del Tiro con l'Arco, significa che la ferita subita è un Colpo Critico. Determina la specifica natura della ferita come segue:

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'Avventura 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.

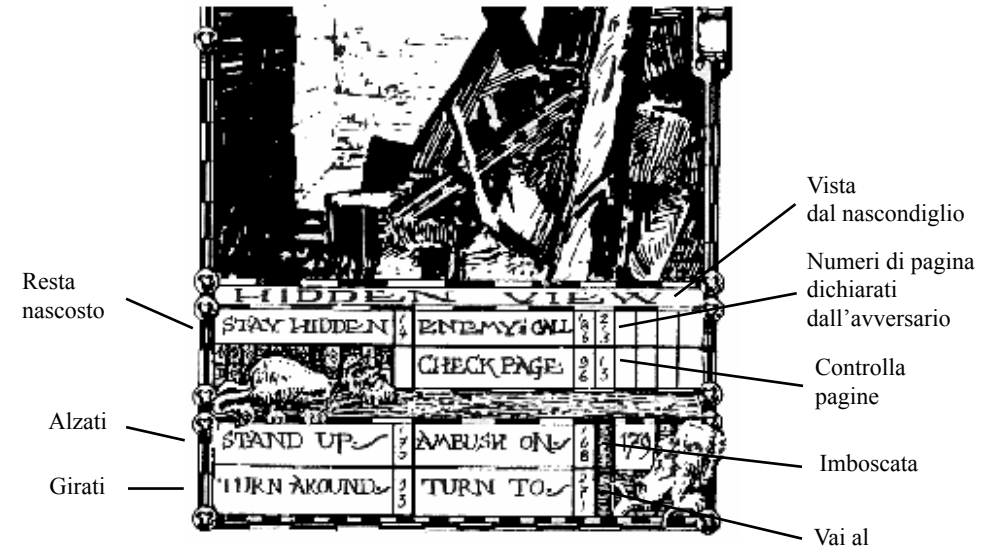
## Nascondersi

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 HIDE (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 HIDE.
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'imbo-



scata 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. Dichiarare la tua intenzione di scoccare e dichiarare 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 nella 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 spalle 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 efficace. Se finisci la tua azione di movimento in una pagina in cui 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 più 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 COMBATTI- MENTO	VITA- LITÀ
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















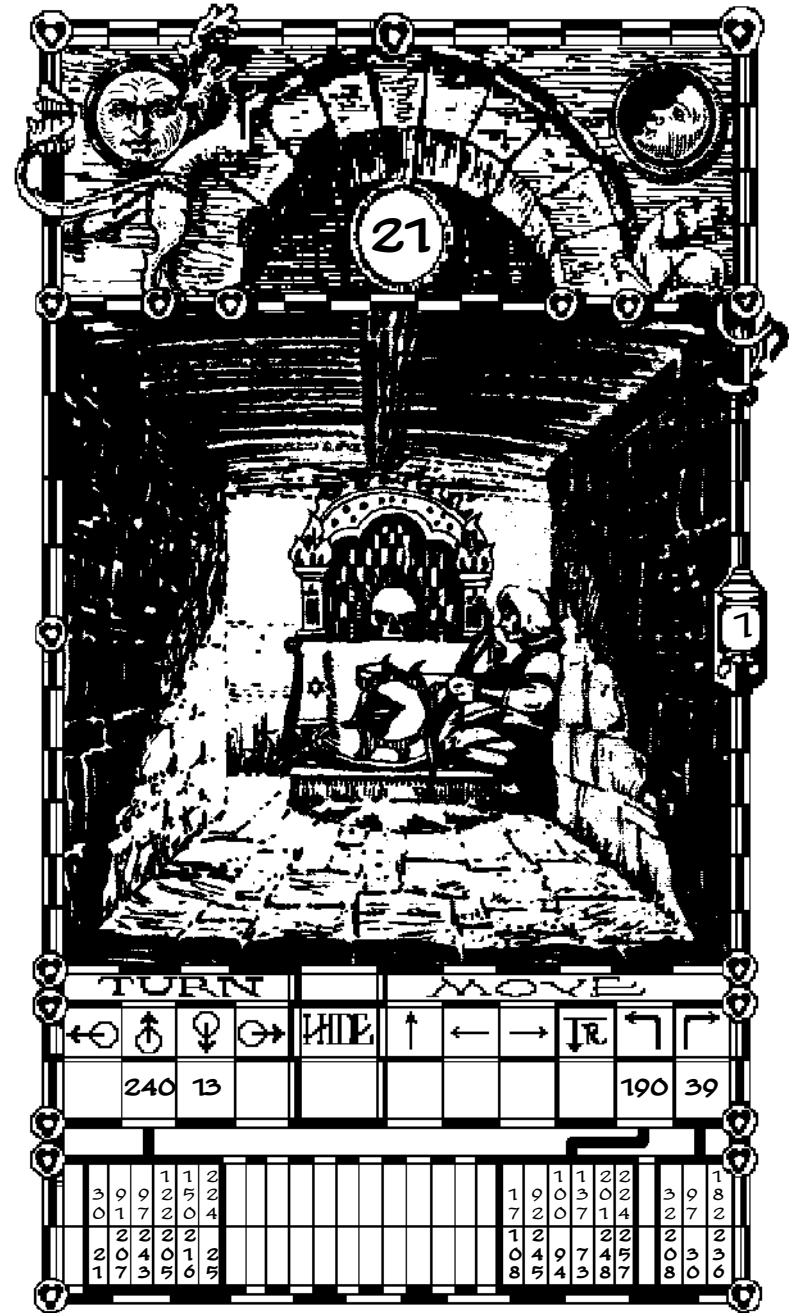


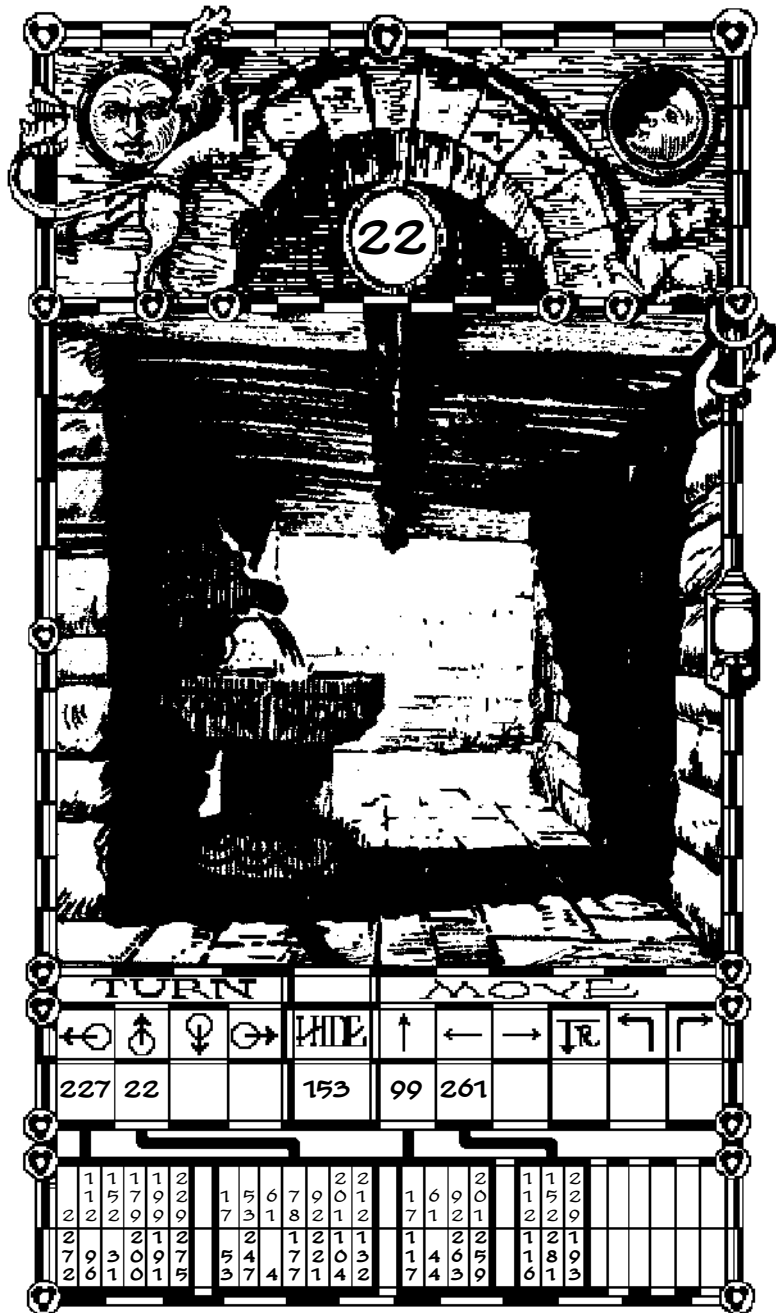


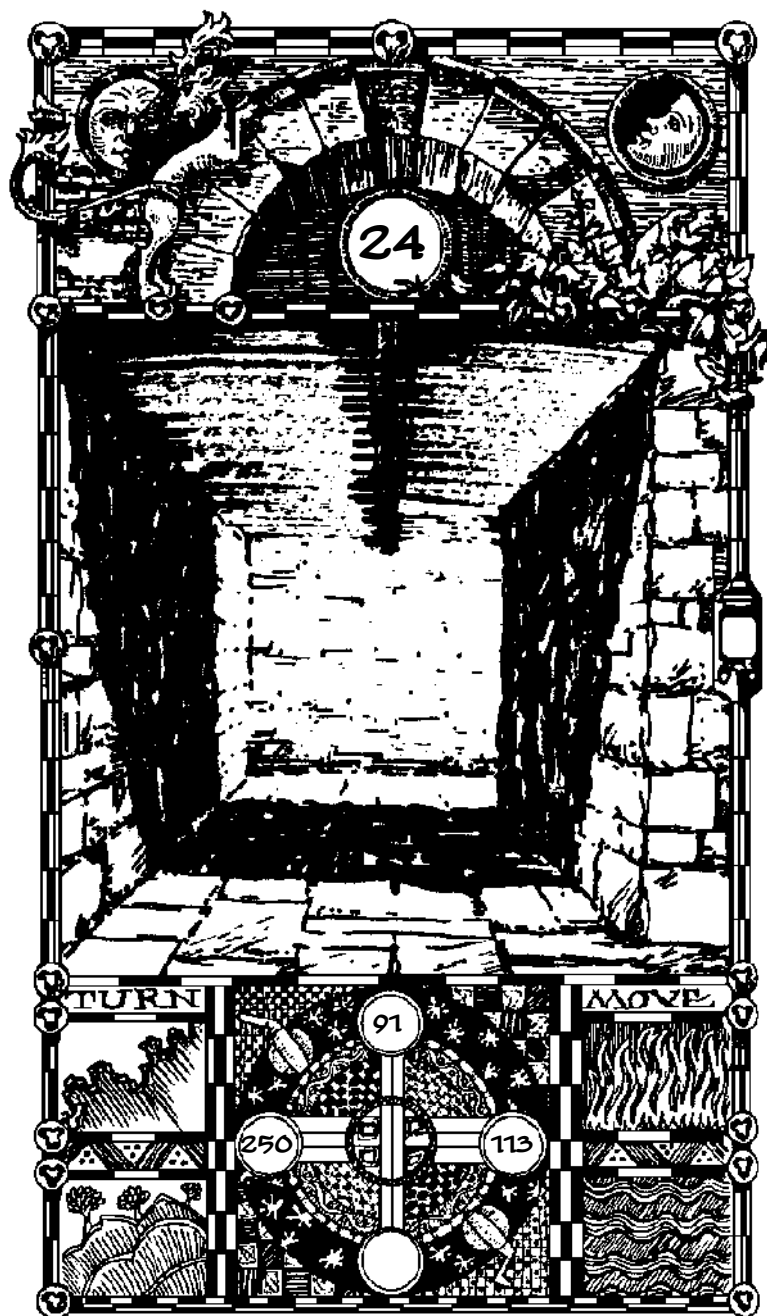


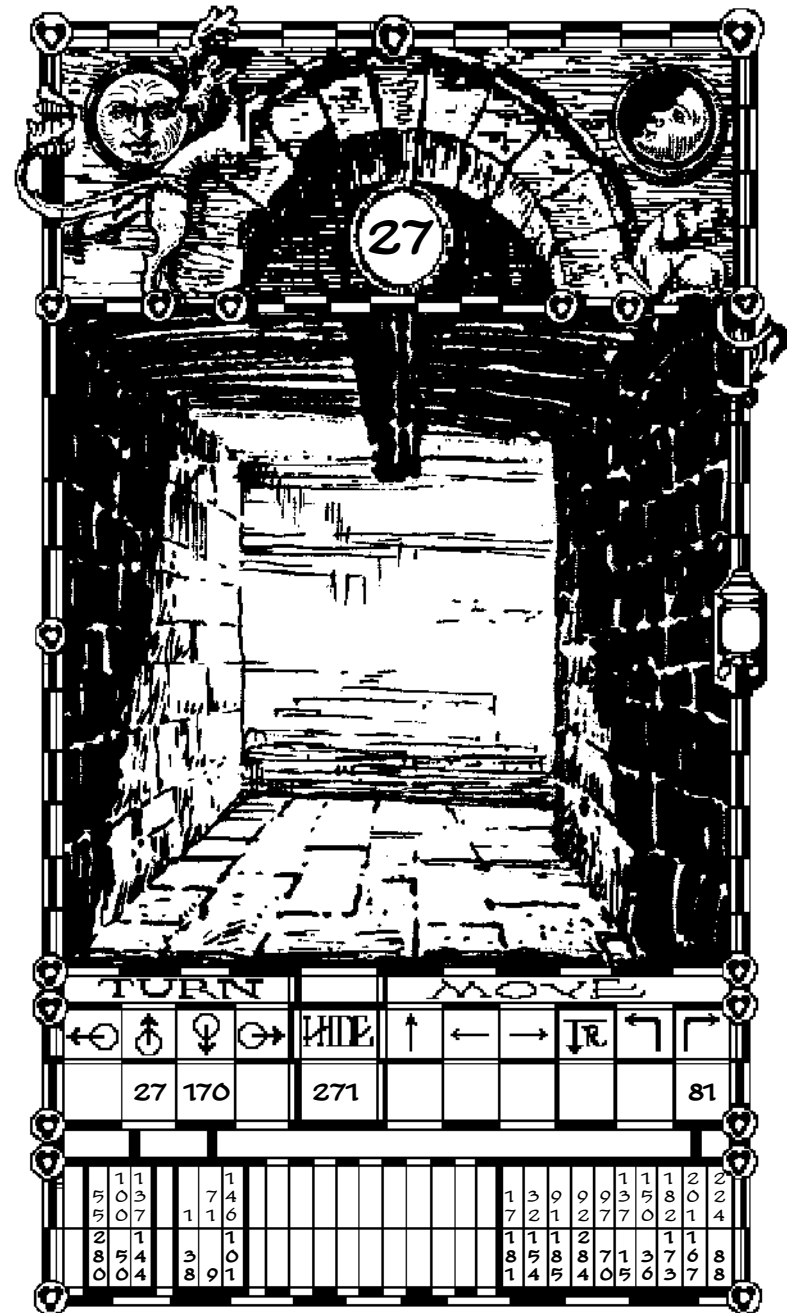


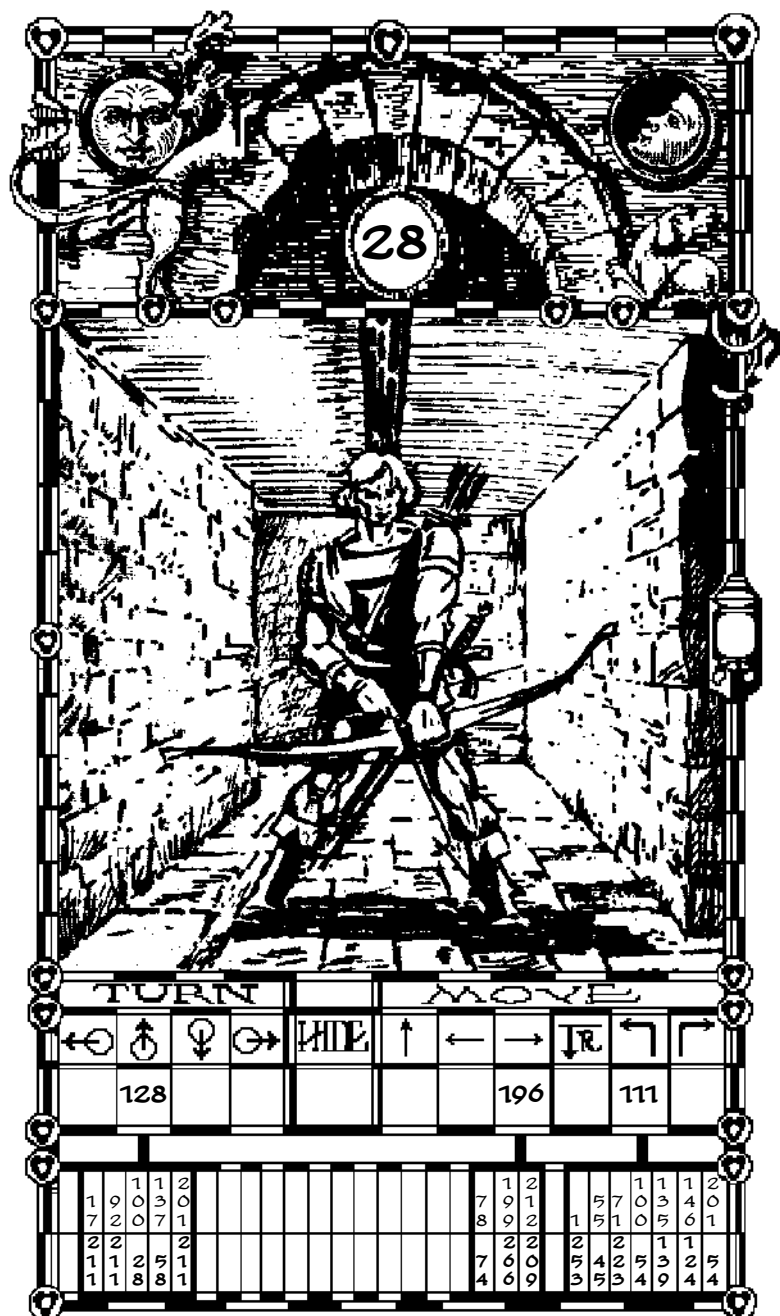




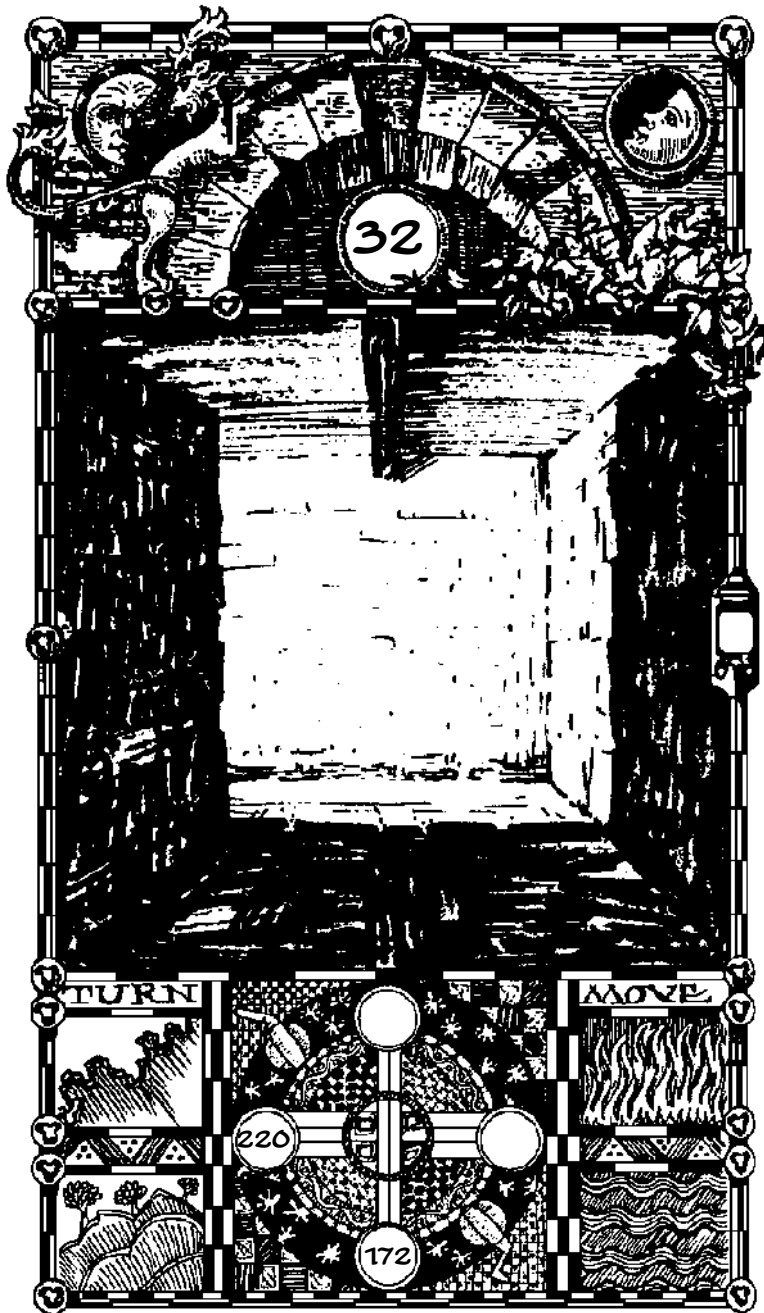








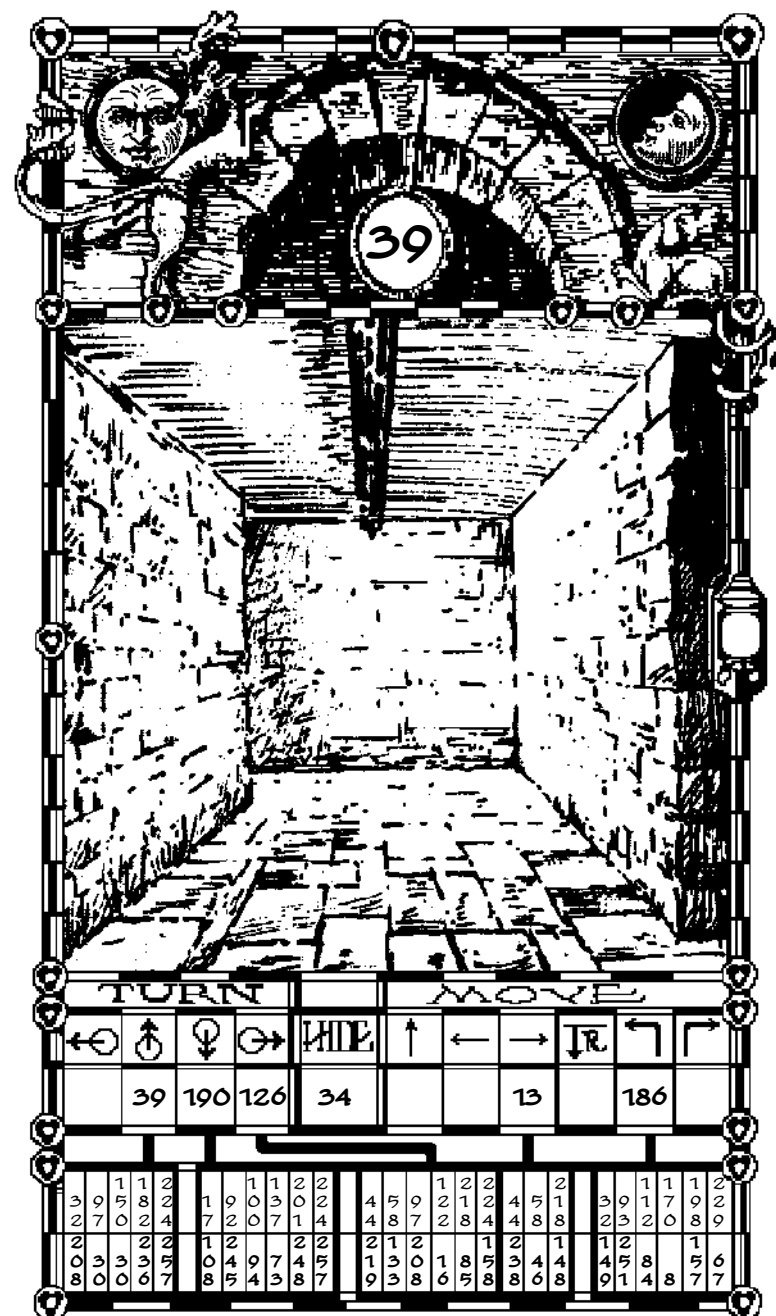


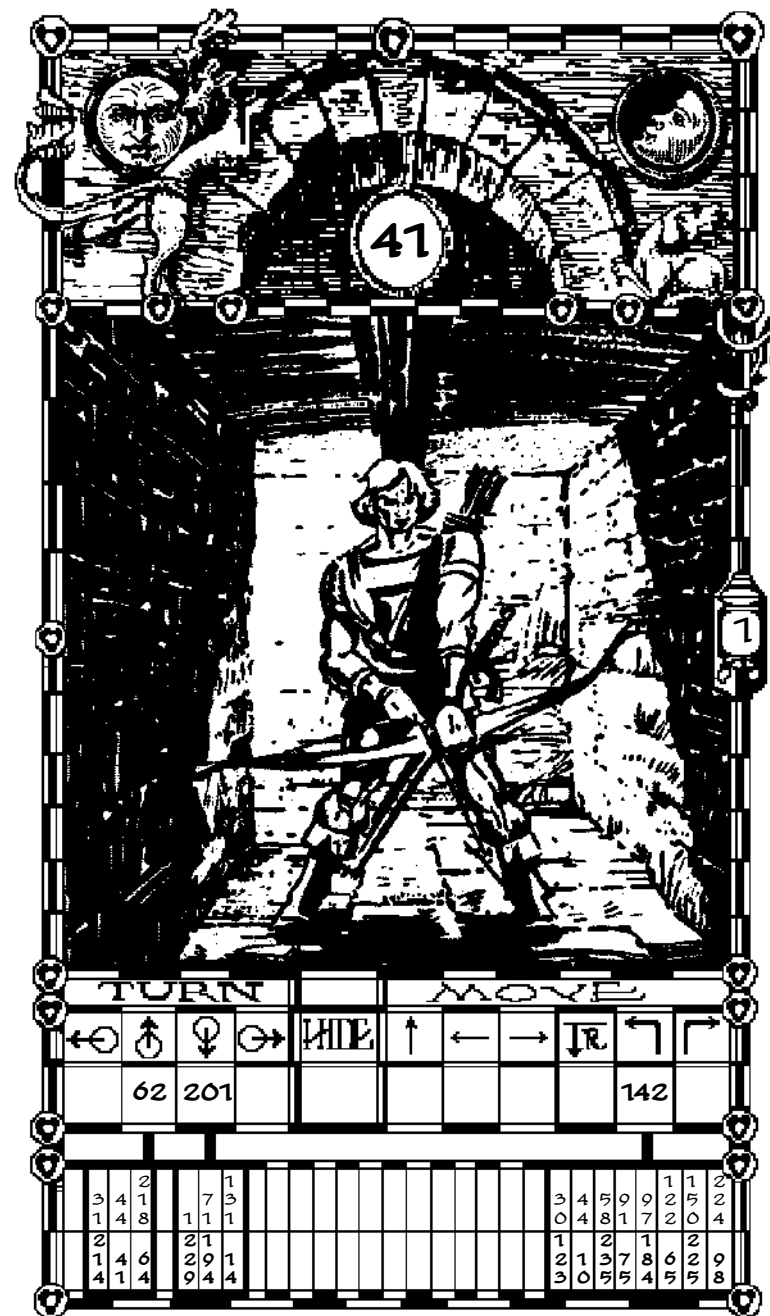
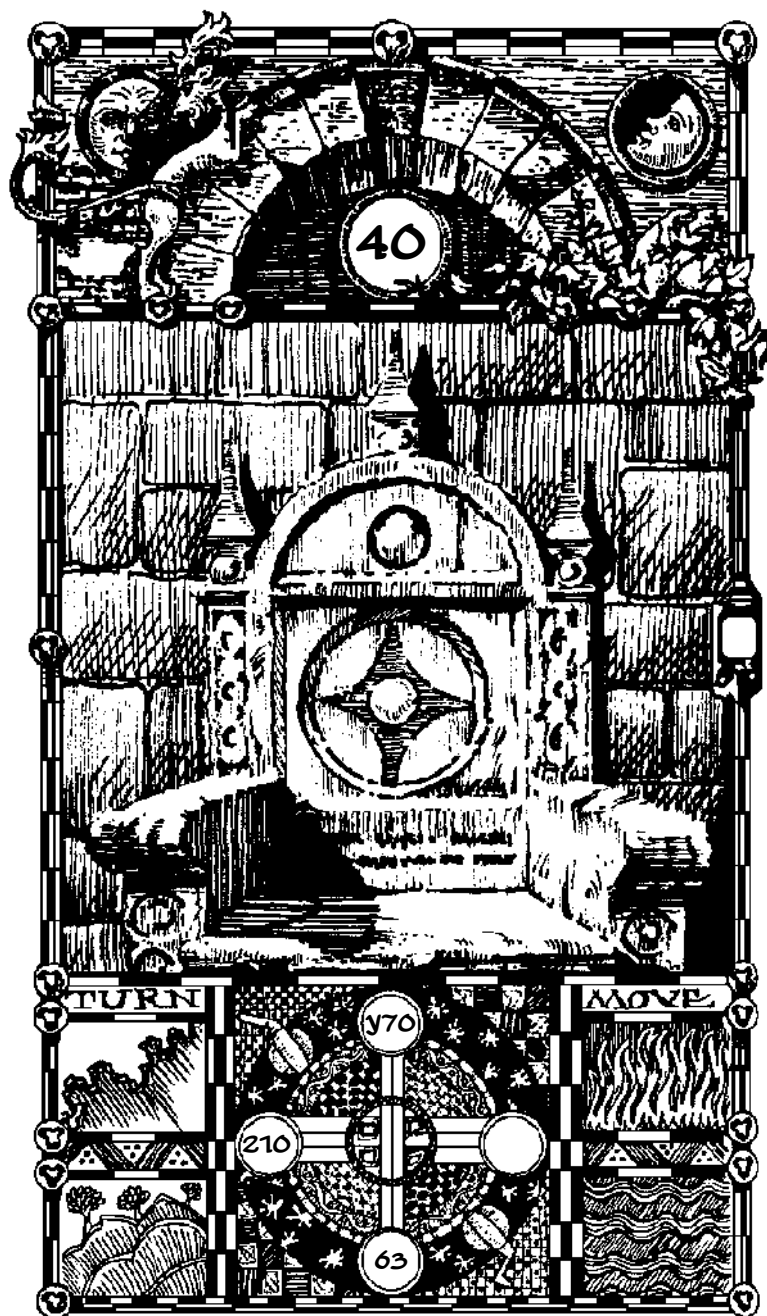






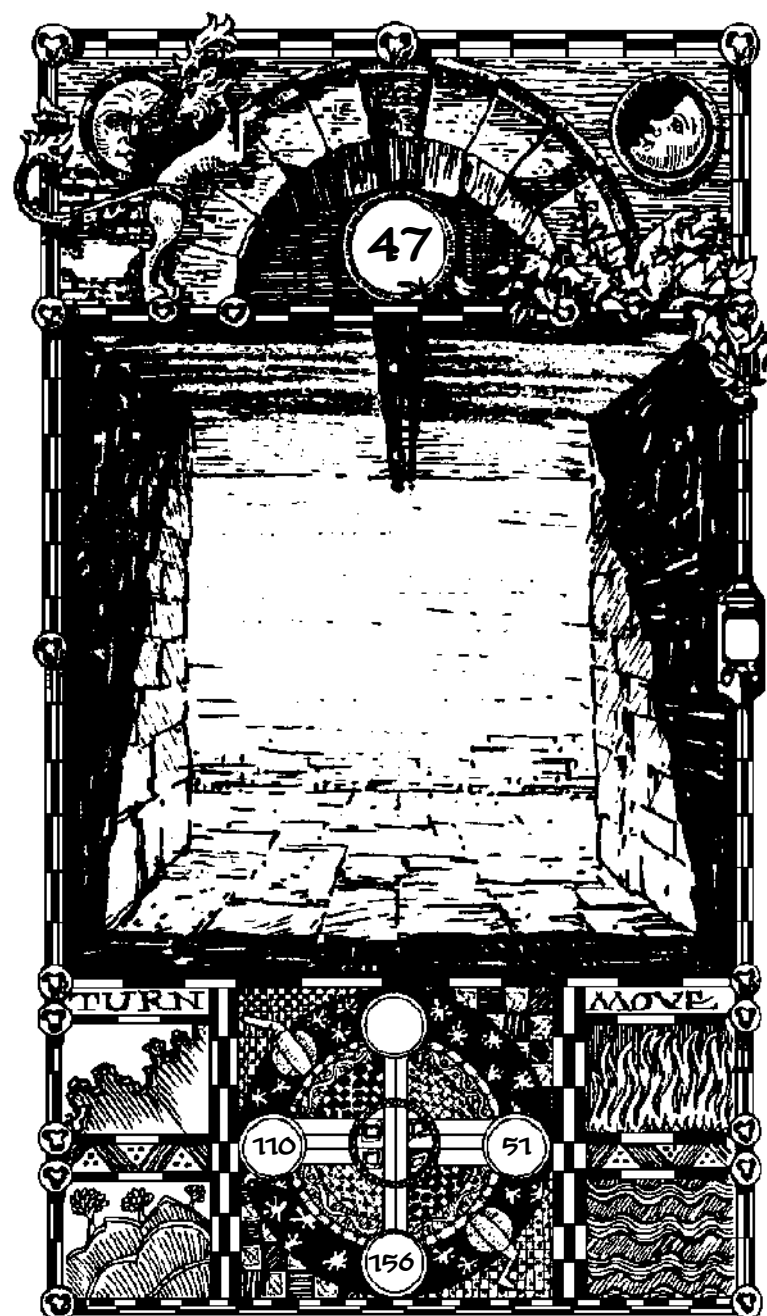








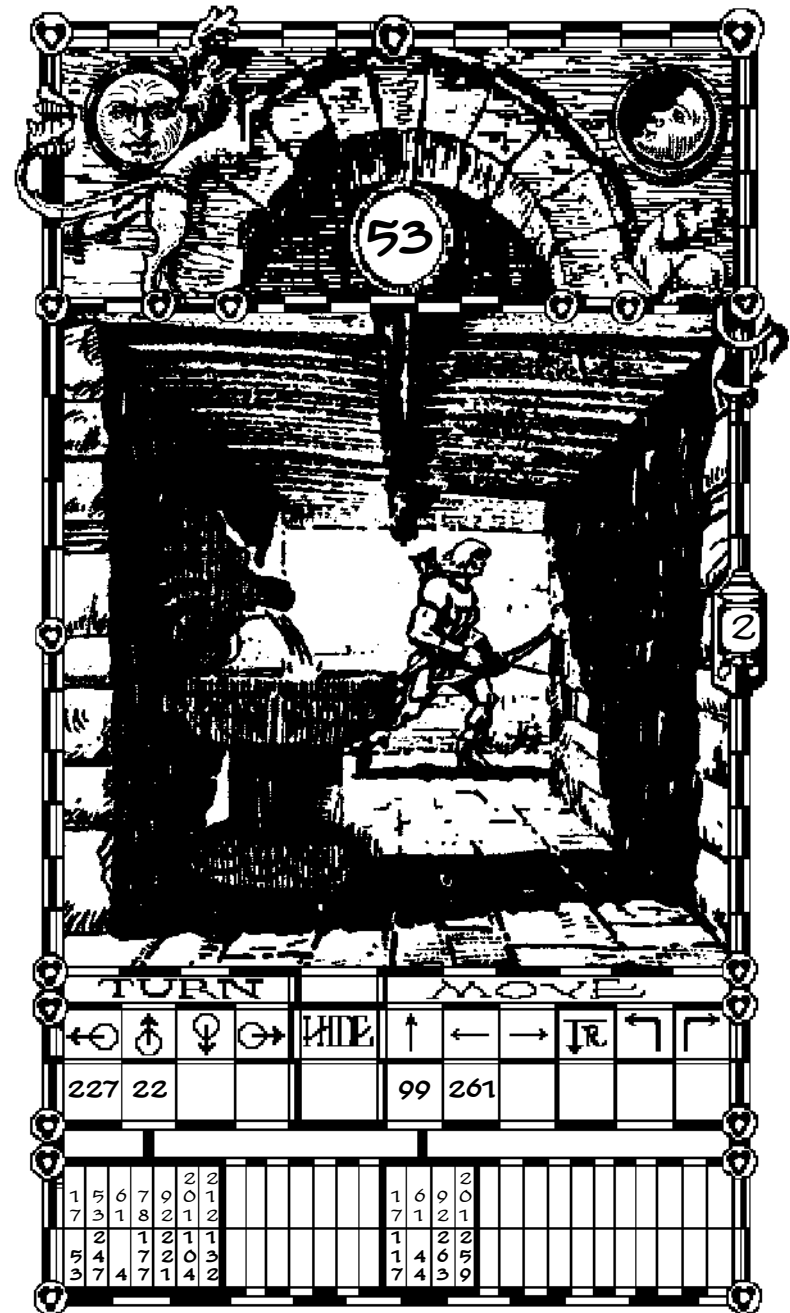














56

2

TURN				MOVE			
←	↑	↓	→	HIDE	↑	←	→
1	48				140	82	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

57

HIDDEN VIEW

STAY HIDDEN	5	7	1	2	2	9
ENEMY CALL	1	1	2	2	9	
CHECK PAGE	7	6	1	5	1	

STAND UP	1	6	8	7	1
AMBUSH ON	1	7	0	7	1
TURN AROUND	8	2			
TURN TO	1	7	9		

58

1

TURN				MOVE			
←	↑	↻	↻	HIDE	↑	←	→
↻	↻	↻	↻	↻	↻	↻	↻
128	92	233			196		111

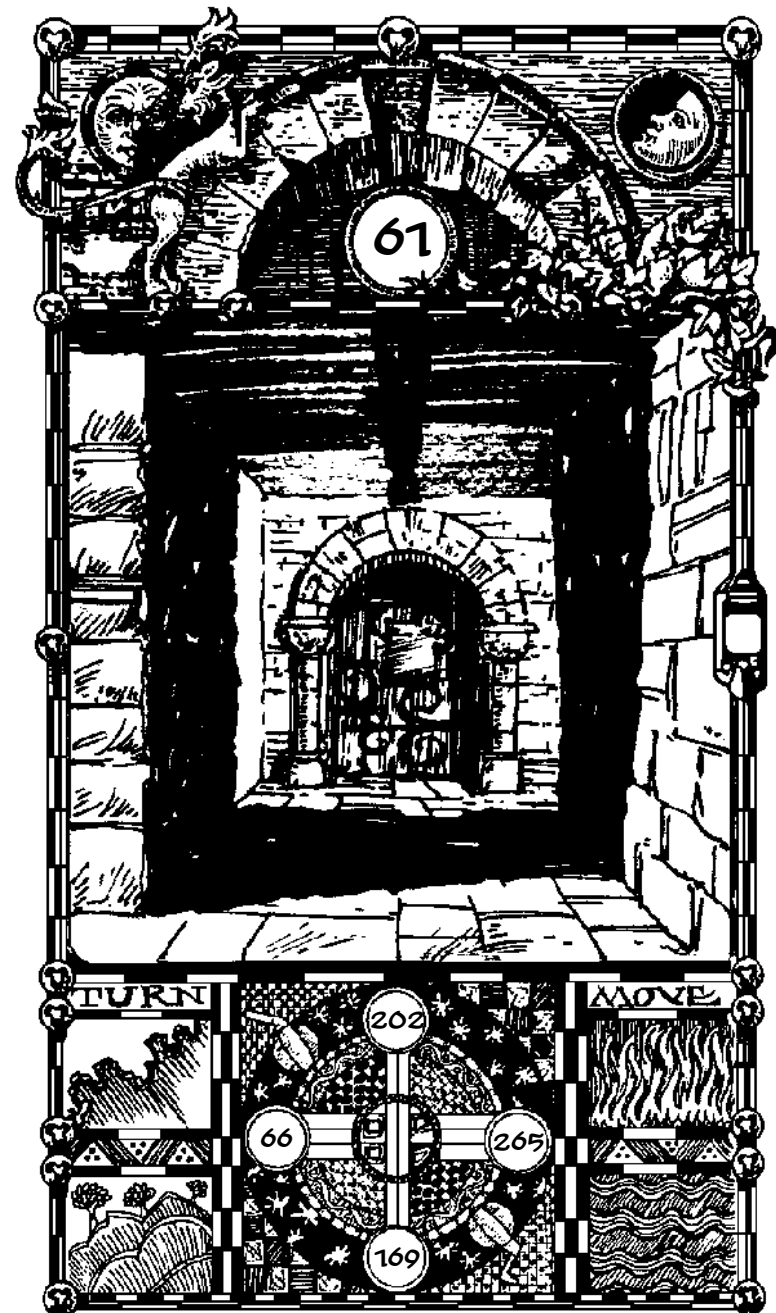
1	9	1	1	2	0	1	1	3	9	9	1	1	8	2	2	6	7	1	9	2	2	1	1	5	7	1	0	1	3	4	1
7	2	0	7	1	7	2	1	7	0	9	0	2	4	1	8	1	8	9	1	0	1	0	2	1	5	7	1	0	5	6	
2	1	1	2	5	1	6	1	1	7	9	7	1	1	1	4	6	5	1	2	0	4	9	5	2	5	4	2	3	9	4	

59

TRAP

TURN TO ONE OF THESE ENTRIES.

y112		y124	
------	--	------	--

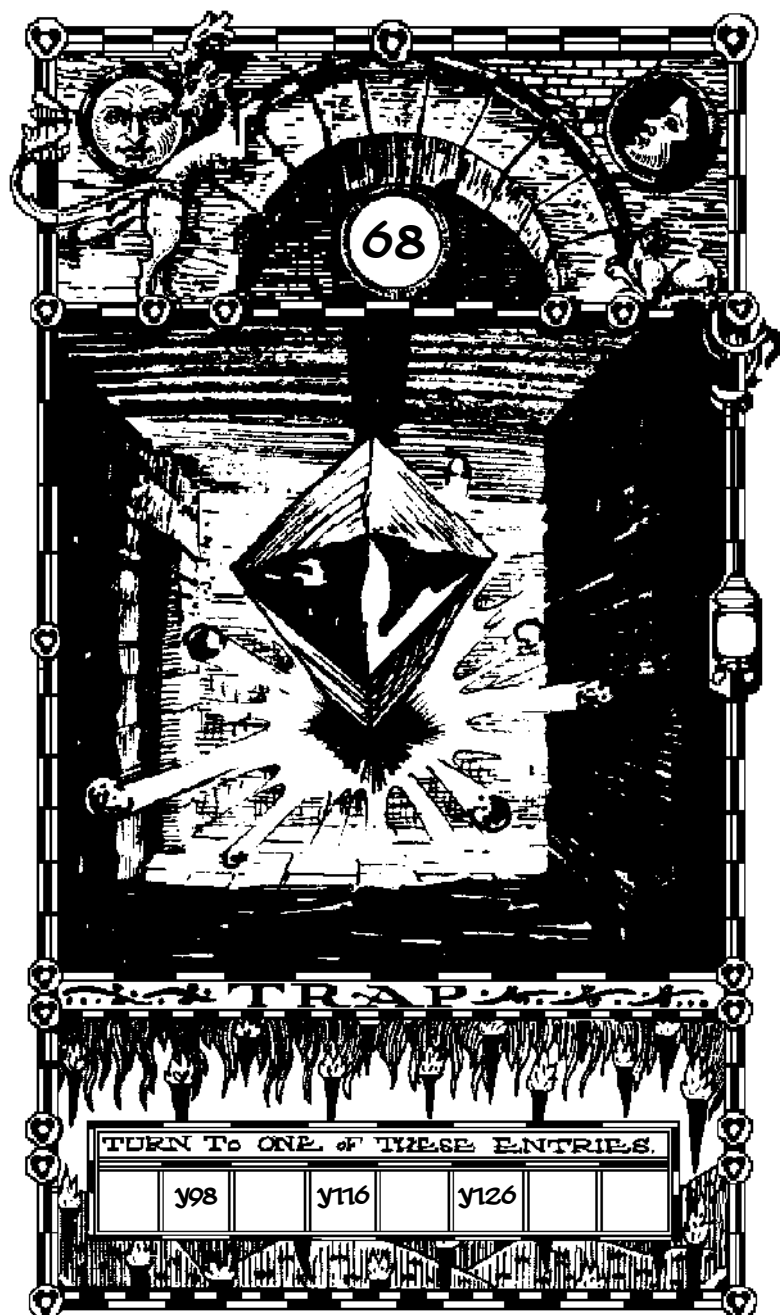


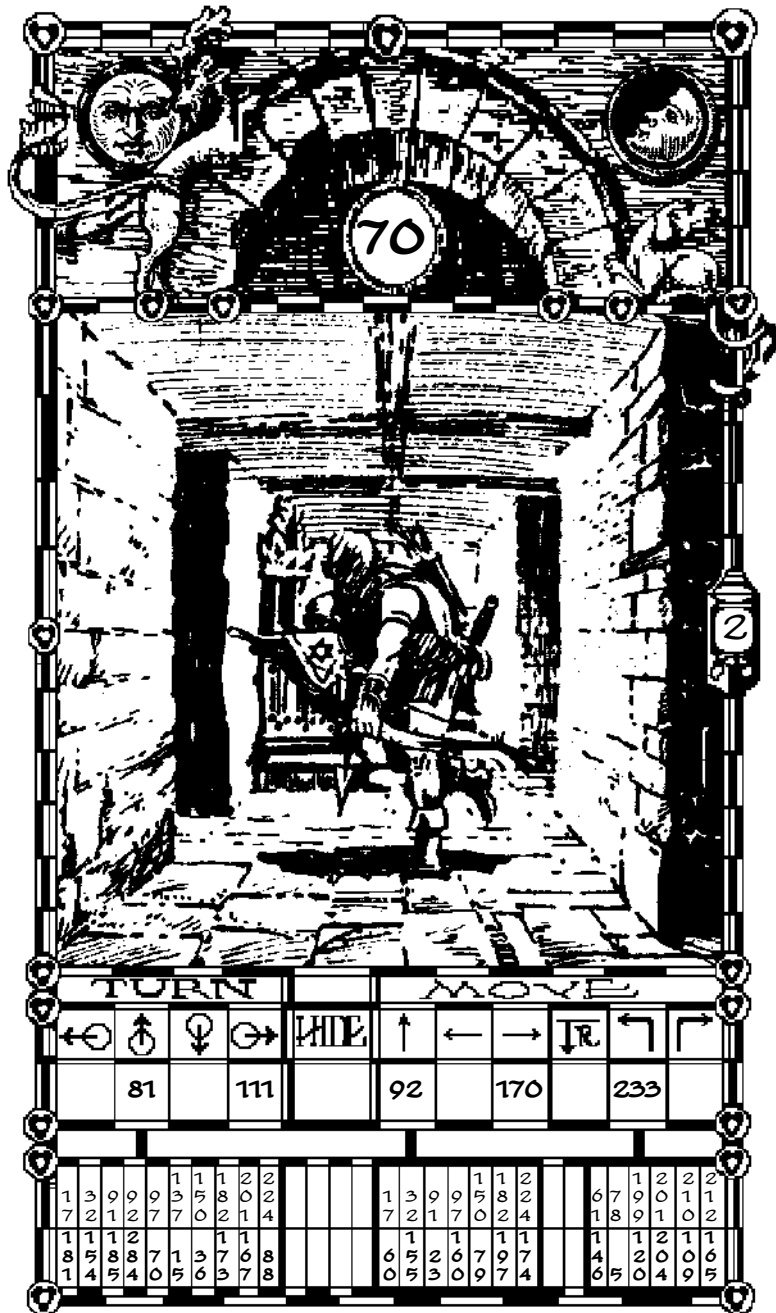


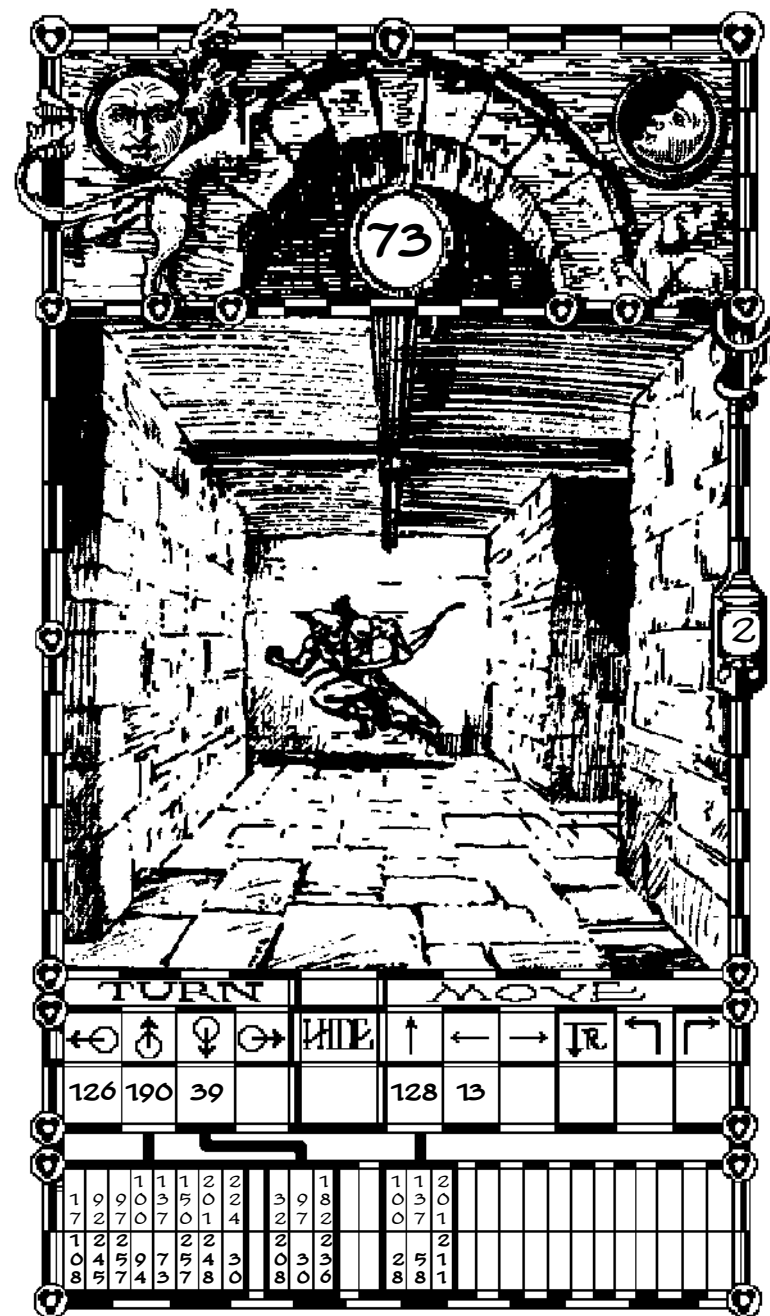
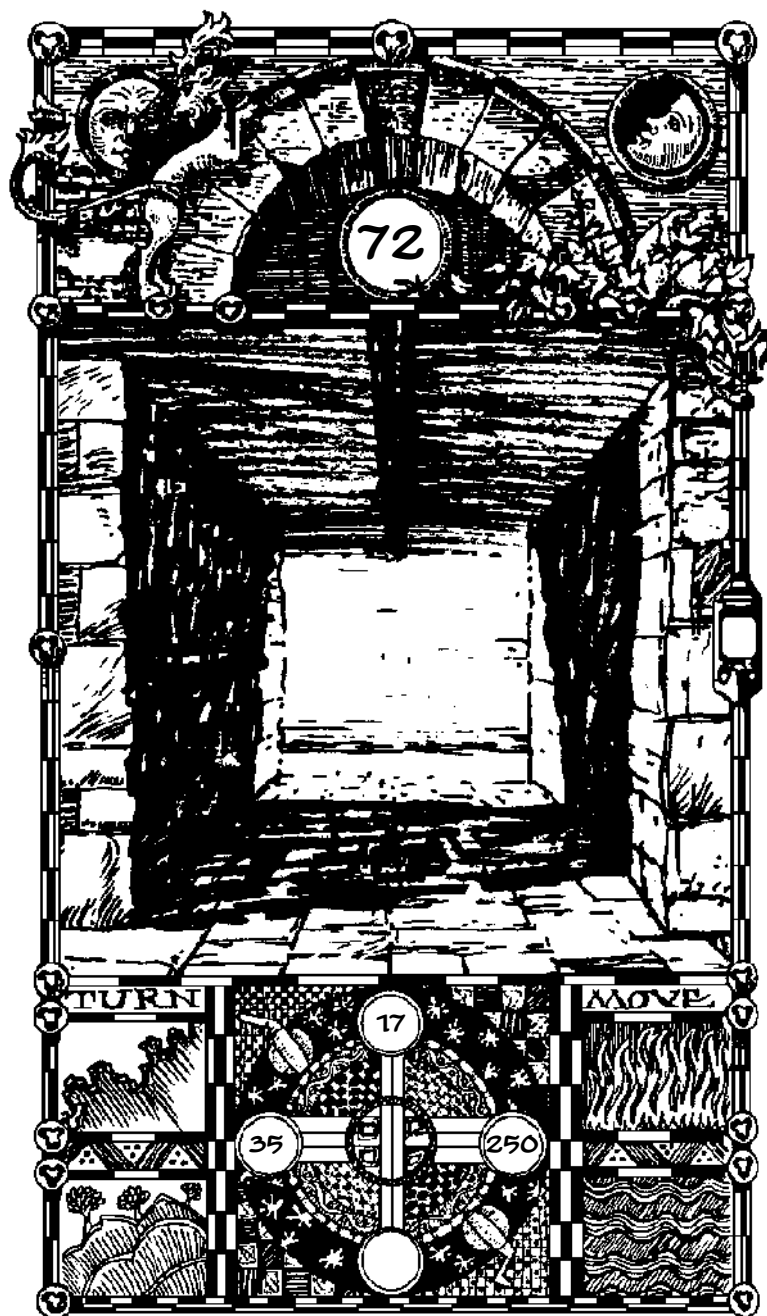




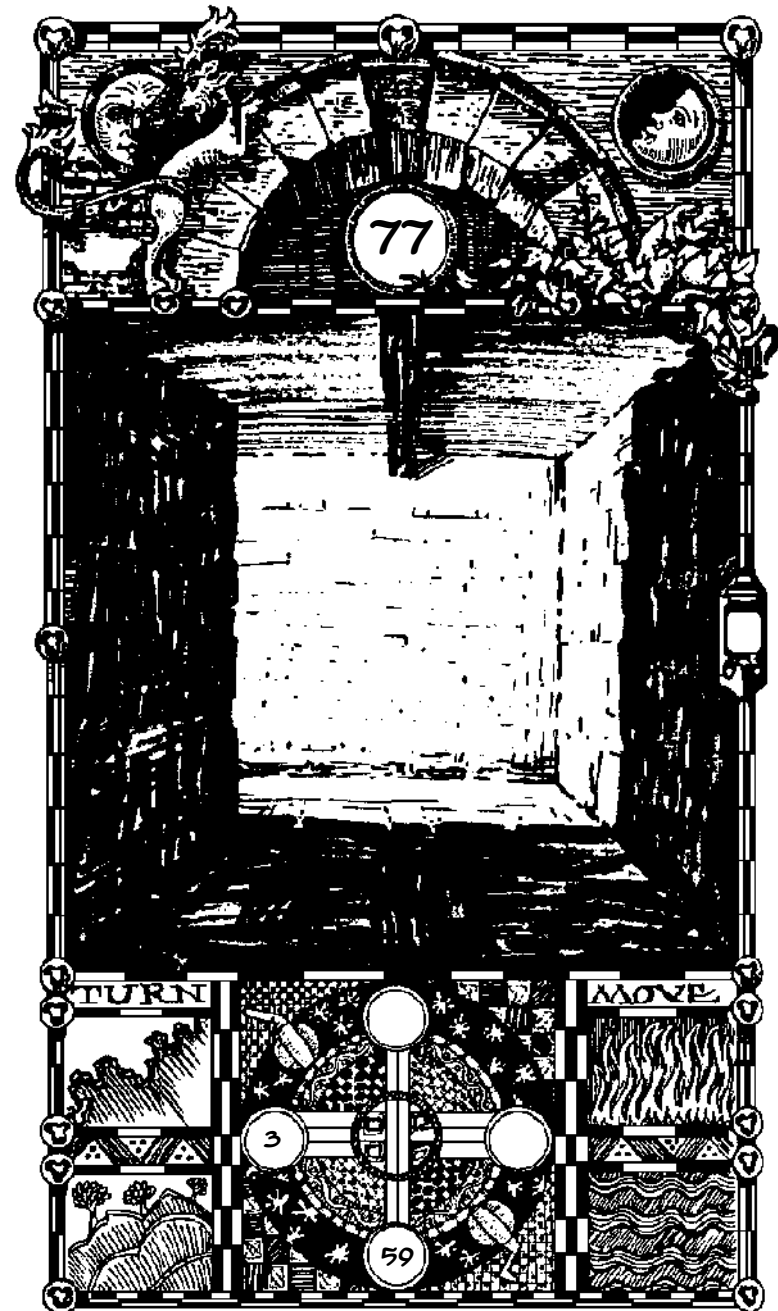












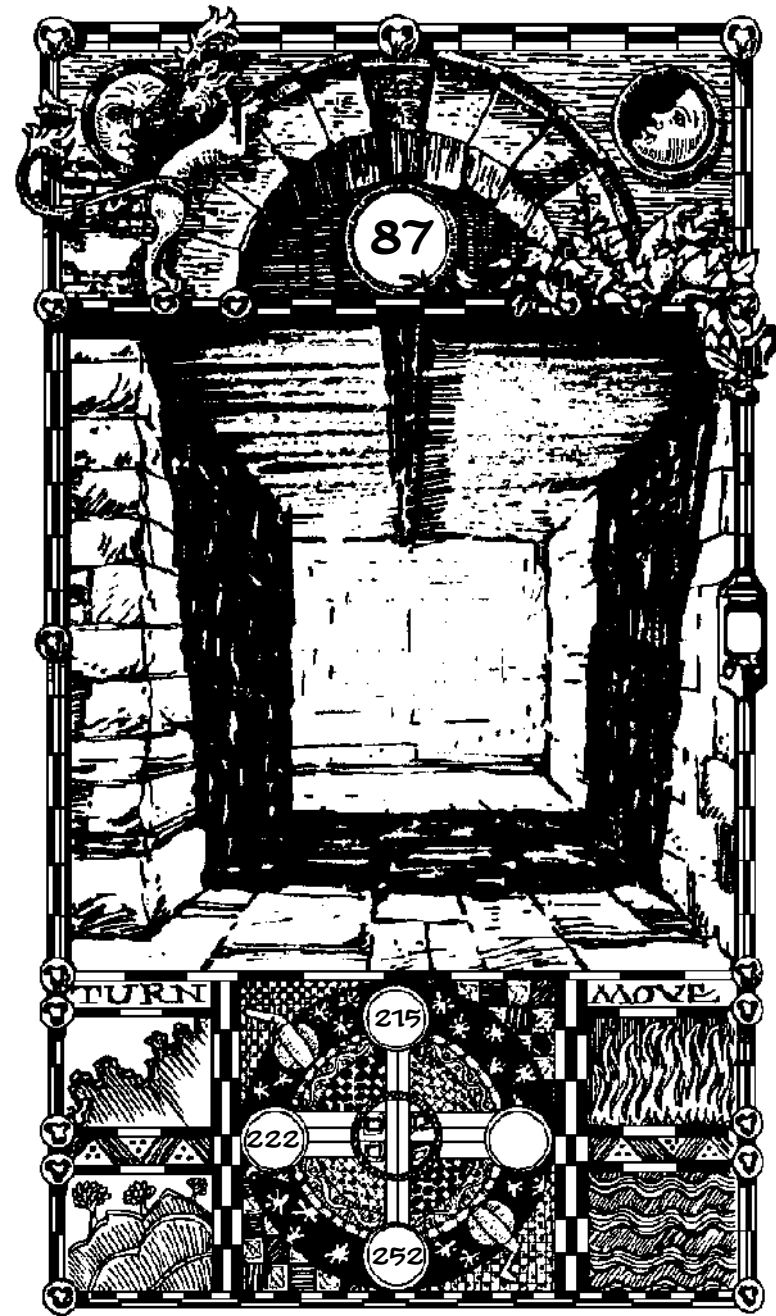


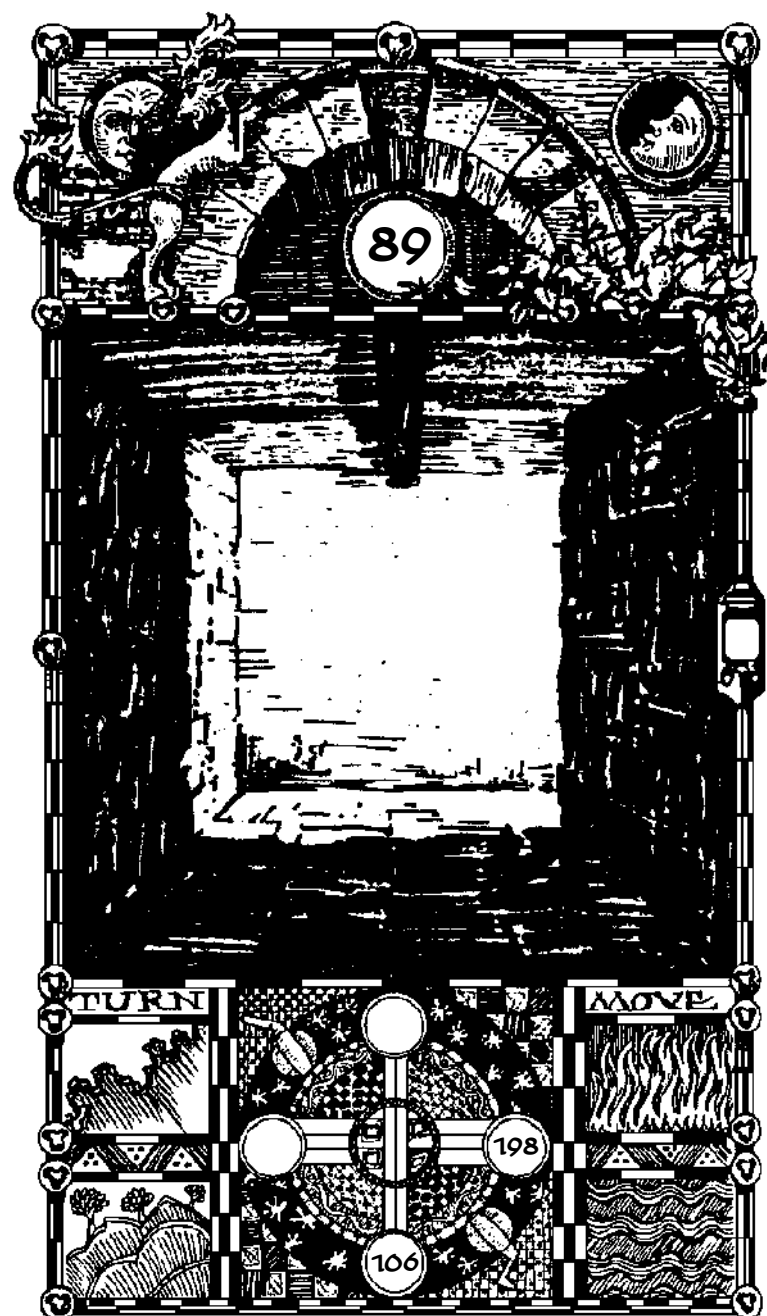






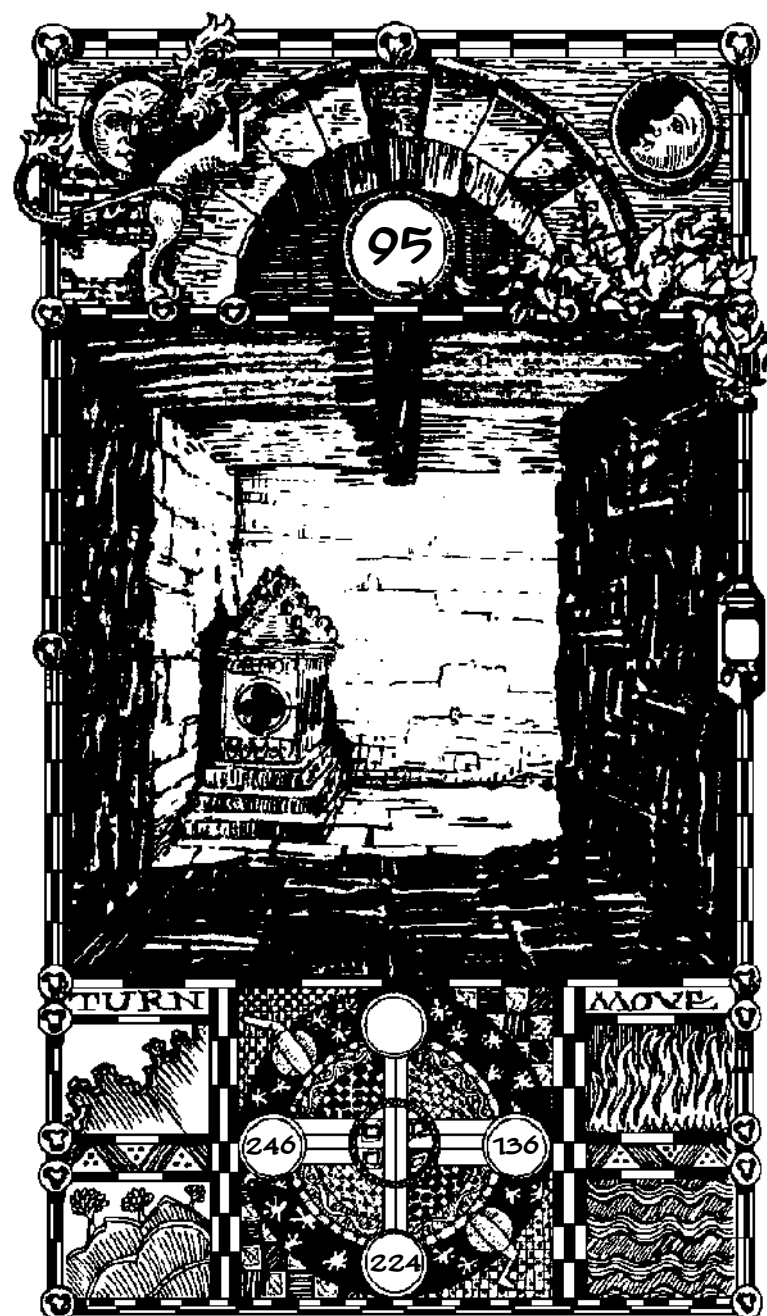








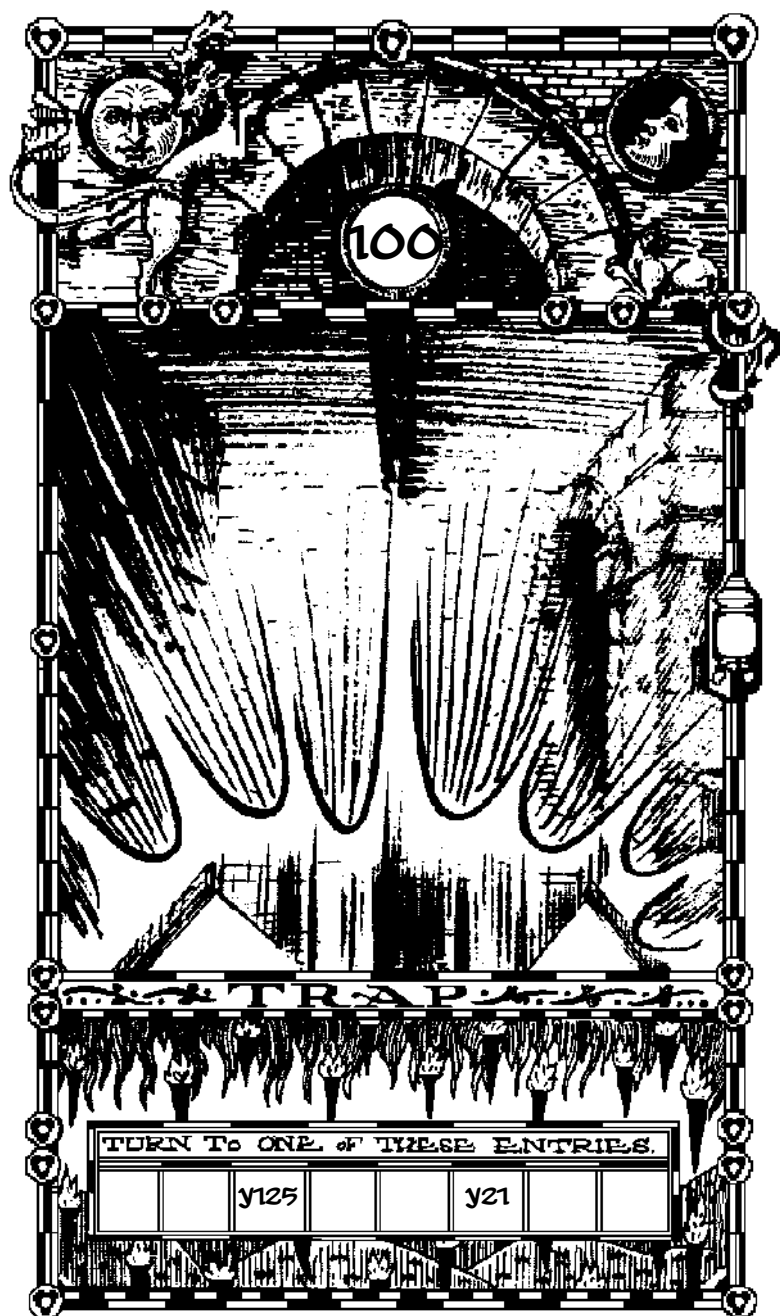






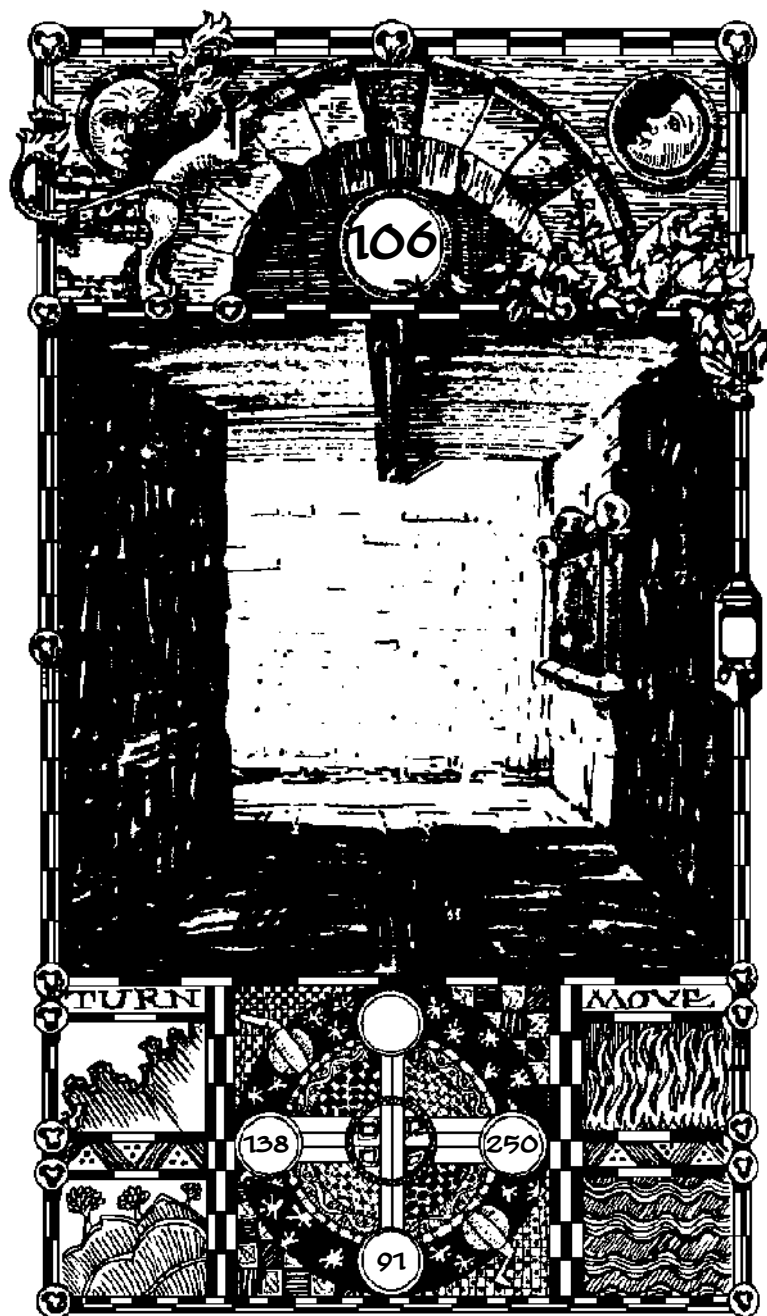




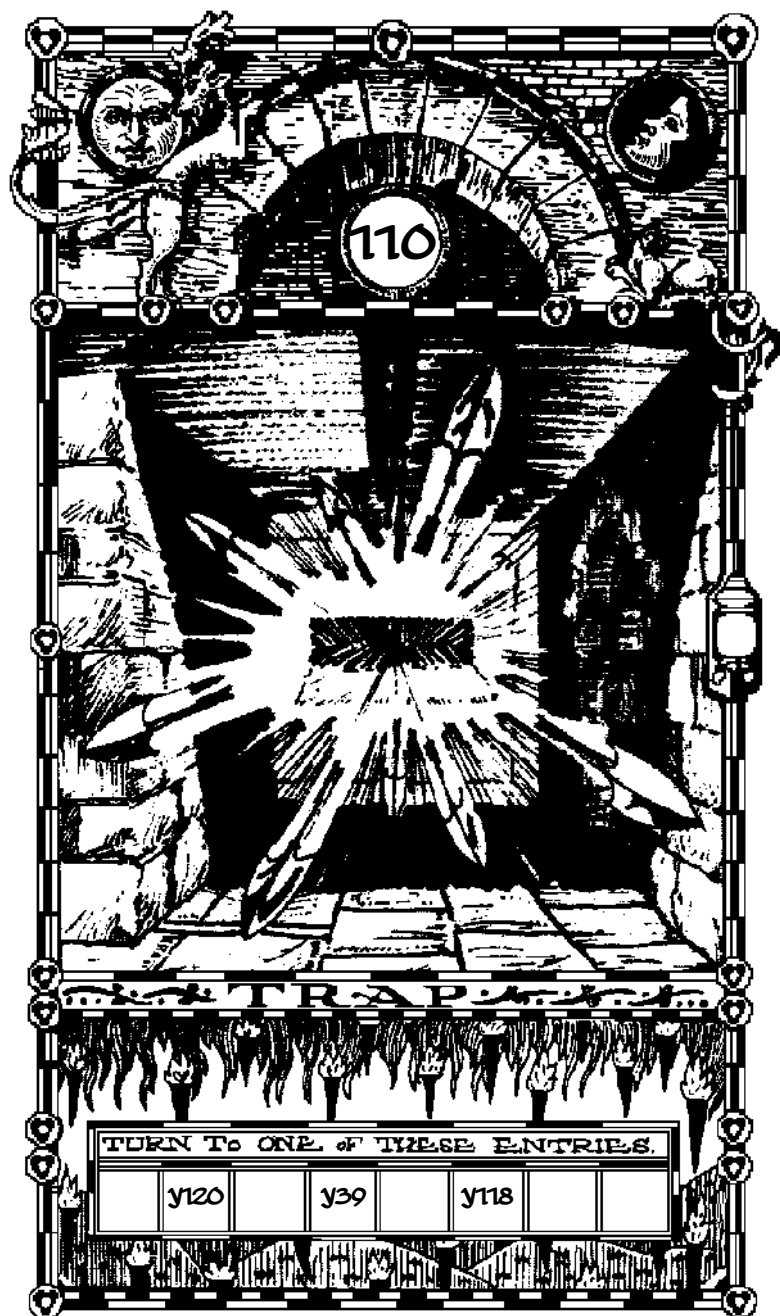
















115





118

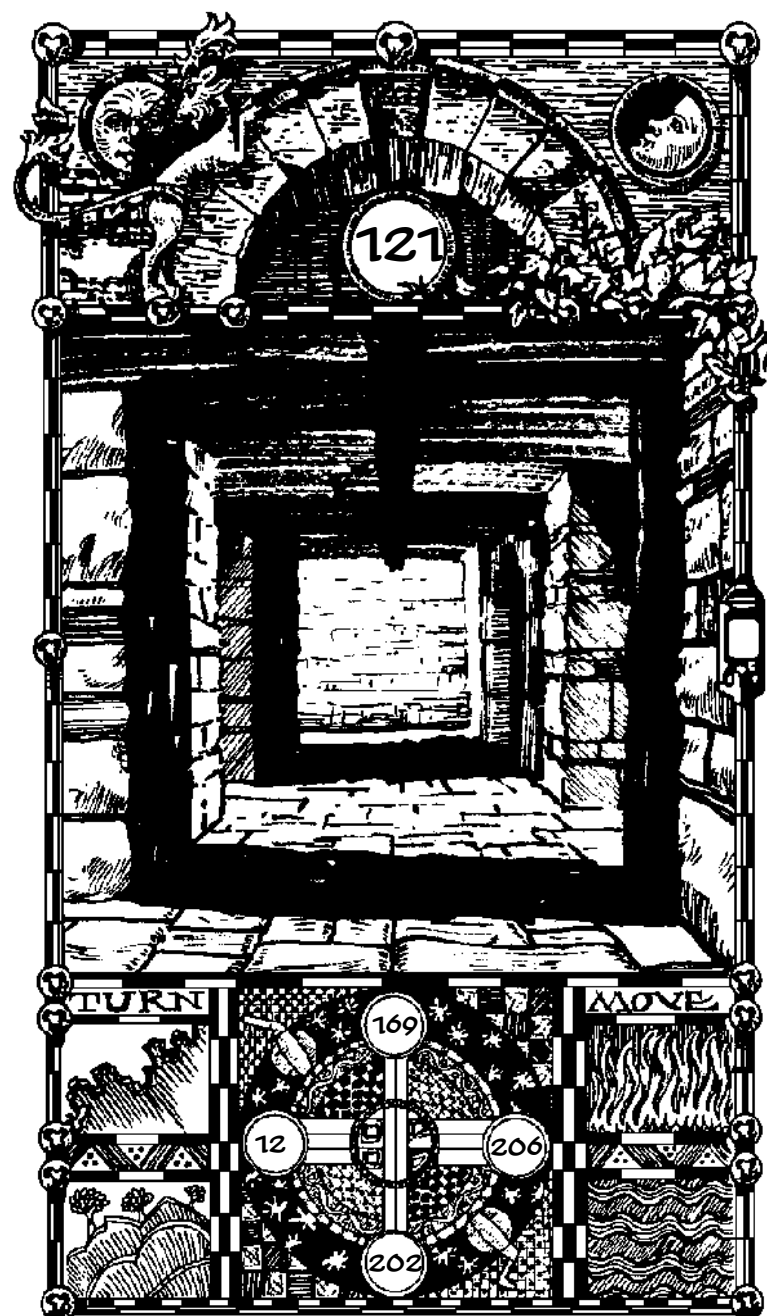
HIDDEN VIEW

STAY HIDDEN	1/8	ENEMY CALL	1/7				
CHECK PAGE	3/8		9				
STAND UP	1/7	AMBUSH ON	1/4	56			
TURN AROUND	2/7	TURN TO	1/0				

119

TURN MOVE

1	48					140	82		
7	1	1	1			7	1		
2	8	2	0			2	8		
1	8	1	2			1	2		
0	6	4	9			8	4		

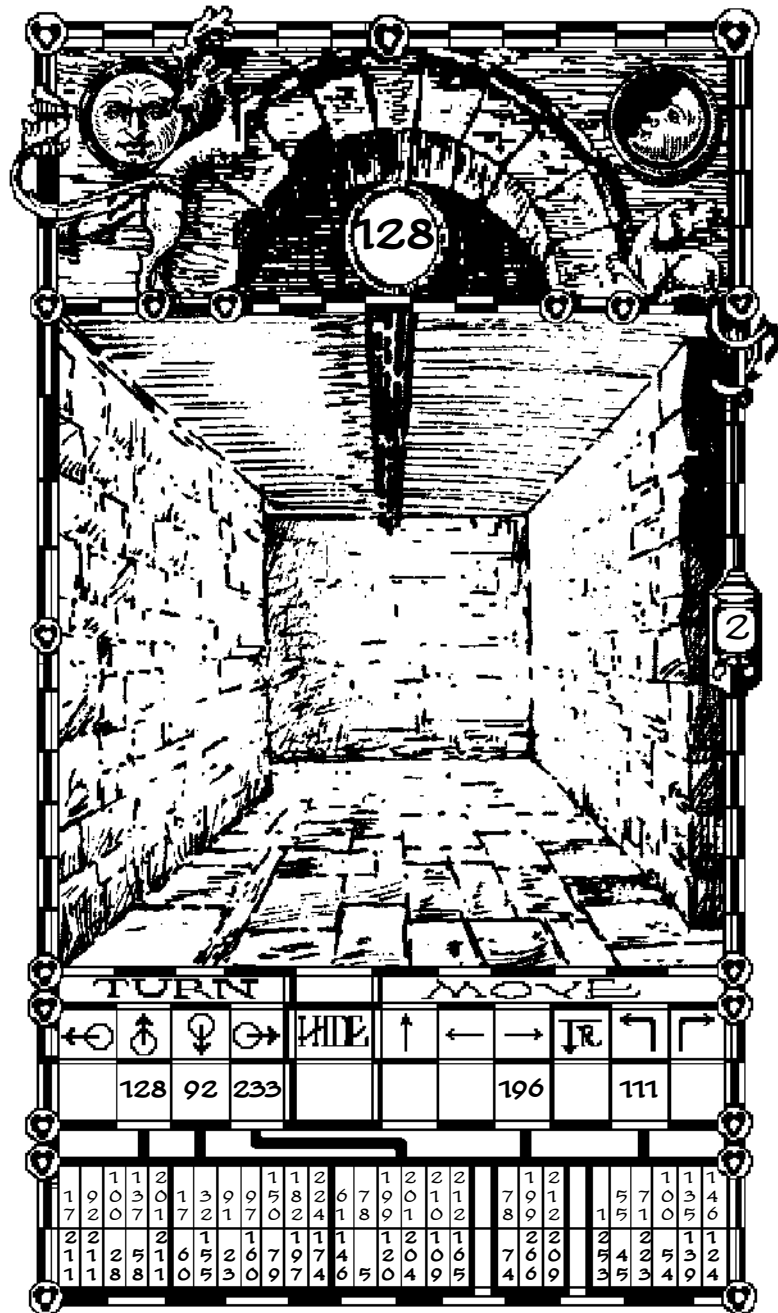


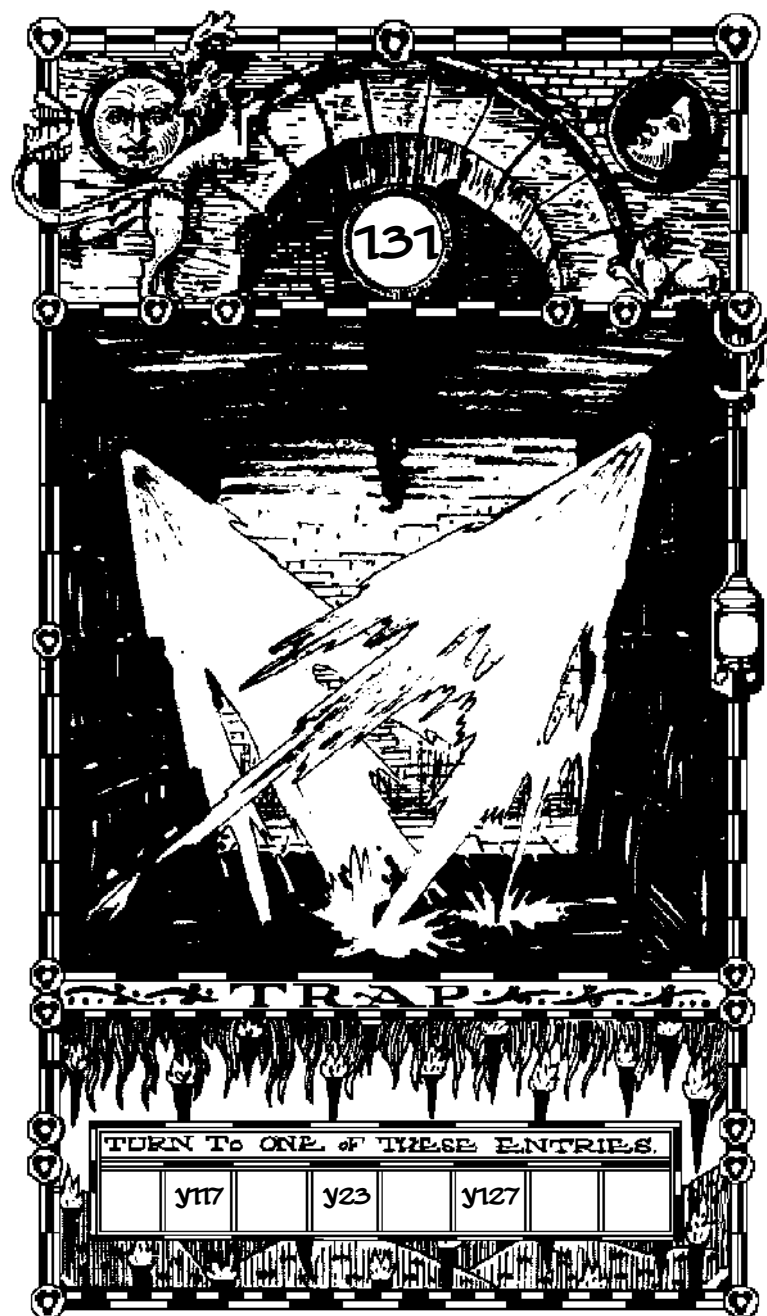






127





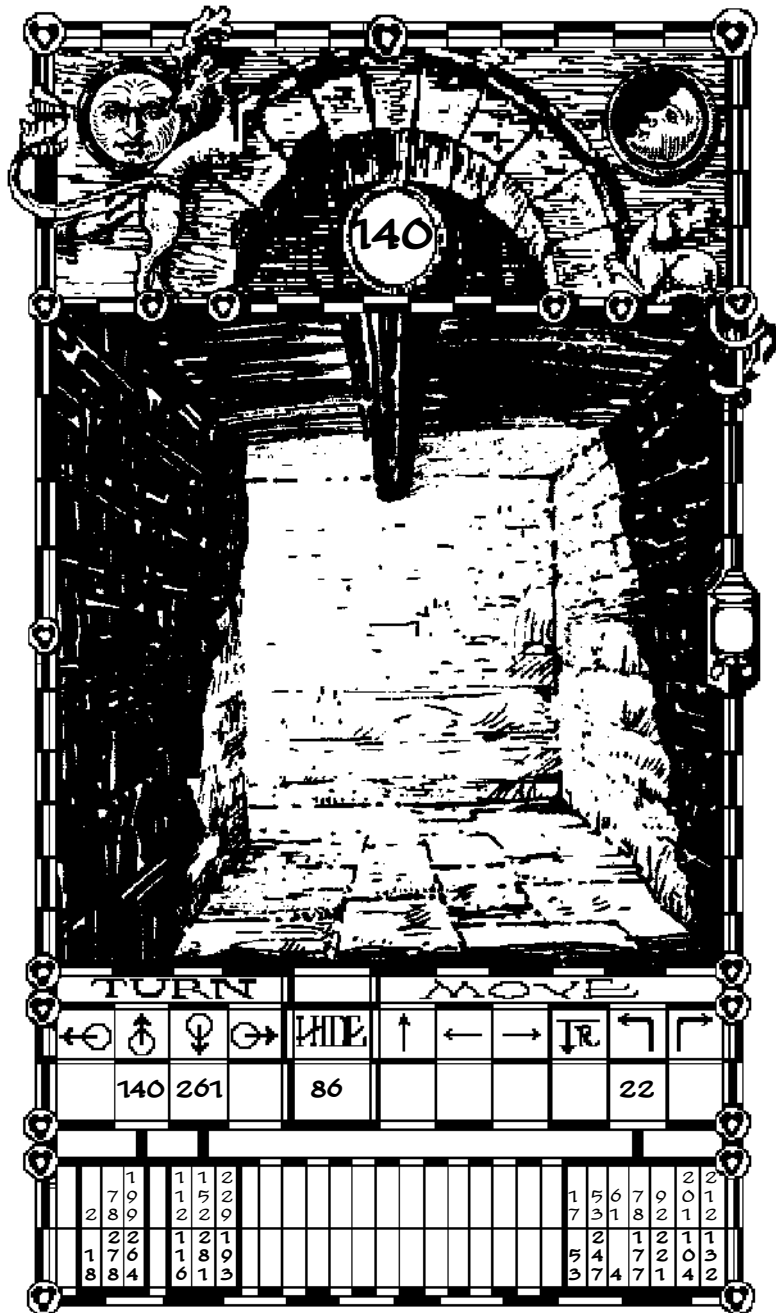


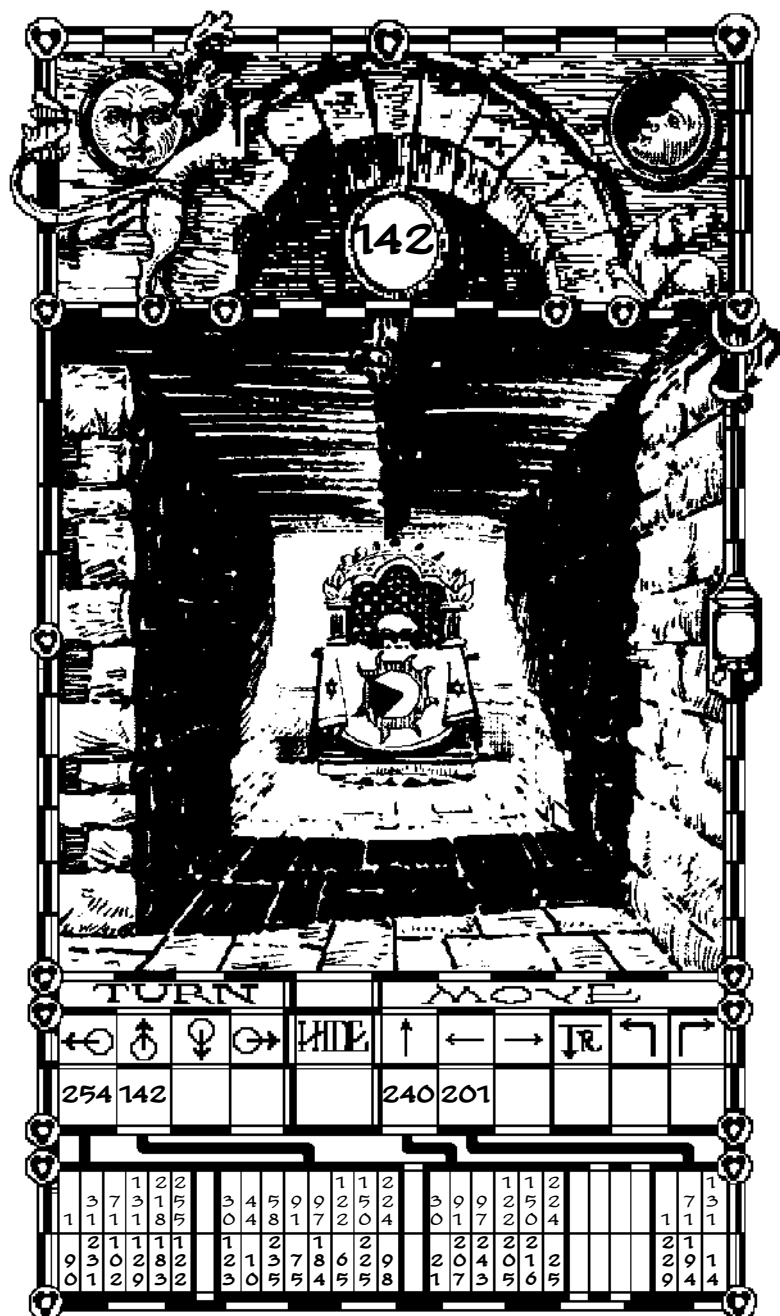


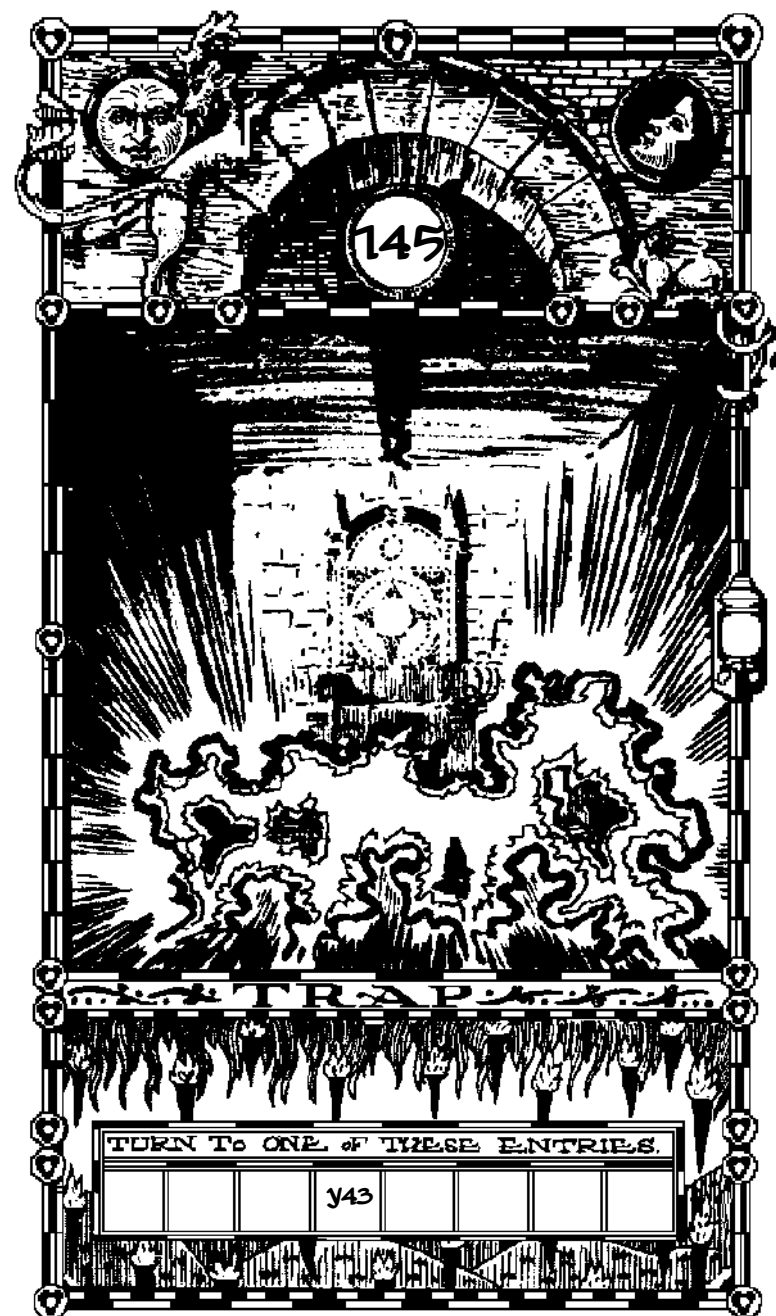














147

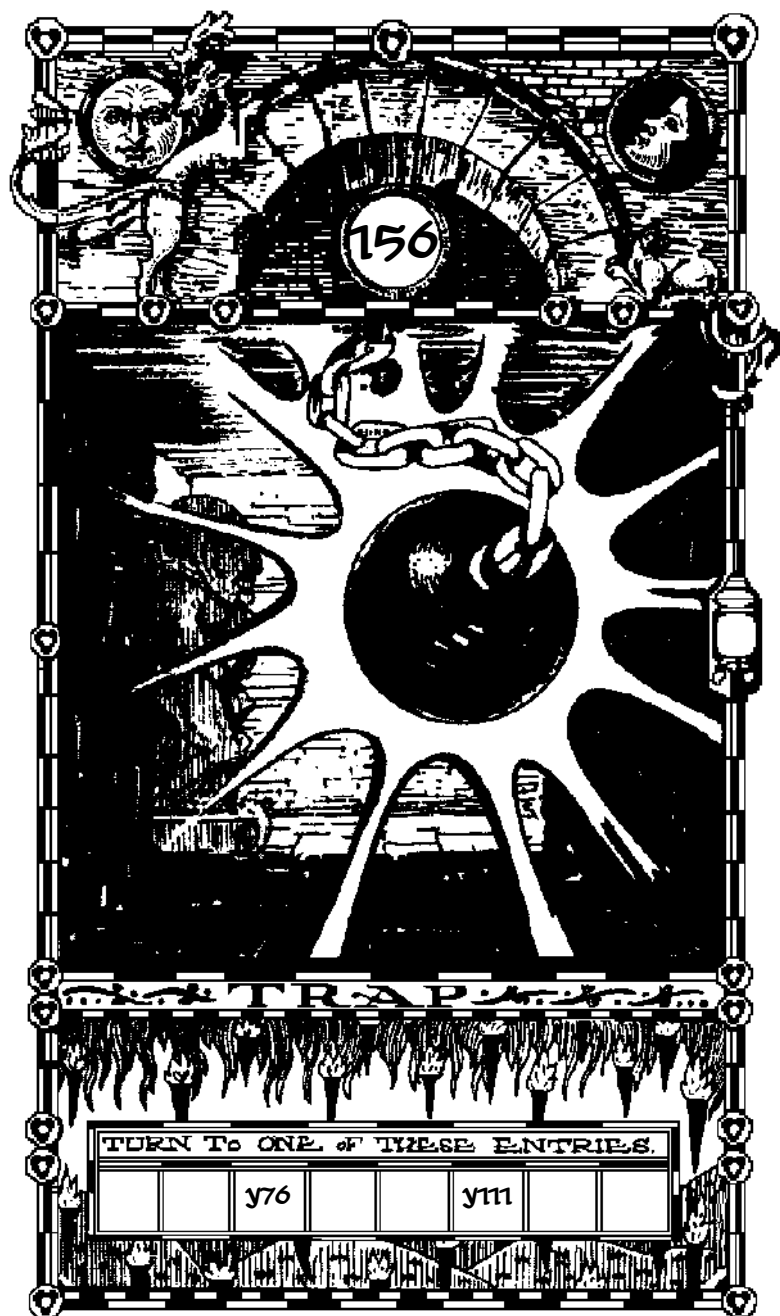


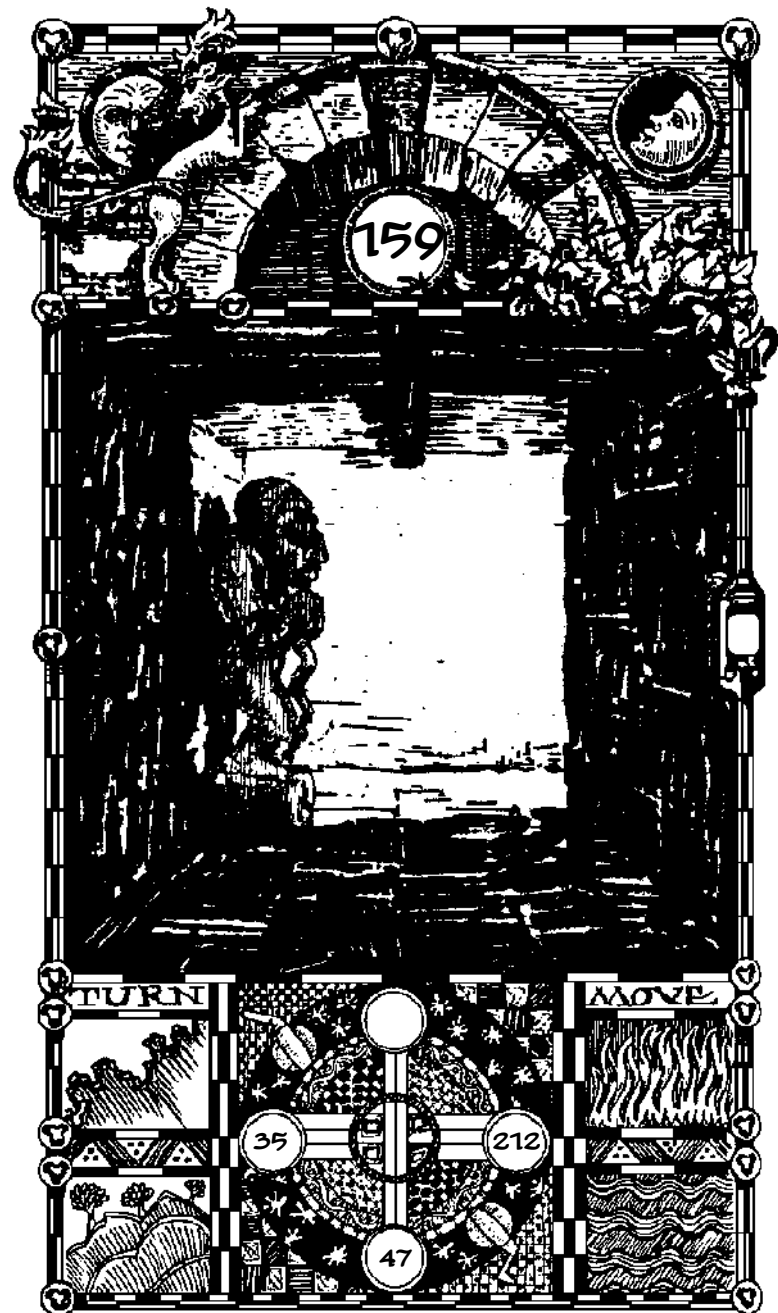










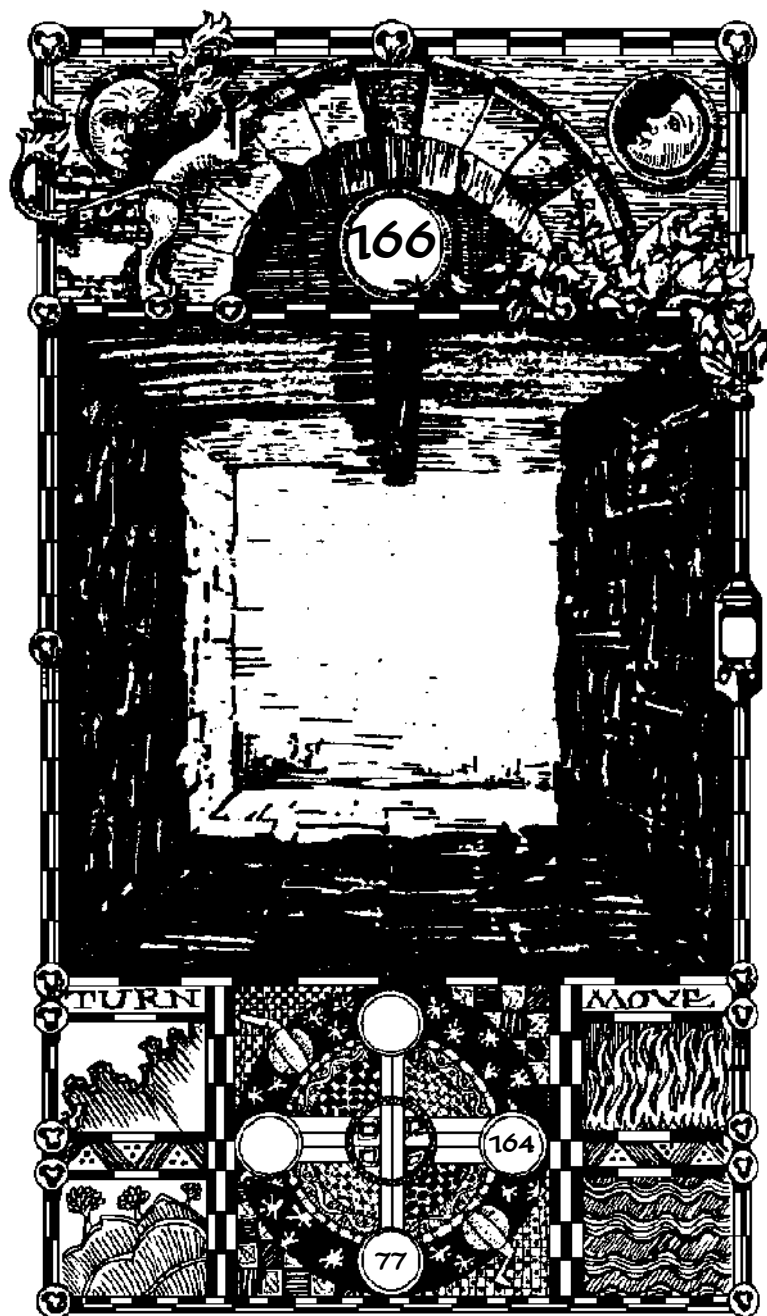


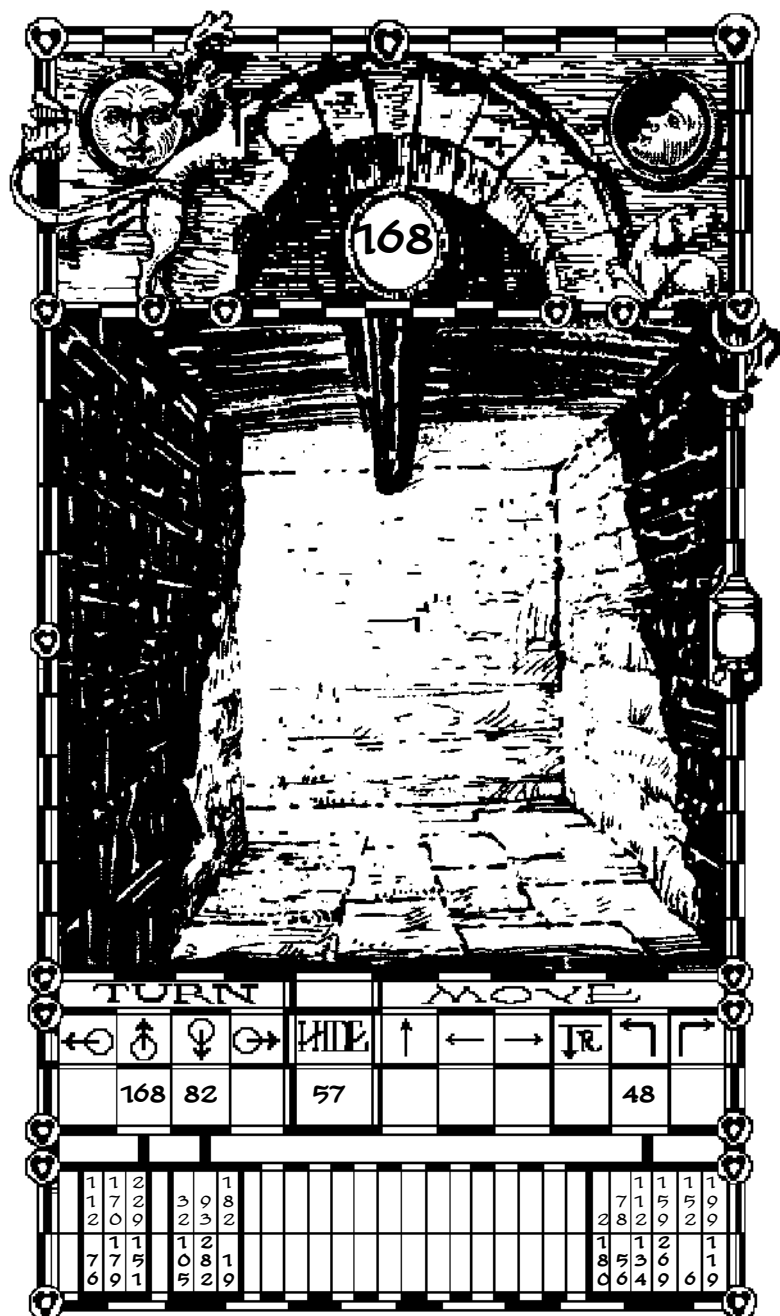


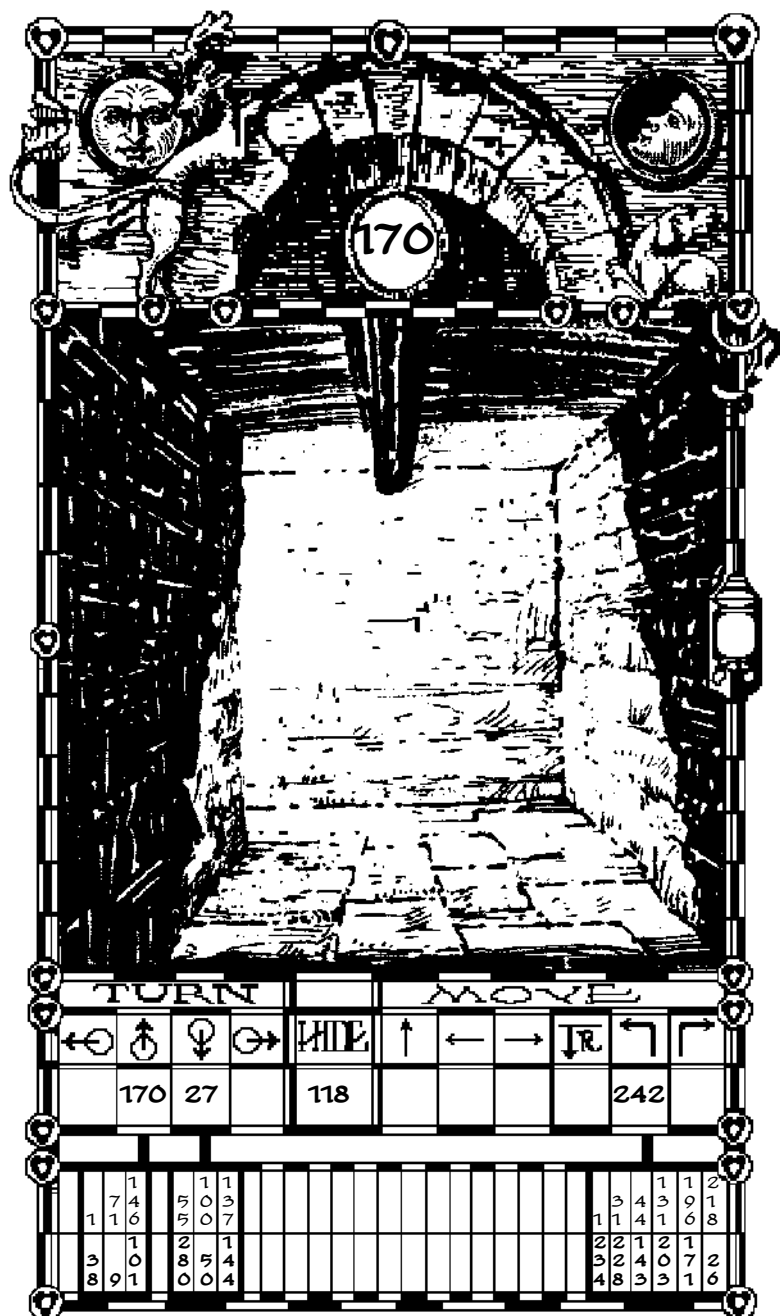


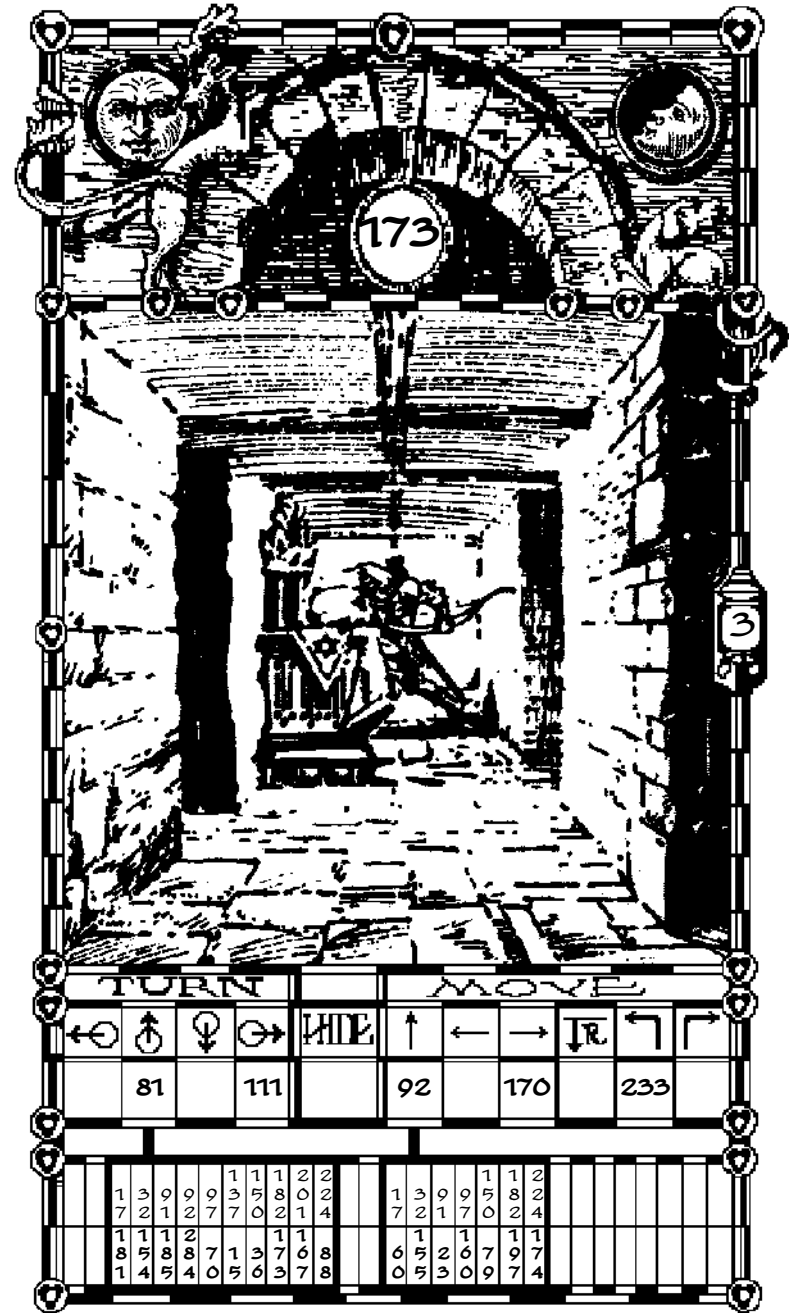
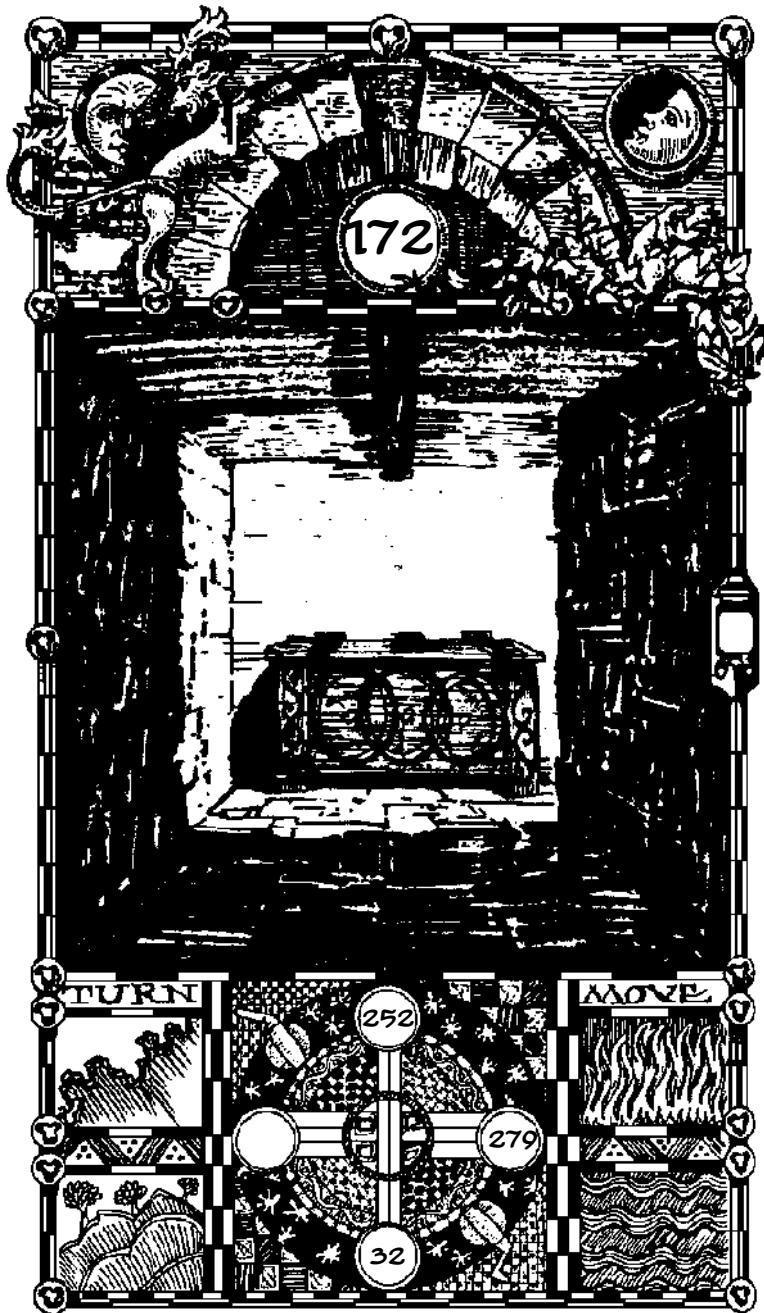




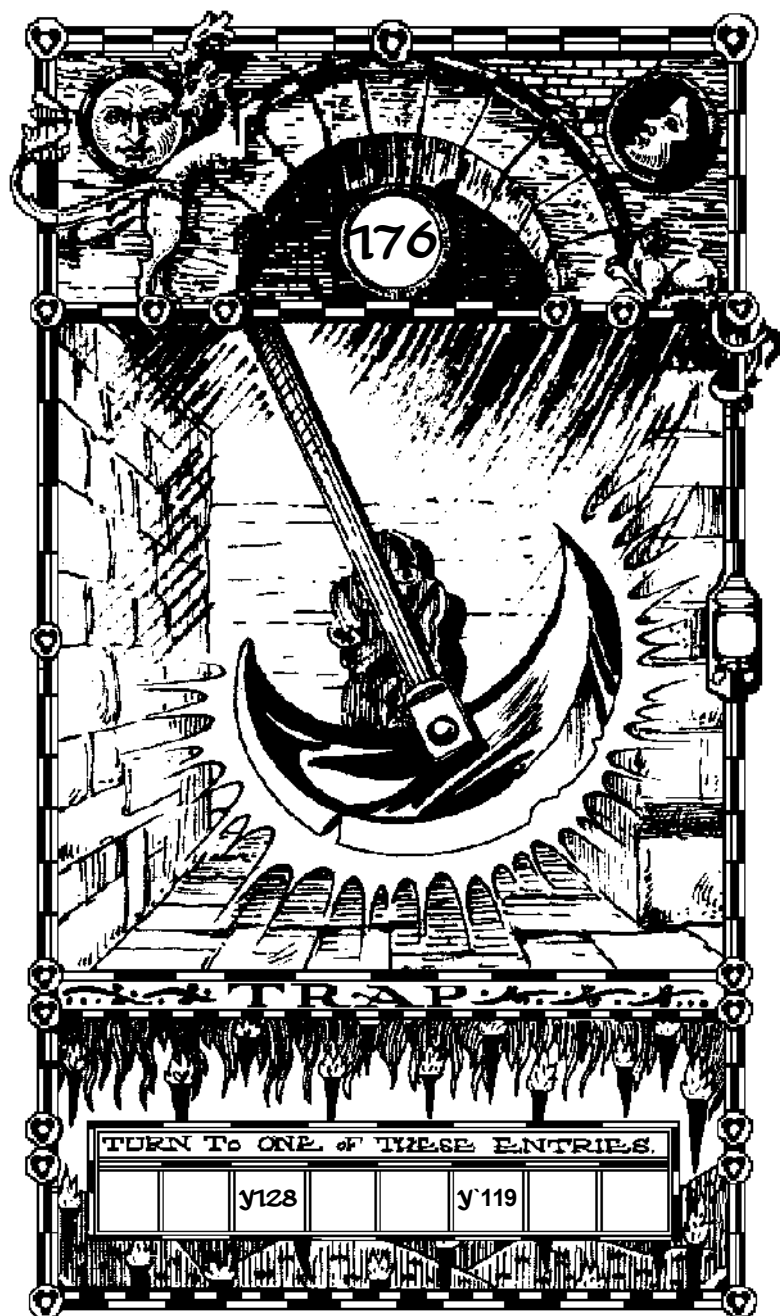


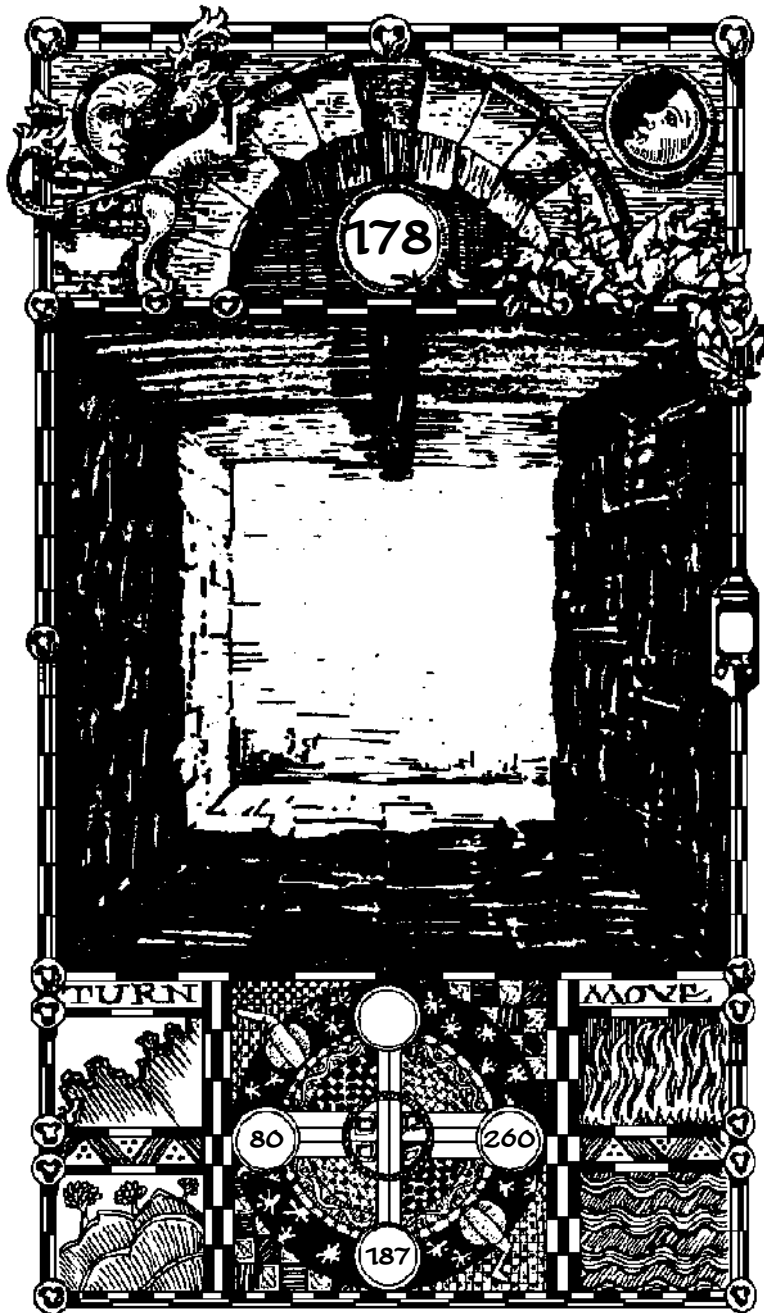








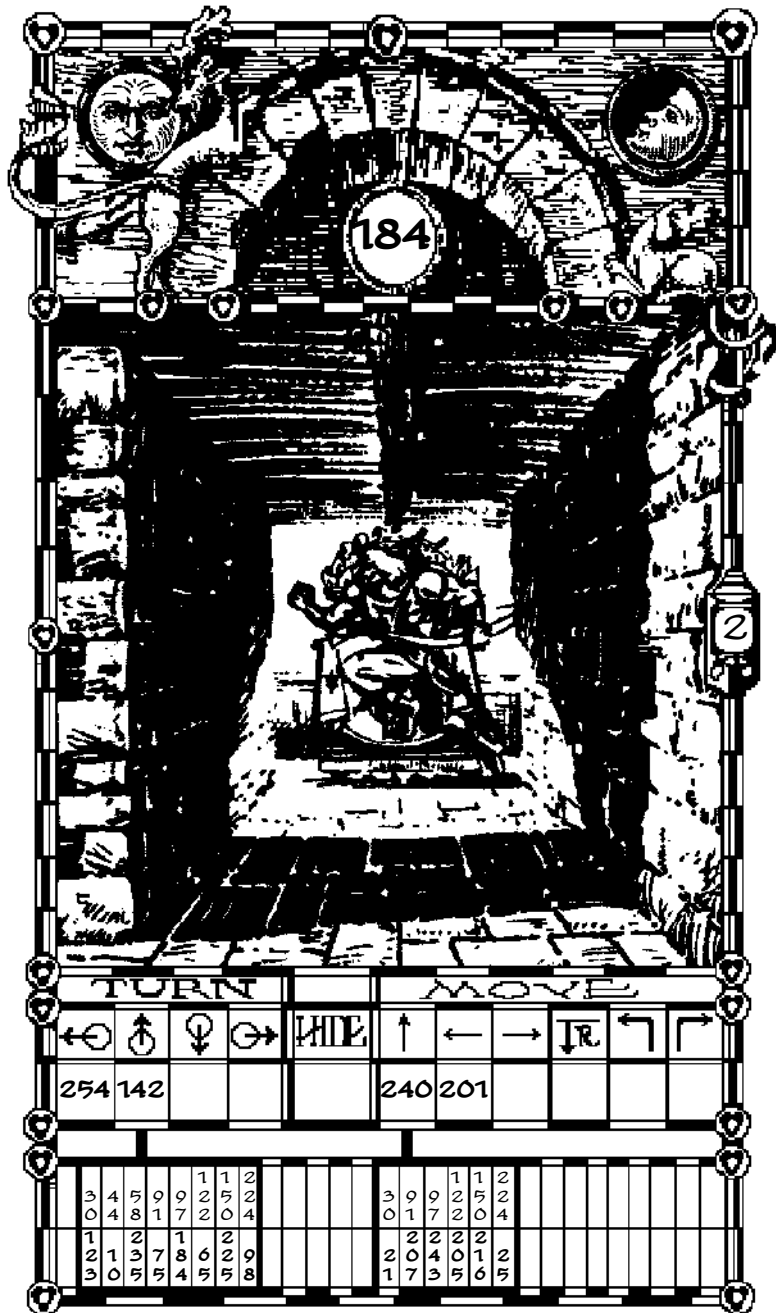








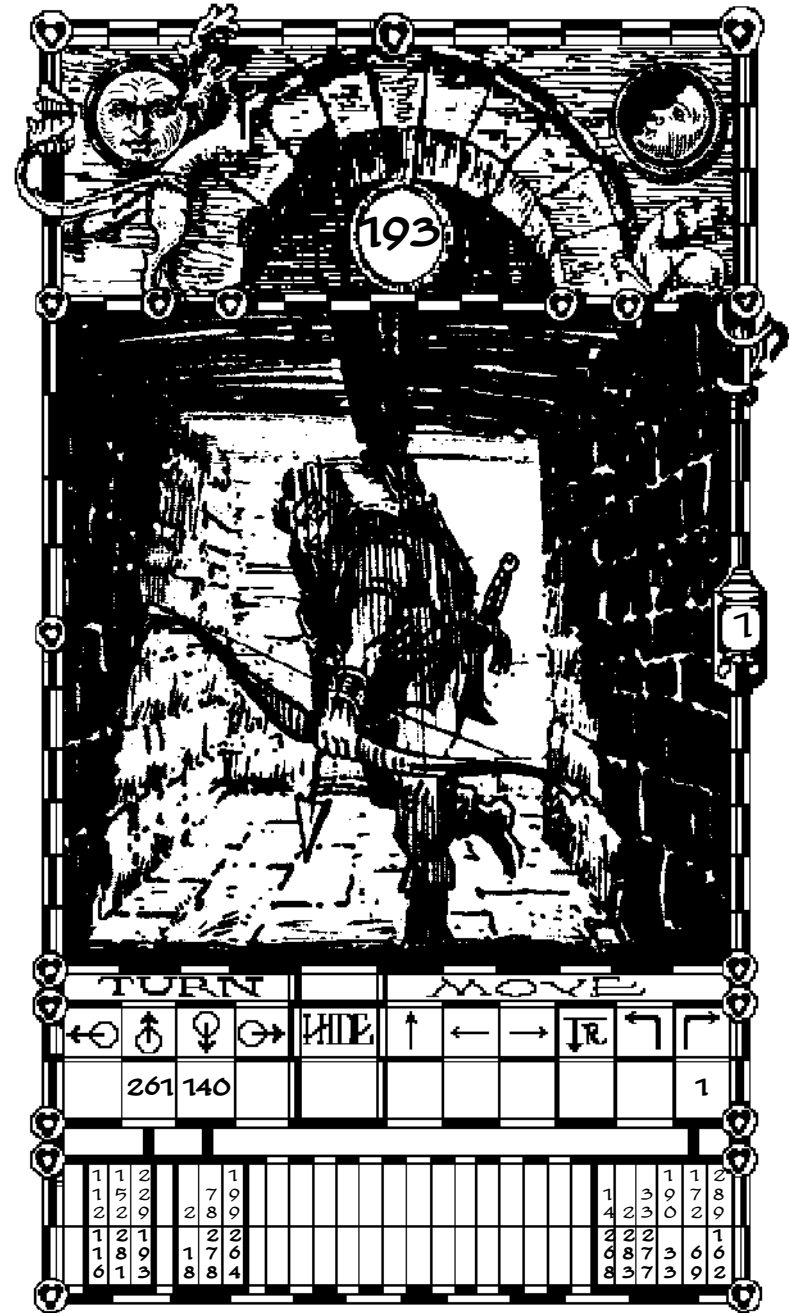
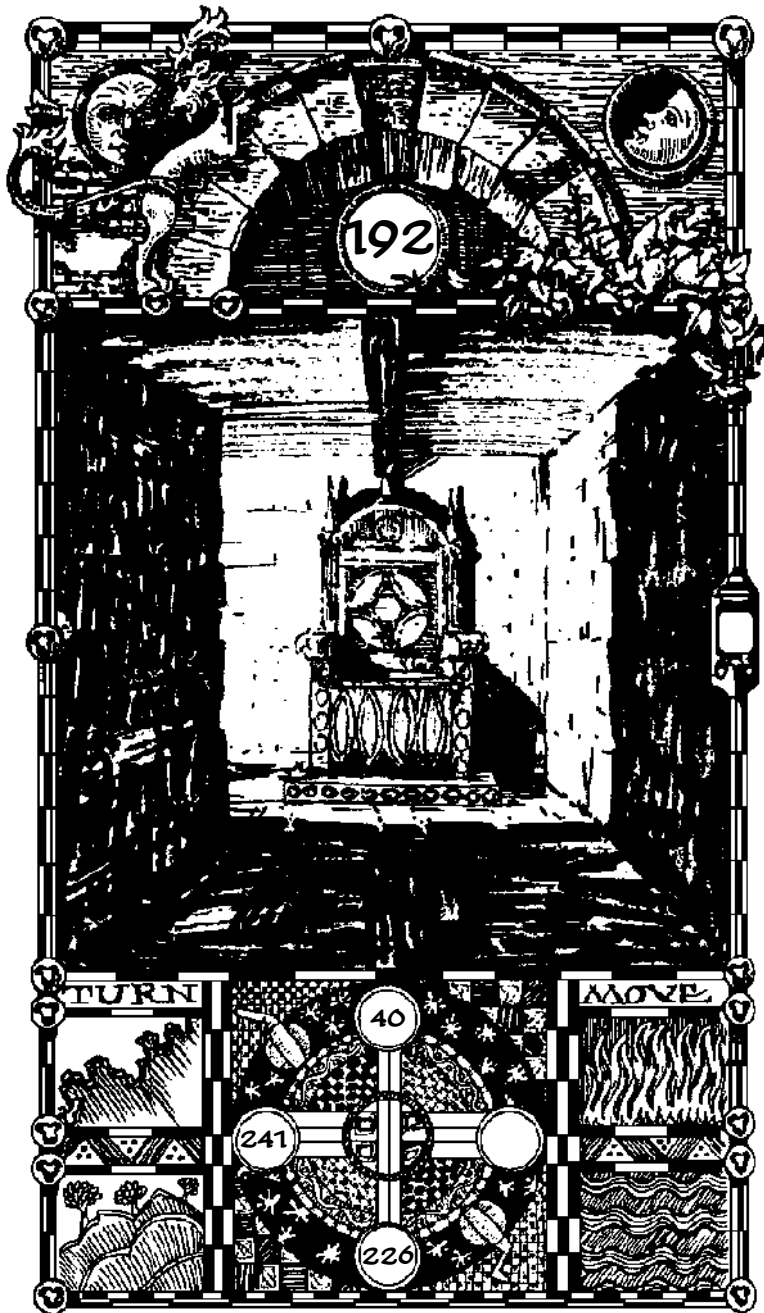






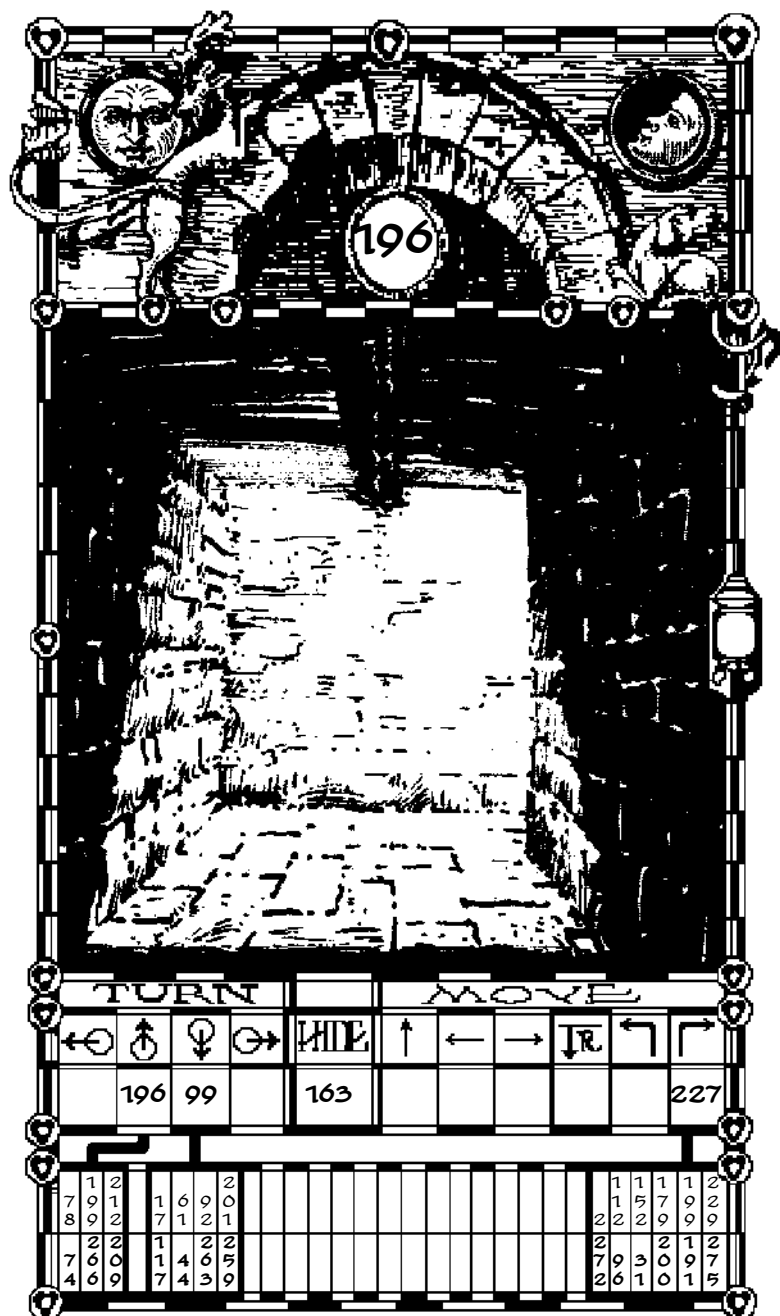




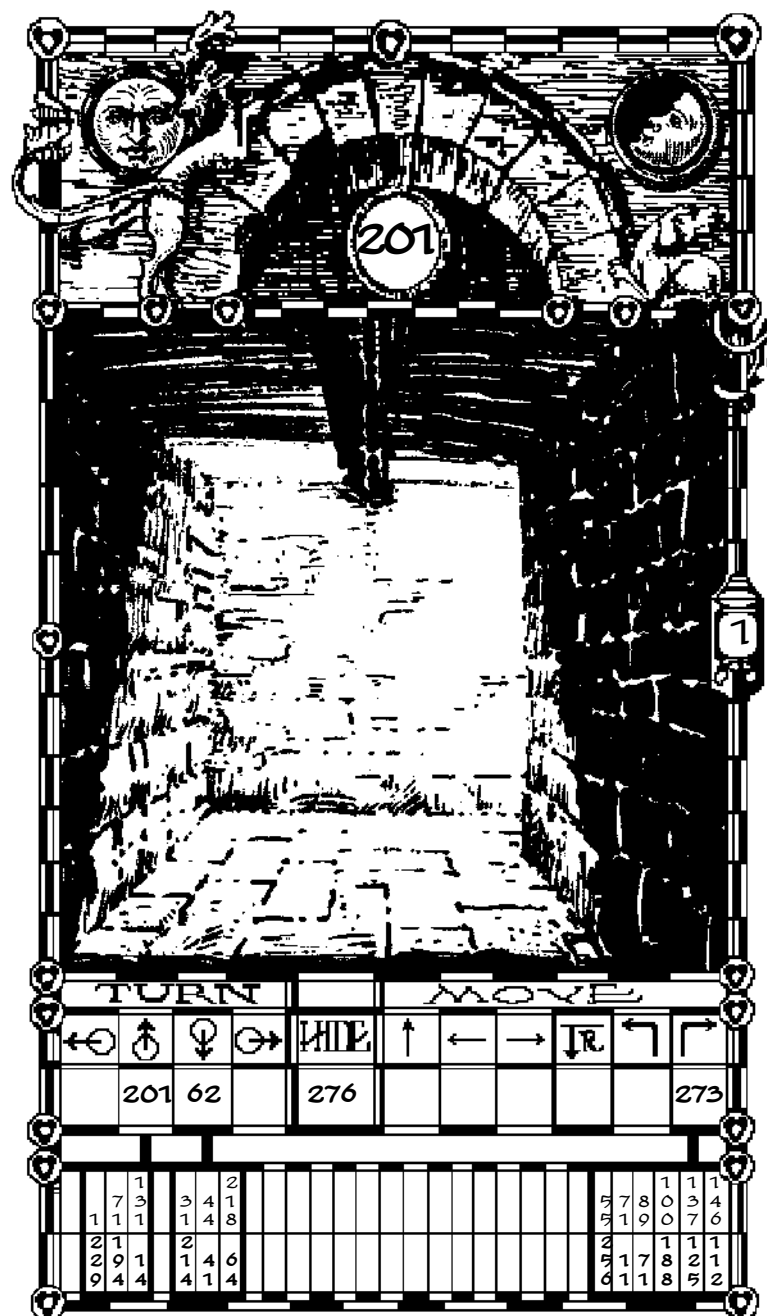








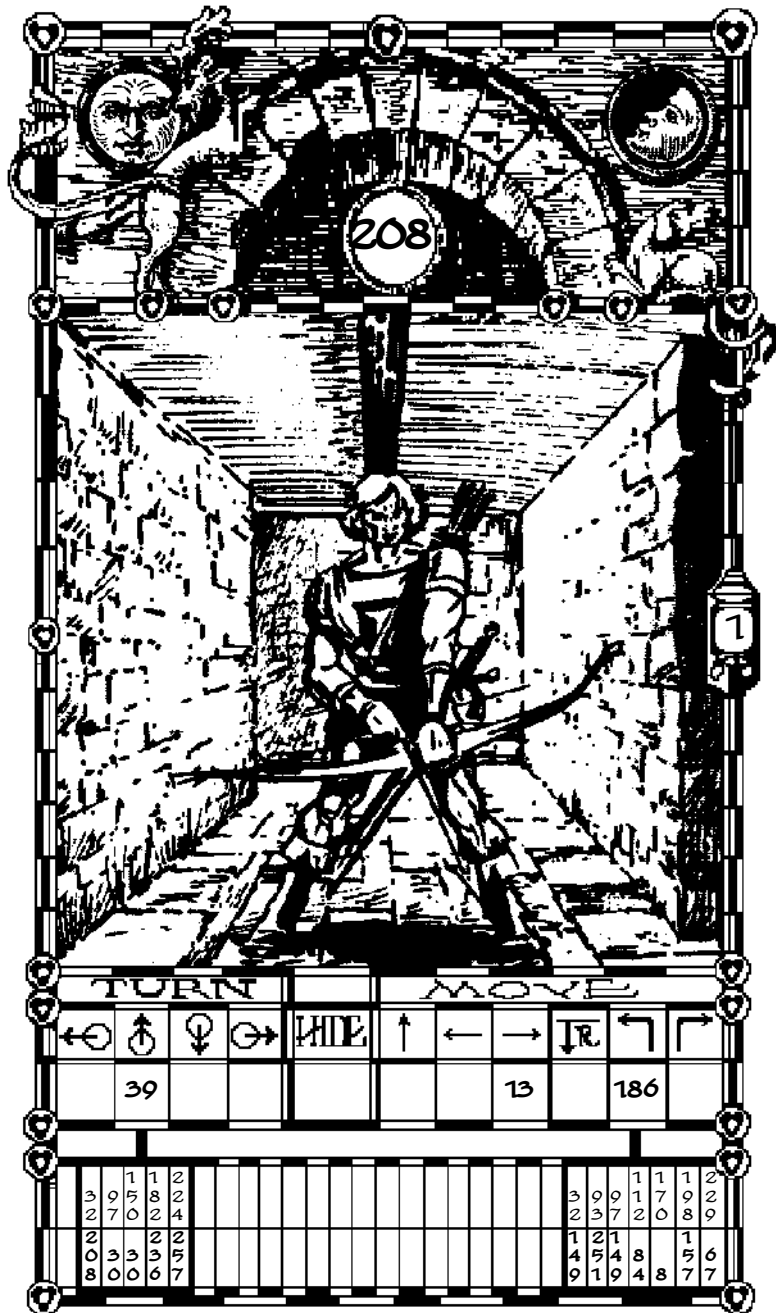






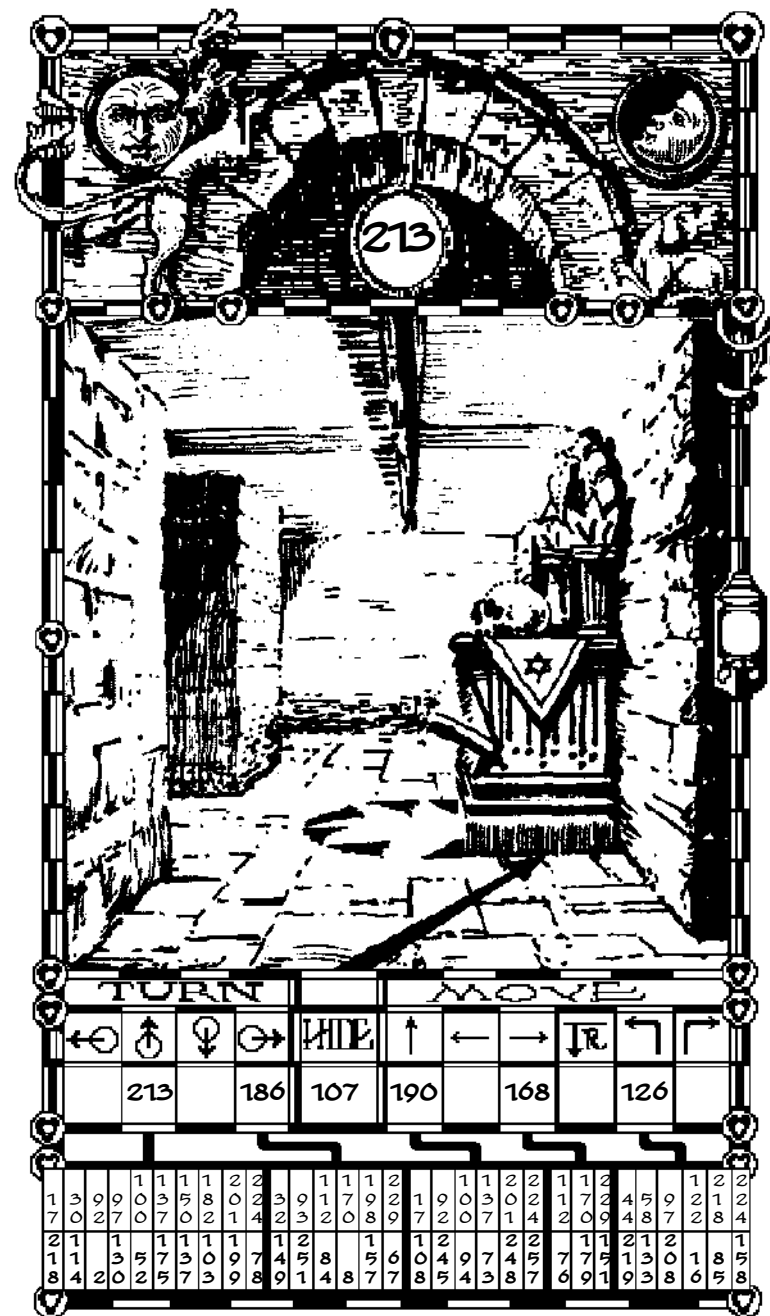


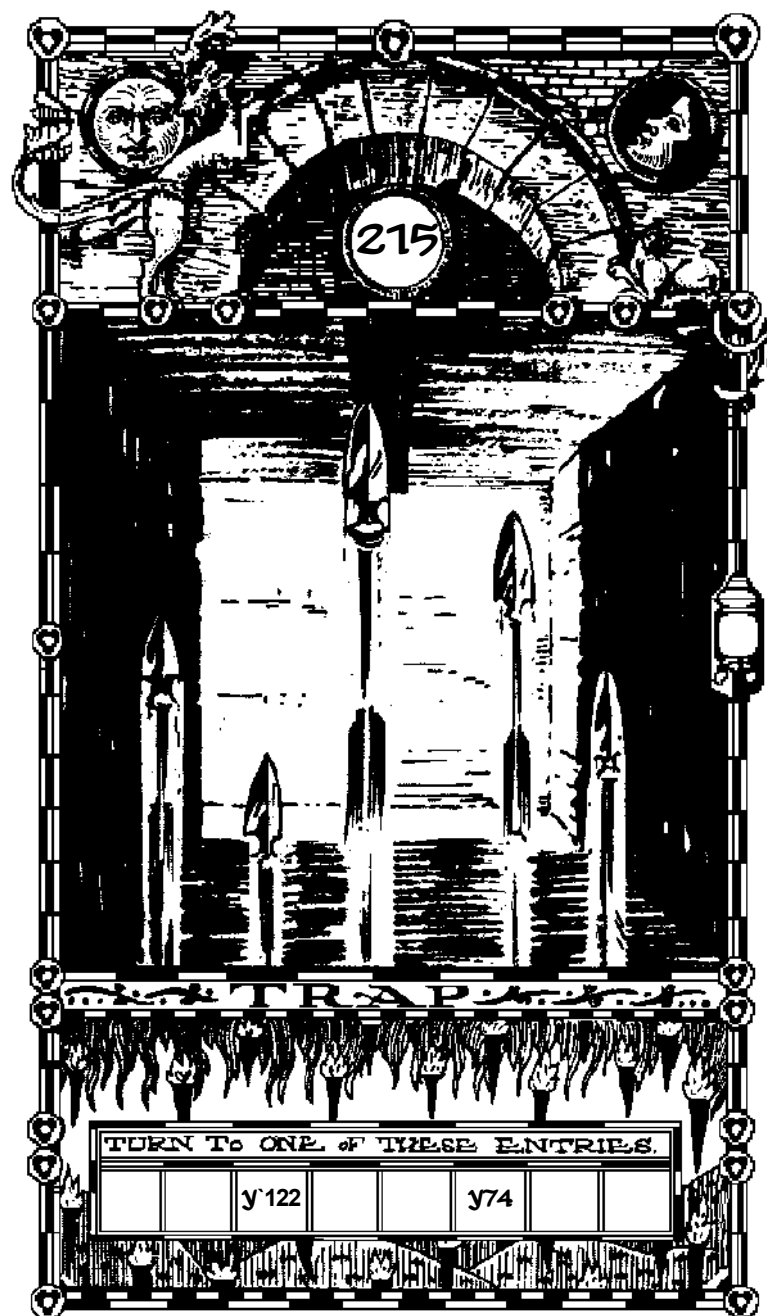


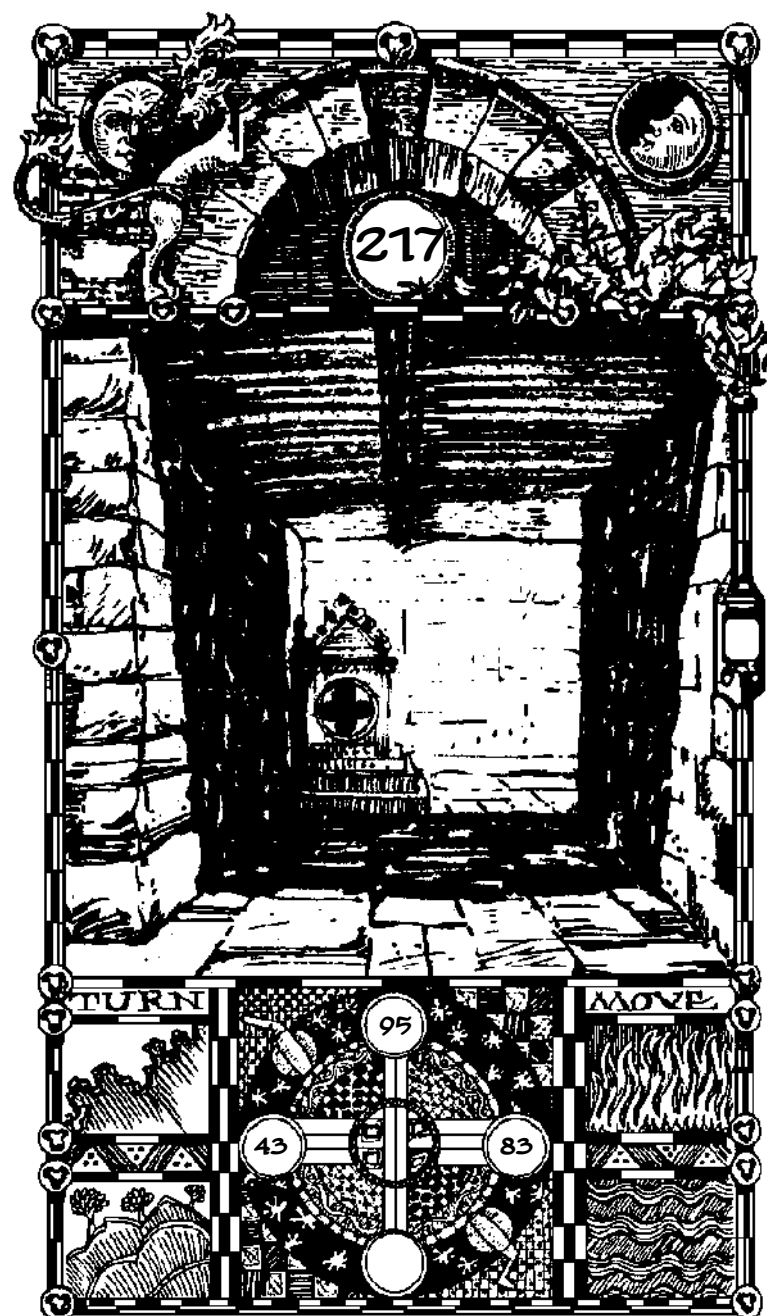








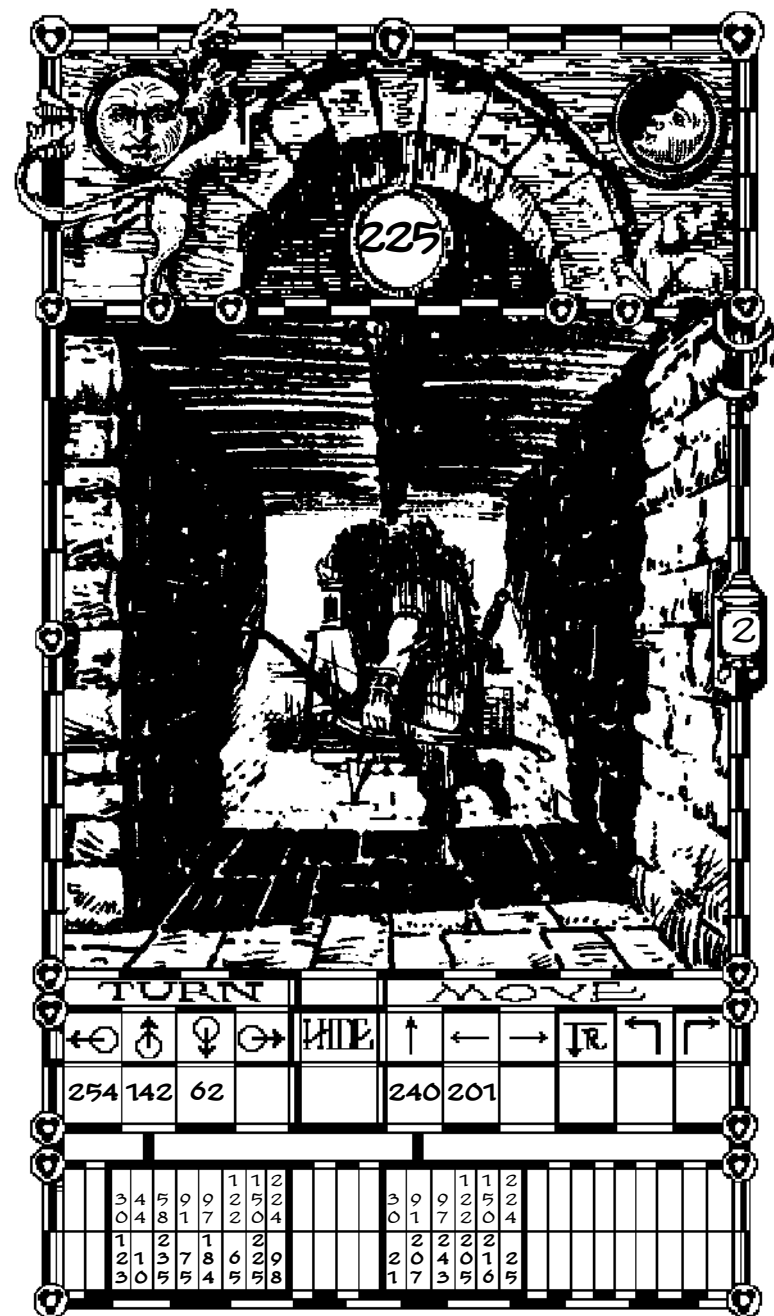
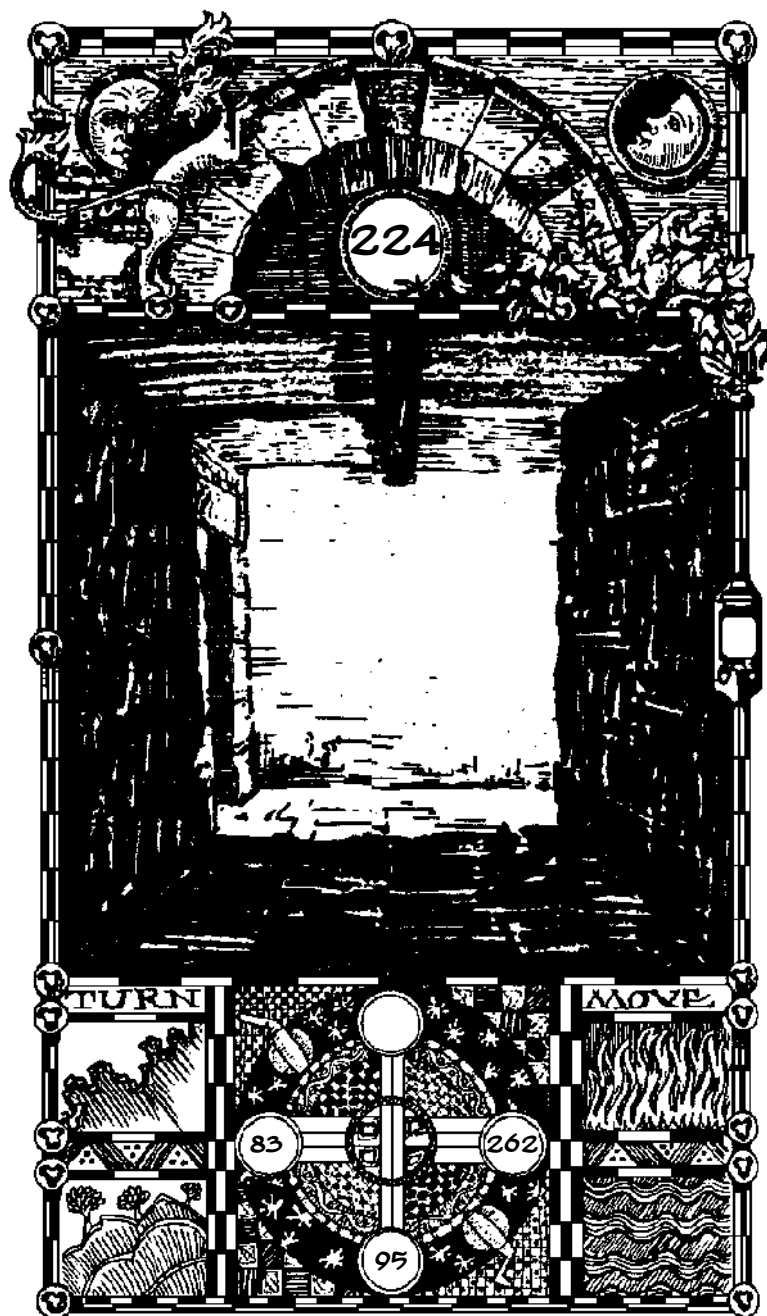


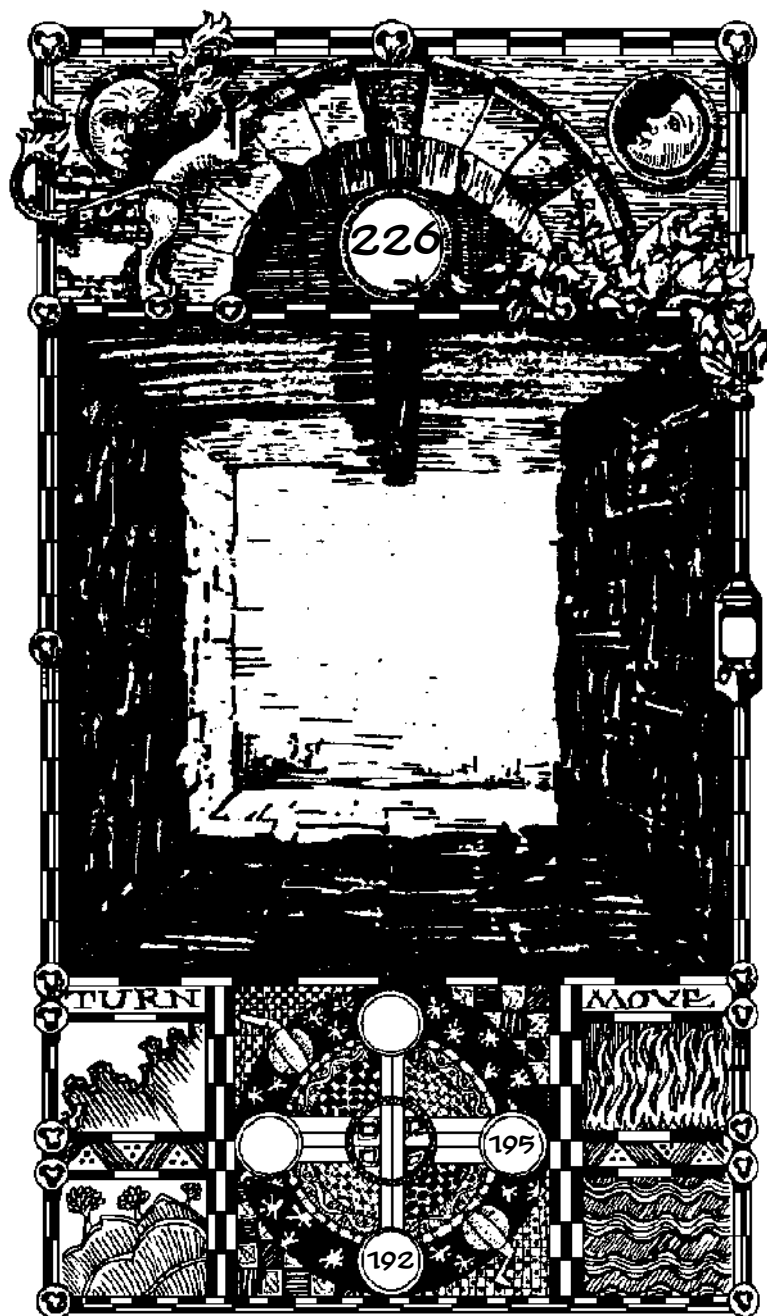














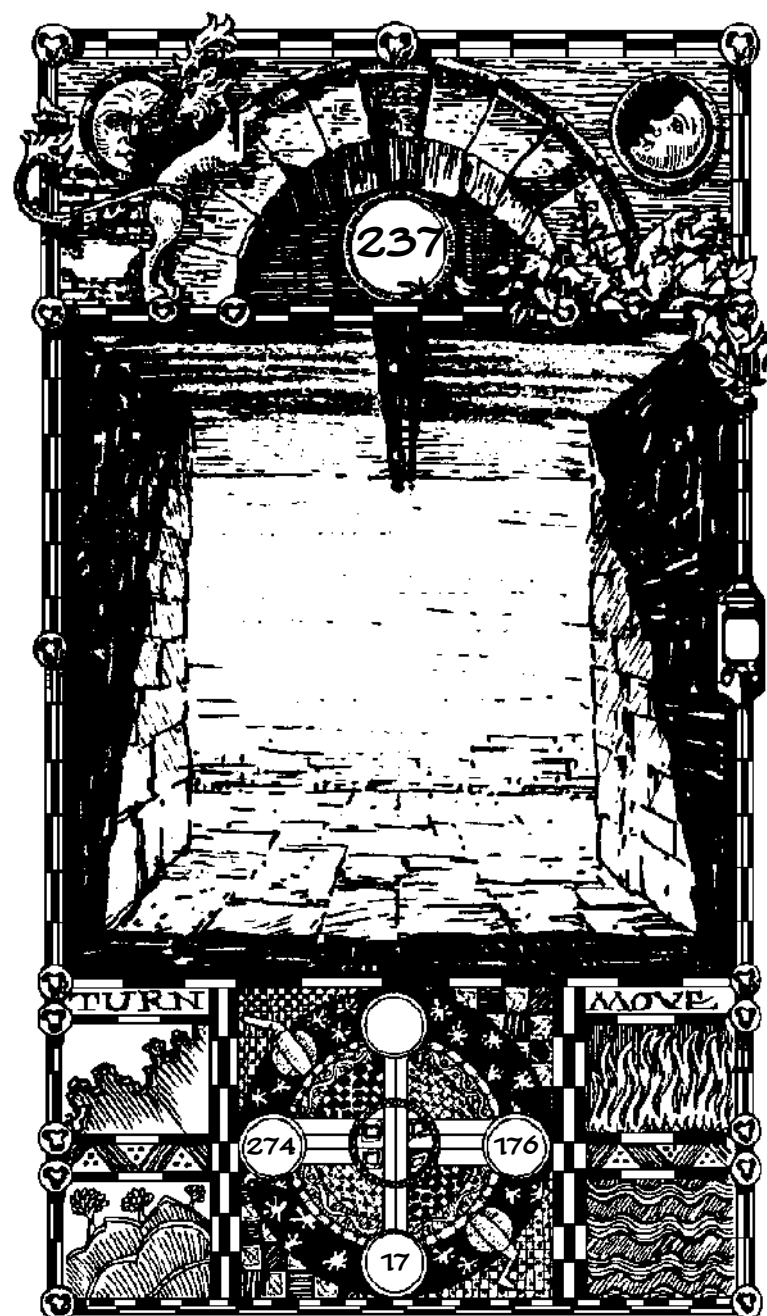


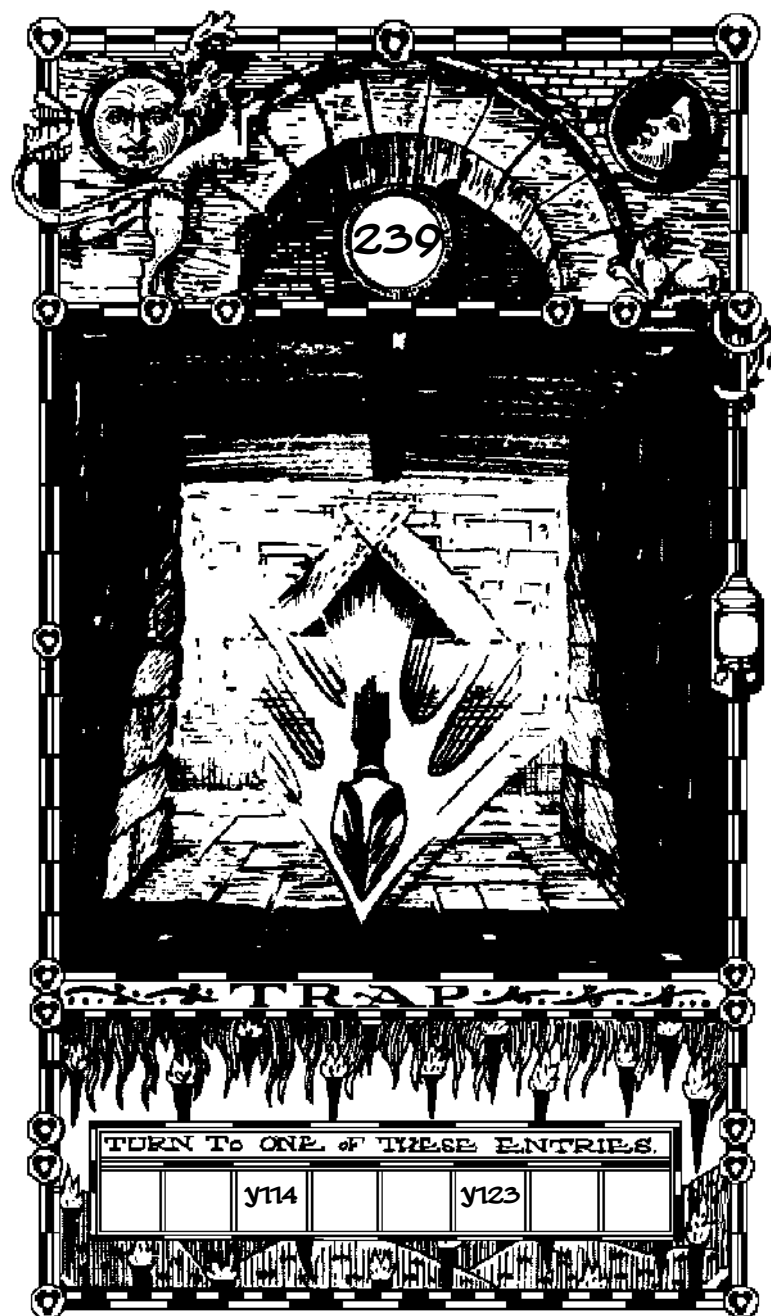


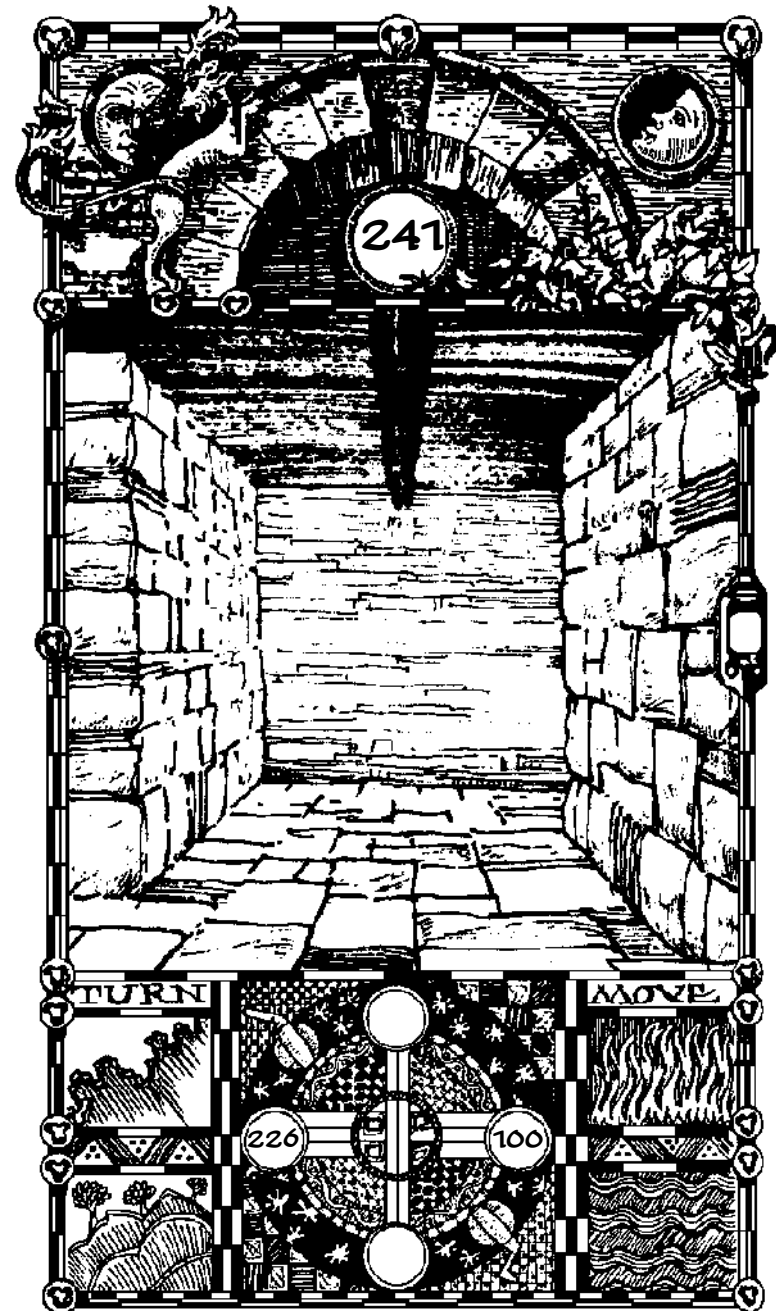
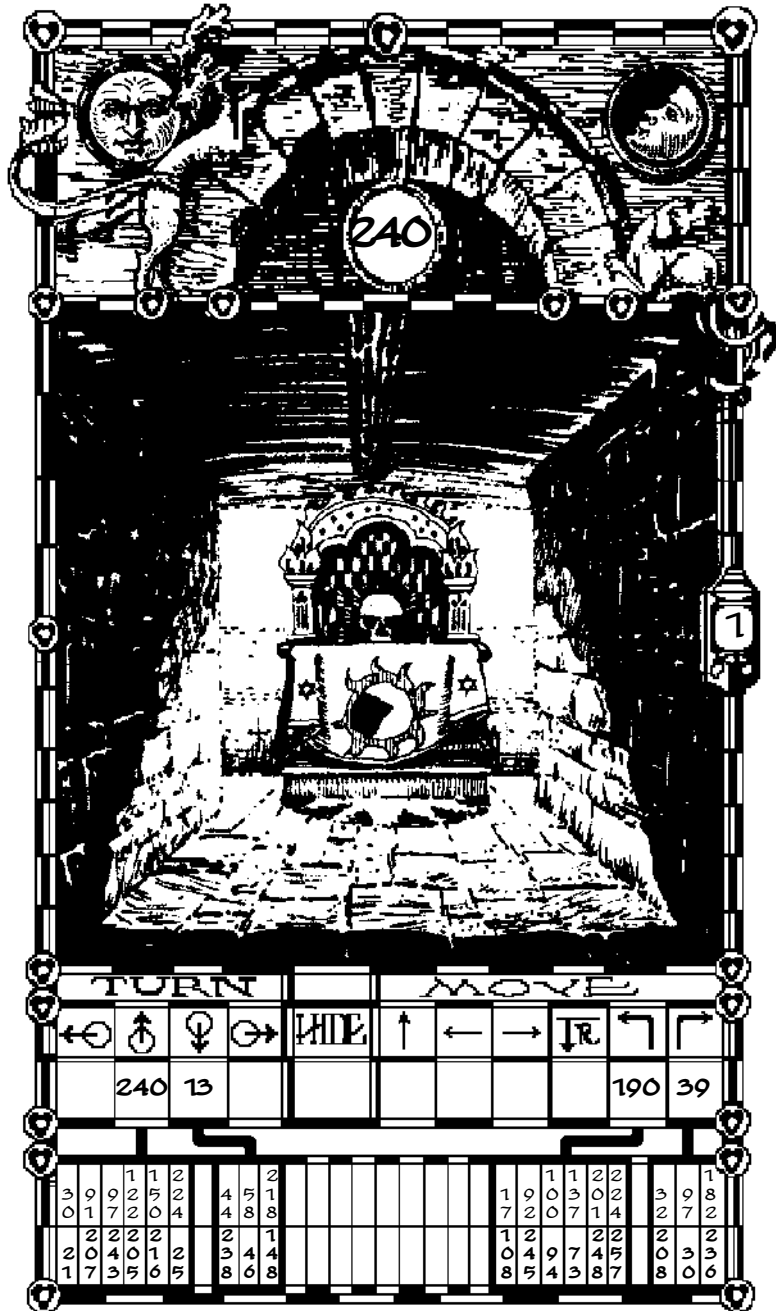
232







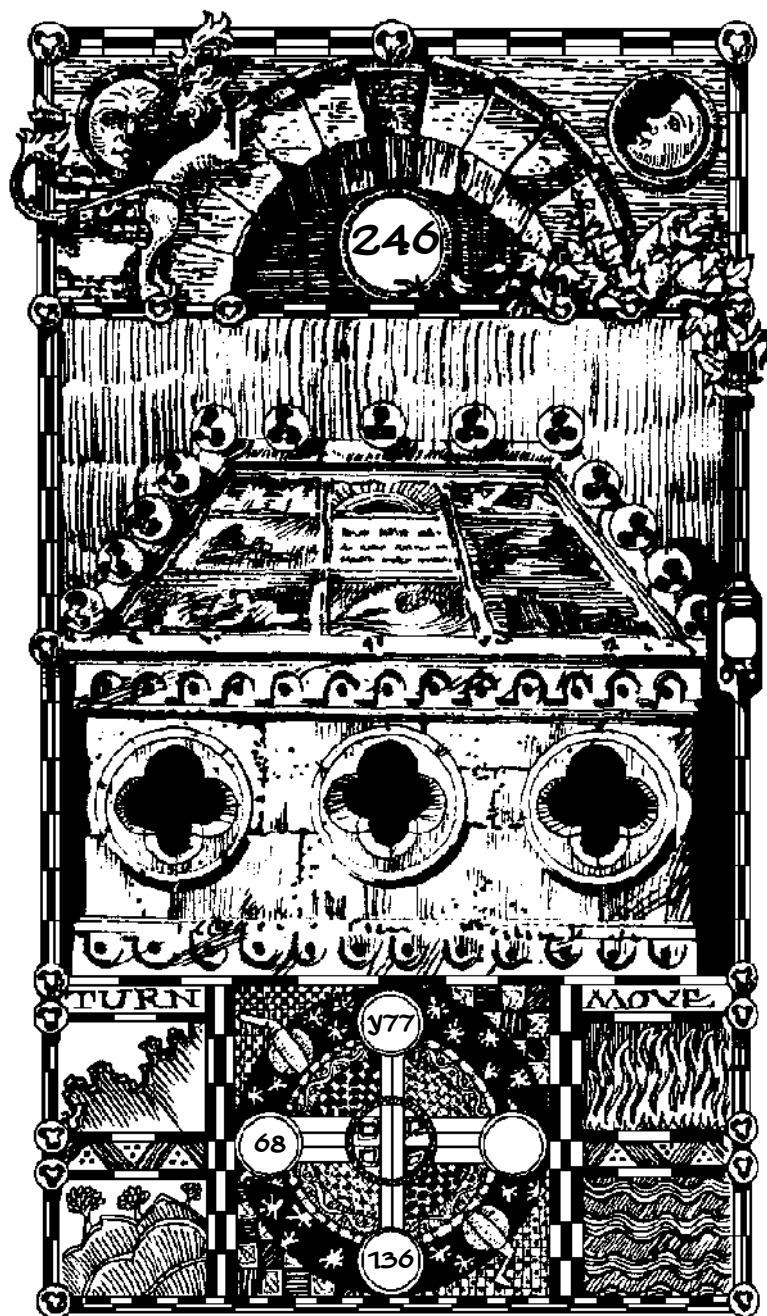






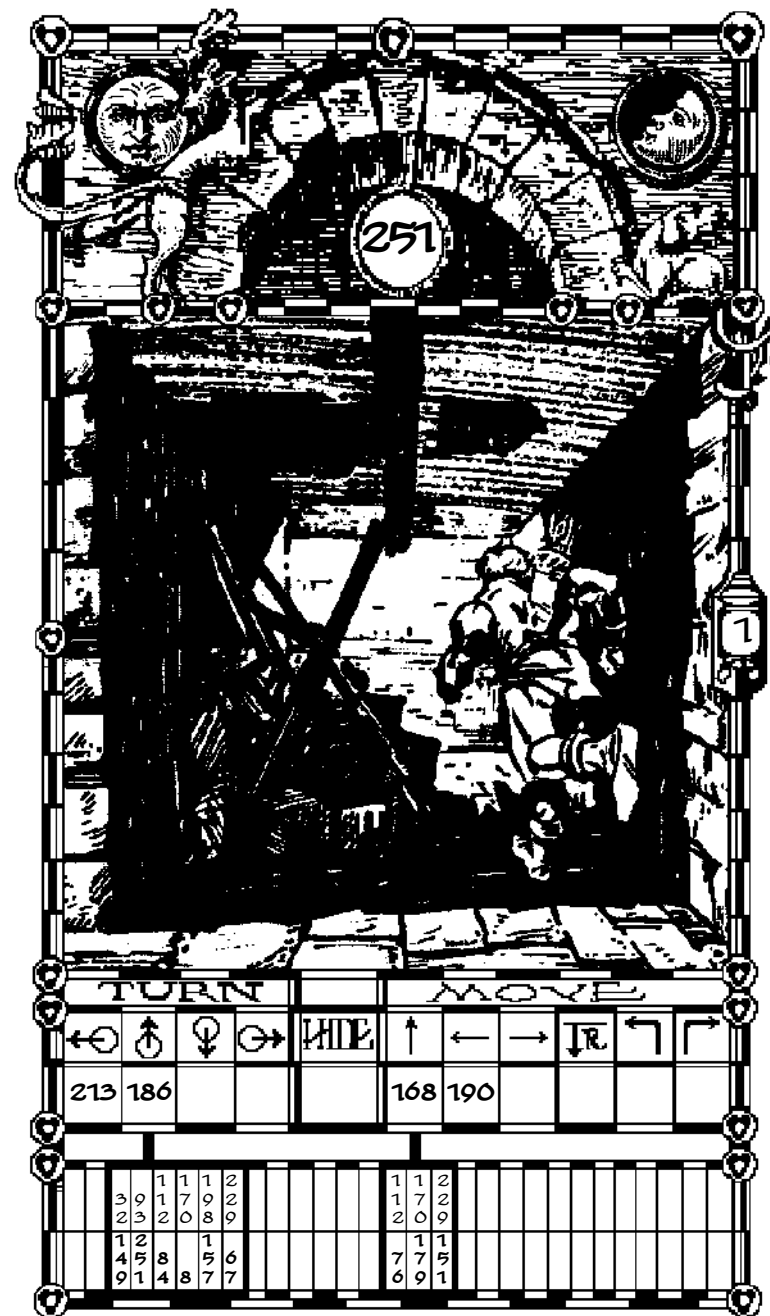




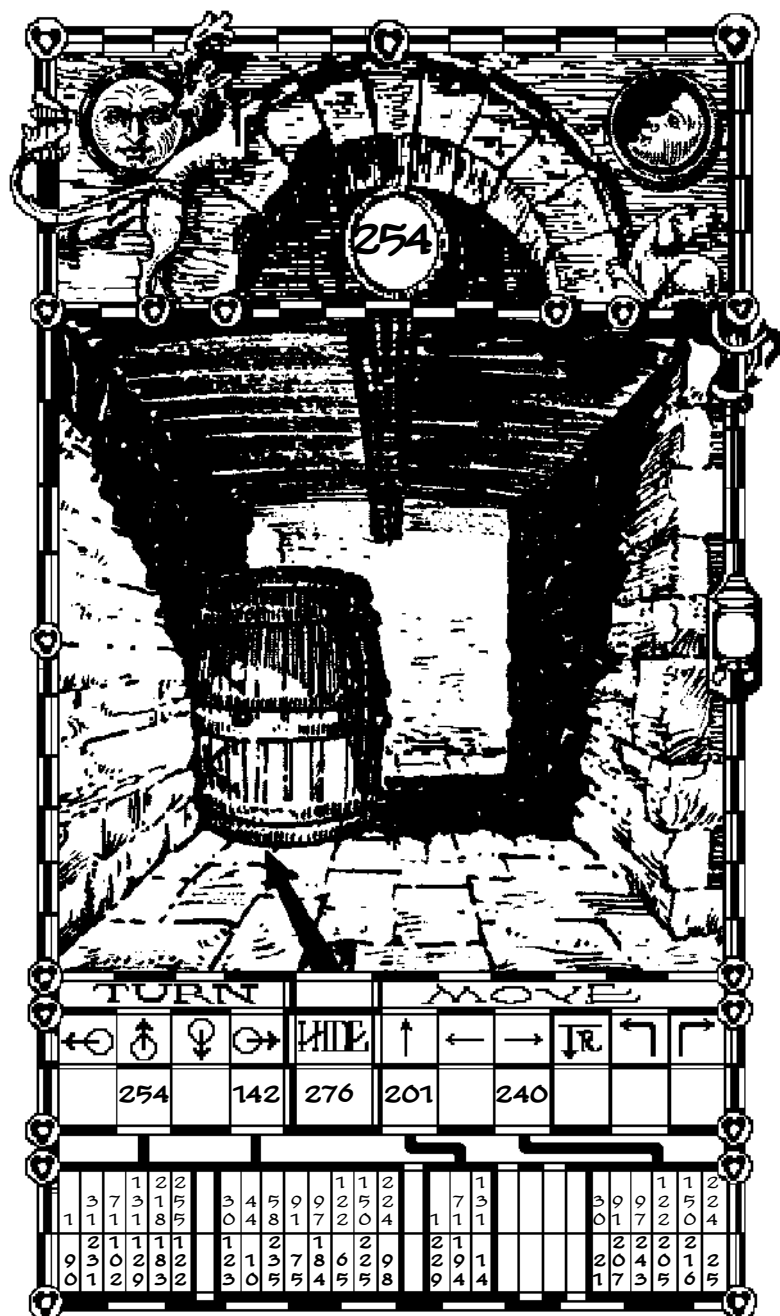




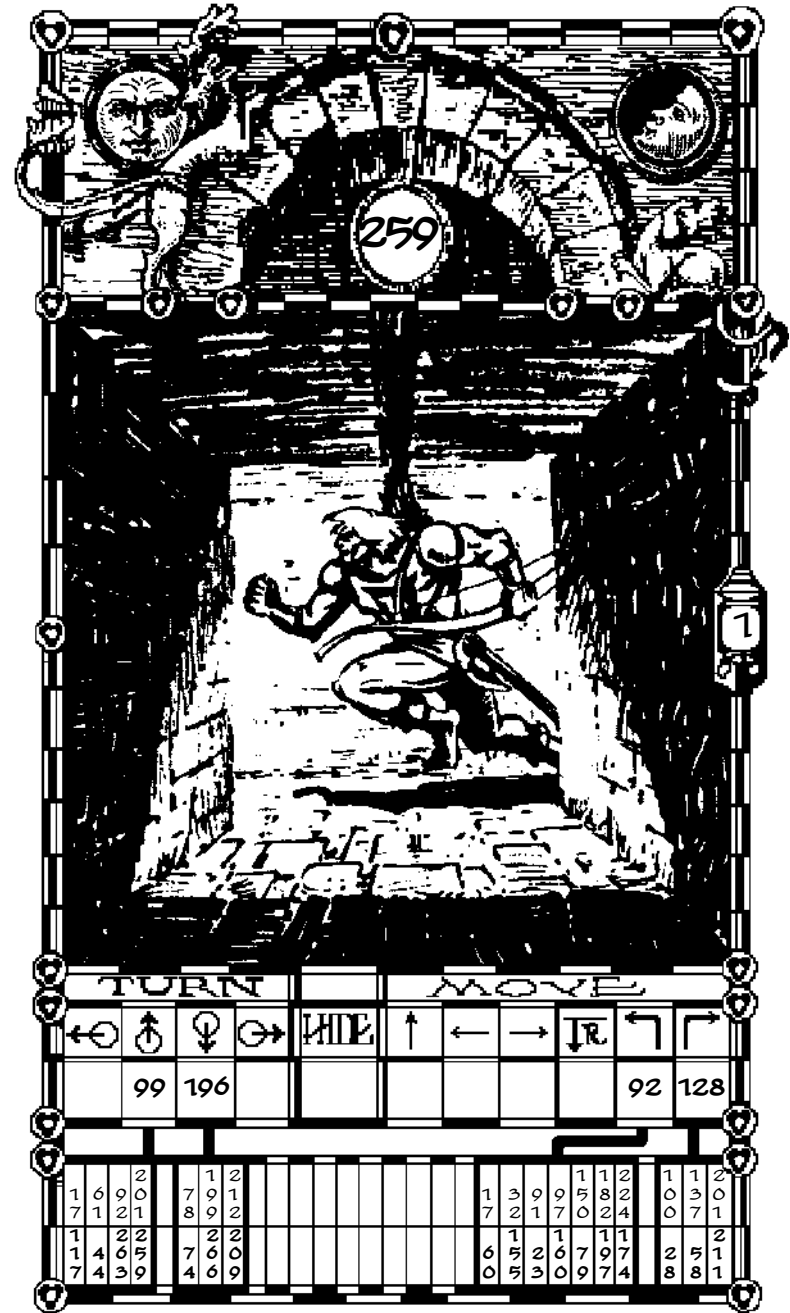
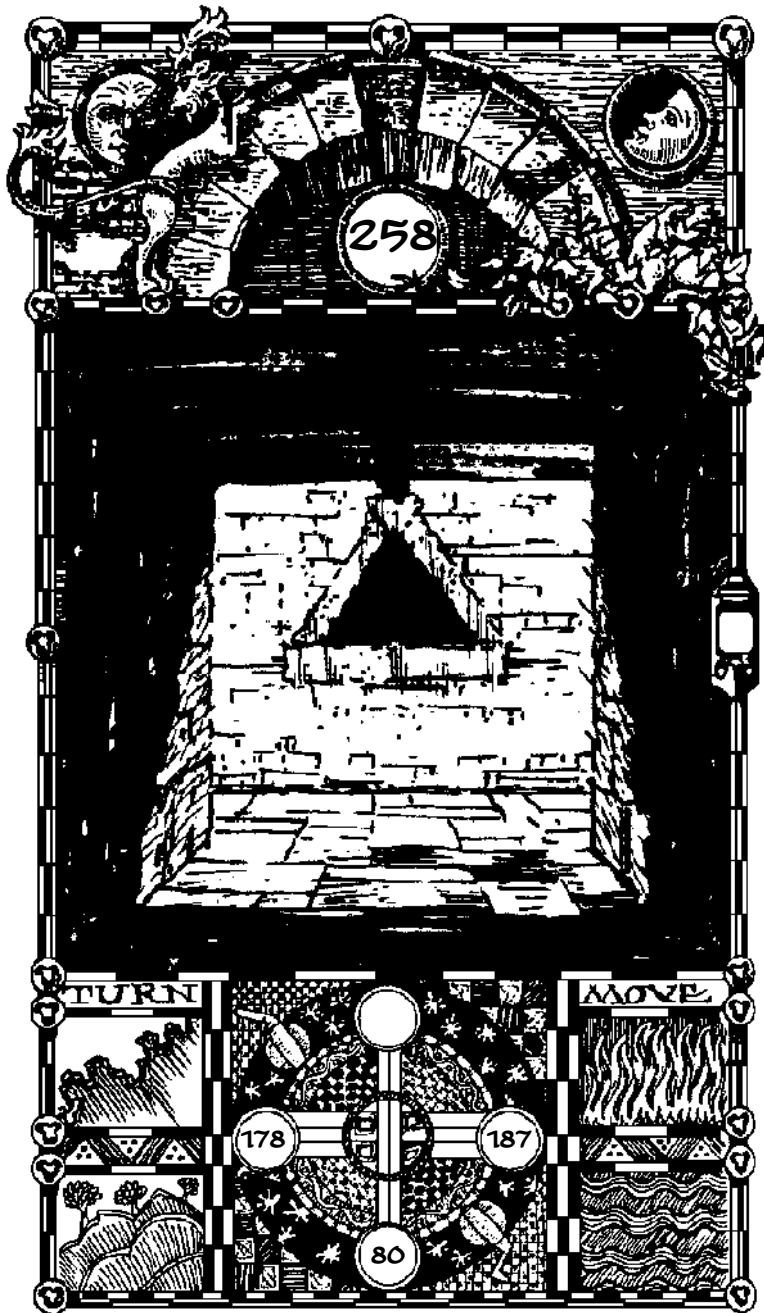
249



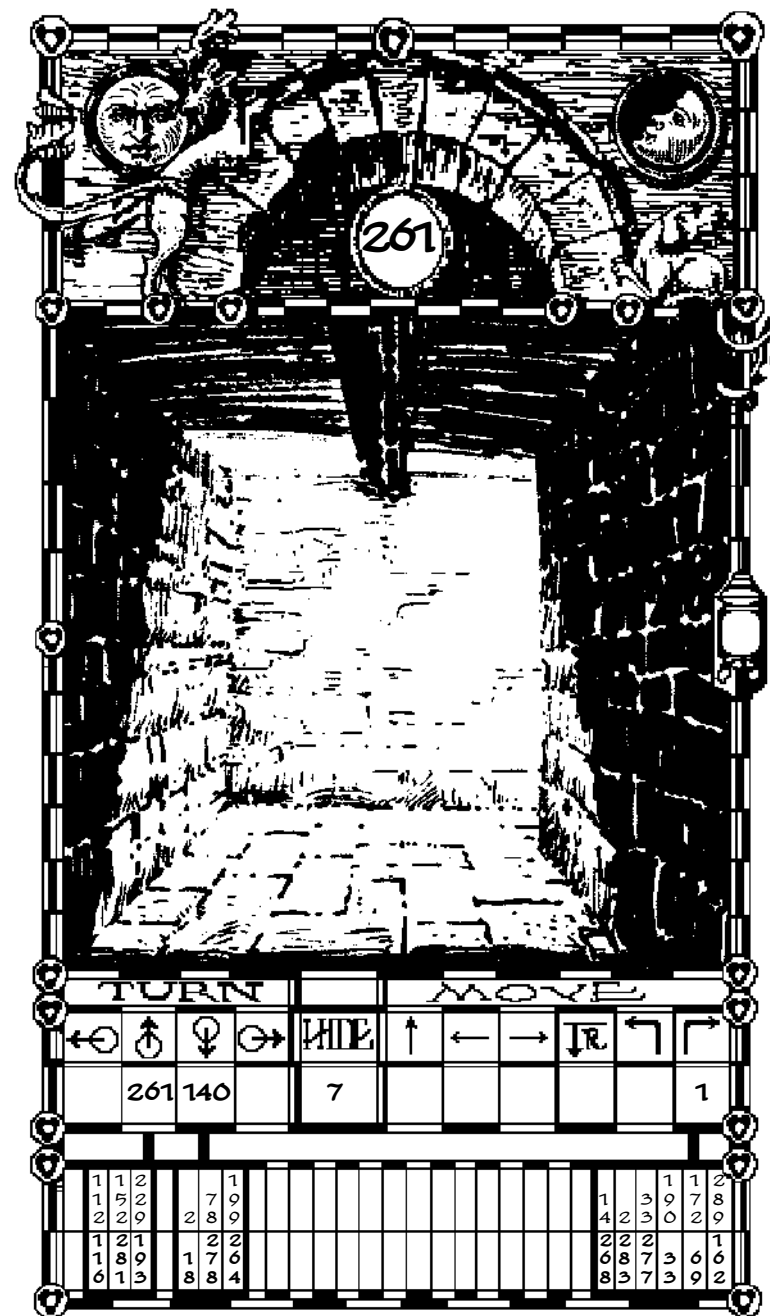
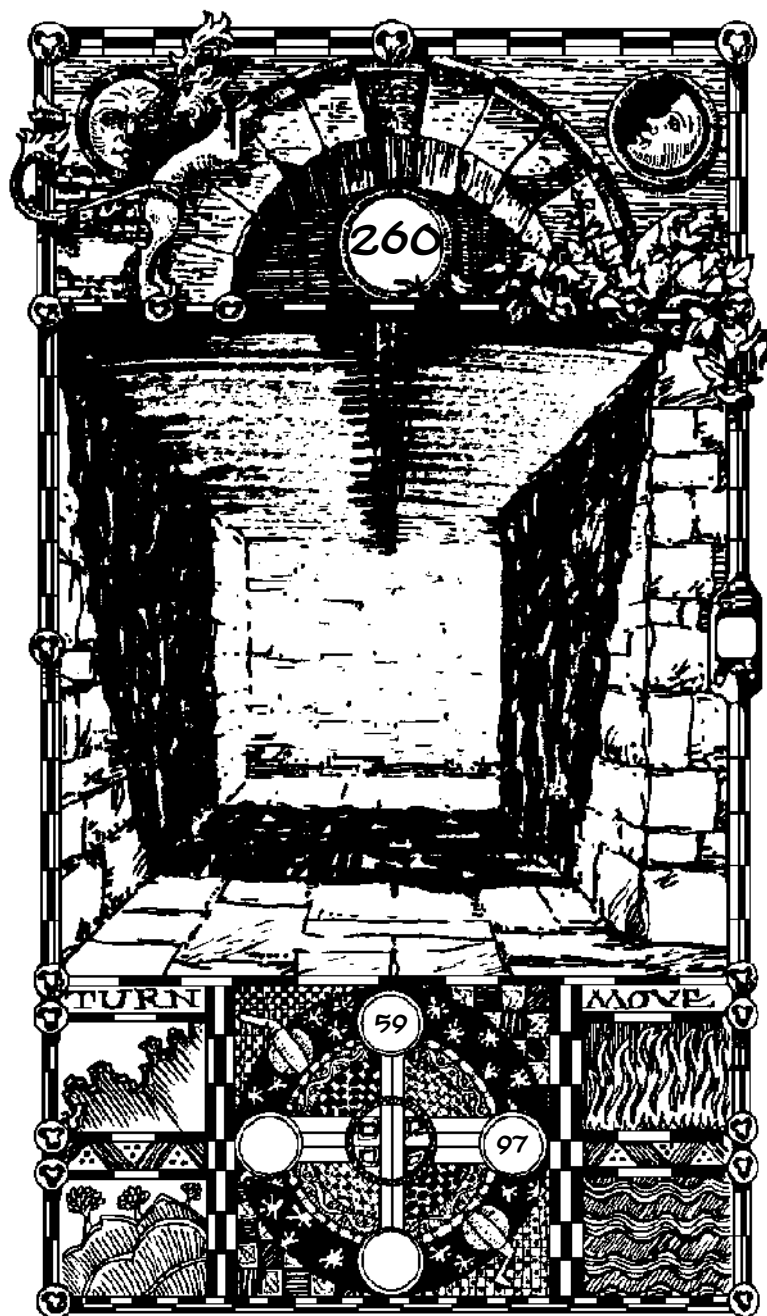


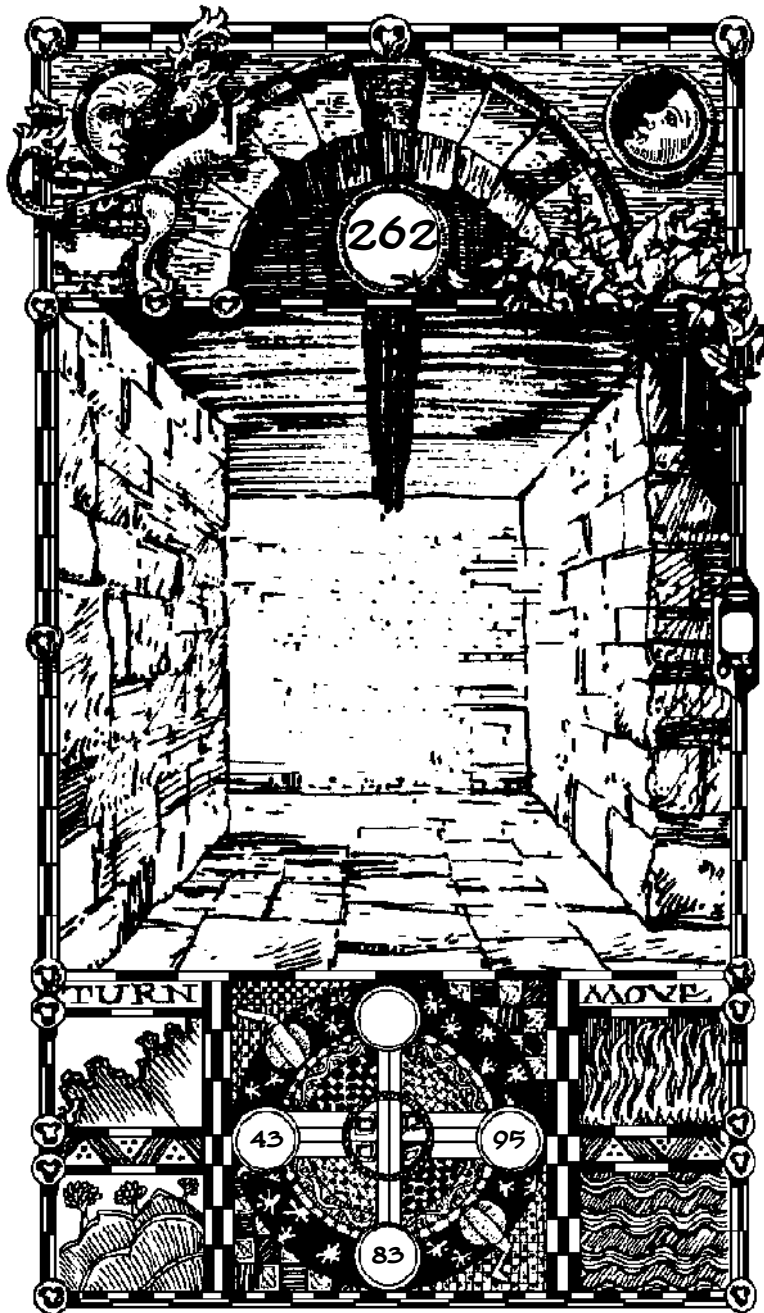








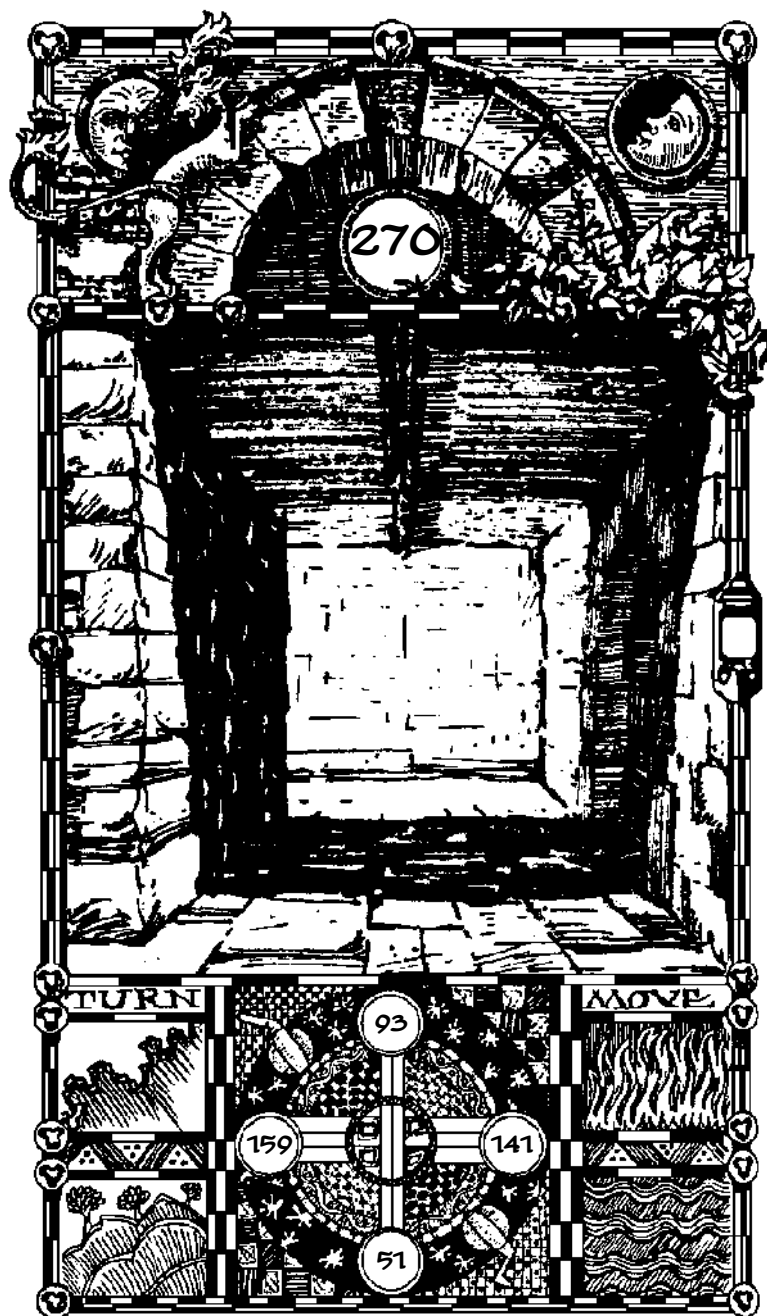


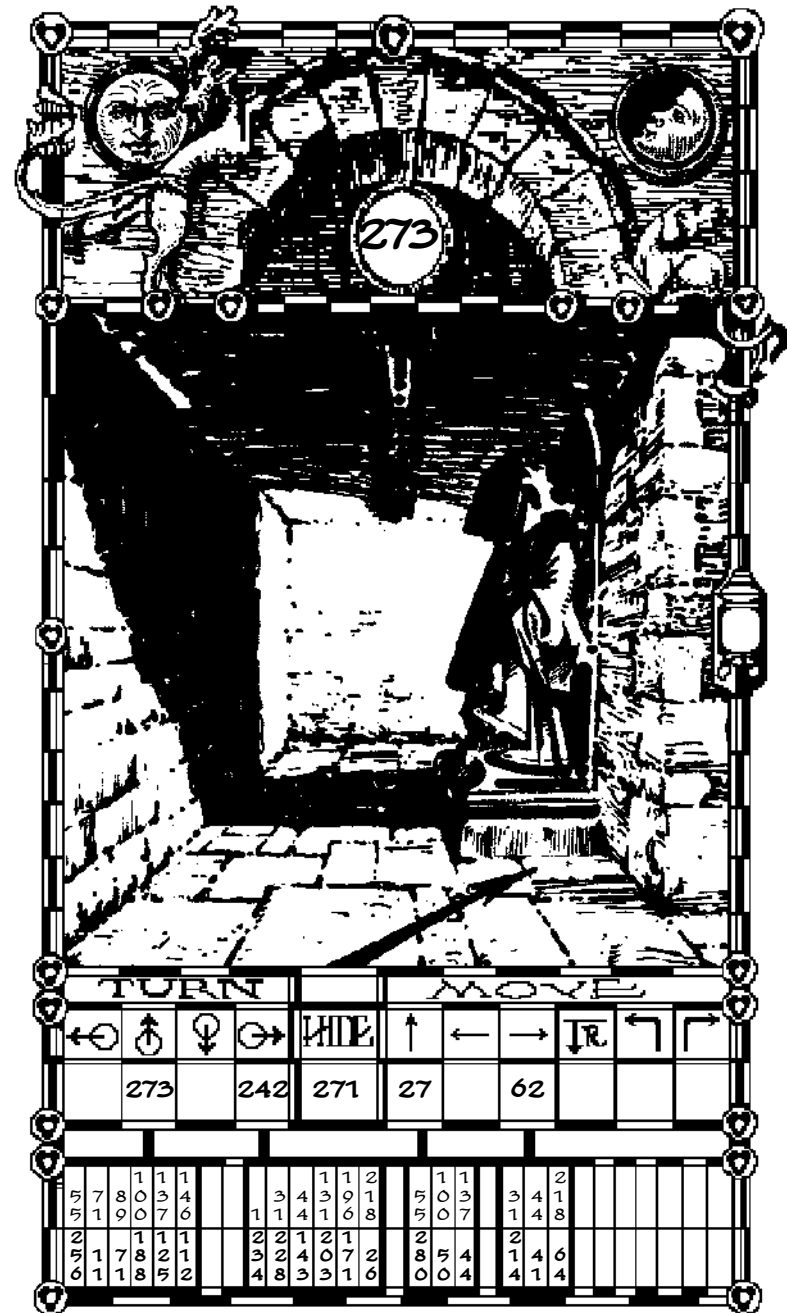














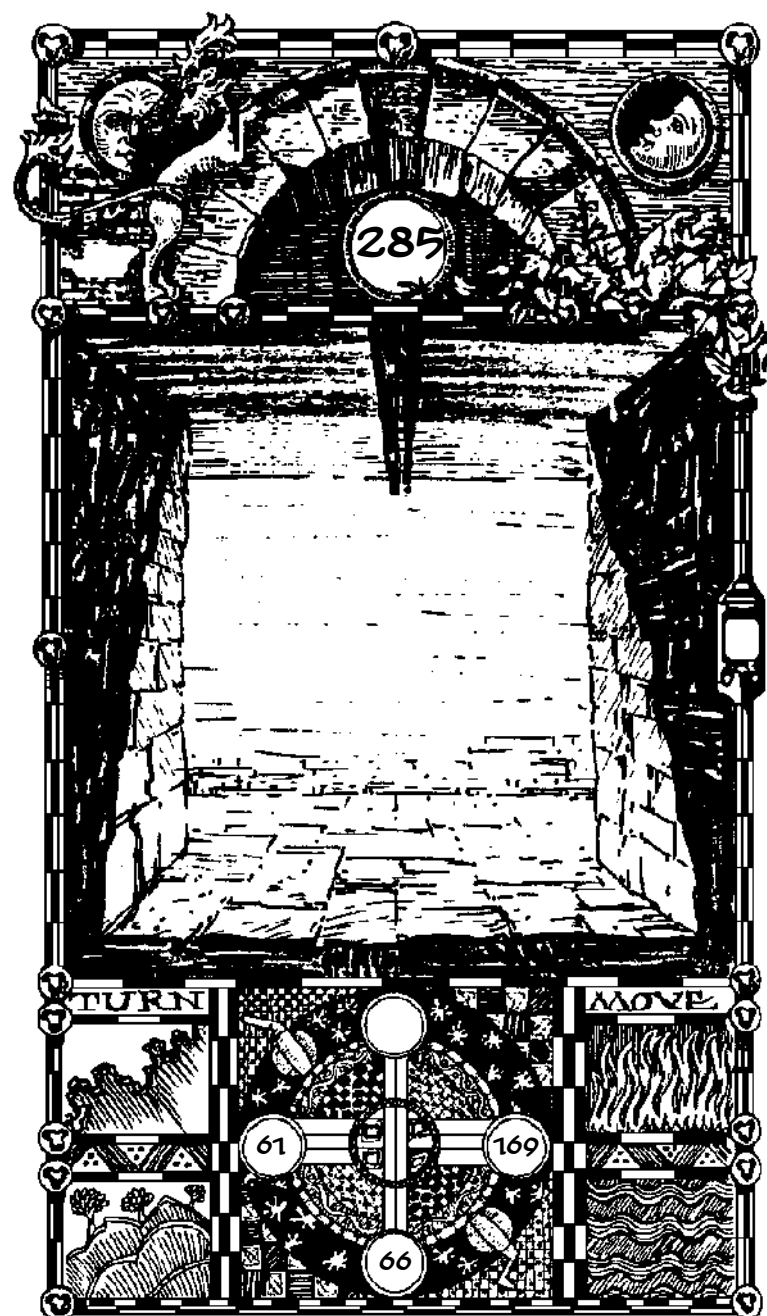
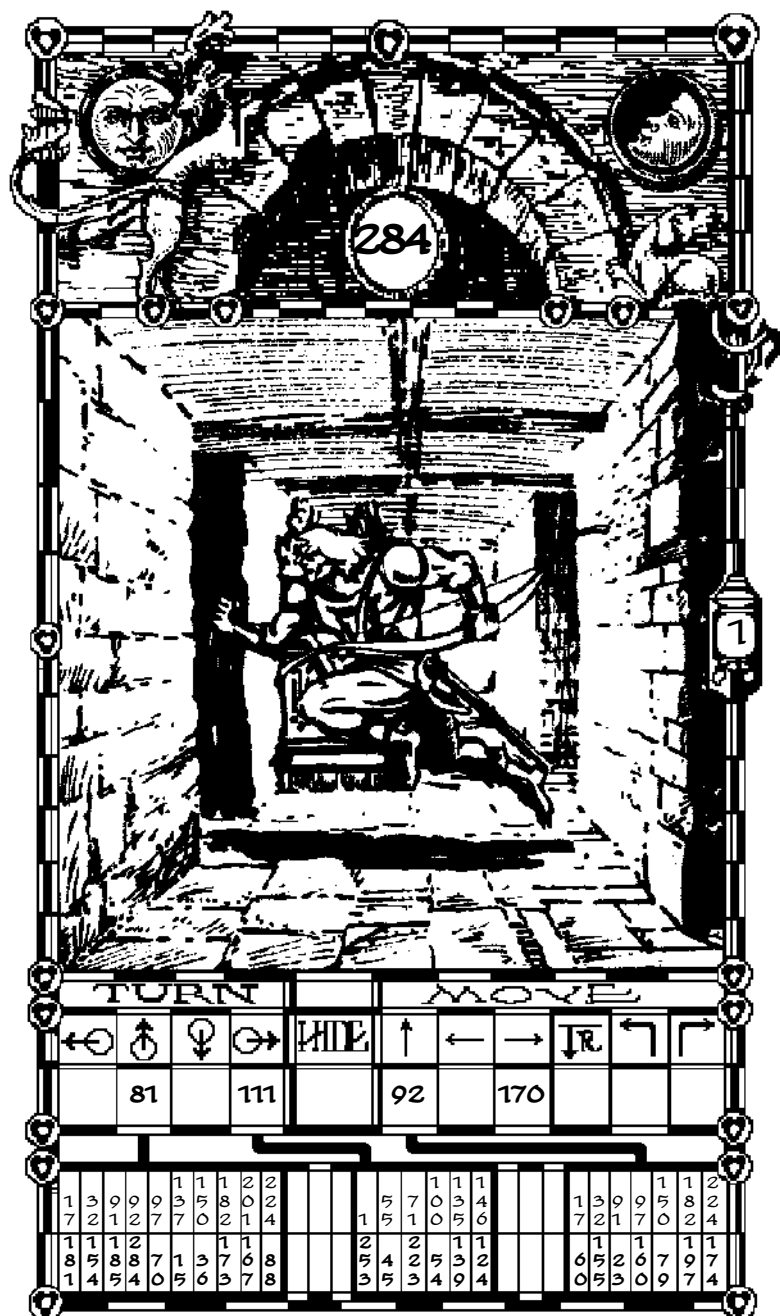












## PARAGRAFI di INFORMAZIONI SPECIALI

Y1: Come inserisci la Chiave e la giri, una vampata di fuoco ti avvolge il braccio. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y100.

Se preferisci andartene e riprendere la tua ricerca, vai al 141.

Y2: "Pazzo!" urla il traghettatore e scaglia la sua lancia contro il tuo petto. La sua punta aguzza ti graffia la pelle. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

Se vuoi mostrare al traghettatore un altro tesoro, torna a Y84.

Se preferisci ritirarti dalla portata della sua arma, vai al 66.

Y3: Tieni l'Opale vicino al buco della serratura e improvvisamente emette un'intensa luce blu. Silenziosamente la porta si apre per rivelare una piccola stanza. Sul pavimento giace un Anello di Quarzo. Segna il tesoro 'Q' sul tuo Foglio d'Avventura in Solitaria e scrivi 'Anello di Quarzo' nello spazio accanto. Ben fatto! Un'altro tesoro nella tua lista. Recupera 5 punti di VITALITÀ e continua andando al 262.

Y4: Tieni l'Opale vicino al buco della serratura e una lingua di fuoco schizza fuori e ti brucia la mano. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y50.

Se preferisci andartene e continuare la tua ricerca, vai al 202.

Y5: Sbuffa il suo disprezzo e da una stoccata verso il tuo petto. La punta ti sfregia il costato. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se vuoi provare a mostrargli un altro tesoro, torna a Y84.

Se preferisci ritirarti dalla portata della sua arma, vai al 66.

Y6: Inserisci la Moneta d'Oro nell'apertura della porta e immediatamente entrambe le porte si spalancano per rivelare una magnifica Pietra di Giada posata su un ripiano e la tua Moneta d'Oro dietro di essa. Segna il tesoro 'J' sul tuo Foglio d'Avventura in Solitaria e scrivi 'Pietra di Giada' nello spazio accanto. Ben fatto! Sei un passo più vicino al tuo obiettivo. Continua la tua ricerca andando al 150.

Y7: "Bah!" sbuffa il traghettatore e, senza alcun preavviso, si lancia in avanti. La punta della sua lancia ti apre un brutto taglio sulla spalla. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se vuoi provare a mostrargli un altro tesoro, torna a Y84.

Se preferisci ritirarti dalla portata della sua arma, vai al 66.

Y8: Il messaggio iscritto sulla cornice del dipinto recita:

*'Mostrami ciò che puoi vedere*

*e il mio tesoro potrai ottenere'*

Quale tesoro userai per ottenere il tesoro nascosto nel dipinto?

Se possiedi e vuoi provare con:

- Tesoro 'J', vai a Y101    Tesoro 'O', vai a Y24  
 Tesoro 'K', vai a Y75    Tesoro 'P', vai a Y38  
 Tesoro 'L', vai a Y67    Tesoro 'Q', vai a Y30  
 Tesoro 'M', vai a Y51    Tesoro 'R', vai a Y44  
 Tesoro 'N', vai a Y17    Moneta d'Oro, vai a Y97
- Se non vuoi usare nessun tesoro, vai al 250 per continuare la tua ricerca.
- Y9: Tieni la Perla davanti al buco della serratura e un dardo schizza e ti si conficca nel polso. Perdi 3 punti di VITALITÀ.
- Se desideri provare a usare un altro tesoro, torna a Y50.
- Se preferisci continuare la tua ricerca, vai al 202.
- Y10: Tieni la Pietra di Giada davanti al buco della serratura e una punta aguzza piomba dal soffito graffiandoti il dorso della mano. Purtroppo è avvelenata. Perdi 4 punti di VITALITÀ.
- Se desideri provare a usare un altro tesoro, torna a Y85.
- Se desideri continuare la tua ricerca, vai al 252.
- Y11: Una lingua di fiamme ti colpisce in pieno petto. Perdi 3 punti di VITALITÀ.
- Se desideri provare a usare un altro tesoro, torna a Y34.
- Se preferisci continuare la tua ricerca, vai al 35.
- Y12: Inserisci la Chiave e una scarica d'energia ti paralizza il braccio. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

- Se desideri provare a usare un altro tesoro, torna a Y89.
- Se preferisci continuare la tua ricerca, vai al 83.
- Y13: Spingi la Pietra di Magnetite dentro alla serratura e ricevi un colpo alla nuca. Una pietra è caduta dal soffito sopra di te. Perdi 1 punto di VITALITÀ.
- Se desideri provare a usare un altro tesoro, torna a Y100.
- Se preferisci continuare la tua ricerca, vai al 141.
- Y14: Spingi la tua Moneta d'Oro dentro alla serratura e viene sparata fuori come un proiettile colpendoti nello stomaco. Perdi 2 punti di VITALITÀ.
- Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y50.
- Se preferisci andartene e continuare, vai al 202.
- Y15: Riconosci la teca in cui hai scoperto la Chiave. Non contiene più alcun tesoro.
- Vai al 136.
- Y16: Posizioni l'Ago sul sedile, ma non succede nulla.
- Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y70.
- Se vuoi cercare altrove, vai al 40.
- Y17: Spingi l'Ago nella tela. Vola fuori e ti si conficca nel mento. Perdi 1 punto di VITALITÀ.
- Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y8.
- Se preferisci cercare altrove, vai al 250.
- Y18: Nell'istante in cui spingi l'Ago nella serratura, viene risparato fuori e si infila nel tuo palmo. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

- Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y100.
- Se preferisci andartene e riprendere la tua ricerca, vai al 141.
- Y19: Una freccia uncinata parte da una fessura nascosta nel muro e ti graffia il collo. Perdi 3 punti di VITALITÀ.
- Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y77.
- Se preferisci cercare altrove, vai al 246.
- Y20: Riconosci la statua che ti ha rivelato l'Ago. Non contiene altri tesori.
- Vai al 203.
- Y21: Improvvisamente il pavimento sparisce sotto ai tuoi piedi per rivelare una fossa scura. Salti all'indietro appena in tempo per evitare di caderci dentro e presto il pavimento torna a sollevarsi e richiudere questa trappola mortale
- Vai al 210.
- Y22: Fai scivolare la Moneta d'Oro nella serratura e ricevi una scossa elettrica. Perdi 1 punto di VITALITÀ.
- Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y85.
- Se preferisci cercare altrove, vai al 252.
- Y23: Un liquido giallastro e appiccicoso zampilla da due tubi vicino al soffitto. È acido! Perdi 2 punti di VITALITÀ.
- Vai al 237.
- Y24: Tieni l'Opale davanti alla tela ma non succede nulla.
- Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y8.

- Se vuoi cercare altrove, vai al 250.
- Y25: Grugnisce la sua insoddisfazione e ti colpisce alla testa. La punta affilata ti intacca l'orecchio. Perdi 4 punti di VITALITÀ.
- Se vuoi mostrargli un altro tesoro, torna a Y84.
- Se preferisci ritirarti dalla portata della lancia, vai al 66.
- Y26: Inserisci l'Ago nella serratura. Un artiglio a uncino scatta dalla maniglia della porta e ti si conficca nel dorso della mano. Perdi 1 punto di VITALITÀ.
- Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y89.
- Se preferisci continuare la tua ricerca altrove, vai al 83.
- Y27: Spuntoni d'acciaio scattano dal pavimento e ti perforano i piedi. Perdi 5 punti di VITALITÀ.
- Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y70.
- Se preferisci cercare altrove, vai al 40.
- Y28: Non appena l'Ago tocca la teca ti rimbalza indietro e affonda nella pelle. Perdi 1 punto di VITALITÀ.
- Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y77.
- Se preferisci cercare altrove, vai al 246.
- Y29: Infilare e giri la Chiave. La porta si apre per rivelare uno splendente Rubino. Segna il tesoro 'R' sul tuo Foglio d'Avventura in Solitaria e scrivi 'Rubino' nello spazio accanto. Hai trovato un altro tesoro. Recupera 5 punti di VITALITÀ e vai al 121.
- Y30: Adagi l'Anello di Quarzo sul bordo della cornice ma non succede nulla.



Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y8.  
 Se preferisci cercare altrove, vai al 250.

Y31: Infilati l'Ago nella serratura ma non sortisci alcun effetto.  
 Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y50.  
 Se preferisci cercare altrove, vai al 202.

Y32: Infilati la Chiave nella serratura e la giri. Un getto di gas incolore ti spruzza addosso e ti si blocca in gola. Perdi 3 punti di VITALITÀ.  
 Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y85.  
 Se preferisci cercare altrove, vai al 252.

Y33: Riconosci questa porta; è quella dietro a cui hai trovato lo Specchio e ora non ci sono tesori dentro.  
 Vai al 141.

Y34: Inscritto sulla statua trovi il seguente indizio:  
*'Se nella mano mia la gemma rosso sangue giunge  
 come premio potrai trovare il tesoro che punge'*  
 Quale tesoro metterai nella mano della statua?  
 Se possiedi e vuoi provare con:

Tesoro 'J', vai a Y87	Tesoro 'O', vai a Y11
Tesoro 'K', vai a Y57	Tesoro 'P', vai a Y49
Tesoro 'L', vai a Y91	Tesoro 'Q', vai a Y63
Tesoro 'M', vai a Y105	Tesoro 'R', vai a Y55
Tesoro 'N', vai a Y20	Moneta d'Oro, vai a Y106

Se non vuoi mettere nessun tesoro nella mano della statua, vai al 35.

Y35: Il traghettatore ride schernendoti e lancia un feroce attacco che ti apre una ferita sul fianco. Perdi 3 punti di VITALITÀ.  
 Se vuoi mostrargli un altro tesoro, torna a Y84.  
 Se preferisci ritirarti dalla portata della lancia, vai al 66.

Y36: Un raggio di luce intensa scaturisce dallo specchio e ti abbaglia. Perdi 1 punto di VITALITÀ.  
 Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y77.  
 Se preferisci cercare altrove, vai al 246.

Y37: Un getto di vapore rovente erutta dai fori nel pavimento. Sei nel mezzo del getto e perdi 2 punti di VITALITÀ.  
 Vai al 89.

Y38: Metti la Perla sulla cornice. Una colonna di fiamme si riversa dall'alto su di te e ti ustiona le spalle. Perdi 4 punti di VITALITÀ.  
 Se desideri provare a usare un altro tesoro, torna a Y8.  
 Se desideri cercare altrove, vai al 250.

Y39: Un pannello scende nella parete di fronte a te e un nugolo di frecce vola verso il tuo petto. Prima che tu riesca a tuffarti al riparo vieni ferito al braccio e al collo. Perdi 4 punti di VITALITÀ.  
 Vai al 270.

Y40: Posi la Perla sul buco della serratura. Viene sparata verso la tua faccia come da una fionda. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

- Se desideri provare a usare un altro tesoro, torna a Y89.
- Se preferisci cercare altrove, vai al 83.
- Y41: Un fiotto di fuoco parte dal bracciolo del trono verso la tua gamba. Perdi 3 punti di VITALITÀ.
- Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y70.
- Se preferisci cercare altrove, vai al 40.
- Y42: Riconosci lo scrigno in cui hai scoperto l'Opale. Ora non ci sono tesori dentro.
- Vai al 87.
- Y43: Un crepitante fragore ti riempie le orecchie quando una scarica di elettricità ti percorre la gamba; non riesci a evitare il colpo. Perdi 3 punti di VITALITÀ.
- Vai al 192.
- Y44: Tieni il Rubino di fronte alla tela. Improvvisamente la gemma e la tua mano vengono avvolte dal ghiaccio. Perdi 3 punti di VITALITÀ.
- Se desideri provare a usare un altro tesoro, torna a Y8.
- Se desideri cercare altrove, vai al 250.
- Y45: La Pietra di Magnetite è troppo grande per essere inserita nella serratura.
- Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y50.
- Se preferisci cercare altrove, vai al 202.
- Y46: Metti la Moneta d'Oro sulla teca ma non succede nulla.
- Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y77.
- Se preferisci cercare altrove, vai al 246.

- Y47: Tieni la Pietra di Giada davanti alla serratura. Emette un acuto ululato che ti perfora le orecchie. Perdi 2 punti di VITALITÀ.
- Se desideri provare a usare un altro tesoro, torna a Y100.
- Se preferisci cercare altrove, vai al 141.
- Y48: Un'ardente fiamma azzurra scaturisce dalla teca e ti colpisce al petto. Perdi 4 punti di VITALITÀ.
- Se desideri provare a usare un altro tesoro, torna a Y77.
- Se preferisci andartene e cercare altrove, vai al 246.
- Y49: La Perla improvvisamente ti brucia le dita. Perdi 1 punto di VITALITÀ.
- Se desideri provare a usare un altro tesoro, torna a Y34.
- Se scegli di cercare altrove, vai al 35.
- Y50: Scritto su una pergamena affissa al centro della porta c'è il seguente messaggio:
- 'Apri questa porta, oltre troverai  
un tesoro meraviglioso come non mai'*
- Quale dei tuoi tesori userai per aprire questa porta?
- Se possiedi e vuoi provare con:
- |                       |                         |
|-----------------------|-------------------------|
| Tesoro 'J', vai a Y66 | Tesoro 'O', vai a Y4    |
| Tesoro 'K', vai a Y29 | Tesoro 'P', vai a Y9    |
| Tesoro 'L', vai a Y45 | Tesoro 'Q', vai a Y102  |
| Tesoro 'M', vai a Y68 | Tesoro 'R', vai a Y88   |
| Tesoro 'N', vai a Y31 | Moneta d'Oro, vai a Y14 |
- Se scegli di non aprire questa porta, vai al 202.

Y51: Tieni lo Specchio davanti al dipinto e senti un leggero click. Un pannello nella cornice si apre per rivelare una Pietra di Magnetite marmorea. Segna il tesoro 'L' sul tuo Foglio d'Avventura in Solitaria e scrivi 'Pietra di Magnetite' nello spazio accanto. Bravo! Un altro tesoro è stato trovato. Recupera 5 punti di VITALITÀ e vai al 138.

Y52: Metti la Moneta d'Oro sulla seduta ma non succede nulla.

Se desideri provare a usare un altro tesoro, torna a Y70.

Se desideri andartene e cercare altrove, vai al 40.

Y53: Uno sprazzo di scintille scaturisce non appena la Pietra di Magnetite tocca la teca. Le tue dita vengono bruciate. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y77.

Se decidi di cercare altrove, vai al 246.

Y54: Inserisci la Moneta d'oro nella serratura e giri, ma non succede nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y77.

Se preferisci cercare altrove, vai al 246.

Y55: Metti il Rubino nella mano della statua e un bagliore argenteo ne riempie il palmo della mano. Non appena la luce si affievolisce vedi un Ago accanto al Rubino. Segna il tesoro 'N' sul tuo Foglio d'Avventura in Solitaria e scrivi 'Ago' nello spazio accanto. Hai trovato un altro tesoro. Recupera 5 punti di VITALITÀ e vai al 212.

Y56: Riconosci la porta della stanza in cui hai trovato l'Anello di Quarzo. La stanza è ora priva di tesori.

Vai al 262.

Y57: Posi la Chiave sulla mano e un getto gelato di gas esce dalla bocca della statua. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare a usare un altro tesoro, torna a Y34.

Se preferisci andartene e cercare altrove, vai al 35.

Y58: Si fa cupo e sferra un attacco con la lancia. La punta affilata ti apre un solco nel cuoio capelluto. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Se vuoi mostrargli un altro tesoro, torna a Y84.

Se preferisci ritirarti dalla portata della sua lancia, vai al 66.

Y59: Tieni lo specchio davanti alla serratura ma senza alcun effetto

Se desideri provare a usare un altro tesoro, torna a Y85.

Se desideri andartene e cercare altrove, vai al 252.

Y60: Tieni il Rubino davanti al buco della serratura, ma non succede nulla.

Se desideri provare a usare un altro tesoro, torna a Y100.

Se desideri cercare altrove, vai al 141.

Y61: La Pietra di Magnetite luccica e pulsa. Non appena la luce si affievolisce vedi una bellissima Perla posata sulla seduta vicino. Segna il tesoro 'P' sul tuo Foglio d'Avventura in Solitaria e scrivi 'Perla' nello spazio accanto. Hai ottenuto un altro tesoro per la tua lista. Recupera 5 punti di VITALITÀ e vai al 63.

Y62: Tieni la Pietra di Magnetite davanti al buco della serratura. Un getto di gas nocivo spruzza fuori e ti avvolge. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

- Se desideri provare a usare un altro tesoro, torna a Y89.
- Se desideri cercare altrove, vai al 83.
- Y63: L'Anello di Quarzo inizia a vibrare. Il suono cresce finché il dolore alle orecchie diventa insopportabile. Perdi 2 punti di VITALITÀ.
- Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y34.
- Se preferisci cercare altrove, vai al 35.
- Y64: Un pugnale cade dal soffitto e ti trafigge il braccio. Perdi 3 punti di VITALITÀ.
- Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y70.
- Se preferisci cercare altrove, vai al 40.
- Y65: Posizioni la Pietra di Magnetite sulla teca ma non succede nulla.
- Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y77.
- Se preferisci cercare altrove, vai al 246.
- Y66: Non appena tieni la Pietra di Magnetite davanti alla serratura, una scossa elettrica ti paralizza il braccio intero. Perdi 3 punti di VITALITÀ.
- Se scegli di provare con un altro tesoro, torna a Y50.
- Se preferisci cercare altrove, vai al 202.
- Y67: Riconosci il dipinto che una volta conteneva la Pietra di Magnetite. La cornice è vuota e non ci sono più tesori dentro.
- Vai al 138.
- Y68: Un getto di aria fredda congela lo Specchio nelle tue mani. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

- Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y50.
- Se preferisci cercare altrove, vai al 202.
- Y69: Tieni il Rubino davanti al buco della serratura, ma non succede nulla.
- Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y89.
- Se preferisci cercare altrove, vai al 83.
- Y70: Inciso su una placca fissata allo schienale del trono trovi il seguente messaggio:
- 'Duro come la roccia, verde come il mare  
dalle profondità il tuo premio potrà arrivare'
- Quale dei tuoi tesori metterai sul trono per scoprire il suo segreto?
- Se possiedi e vuoi provare con:
- |                        |                         |
|------------------------|-------------------------|
| Tesoro 'J', vai a Y61  | Tesoro 'O', vai a Y27   |
| Tesoro 'K', vai a Y82  | Tesoro 'P', vai a Y71   |
| Tesoro 'L', vai a Y110 | Tesoro 'Q', vai a Y64   |
| Tesoro 'M', vai a Y41  | Tesoro 'R', vai a Y93   |
| Tesoro 'N', vai a Y16  | Moneta d'Oro, vai a Y52 |
- Se non vuoi mettere nessun tesoro sulla seduta del trono, continua la tua ricerca andando al 40.
- Y71: Riconosci questo trono: è dove hai trovato la Perla. Non ci sono più tesori.
- Vai al 63.
- Y72: Inserisci l'Ago nella serratura e il coperchio dello scrigno si spalanca. All'interno trovi un Opale brillante. Segna il tesoro 'O' sul tuo Foglio d'Avventura in Solitaria e scrivi 'Opale' nello spazio accanto. Ben fatto! Un altro tesoro per la tua lista. Recupera 6 punti di VITALITÀ e vai al 87.

Y73: “Osi insultarmi!” urla il traghettatore e scaglia la sua lancia verso il tuo petto. La punta ti graffia il fianco. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

Se vuoi mostrargli un altro tesoro, torna a Y84.

Se desideri ritirarti dalla portata della sua lancia, vai al 66.

Y74: Una raffica di frecce parte dal terreno intorno ai tuoi piedi. Disperatamente ti lanci in avanti per evitare di esser colpito e sfuggi con solo qualche graffio. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

Vai al 32.

Y75: Metti la Chiave sulla cornice e un dolore acuto ti paralizza le dita. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y8.

Se preferisci cercare altrove, vai al 250.

Y76: Una gigantesca sfera d'acciaio oscilla giù dal soffitto, minacciando di decapitarti. Ma il tuo acuto istinto di sopravvivenza ti salva e sfuggi con solo una spalla contusa. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

Vai al 159.

Y77: Una placca fissata sul coperchio della teca recita:

‘Metti dentro una gemma dalla profondità

e come per magia una chiave arriverà’

Quale tesoro metterai nella teca per riceverne un altro?

Se possiedi e vuoi provare con:

Tesoro ‘J’, vai a Y53      Tesoro ‘O’, vai a Y48

Tesoro ‘K’, vai a Y15      Tesoro ‘P’, vai a Y103

Tesoro ‘L’, vai a Y65      Tesoro ‘Q’, vai a Y19

Tesoro ‘M’, vai a Y36      Tesoro ‘R’, vai a Y92

Tesoro ‘N’, vai a Y28      Moneta d’Oro, vai a Y46

Se non vuoi mettere nessun tesoro nella teca, vai al 246 e continua la tua ricerca.

Y78: Infili l’Anello di Quarzo sulla maniglia della porta e silenziosamente si apre. Là, davanti a te, su un piedistallo di pietra, vedi uno Specchio attraente. Segna il tesoro ‘M’ sul tuo Foglio d’Avventura in Solitaria e scrivi ‘Specchio’ nello spazio accanto. Hai trovato un altro tesoro. Recupera 6 punti di VITALITÀ e vai al 141.

Y79: Non appena metti la Moneta d’Oro nella serratura, un getto di vapore ti ustiona le mani. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y77.

Se preferisci cercare altrove, vai al 246.

Y80: Vedendo la Pietra di Magnetite il traghettatore abbassa la sua lancia e estrae un flauto dalla sua tasca. Soffia una nota acuta e istantaneamente una zattera compare legata alla banchina. Ti fa segno di salire a bordo e velocemente guida la zattera attraverso il fiume sotterraneo. Quando raggiungete la riva opposta si congratula con te e ti saluta visto che sei riuscito a sconfiggere le segrete del Castello Biancafiamma. Vai ora a Pag IV per misurare il tuo livello di vittoria.

Y81: Inserisci la Perla nella serratura. Una scarica di elettricità parte dalla serratura e ti brucia il petto. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y85.

Se preferisci cercare altrove, vai al 252.

- Y82: Metti la Chiave sul trono ma non succede nulla.  
 Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y70.  
 Se preferisci cercare altrove, vai al 40.
- Y83: Metti lo Specchio davanti alla serratura e cerchi di mandare un riflesso di luce all'interno. Non succede nulla.  
 Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y89.  
 Se preferisci cercare altrove, vai al 83.
- Y84: Come ti avvicini al pontile, una nebbia luccicante si alza e gradualmente prende la forma solida di un guerriero formidabile. Ti guarda furiosamente e abbassa la sua lancia in maniera allarmante verso il tuo petto.  
 "Io sono il traghettatore" ti ringhia, "Mostrami un tesoro, un ferroso sasso, e io porterò alla libertà il tuo passo"  
 Per poter attraversare il fiume sotterraneo e fuggire dalle segrete del Barone Bianco devi mostrare al traghettatore il tesoro che ha richiesto. Ma quale?  
 Se possiedi e vuoi provare con:  
 Tesoro 'J', vai a Y2      Tesoro 'O', vai a Y7  
 Tesoro 'K', vai a Y104      Tesoro 'P', vai a Y58  
 Tesoro 'L', vai a Y80      Tesoro 'Q', vai a Y35  
 Tesoro 'M', vai a Y96      Tesoro 'R', vai a Y25  
 Tesoro 'N', vai a Y73      Moneta d'Oro, vai a Y5  
 Se non vuoi mostrargli nessun tesoro, vai al 66 e scegli una diversa strategia d'azione.
- Y85: Fissata sul coperchio della teca c'è una piccola placca su cui è inscritto il seguente indovinello:

*'La chiave per me piangere ti farà  
 perché una punta e un occhiello ha'*

Quale tesoro userai per aprire la teca?

Se possiedi e vuoi provare con:

Tesoro 'J', vai a Y10      Tesoro 'O', vai a Y42

Tesoro 'K', vai a Y32      Tesoro 'P', vai a Y81

Tesoro 'L', vai a Y95      Tesoro 'Q', vai a Y107

Tesoro 'M', vai a Y59      Tesoro 'R', vai a Y99

Tesoro 'N', vai a Y72      Moneta d'Oro, vai a Y22

Se non desideri cercare di aprire la teca, vai al 35.

Y86: Tieni l'opale vicino alla serratura ma non succede nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y100.

Se preferisci cercare altrove, vai al 141.

Y87: Appoggi la Pietra di Magnetite sulla mano della statua ma non succede nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y34.

Se preferisci cercare altrove, vai al 35.

Y88: Riconosci questa porta. Conduce alla stanza in cui hai trovato il Rubino. Nella stanza ora non ci sono più tesori.

Vai al 121.

Y89: L'indovinello scritto sulla maniglia della porta dice:

*'Alla luce della gemma ti sarà semplice scovare  
 il tesoro che fermo dietro me sta ad aspettare'*

Quale tesoro userai per aprire questa porta?

Se possiedi e vuoi provare con:

Tesoro 'J', vai a Y1097    Tesoro 'O', vai a Y3

Tesoro 'K', vai a Y12    Tesoro 'P', vai a Y40

Tesoro 'L', vai a Y62    Tesoro 'Q', vai a Y56

Tesoro 'M', vai a Y83    Tesoro 'R', vai a Y69

Tesoro 'N', vai a Y26    Moneta d'Oro, vai a Y79

Se non vuoi cercare di aprire la porta, continua la tua ricerca andando al 35.

Y90: Il pavimento si apre sotto i tuoi piedi e cadi in un pozzo di pali acuminati. Perdi 4 punti di VITALITÀ. Presto il pavimento torna a chiudersi e nasconde questa trappola mortale.

Vai al 97.

Y91: La Pietra di Magnetite fa scattare una trappola sopra la tua testa. Un grosso masso ti colpisce la testa. Perdi 5 punti di VITALITÀ.

Se sei ancora vivo e desideri scegliere un altro tesoro, torna a Y34.

Se preferisci cercare altrove, vai al 35.

Y92: Il rubino inizia ad ardere nella tua mano. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y77.

Se preferisci cercare altrove, vai al 246.

Y93: Un getto d'aria ghiacciato ti colpisce direttamente in volto. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y70.

Se preferisci cercare altrove, vai al 40.

Y94: Una massiccia falce esce dal muro e oscilla verso di te aprendoti un taglio profondo sopra il ginocchio prima di ritirarsi e non esser più visibile. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Vai al 152.

Y95: Metti la Pietra di Magnetite nella serratura ma non succede nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y85.

Se preferisci cercare altrove, vai al 252.

Y96: "Pazzo mortale!" grugnisce il traghettatore e affonda con la sua lancia verso di te. L'arma ti taglia l'avambraccio mentre barcolli indietro cercando di sottrarti all'attacco. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se vuoi mostrare al traghettatore un altro tesoro, torna a Y84.

Se preferisci ritirarti dalla portata della sua lancia, vai al 66.

Y97: Tieni la Moneta d'Oro davanti alla tela ma non accade nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y8.

Se preferisci cercare altrove, vai al 250.

Y98: Una pietra affilata viene scagliata dalla parete più lontana ma ti abbassi in tempo per evitare di esser severamente ferito.

Vai al 224.

Y99: Spingi il Rubino nella serratura ma non accade nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y85.

Se preferisci cercare altrove, vai al 252.

Y100: Inciso su un pannello di metallo fissato alla porta c'è il seguente messaggio:

*'Un anello di roccia, chiaro come ghiaccio grezzo*

*Apri questa porta o pagane il prezzo'*

Quale tesoro userai per aprire la porta?

Se possiedi e vuoi provare con:

Tesoro 'J', vai a Y47      Tesoro 'O', vai a Y86

Tesoro 'K', vai a Y1      Tesoro 'P', vai a Y108

Tesoro 'L', vai a Y13      Tesoro 'Q', vai a Y78

Tesoro 'M', vai a Y33      Tesoro 'R', vai a Y60

Tesoro 'N', vai a Y18      Moneta d'Oro, vai a Y54

Se non desideri cercare di aprire la porta, vai al 35.

Y101: Tieni la Pietra di Magnetite davanti al dipinto e vieni stordito da un boato assordante. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

Se desideri provare a usare un altro tesoro, torna a Y8.

Se decidi di cercare altrove, vai al 250.

Y102: Tieni l'Anello di Quarzo davanti al buco della serratura ma non succede nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y50.

Se preferisci cercare altrove, vai al 202.

Y103: Nel momento in cui la Perla tocca la teca una Chiave appare al suo fianco. Segna il tesoro 'K' sul tuo Foglio d'Avventura in Solitaria e scrivi 'Chiave' nello spazio accanto. Un altro tesoro, ben fatto! Recupera 4 punti di VITALITÀ e vai al 136.

Y104: Il traghettatore sogghigna mentre fa un affondo. La punta della sua lancia ti buca al fianco. Perdi 3 pun-

ti di VITALITÀ.

Se vuoi mostrare al traghettatore un altro tesoro, torna a Y84.

Se preferisci ritirarti dalla portata della sua arma, vai al 66.

Y105: Piazzati lo Specchio nella mano della statua ma non accade nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y34.

Se decidi di lasciare la statua e continuare la tua ricerca, vai al 35.

Y106: Metti la Moneta d'Oro nella mano ma non succede nulla.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y34.

Se preferisci cercare altrove, vai al 35.

Y107: Infili l'Anello di Quarzo nella serratura. Un minuscolo spillo ti trafigge il dito. È avvelenato! Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y85.

Se preferisci cercare altrove, vai al 252.

Y108: Metti la Perla nel buco della serratura e un pugnale scatta dalla parete e ti taglia il braccio. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y100.

Se preferisci cercare altrove, vai al 141.

Y109: Tieni la Pietra di Magnetite davanti al buco della serratura e uno spillo acuminato ti si infila nella nocca. Perdi 2 punti di VITALITÀ.



Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y89.

Se preferisci cercare altrove, vai al 83.

Y110: La Pietra di Magnetite vola in aria e ti colpisce sotto la mascella. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

Se desideri provare con un altro tesoro, torna a Y70.

Se preferisci cercare altrove, vai al 40.

Y111: Una massiccia sfera d'acciaio piomba su di te dall'alto e ti fa volare indietro. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Vai al 159.

Y112: Una grande palla acuminata oscilla dal soffitto e ti ferisce la testa prima di tornare nell'oscurità sovrastante. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Vai al 166.

Y113: Il sibilare dell'aria ti avverte del pericolo di una grande trappola a falce. Una massiccia lama scatta fuori, ti manca le gambe di un soffio e rientra nel muro.

Vai al 152.

Y114: Un buco triangolare appare nella parete più lontana. Senti distintamente un click e un quadrello da balestra giunge sibilando verso il tuo petto. Non c'è tempo per schivarlo. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Vai al 258.

Y115: Il pavimento si apre sotto i tuoi piedi e riesci a mala pena a evitare di cadere in un pozzo di punte acuminate. Mentre il pavimento torna a chiudersi tiri un sospiro di sollievo per aver evitato questa trappola mortale.

Vai al 97.

Y116: Un cubo appuntito di pietra rotola fuori dalla parete lontana e ti colpisce in pieno petto. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se sei ancora vivo, vai al 224.

Y117: Senti un gorgoglio provenire da vicino al soffitto e salti di lato appena in tempo per evitare di venir spruzzato con un acido mortalmente corrosivo

Vai al 237.

Y118: Un piccolo pannello si apre nella parete lontana. Ti fermi di colpo quando vedi un nugolo di frecce che volano verso di te lungo il corridoio. Una ti graffia il costato. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Vai al 270.

Y119: Un'enorme lama piomba dall'alto in moto oscillatorio fendendo l'aria appena a qualche millimetro dal tuo naso. Salti all'indietro appena in tempo per evitare il suo ritorno.

Vai al 113.

Y120: Un pannello si apre nella parete di fronte. Instintivamente ti lanci per terra per evitare la nuvola di frecce che vola lungo il corridoio. Sei scosso ma sano e salvo.

Vai al 270.

Y121: Un getto di vapore caldo scaturisce dal pavimento bruciandoti i piedi e le gambe. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Vai al 89.

Y122: Vieni sorpreso da una serie di frecce che partono dal pavimento. Una ti trapassa il piede. Perdi 4 punti di VITALITÀ.

Se sei ancora vivo, vai al 32.

Y123: Un pannello triangolare nella parete lontana si apre di scatto e un quadrello da balestra parte dritto verso il tuo petto. Fai un passo di lato e te la cavi con appena un graffio al braccio. Perdi 1 punto di VITALITÀ.

Vai al 258.

Y124: Un forte e aspro clang ti avvisa di una grande palla chiodata che precipita dall'alto diretta verso la tua faccia. Salti di lato appena in tempo per evitare la decapitazione e la sfera torna in alto e sparisce.

Vai al 166.

Y125: Il pavimento si apre per rivelare un pozzo profondo. Barcolli sull'orlo e non riesci a evitare di cadere. Perdi 3 punti di VITALITÀ. Dopo poco il pavimento torna a sollevarsi e vieni riportato nel corridoio.

Vai al 210.

Y126: Un grosso blocco di pietra levigata vola dalla parete lontana e ti colpisce di striscio alla spalla. Perdi 2 punti di VITALITÀ.

Vai al 224.

Y127: Guardi su e resti terrorizzato dai due getti di giallo acido che si riversano su di te. Il fluido appiccicoso ti brucia la pelle. Perdi 2 punti di VITALITÀ prima che la colata si interrompa.

Vai al 237.

Y128: La gigantesca e affilatissima lama sibila mentre piomba dall'alto e ti apre un brutto taglio tra le scapole. Perdi 3 punti di VITALITÀ.

Vai al 113.

## 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	Sopravvissuto 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 istantanea.
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 istantanea.
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 istantanea.
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 istantanea.
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										
	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

	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)

# COMBAT HEROES

## *Nobile Nero*

Un nuovo concetto di librogame:  
la grafica che mostra ciò che vedi  
nel corso della tua avventura da solo  
oppure contro un tuo amico.

**In questo libro il protagonista sei tu.**

Tu, il Nobile Nero di Zorn, sei stato da anni  
ostacolato nei tuoi assalti pirateschi dal Barone Bianco.

I racconti della vostra rivalità han varcato  
i confini di tutti gli stati fino a giungere a Jakor.  
Lì esiste un'arena in cui i contendenti possono affrontarsi  
e chiudere una volta per tutte le loro diatribe.

Il creatore di questa arena, il Mastro dei Dedali Xenda,  
ha invitato sia te che il tuo nemico a combattere.

E così sei partito. Ma arriverai a destinazione  
o il tuo infame nemico ti catturerà e chiuderà  
nel proprio dedalo personale da cui dovrai fuggire?

Oppure, giunto a destinazione sano e salvo,  
entrato nell'arena labirintica e affrontato il tuo avversario,  
riuscirai a rivedere il sole?

**In questo libro il protagonista sei tu.**

Vedi l'avventura davanti ai tuoi occhi!

Traduzione di Sabretooth  
<http://www.librogame.net>

## librogame's LAND