

PARTITA D'ESEMPIO

Questa partita è stata realmente disputata. La descrizione delle azioni che si sono succedute durante il suo svolgimento costituisce un buon bagaglio d'informazioni per approfondire le regole del gioco. Buona lettura.

DISPOSIZIONE INIZIALE DEGLI ELEMENTI

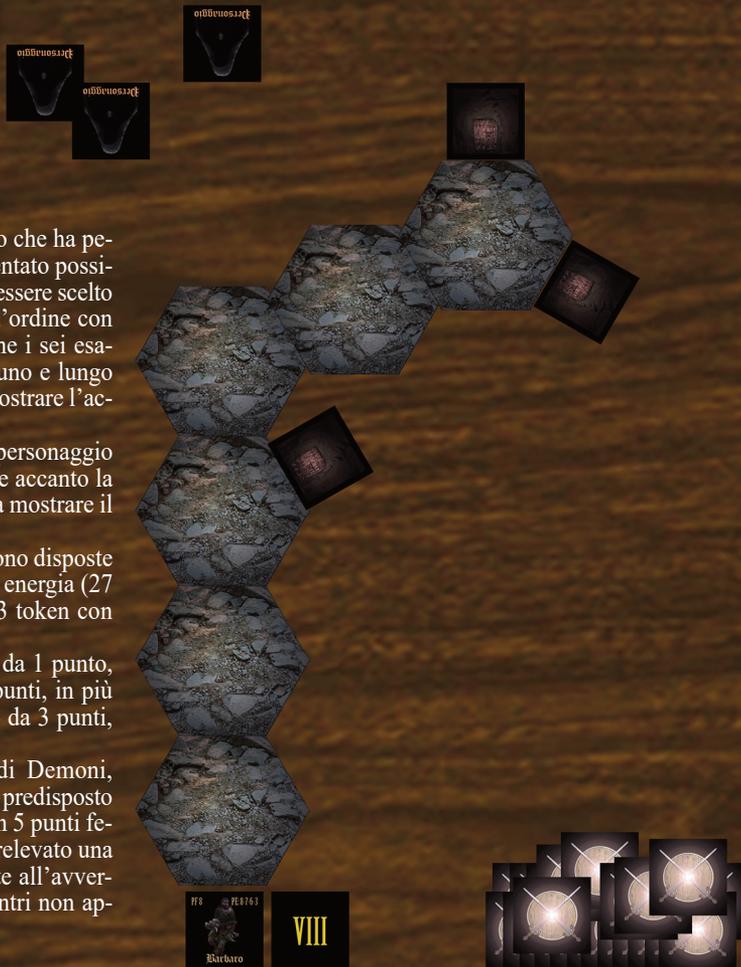
Dopo aver sorteggiato i personaggi, quello che ha pescato la fustella del Negromante (rappresentato possibilmente dalla fustella con il Lich, ma può essere scelto un Demone a caso per rappresentarlo) e l'ordine con il quale gli Eroi dovranno giocare, dispone i sei esagoni del sentiero come ritiene più opportuno e lungo il percorso le tre porte girate in modo da mostrare l'accesso chiuso.

Il primo giocatore dispone la fustella del personaggio avuto in sorte (in questo caso il Barbaro) e accanto la fustella con i punti ferita girata in modo da mostrare il valore massimo, cioè VIII.

Sul tavolo, alla sinistra del personaggio, sono disposte le fustelle delle risorse costituite dai punti energia (27 token di diverso valore) e dall'amuleto (3 token con l'anello del Barbaro).

Il Barbaro ha ricevuto otto token energia da 1 punto, sette da 2 punti, sei da 3 punti, tre da 4 punti, in più altri tre token a caso (uno da 4 punti, uno da 3 punti, uno da 1 punto).

Il Negromante ha preparato 3 gruppi di Demoni, ognuno costituito da 3 fustelle nel quale ha predisposto le tre creature con 6 punti ferita, quelle con 5 punti ferita e quelle con 4 punti ferita, quindi ha prelevato una fustella da ogni gruppo tenendole nascoste all'avversario. Le disporrà a mano a mano negli antri non appena l'Eroe sarà riuscito ad entrarvi.



IL SENTIERO

Il Negromante ha deciso di collocare l'accesso al primo antro all'altezza del terzo esagono, augurandosi che l'Eroe decida di passare oltre, l'accesso più in alto conduce ad una trappola e quello a destra alla nicchia con il calice rigenerante.



L'Eroe decide di verificare cosa si nasconde al primo accesso, impiega 1 token energia da 3 punti per arrivare all'altezza della prima caverna e un'altro token energia da 2 punti per rivelare se al di là della porta ci sia l'ingresso alla caverna, una trappola o la nicchia. I giocatori possono utilizzare 2 punti energia per farsi dire dal Negromante il tipo di accesso che si nasconde dietro la porta.

Il Negromante gira la fustella mostrando quella con l'ingresso alla prima caverna e l'Eroe vi entra utilizzando un altro token con 1 punto energia.

IL PRIMO ANTRO

Il Negromante nel corso del sorteggio dei tre Demoni della prima avventura aveva selezionato il Lupo mannaro con resistenza di 6 punti ferita e abilità specifica l'agilità, l'Orco con resistenza di 5 punti ferita e abilità specifica la forza, la Strega con resistenza di 4 punti ferita e abilità specifica la magia. Decide di nascondere l'Orco nella prima caverna. Il Demone custodisce il primo oggetto magico sorteggiato preventivamente, la Gemma di fuoco che permette di ricevere 2 token energia scelti a caso nel mucchio di quelli che non sono stati sorteggiati all'inizio del gioco ai quali si vanno aggiungendo quelli giocati a mano a mano.

Il token della creatura infernale viene collocato sulla scritta Demone a faccia in giù in modo da non rivelare il tipo di mostro, alla destra del Demone viene disposto l'oggetto magico, sempre a faccia in giù.



L'Eroe viene collocato sulla scritta Demone a faccia in giù.

L'Eroe decide di giocare 3 token risorse nel duello con il Demone di cui non conosce la forza e li dispone sul tavolo.

Il Negromante deve rispondere con un numero analogo di token che dispone a faccia in giù di fronte a quelli dell'Eroe.

Gli Eroi possono utilizzare da 2 a 6 token risorse per ogni duello; se dopo il primo scontro non riescono ad eliminare il Demone, devono obbligatoriamente giocare un numero analogo di token risorse per il secondo scontro, se non riescono ad eliminare il Demone neanche al secondo scontro, perdono la partita.

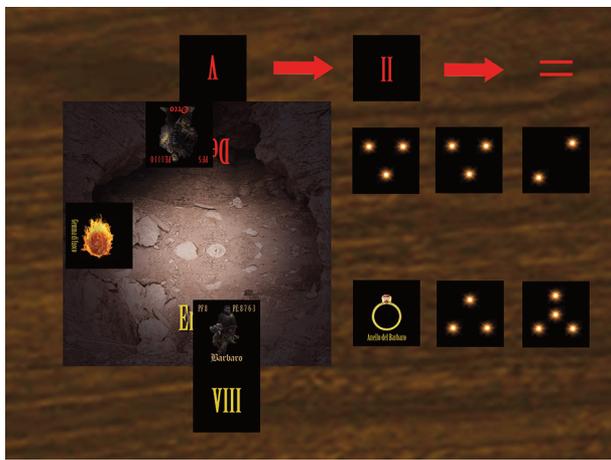
Il Negromante scopre il Demone. Per il primo scontro ha deciso di utilizzare un personaggio di media forza. Tutti i Demoni hanno di default 3 token energia compresi fra 1 e 3 punti, ai quali vanno aggiunti altri 3 token selezionati a caso fra quelli rimasti dopo il sorteggio.

L'orco ha un token con 1 punto energia, uno con 2 punti, uno con 3 punti.

Il sorteggio delle altre risorse gli assegna un'altro token con 1 punto e due con 2 punti. Vicino all'Orco pone la fustella punti ferita mostrando il valore massimo di 5 punti.

L'Eroe scopre ad una ad una le fustelle partendo da quella alla sua sinistra, il Negromante risponde scoprendo la fustella esattamente contrapposta.

L'Eroe per il primo duello ha deciso di giocare al primo colpo il suo amuleto, quello della forza, che, oltre ad azzerare il punteggio del colpo corrispondente del Demone, infligge all'avversario un colpo che gli causa 3 punti ferita (l'anello utilizzato davanti ad una porta, la distrugge rivelandone senza costi il tipo di accesso). Il Negromante aveva deciso di utilizzare subito la sua risosa da 3 punti che viene azzerata. Il demone riceve 3 punti ferita e rimane con soli 2 punti.



L'Eroe scopre la seconda fustella costituita da 3 punti energia alla quale il Negromante contrappone un token da 3 punti, parando il colpo.

Il terzo token del Barbaro da 4 punti, contrapposto ai 2 punti dell'Orco causa altri 2 punti ferita che gli permettono di eliminarlo senza aver subito alcun danno fisico. Il Barbaro preleva l'oggetto magico, la Gemma di fuoco che, se impiegata durante l'avventura, gli permette di recuperare due token energia utilizzati nel corso di un duello per utilizzarli in combattimento. Il Barbaro decide di recuperare il token da 4 punti ed uno da 3 punti. Avendo vinto lo scontro, riceve altri due token energia fra quelli non assegnati o scartati, uno da 1 punto e uno da 2 punti.

Il Barbaro esce dall'antro impiegando il token da 1 punto, decide di proseguire e di non tornare sul sentiero percorso in precedenza per cercare la nicchia con il calice. Dopo la prima tappa ha 8 token energia da 1 punto, 7 da 2 punti, 5 da 3 punti, 4 da 4 punti e la possibilità di usare l'amuleto due volte, inoltre, è ancora in possesso di tutti i suoi punti ferita. La situazione sembra sorridere all'Eroe.

Il Negromante si è reso conto di avere di fronte un avversario tosto, disposto ad osare per vincere la partita, lo dimostrano il sacrificio iniziale di 2 token energia che gli hanno permesso di individuare subito l'accesso al primo antro, l'utilizzo al primo scontro dell'amuleto e di due token energia di elevato valore, con l'evidente intenzione di risolvere subito il duello senza dover ricorrere ad altri tre token nel caso non fosse riuscito a vincere al primo scontro.

Il Signore nero predispose, quindi, il nuovo sentiero modificando la disposizione delle porte, collocando l'ingresso alla nicchia con la pozione risanante alla destra del terzo esagono, quello della trappola alla destra del quarto esagono e l'ingresso alla seconda caverna alla fine del sentiero.

Il tipo di percorso scelto dal Negromante costringerà l'Eroe ad impiegare 6 token energia, 3 per raggiungere le porte, più 3 per aprirle, senza contare che, se intende utilizzare i punti risorsa per capire cosa si nasconde dietro le porte, sarebbe costretto ad impiegare altri 2 token da 2 punti.

Il Barbaro è costretto a seguire questa procedura, confidando, magari, nella fortuna: raggiunge la prima porta impiegando 1 token da 2 punti ed 1 da

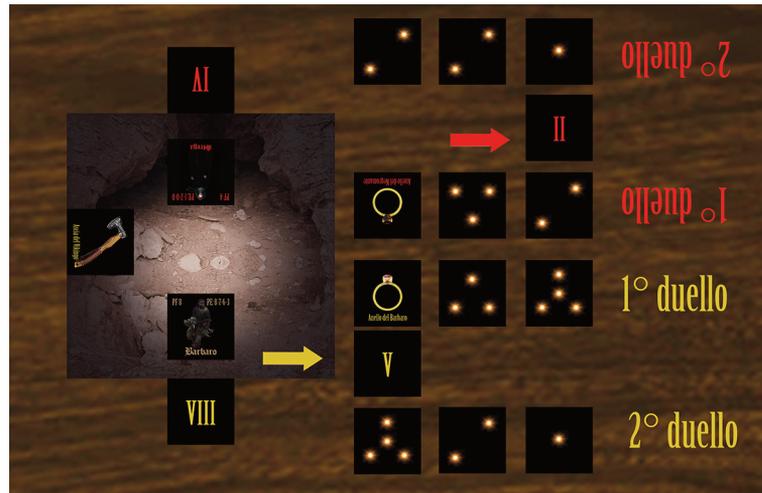


1, utilizza un token da 2 punti per farsi rivelare cosa si cela dietro la porta e impiega 1 altro punto per accedere alla nicchia

prelevando il calice e conservandolo; quindi, utilizza 1 altro token da 1 punto per arrivare alla seconda porta, ne utilizza un altro da 2 punti per capire cosa c'è dietro la porta e, dopo essersi accertato che si tratta di una trappola, prosegue impiegando altri due token da 1 punto per raggiungere la terza porta ed un'altro da 1 punto per entrare nel secondo anatro. Gli sono rimasti: due token da 2 punti, uno da 2 punti, cinque da 3 punti, quattro da 4 punti. Decide di utilizzare l'opportunità che gli offre il calice di ricevere due token energia a caso e preleva un token da 1 punto ed uno da 2 punti.

Come previsto dalle regole, il Demone della seconda grotta non si rivela prima che il Barbaro abbia disposto i suoi token risorse. Non appena eseguita questa operazione, il Negromante gira la fustella del personaggio mostrando la Strega, la meno forte dei tre Demoni visto che ha una resistenza di 4 punti ferita, la sua abilità specifica è la magia.

Anche in questo caso il Barbaro ha deciso di utilizzare l'amuleto come primo token, inoltre, gioca un token da 3 punti come secondo token ed uno da 4 punti come terzo token. Il Negromante ha a sua disposizione per la Strega 1 token da 1 punto e 2 da 2 punti, al sorteggio riceve altri 2 token da 1 punto ed uno da 3 punti. Decide di giocare subito il suo amuleto La Maledizione del Negromante, come seconda fustella impiega la risorsa da 3 punti ed una da 2 punti al terzo colpo.



I giocatori scoprono le loro risorse e l'Eroe si rende conto di essere stato troppo frettoloso cambiando il calice con due token energia anziché riservarlo per neutralizzare l'eventuale impiego della Maledizione del Negromante: il suo amuleto viene bloccato dal negromante che, oltretutto, dal momento che si tratta di un anello utilizzato dalla Strega, ipnotizza l'avversario e lo costringe a rivolgere l'effetto del token da lui impiegato contro se stesso, quindi, gli infligge un colpo che gli causa 3 punti ferita, riducendo la sua resistenza a 5 punti.

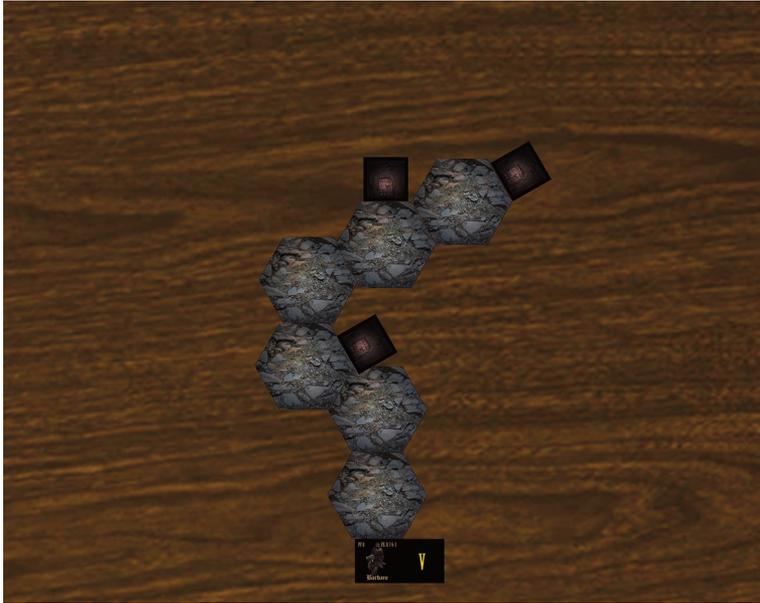
Il secondo colpo viene neutralizzato da entrambi i giocatori, mentre il terzo causa 2 punti ferita alla Strega, riducendone la resistenza a 2 punti. L'Eroe è costretto ad impiegare altri tre token per risolvere il duello, dispone un altro token da 4 punti al primo posto, uno da 2 punti al secondo, uno da 1 punto al terzo posto. Il Negromante gli contrappone due token da 2 punti al primo e al secondo colpo e uno da 1 punto al terzo colpo. Il Barbaro elimina la

Strega al primo colpo (4 punti contro i due residui del Demone), ma questo scontro gli è costato molto, troppo per la fretta di assicurarsi altri token energia cambiando subito il calice e il Negromante è un avversario troppo astuto per non profittarne, l'oggetto magico si rivela l'Ascia del Vikingo che permette di infliggere due colpi devastanti al nemico (cioè da 3 punti ferita) allo stesso avversario, un'arma micidiale che potrebbe risolvere da sola un duello. All'Eroe vengono assegnati altri due token a caso per avere eliminato il secondo Demone, uno da 1 punto e uno da 3 punti. Impiega 1 punto energia per uscire dall'anatro.

La sua situazione è questa: resistenza ridotta a 5 punti ferita, un token energia da 1 punto, uno da 2 punti, quattro da 3 punti, due da 4 punti, l'ultima possibilità di utilizzare il suo amuleto, l'Ascia del Vikingo che gli permette di assestare due colpi devastanti agli avversari nel corso dell'avventura, una situazione meno brillante rispetto a quello in cui si trovava dopo la vittoria contro il Demone della prima caverna, ma ancora giocabile.

Il Negromante sa che potrebbe vincere l'avventura solo inducendo l'avversario a sprecare quanti più punti energia possibile

prima dell'ultimo duello, quindi, deve cercare di farlo andare avanti e indietro lungo il sentiero perché il possesso dell'Ascia del Vikingo e la possibilità di utilizzare per l'ultima volta l'amuleto dovrebbero risolvere facilmente l'ultimo duello anche se il Demone rimasto è il più resistente.



Decide, quindi, di fare un gioco spregiudicato collocando l'ingresso all'antro del Demone alla destra della terza casella del sentiero, la nicchia a destra del quinto esagono esagono e la trappola al termine del sentiero. Ovviamente, si augura che l'Eroe sia indotto in inganno, finisca direttamente all'ultimo esagono e sia costretto a tornare indietro sprecando punti energia, oltretutto, suppone (a ragione) che all'avversario siano rimasti soprattutto risorse di elevato valore che il giocatore sarebbe costretto ad impiegare anche per spostamenti di lieve entità e per scoprire cosa si nasconde dietro una porta chiusa. Dal canto suo, L'Eroe sa che l'ultimo Demone è il più forte, anche se non sa di cosa si tratti. E', peraltro, confortato dal fatto che il Negromante ha utilizzato il suo anello, cosa che lo avvantaggerà nel duello.

L'Eroe cade nel tranello del Negromante e impiega due token da 3 punti energia per raggiungere l'ultima porta e utilizza l'ultimo token da 2 punti per farsi rivelare cosa si nasconde dietro la porta scoprendo che si tratta della trappola, torna indietro e si ferma alla porta collocata al quinto esagono impiegando il suo ultimo token da 1 punto; dal momento

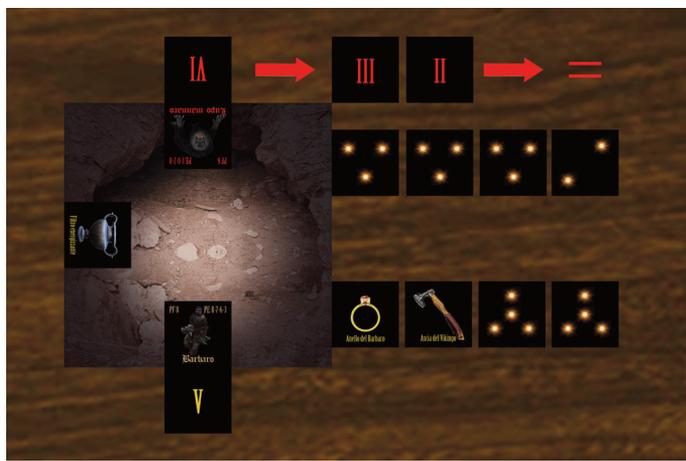
che sa che deve trattarsi della nicchia o dell'accesso alla caverna non utilizza token per conoscere in anticipo cosa si nasconde dietro la porta, apre la porta impiegando un token da 3 punti e prende il calice che trasforma subito in punti energia, molto più utili in questa fase del gioco, e riceve due token, uno da 3 ed uno da 2 punti.

Impiega quest'ultimo per uscire dalla nicchia e quello da 3 punti per raggiungere la caverna posta al terzo esagono che apre con un ulteriore token da 3 punti ed accede alla caverna dell'ultimo mostro.

La situazione dell'Eroe prima dell'ultimo duello è questa: 5 punti ferita, 2 da 4 punti, l'Ascia del Vikingo che gli assicura due colpi devastanti all'avversario e la possibilità di utilizzare per la terza volta l'amuleto.

Il Negromante ha a sua disposizione un token da 1 punto e due da 3 punti, preleva altri tre token a caso e ne pesca uno da 3 punti e due da 2 punti. Il Barbaro dispone tutti e quattro i suoi token: l'anello, un token da 4 punti, l'ascia e l'ultimo token da 4 punti; il Negromante colloca tutti i suoi token da 3 punti e quello da 2 punti.

Il Barbaro gira la prima fustella, l'anello dell'Eroe grazie al quale neutralizza i punti energia dell'avversario e gli infligge 3 punti ferita; al secondo colpo il Barbaro infligge un'altra ferita al Demone (4 contro 3), mentre il terzo è nullo perché i 3 punti del colpo d'ascia sono neutralizzati dai 3 punti del Lupo, infine girata l'ultima fustella, il Barbaro ha ragione del Demone contrapponendo l'ultimo token da 4 punti al quello da 2 punti dell'avversario. In ogni caso, il Barbaro avrebbe avuto a disposizione un altro colpo devastante dell'Ascia del Vikingo che gli avrebbe garantito altri 3 punti contro 2 punti del Lupo. L'Eroe ha superato con successo l'avventura, preleva l'ultimo oggetto, magico, la pozione risanante che, dal momento che



non verrà utilizzata nel corso dell'avventura, gli assicura 3 punti vittoria e gli vengono assegnati due token energia per la vittoria nell'ultimoantro, 1 token da 2 punti ed 1 da 3 punti.

Il punteggio finale dell'Eroe è di 19 punti. (3 punti per aver eliminato un Demone con una resistenza di 6 punti ferita, 2 per quello dotato di resistenza di 5 punti ferita, 1 per quello con un valore di 1 punto, 3 punti per l'oggetto magico ancora in suo possesso, 5 punti per i punti ferita rimasti, 5 punti per i punti energia ancora in suo possesso.