



Un'avventura Roll & Write in solitario
di D. Di Maggio
Illustrazioni di P. Briaud
email: crvcrt@gmail.com

*Cosa sta succedendo all'Ultima Fortezza?
Per mesi il Regno non ha ricevuto notizie
dai posti di vedetta, gli ultimi messaggi parlano
di strani avvistamenti dall'Est... ma da decenni
nessuno vide più in quelle terre.
Le fiamme salgono alle verso il cielo illuminando
la fortezza in rovina.
Comincia il tuo viaggio attraverso la foresta...*

NECESSARIO PER GIOCARE La Scheda Avventura di Lantern, 6 d6, una penna o una matita e questo regolamento.
OBIETTIVO DEL GIOCO Sconfiggere i nemici sparpagliati nelle 8 diverse zone della mappa ottenendo tutte le combinazioni di dadi necessarie.

PREPARAZIONE Tira i 6 dadi per generare le abilità e la Costituzione dell'Avventuriero. Se la somma dei risultati è inferiore a 15 puoi ritirare i dadi o iniziare il viaggio a tuo rischio e pericolo!

Assegna un dado a ciascuna delle Abilità (Colpo Critico, Contrattacco, Incantesimo) e alla Costituzione.



Disegna sopra la riga, a fianco del simbolo di ogni Abilità e della Costituzione, una quantità di Cerchietti pari al valore del dado assegnato. I Cerchietti rappresentano quante volte puoi usare l'effetto di ciascuna abilità in combattimento con i nemici.

Assegna un dado all'Esperienza e, partendo dalla fila superiore accanto al simbolo, barra tanti Cerchietti Esperienza quanti il valore del dado.

Assegna il dado rimanente alla Zona 5 (Il Falò) e disegna, sulla linea, accanto al simbolo Esperienza all'interno della Pergamena del Falò, tanti Cerchietti quanti il valore del dado assegnato (vedi "ZONA SPECIALE").

COME SI GIOCA Inizia il viaggio dalla Zona 1 effettuando i seguenti passaggi.

PASSAGGIO 1 - Accesso alla Zona: Entra nella Zona tirando tutti i 6 dadi.**

****ESPERIENZA** Nel corso dell'intera partita barra un Cerchietto Esperienza ogni volta che ottieni un

Se ottieni la combinazione di dadi richiesta dalla Zona, allora hai sconfitto i nemici presenti e puoi procedere al **PASSAGGIO 3**. Altrimenti continua al **PASSAGGIO 2**.

PASSAGGIO 2 - Combattere i nemici: Se con il primo tiro, entrando nella Zona, non hai ottenuto la combinazione di dadi richiesta, devi modificare i risultati dei dadi usando gli effetti di Abilità e Costituzione come descritto qui di seguito:

> **Abilità - Colpo Critico:** Ruota il dado sulla sua faccia opposta (es. diventa)

> **Abilità - Contrattacco:** Aggiungi o sottrai 1 dal risultato di un dado (es. può diventare o .

Nota: usando questo effetto un non può diventare e viceversa.

> **Abilità - Incantesimo:** Ritira un qualsiasi dado a tua scelta.**

> **Costituzione:** Ritira un qualsiasi numero di dadi.**

Ogni volta che usi un effetto, barra uno dei Cerchietti accanto al simbolo appropriato.

Puoi continuare a ripetere gli effetti finché hai Cerchietti disponibili da barrare.

I simboli e corrispondono a ad un qualsiasi risultato del dado:

> può essere ottenuto con .

> ha bisogno di tre risultati uguali più altri tre risultati uguali (es. .

Quando ottieni la combinazione richiesta, il nemico è sconfitto e puoi procedere al **PASSAGGIO 3**.

PASSAGGIO 3 - Uscita dalla Zona: Per uscire barra il Cerchietto sotto il numero della Zona che stai abbandonando.

Solo durante il PASSAGGIO 3 Se durante il **PASSAGGIO 1** o il **PASSAGGIO 2**, hai completato una Riga Esperienza (I/II/III) puoi aggiungere un Cerchietto Abilità a fianco di un'Abilità a tua scelta.

Ricorda! In ogni caso non puoi avere più di 7 Cerchietti per ogni abilità.

Entra nella Zona successiva e ricomincia da capo con il **PASSAGGIO 1**.

ZONA SPECIALE - Ingresso nella Zona 5 (Il Falò)

Tull'intorno è silenzio, ti fermi a riposare e pensi al tuo viaggio fin qui.

Entra nella Zona 5 (il Falò) e aggiungi 1 Cerchietto alla tua Costituzione disegnandolo accanto al simbolo appropriato. Barra poi tanti Cerchietti Esperienza quanti i Cerchietti disegnati sulla Pergamena del Falò durante la PREPARAZIONE. Procedi quindi al **PASSAGGIO 3**.

FINE DEL GIOCO

Vinci la partita se riesci a sconfiggere il Drago nella Zona 8 ottenendo la combinazione richiesta.

Viceversa, perdi se non hai Cerchietti Abilità e Costituzione rimanenti, sufficienti ad ottenere la combinazione appropriata durante il **Passo 2**.

IL PUNTEGGIO AVVENTURA

Di ritorno dall'avventura, trovi rifugio in una taverna dove senti parlare di altri avventurieri che, un tempo, uccisero un Drago. Chi erano costoro? Quali erano i loro nomi?

Se hai vinto, conta quanti Cerchietti Abilità e Costituzione hai barrato. Il totale è il tuo **Punteggio Avventura**. Più basso è il totale, migliore è il risultato. Condividi il tuo risultato con altri avventurieri. Sfidali a batterlo.

16 o più > Avventuriero promettente: mettendo orgogliosamente in mostra le tue cicatrici da battaglia, potresti essere pronto per un'altra avventura... dopo un lungo riposo alla Locanda del posto.

5-15 > Maestro d'armi: la tua reputazione ti precede mentre al tuo ritorno vieni accolto come un Eroe del luogo. Birra e alloggio gratuiti fino alla tua prossima avventura in terre sconosciute.

1-5 > Eroico Spadaccino: Le tue imprese si narrano in lungo e in largo. Doni ti vengono offerti e il tuo nome è celebrato nelle canzoni.

0 > Leggendaro Signore della Lanterna: Hai compiuto l'impossibile. L'Ultima fortezza è stata ricostruita come tua nuova casa, il tuo palazzo poiché sei stato incoronato Lord di quelle terre.