



Una pericolosa ricerca

Di Fabio Truppi, © 2003 (www.menhir.dalweb.it)

Il chierico aveva avuto ragione. Con la cattura del Guardiano di Magma, il mostruoso custode del sotterraneo da cui con sudore e sangue era stato prelevato, si era compiuto solo il primo passo per la salvezza di Fairhaven. I chierici, entrati nella mente della bestia, erano riusciti a carpire le informazioni che servivano a ritrovare la cura per la devastante peste che stava decimando i villaggi fuori le mura di Fairhaven. La malattia aveva una resistenza magica per cui era necessario sapere dove era nascosta la preziosa pozione rigeneratrice, capace di rompere il potente incantesimo e bloccare immediatamente la diffusione del morbo.

Il chierico sembrava centellinare le parole quando, fissandoti negli occhi, ti rivela: "Kari, nostra dea e protettrice, non ci ha mai abbandonato. E non lo farà nemmeno ora se il coraggio e la sorte saranno dalla nostra parte."

"Dove si nasconde la pozione rigeneratrice?"

"Proprio nel sotterraneo in cui è stato fatto ostaggio il mostro. Fiale del prezioso liquido rigenerante sono segretamente celate nel *doppio fondo* degli scrigni. Ora, il vero problema non sarà tanto trovare le CHIAVI per sbloccare i robusti lucchetti e recuperare la pozione, quanto riuscire a sfuggire alle mortali aggressioni dei mostri della Stirpe Magica ed uscirne incolumi."

"L'avevo immaginato", gli rispondi in tono sommesso. "Suppongo facilmente che il recupero delle chiavi non sarà una passeggiata tra i giardini del reame."

"Purtroppo non posso darti torto. Ascoltami attentamente. C'è un mostro letale, nascosto nelle segrete, che detiene il possesso di tali chiavi. E' un Uomo Lucertola; con il santo amuleto di cui ti ho fatto dono, potrai avvicinarti senza essere visto dal mostro e tentare il furto delle chiavi. Dopodiché tornerai visibile e..."

"Torna a pregare, chierico." — lo interrompi con una pacca sulla spalla e ostentando sicurezza. "La missione è tanto pericolosa quanto necessaria per tutta Fairhaven.

Avrai quella pozione da cui estrapolare la cura, oppure, semplicemente, una triste storia da raccontare ai posteri... sopravvissuti."

Background

I mostri della Stirpe Magica hanno nuovamente occupato il sotterraneo affinché nessuno lasci vivo il dungeon. Ma, se riuscirai a reperire le chiavi con cui poter aprire il doppio fondo degli scrigni e prelevare la pozione rigeneratrice, avrai solo un compito da svolgere per essere eternato nelle saghe: uscire dal sotterraneo!

Obiettivo

Rubare le chiavi all'Uomo Lucertola e far uscire dal dungeon il proprio eroe con almeno uno scrigno.

Limite di tempo

60 minuti.

Ampiezza dell'esercito

200 punti max. Gli eroi possono essere di primo, secondo o terzo livello.

Preparare lo scenario

Come sotterraneo usare la mappa 1 dello *Starter Set*.

Prendere un Uomo Lucertola (Lizard Man), o qualsiasi altra miniatura disponibile, con un valore in punti compreso tra 10 e 15, e porlo nella tessera centrale della mappa 1 (vedi figura sotto) con il quadrante di combattimento in posizione iniziale (quadrato verde nella finestrella del valore del danno).

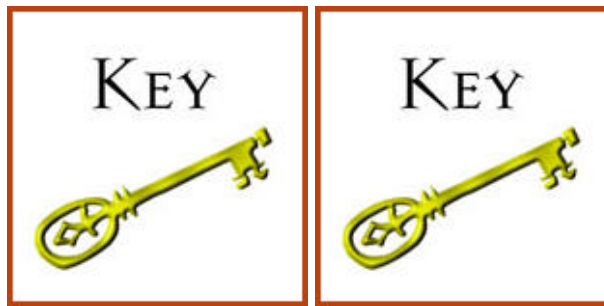
Posizionare i segnalini dei mostri erranti secondo le regole standard di **Mage Knight Dungeons**.

E' opzionale l'uso dei segnalini dei Terreni Speciali o delle porte per rendere la partita più varia.

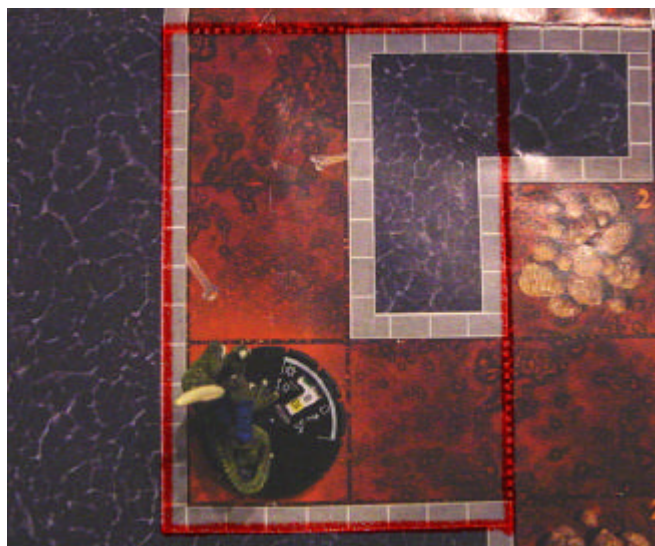
Preparare dei tasselli mobili, delle dimensioni di 4 cm X 4 cm, che raffigurino una chiave.

SCENARIO

Ecco delle immagini d'esempio da ritagliare e incollare su cartoncino:



Posizione iniziale del modello della Stirpe Magica a cui sottrarre le chiavi:



Regole speciali

Il modello della Stirpe Magica che detiene le chiavi rimane immobile finché uno degli eroi non tenti il furto della chiave. Fino a quando questo non avviene, tale modello non subisce danni da qualsiasi fonte di danno, oltre al tentativo di furto, né può essergli assegnata alcuna azione se non quella di rotazione libera.

Per sottrarre la chiave a questo modello, è necessario o eliminarlo dal gioco, attaccandolo e uccidendolo, oppure seguire le normali regole di **Mage Knight Dungeons** su come rubare un tesoro.

Per rubare la chiave al modello, dunque, il tuo Eroe deve avere il suo arco frontale rivolto verso il bersaglio adiacente. Un'azione di furto costa 4 punti movimento. Tira due dadi a sei facce e somma il risultato con il tuo valore di attacco. Confronta il risultato finale con il valore di difesa del bersaglio, aggiungendo +2 al suo valore di difesa.

Se il risultato finale è pari o maggiore al nuovo valore di difesa, il furto ha avuto successo e puoi prendere un tassello raffigurante una chiave.

Il modello bersaglio ha diritto a tentare un contrattacco, tranne nel caso in cui il ladro abbia una delle seguenti abilità speciali: Agilità, Invisibilità Limitata, Nascondersi o Rapidità. Se il contrattacco riesce a infliggere danno, il ladro lascia cadere la chiave sulla tessera nella casella più vicina all'attaccante. La chiave può ora essere presa nuovamente da qualsiasi Eroe che non ne possenga alcuna.

Il valore di difesa della chiave è di 12. Quando, come nel caso di un tentativo di furto fallito, la chiave giace su una delle tessere del sotterraneo, è possibile impossessarsene ponendosi in una casella adiacente ad essa e tirando i dadi. Il risultato ottenuto va sommato con il proprio valore di attacco. Se il risultato finale è pari o maggiore al valore di difesa della chiave (12), l'azione ha avuto successo e il giocatore rimuove il tassello della chiave dal sotterraneo e la piazza davanti a lui.

Se si elimina, uccidendolo, il modello che detiene le chiavi, una va al giocatore che ha eliminato il modello, mentre l'altra va posta sulla stessa casella in cui si trovava il modello bersaglio prima di essere eliminato.

E' necessario impossessarsi di una chiave PRIMA di aprire un qualsiasi scrigno del tesoro. E' possibile disinnescare la trappola ma non si può aprire lo scrigno se non si detiene alcuna chiave. Una volta rubata la chiave, è possibile impossessarsi degli scrigni e dei loro tesori.

DOPO aver aperto lo scrigno, dovreste tentare di aprirne il doppio fondo per recuperare la pozione rigeneratrice. Per far questo, tirate un dado a sei facce; se il risultato è maggiore di tre, il tentativo è riuscito. Se il risultato è minore di quattro, il tentativo è fallito.

L'azione di apertura del doppio fondo dello scrigno, e conseguente recupero dell'oggetto ricercato, costa 2 punti movimento.

Condizioni di vittoria

Nessuno potrà uscire dal dungeon senza possedere una chiave e almeno uno scrigno. Il giocatore che per primo esce dal dungeon sia con una chiave sia con uno scrigno del tesoro, è l'unico vincitore. Si dovrà aver aperto il doppio fondo dello scrigno, prima di uscire dal dungeon.