



La spada incantata

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

Quando finalmente le sontuose porte della stanza del consiglio si aprirono lentamente davanti ai tuoi occhi, non fu tanto la presenza dei dignitari del re ad impressionarti con la loro nobile presenza, quanto l'evidente preoccupazione che aleggiava nella stanza e nei loro occhi. Fu il principe in persona, Aaron Verrik, ad accoglierti venendoti incontro e invitandoti gentilmente ad entrare.

"E' un onore far parte di questo consiglio, Principe, e qualunque sia la ragione della mia urgente convocazione, sarò più che lieto di poter offrire i miei umili servigi."

Il principe fu lieto di questa tua accorta e sincera affermazione, ma il suo conseguente sorriso parve palesemente forzato.

"La tua modestia fa onore al tuo coraggio, mio valoroso guerriero. Conosco, come tanti, le tue perigliose gesta, e proprio per questo ho desiderato che tu fossi qui. Il motivo, purtroppo, non è così lieto come vorremmo, ma abbiamo bisogno di chiederti d'intraprendere una letale missione."

"Quale, principe?"

"La nostra intenzione è quella di affrontare e sconfiggere l'esercito dei ribelli che dall'ultimo scontro, avvenuto circa un anno fa, grazie al quale riuscimmo a respingerli, sono stati in grado a triplicare di numero assoldando valenti e spregiudicati mercenari. Per non parlare delle numerose scorrerie di cui sono gli artefici e che hanno permesso loro di pagare le truppe mercenarie. Non siamo riusciti a stanarli, finora, ma le nostre spie ci hanno assicurato che presto tenteranno un attacco diretto alla città e questo deve essere assolutamente evitato. Dicerie sulla potenza di questo esercito di rinnegati stanno già circolando tra i membri del mio esercito e non possiamo permettere che si avvicinino alla città, distruggendo i villaggi circostanti."

"Avete una soluzione a questo, principe?"

"Più un tentativo disperato che una soluzione di non facile raggiungimento. Un modo che potrebbe permettere di sbaragliare con il minimo sforzo quel dannato esercito, risollevando notevolmente il morale dei miei fedeli combattenti. I bardi narrano nei loro poemi di un antico oggetto forgiato quando il mondo era ancora giovane; un arma, amico guerriero, una spada incantata tanto magica quanto letale. Pare che a chi la impugni, usandola per nobili ideali, doni

un incremento notevole nella forza e nell'animo, effondendo speranza in chi gli sta attorno. Dopo mesi e mesi di ricerche siamo riusciti ad individuare il sotterraneo in cui si perse anni fa, ma, il fatto che nessuno sia mai riuscito ad uscirne vivo, convince chiunque a non entrare rischiando la vita per una probabile **leggenda**. Il dungeon infatti, come molti altri, pullula di spaventosi mostri della Stirpe Magica."

"Questa spada è in possesso di uno di questi mostri?"

"Sì. In particolare di uno Gnoll Cacciatore, che si aggirerebbe tra i bui corridoi del sotterraneo con la spada in pugno e un ghigno assassino sul volto. O almeno, questo è quello che i bardi riferiscono. Soltanto un esperto avventuriero potrebbe recuperare l'oggetto incantato, ritrovando indenne l'uscita del sotterraneo. Abbiamo così pensato subito di convocare te; si deve a te, infatti, la salvezza dal morbo che si stava diffondendo e che tu sei riuscito a fermare ritrovando, tra le pericolose stanze di un sotterraneo abitato da mostri, la pozione rigeneratrice. Tutti noi qui presenti siamo concordi nel ritenerti tra i pochissimi capaci di riuscire nell'impresa. Resta certo il fatto che la tua ricompensa sarà degna un principe."

"Ci proverò, principe, ve l'assicuro. Sapremo tutti, dunque, se la storia di questa spada incantata sia o meno una leggenda..."

Background

La tua ricerca dovrà svolgersi tra gli oscuri corridoi di un dungeon abitato da mostri della Stirpe Magica. Avrai ricompense inimmaginabili se, riuscendo a evitare di essere ferito mortalmente dai mostri, troverai la spada incantata e la porterai fuori dal sotterraneo.

Obiettivo

Rubare la spada incantata allo Gnoll Cacciatore 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 2 dello *Starter Set*.

Prendere uno Gnoll Cacciatore (Gnoll Hunter), o qualsiasi altra miniatura disponibile, con un valore in punti compreso tra 8 e 14, e porlo nella tessera centrale della mappa 2 (vedi figura sotto) con il quadrante di combattimento in posizione iniziale (quadrato verde nella finestrella del valore del danno).

Utilizzare un oggetto qualunque per rappresentare la spada, come, ad esempio, un tassello in cartoncino di 4 cm X 4 cm con sopra disegnata una spada.

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.

Immagine d'esempio da ritagliare e incollare su cartoncino:



Posizione iniziale del modello della Stirpe Magica a cui sottrarre la spada:



Regole speciali

Il modello della Stirpe Magica che detiene la spada rimane immobile finché uno degli eroi non tenti il furto della spada. 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 spada 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 spada 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 sottrarre la spada al modello avversario.

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 spada sulla tessera nella casella più vicina all'attaccante. La spada può ora essere presa nuovamente da qualsiasi Eroe che non ne possenga alcuna.

Il valore di difesa della spada è di 13. Quando, come nel caso di un tentativo di furto fallito, la spada 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 spada (13), l'azione ha avuto successo e il giocatore la rimuove dal sotterraneo e la piazza davanti a lui.

Non è necessario impossessarsi della spada PRIMA di aprire un qualsiasi scrigno del tesoro. Lo Gnoll Hunter detiene nel dungeon una sola spada incantata.

Il possesso di tale oggetto dà diritto ad un bonus di **+2** all'attacco e alla difesa e di **+1** alla velocità, per tutta la durata del gioco. Lo Gnoll Hunter, dunque, finché è vivo, usufruisce di tali bonus. I bonus, però, sono attivi soltanto per la durata del turno in cui il modello che detiene la spada è attivato.

Condizioni di vittoria

Nessuno potrà uscire dal dungeon senza possedere la spada incantata e almeno uno scrigno del tesoro. Il giocatore che per primo esce dal dungeon sia con la spada sia con uno scrigno, è l'unico vincitore.