



Le orde della Stirpe Magica

Di Fabio Truppi, © 2003 (www.menhir.dalweb.it)
Adattamento da un'idea di Philip Reed (www.philipjreed.com)

Da tempo i bardi del reame di Fairhaven narrano le storie di favolosi tesori, tenacemente custoditi da temibili orde di mostri della Stirpe Magica. Un giorno, dopo una breve ricerca, incontri uno di questi bardi all'interno di una taverna e, dominato dal desiderio di saperne di più, non esiti a sederti accanto e ad interrogarlo. Egli ti spiega che il tesoro è ancora lì perché nessuno, finora, è mai riuscito ad uscire dal dungeon, né valorosi guerrieri né potenti maghi. Pare che al suo interno un orribile mostro della Stirpe Magica domini incontrastato con altre abominevoli bestie, e che a nessuno permetta di toccare gli scrigni del tesoro o tantomeno uscire vivi dal sotterraneo. E' per questo, continua il bardo, che una tale missione, così intrepida e pericolosa, non potrebbe che essere la materia ideale per una grandiosa epica. Soltanto un eroe potrebbe affrontare ed eliminare le orde della Stirpe Magica...

Background

Nessuno sa con certezza quale genere di mostri si muova nelle paurose segrete. Ma, una volta sconfitte tutte le bestie, potrai uscire vittorioso con le meritate monete d'oro e, davanti a te, innumerevoli giorni di gloria.

Obiettivo

Eliminare tutti i mostri e uscire vivi dal dungeon con almeno 300 monete d'oro.

Limite di tempo

Nessuno.

Ampiezza dell'esercito

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

Preparare lo scenario

Come sotterraneo usare, se possibile, la mappa 2 dello *Starter Set*.

Posizionare i due segnalini dei mostri erranti ciascuno in una tessera contenente lo scigno. Prendere un segnalino dei mostri erranti con la tabella in blu (standard) e porlo capovolto (con le scritte blu in vista) in una tessera qualunque, secondo le regole standard di **Mage Knight Dungeons**; scegliere quindi un mostro della Stirpe Magica con un valore in punti compreso tra 15 e 25, e porlo nella stessa tessera in una casella qualunque.

Regole speciali

Il mostro della Stirpe Magica posizionato prima del gioco all'interno del dungeon, avrà un bonus di +1.

Poniamo caso che il mostro della Stirpe Magica scelto sia uno Scheletro Corazzato (**Skeleton Armored**) con valore in punti uguale a 20. Lo Scheletro Corazzato avrà un bonus di +1 alla velocità, all'attacco e alla difesa, per tutta la durata del gioco, fino a che non sarà demoralizzato o eliminato. Tale bonus però è attivo soltanto per la durata del turno in cui il modello dello Scheletro Corazzato è attivato.

Quando si elimina lo Scheletro Corazzato, automaticamente perisce anche il modello (o i modelli) della Stirpe Magica, se ancora in gioco, venuto fuori con la sostituzione del segnalino dei mostri erranti inizialmente posizionato capovolto (con le scritte blu in vista). Tale modello (o modelli) sarà immediatamente eliminato dal gioco assieme allo Scheletro Corazzato e collocato nel gruppo della Stirpe Magica a lato della mappa, con il quadrante di combattimento in posizione iniziale (quadrato verde nella finestrella del valore del danno).

In questo caso però, e in questo solamente, non si riceveranno punti esperienza, come se con l'eliminazione dello Scheletro Corazzato questo modello perdesse i suoi valori in punti. Si consiglia di segnare, ad esempio con un adesivo sotto la base, il modello (o i modelli) della Stirpe Magica in questione non appena sostituisce il segnalino (capovolto) dei mostri erranti.

Condizioni di vittoria

Nessuno potrà uscire dal dungeon prima che tutti i mostri siano stati eliminati. Il giocatore che per primo esce dal dungeon con uno scigno del tesoro contenente almeno 300 monete d'oro, è l'unico vincitore.