



L'ostaggio

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

Nonostante i tuoi lunghi viaggi, sei convinto di non ricordare una simile bellezza nella ricchezza e nella ricercatezza delle decorazioni del tempio. A Fairhaven, **Kari**, dea della guarigione e della prosperità, era sempre stata molto venerata e le offerte per il suo tempio non erano mai mancate. Bastava dare un'occhiata alla sontuosa facciata o ai particolareggiati interni con la statua della dea in oro e argento in fondo alla navata centrale. Mentre ammiri i delicati lineamenti della dea assisa, noti la figura di un uomo vestito di candide vesti che emerge lentamente da dietro la grande statua e ti si avvicina. E' un chierico dell'Ordine di Kari e, proprio mentre ti rivolge la parola, intuisce che sia lui la persona che dovevi incontrare.

"Salute a te, guerriero, e grazie per aver accettato l'invito di uno sconosciuto nel tempio della nostra dea."

"Alla locanda mi avevano parlato di un uomo con una tunica bianca orlata di verde e oro che mi cercava. Non riesco ad immaginare cosa potesse volere da me un chierico e così... eccomi qua!"

"Ho udito le tue gesta, e il tuo coraggio è noto in tutto il reame. Abbiamo bisogno di persone come te. La situazione è grave," — afferma cupamente il chierico — "e potrebbe riguardare gran parte degli abitanti di Fairhaven. Una terribile pestilenza ha iniziato a diffondersi per i villaggi più lontani e pare che stia già colpendo gli abitanti dei villaggi più vicini alle mura della città. Tale morbo, ne siamo certi, ha sicuramente un'origine legata a pratiche magiche di qualche stregone avverso. Non riusciamo infatti a trovare una cura adatta proprio perché il male ha una specie di difesa magica. La dea Kari però ci ha ispirato l'unica soluzione a questa stregoneria. Per bloccare la pestilenza è necessario reperire una potente pozione guaritrice capace di contrastare il tipo di stregoneria usata. Purtroppo pare impossibile rintracciare lo stregone, nascosto chissà dove, ma sappiamo che un suo servo può darci le risposte che cerchiamo."

"Di chi si tratta?" — chiedi al chierico preoccupato — "E dove lo si può rintracciare?"

"Si nasconde in un sotterraneo non lontano da Fairhaven. E' un Guardiano di Magma creato dallo stregone stesso, che ha assistito alla formulazione della stregoneria e racchiude nella sua mente bestiale tutte le informazioni che ci servono per sapere DOVE trovare la pozione

rigeneratrice. Solo tale pozione può rompere l'incantesimo nefasto e guarire dalla pestilenza. Se accetterai di intraprendere questa missione, dovrai portarci vivo il Guardiano di Magma affinché possiamo entrare nei meandri della sua mente e interrogarlo. Ti darò un prezioso amuleto di controllo telepatico che ti proteggerà in modo che il Guardiano di Magma non solo non potrà mai attaccarti, ma ti seguirà ovunque tu vorrai.

Comprendo che il compito non è affatto facile, ma naturalmente sarai ricompensato a dovere." "Mi accontenterò di eliminare qualche eventuale mostro che tenterà di fermarmi, e delle monete d'oro che riuscirò a portar fuori. Non preoccuparti, chierico; l'unica vera ricompensa per me ora è quella di vedere Fairhaven salva. Vi porterò il Guardiano di Magma!"

Background

Numerosi mostri abitano il sotterraneo e nessuno sarà intenzionato a lasciarti uscire vivo dal dungeon. Ma, se riuscirai a non essere sopraffatto e a catturare il Guardiano di Magma, potrai uscire vittorioso con l'ostaggio e aiutare il reame di Fairhaven a non soccombere.

Obiettivo

Far uscire dal dungeon il proprio eroe, con almeno 300 monete d'oro, e il modello ostaggio.

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 la mappa 1 dello *Starter Set*.

Prendere un Guardiano di Magma (Magma Guardian), o qualsiasi altra miniatura disponibile, con un valore in punti compreso tra 15 e 20, 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).

SCENARIO

Posizionare i segnalini dei mostri erranti secondo le regole standard di **Mage Knight Dungeons**. Possibilmente, almeno un segnalino dei Mostri Erranti va posto in una tessera adiacente a quella in cui si trova il Guardiano di Magma.

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



Regole speciali

Per catturare il Guardiano di Magma è necessario risolvere un normale attacco contro di esso. Se l'attacco ha successo, ossia è virtualmente possibile infliggergli almeno un click di danno, il tentativo di cattura è riuscito e il modello diviene automaticamente l'ostaggio dell'eroe.

Il Guardiano di Magma **NON PUO' CONTRATTACCARE**, né può essere il bersaglio di ulteriori attacchi oltre ai tentativi di cattura.

L'ostaggio non subisce danni da qualsiasi fonte di danno.

All'ostaggio non può essergli assegnata alcuna azione se non quella di movimento o di rotazione libera.

Condizioni di vittoria

Nessuno potrà uscire dal dungeon senza il modello catturato. Il giocatore che per primo esce dal dungeon con l'ostaggio e con uno scrigno del tesoro contenente almeno 300 monete d'oro, è l'unico vincitore.