



Rame 1 - 100 monete, 1 tesoro di rame

Rame 2 - 2 segnalini conquista, 1 tesoro di rame

Rame 3 - 2 maledizioni, 2 tesori di rame

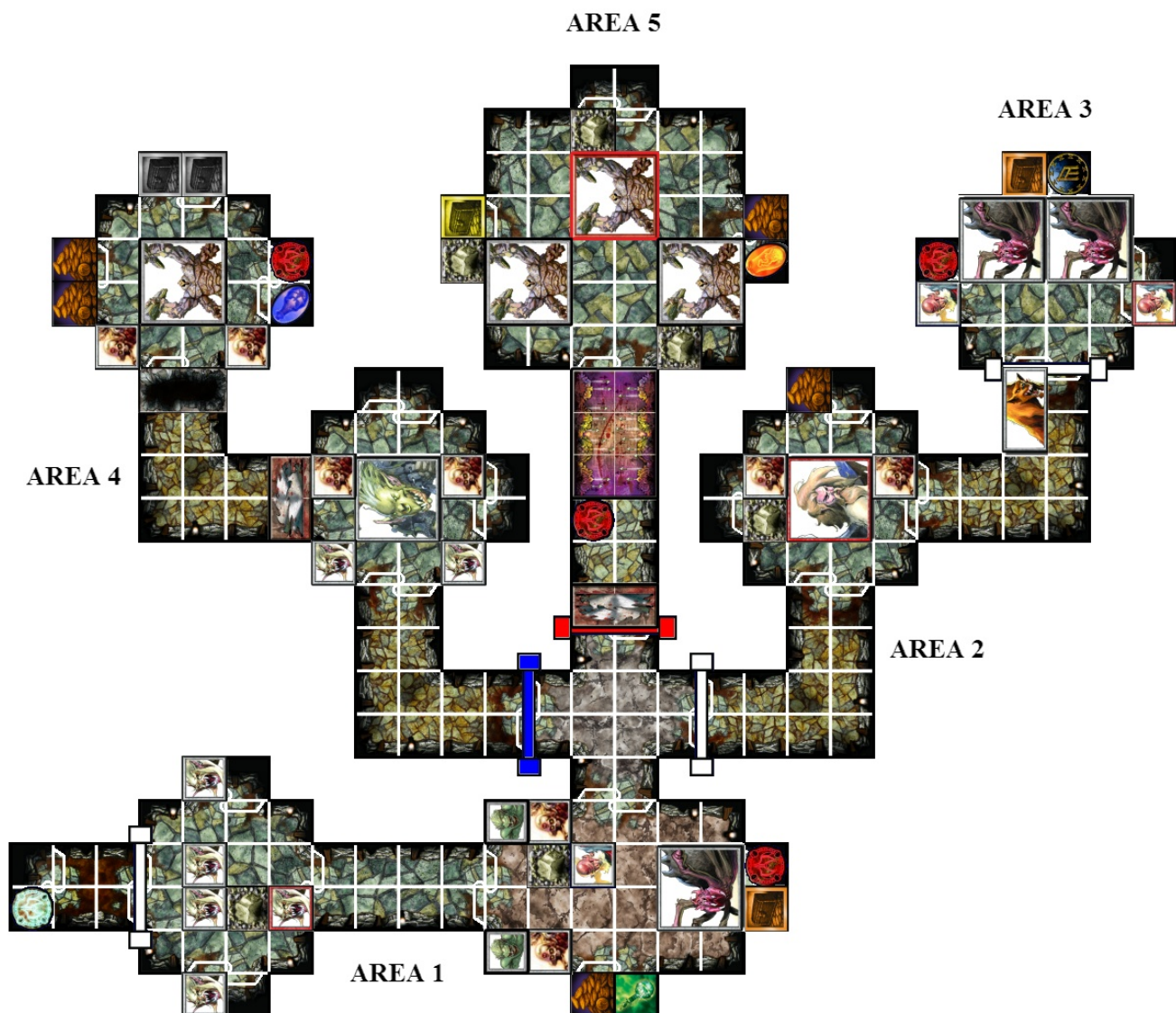
Argento 1 - 2 segnalini conquista, 1 tesoro d'argento

Argento 2 - 1 maledizione, 2 segnalini conquista, 100 monete, 1 tesoro d'argento

Argento 3 - 1 pozione di cura, 1 tesoro d'argento

Oro 1 - 1 maledizione, 2 segnalini conquista, 1 tesoro d'oro

Oro 2 - 2 maledizioni, 500 monete



Ripagare i debiti

By hoplomus

Scenario Background

Le vostre serate alla taverna cominciano a gravare sulle finanze del gruppo, quindi decidete che è arrivato il momento di rimboccarsi le maniche. Cercando in biblioteca, trovate un libro che narra di un'antica leggenda secondo cui un favoloso tesoro sarebbe stato sepolto in epoche remote e protetto da innumerevoli trappole e incantesimi. Le difficoltà non vi spaventano, quindi continuate le vostre ricerche e l'anziano stregone bibliotecario vi comunica che questa leggenda potrebbe avere un fondo di verità. Quindi vi cede una mappa su cui è indicata l'ipotetica ubicazione del luogo in cui potrebbe essere nascosto il tesoro. Alzate la testa dalla mappa per ringraziare lo stregone, ma questo è misteriosamente scomparso.

Mission Goals

Dopo aver raggiunto la X segnata dalla mappa, vi preparate a discendere nelle profondità. Il vostro obiettivo è quello di razzare quanti più tesori possibili, sfuggendo alle trappole e ai sortilegi posti a guardia delle ricchezze del sotterraneo. Iniziate con 5 segnalini conquista. Se mai doveste esaurire i segnalini conquista, avrete fallito e sarete costretti a ripagare l'oste lavando piatti per un mese. Buona fortuna!

AREA 1

Questo doveva essere una sorta di antico tempio eretto in onore di qualche Dio e riempito di preziose offerte. Le pareti sono in marmo e il pavimento adornato di mosaici, ora distrutti dai mostri che hanno scelto questo luogo come propria dimora.

AREA 2

Stranamente in questa anticamera non vi sono molti tesori, ma sembra essere comunque protetta molto bene. Dato che è l'unico percorso possibile, decidete di andare avanti.

Se gli eroi sconfiggono la manticora evoluta in quest'area:

La manticora crolla a terra esanime, e lascia cadere una chiave d'argento.

Dai agli eroi la chiave runica rossa. Possono quindi decidere di accedere già alla sala del boss, o continuare la ricerca per un migliore equipaggiamento.

AREA 3

Ora si spiega il motivo di una così accanita sorveglianza: in questa stanza è custodita la chiave della cripta in cui i devoti del tempio dovevano aver raccolto le ricchezze da offrire al loro Dio.

AREA 4

Finalmente un tesoro degno di questo nome! L'oro sfavilla nella penombra e ricchi scrigni traboccanti di gemme tentano gli eroi. Un'enorme statua di roccia troneggia al centro della sala. Appare immobile, almeno per ora. Su una colonna trovate incise queste parole: "Qui sono custodite le offerte agli dei. Alla larga, profanatori!". Incoraggiante!

Il golem in quest'area è un Guardiano di pietra. Ha le stesse caratteristiche di un golem normale, con queste eccezioni: ha +1 armatura e 5 ferite aggiuntive. Inizialmente il golem rimane fermo e non viene attivato nel turno del signore supremo, nè può essere attaccato finchè non si anima (vedi sotto).

Se gli eroi aprono uno scrigno in questa stanza:

"Ladri!" L'enorme statua si anima e attacca.

Attiva il golem immediatamente. Dopo la sua attivazione, il turno degli eroi continua normalmente. Finchè questo Guardiano è vivo, gli eroi non possono aprire altri scrigni nel dungeon. Se lo sconfiggono, guadagnano 1 segnalino conquista.

AREA 5

L'ultima sala! Il tesoro più grande dovrebbe essere qui, ma due Guardiani bloccano la vostra avanzata, e una terza statua, sebbene inanimata, vi guarda torva. Come se ciò non bastasse, lame rotanti e frecce avvelenate nascoste nei muri rendono l'impresa tutt'altro che facile.

I due golem normali qui sono altri Guardiani di pietra, identici a quello incontrato nell'AREA 4 (anche se questi non impediscono agli eroi di aprire scrigni), già animati e pronti a combattere. Il golem evoluto è il Guardiano d'Oro; egli ha le stesse caratteristiche di un golem evoluto, con queste eccezioni: ha +2 armatura e 3 ferite extra per ogni eroe in gioco. Inizialmente il Guardiano d'Oro è inanimato (non si attiva e non può essere attaccato).

Se gli eroi sconfiggono i due Guardiani di pietra OPPURE aprono lo scrigno d'oro:

Con un ruggito, l'enorme statua d'oro si anima e attacca. Il combattimento finale è cominciato!

Il Guardiano d'Oro si anima, e potrà essere attivato normalmente nel turno del signore supremo. Dopo aver spartito il contenuto dello scrigno, il turno degli eroi termina immediatamente e comincia quello del signore supremo.

Se gli eroi sconfiggono il Guardiano d'Oro:

La statua si arresta per un momento, e un vapore azzurro fuoriesce dalle sue orbite, lasciandosi dietro un involucro vuoto e ormai innocuo. Siete riusciti a risanare le vostre finanze, e pare proprio che l'oste dovrà assumere un lavapiatti.

Dai agli eroi 4 segnalini conquista. Hanno portato a termine la loro missione.