

La valle dei Re

By hoplomis

Scenario Background

Recentemente è stato scoperto da un noto archeologo un antico sito di sepoltura di regali personalità del passato. Questo luogo è stato nominato "la Valle dei Re" poichè si ritiene che ben 3 grandi Re siano stati sepolti in questi sotterranei. Ovviamente, però, qualcosa è andato storto, dal momento che l'equipe inviata dagli esperti nella tomba per recuperare le salme dei Re non ha fatto ritorno. Ancora più ovvio che il Re si sia rivolto a voi per risolvere questo problema, e potete stare sicuri che la vostra impresa non verrà malricompensata.

Mission Goals

Il vostro obiettivo è scoprire cosa è successo agli archeologi mandati in avanscoperta, e debellare ogni possibile minaccia. Iniziate con 5 segnalini conquista. Buona fortuna!

AREA 1

La prima sala è umida e, a giudicare dai ringhi, poco accogliente.

AREA 2

Questo luogo deve avere qualcosa di magico, poichè ha attirato le attenzioni di alcuni stregoni malvagi.

AREA 3

Un golem difende l'eterno riposo delle salme in queste tombe, e il suo unico scopo è fermare i profanatori.

AREA 4

In questa stanza alberga il golem più grande che abbiate mai visto, che si rivolge a voi tuonando: "Sciocchi profanatori! Sperate di saccheggiare queste tombe? Farete la stessa fine dei vostri predecessori: finirete a far compagnia ai morti di questo luogo!" Se non altro, avete scoperto cosa è successo all'equipe...

Il golem evoluto qui è il Guardiano: ha 2 ferite extra per ogni eroe in gioco, tira il dado verde al posto del giallo e ha l'abilità Tramortire e Raggiungere.

Se gli eroi sconfiggono il Guardiano:

Il golem va in frantumi, e una chiave scintilla fra le macerie.

Dai agli eroi 2 segnalini conquista e la chiave runica blu.

AREA 5

Questa deve essere la sala del tesoro dei Re: scrigni traboccanti d'oro e gioielli e oggetti preziosi sparsi al suolo scintillano al buio.

AREA 6

Nella sala di sepoltura, scoprite che il vostro raziare nella camera del tesoro ha risvegliato dal loro sonno i 3 Re della leggenda, che ora impugnano le loro armi contro di voi! Alcuni stregoni stanno macchinando qualcosa vicino a dei sigilli runici: siete certi che debbano servire a qualcosa, e che per farli funzionare serva l'azione combinata di due eroi.

I 3 scheletri evoluti qui sono i 3 Re: ciascuno ha 4 ferite extra per ogni eroe in gioco, +3 armatura, +2 Perforare e tirano un dado giallo aggiuntivo, oltre ad una forma più potente di Immortale, che non può essere annullata in alcun modo, e che si attiva se nel lancio di un dado potere NON si ottiene una faccia vuota. Quando uno dei Re attacca un eroe che si trova nella linea di vista di almeno un altro Re, quell'attacco diventa mirato.

I sarcofagi bloccano il movimento e la linea di vista. I segnalini incontro qui sono 2 sigilli runici, che possono essere attivati solo se un eroe termina il proprio movimento su di essi. Il loro potere si manifesta solo se 2 eroi stanno attivando i sigilli contemporaneamente.

Se gli eroi attivano entrambi i sigilli:

La magia dei sigilli si scatena, e i 3 Re si accasciano al suolo in un mucchio d'ossa; fareste meglio a riporre i loro resti nei sarcofagi alla svelta, prima che si ricompongano.

Rimpiazza ogni Re con un mucchio d'ossa. Un eroe può entrare in un mucchio, raccogliarlo e mettere il mucchio nello zaino (dove occupa uno slot) per 2 punti movimento. Ogni eroe può portare solo un mucchio alla volta, e se un eroe con un mucchio nello zaino si trova adiacente ad uno dei sarcofagi può spendere 2 punti movimento e riporre i resti del Re nel sarcofago. Rimuovi quindi sia il sarcofago che il mucchio d'ossa e dai agli eroi 1 segnalino conquista. Se all'inizio del turno del signore supremo ci sono ancora mucchi in gioco, questi si ricompongono: piazza il Re adiacente all'eroe (se il mucchio era nel suo zaino) o piazzalo nello stesso spazio del mucchio (se presente sulla mappa), dopodichè scarta il mucchio. Gli eroi possono attivare più volte i sigilli e tentare di riporre i Re nei sarcofagi in turni successivi, o possono scegliere di provare a ucciderli normalmente.

Se tutti e 3 i Re sono stati sconfitti (o riposti nei sarcofagi):

Gli spiriti dei Re ora sono in pace, così come lo sono gli archeologi sfortunatamente deceduti in queste grotte. Si direbbe che chi ci ha guadagnato di più siano le vostre tasche, ora decisamente più ricche.

Gli eroi hanno completato la loro missione.

INTRIGO

VIOLA: 5 VERDE: 5 ROSSO: 3

TESORI

Rame 1: 1 maledizione, 1 segnalino conquista, 1 tesoro di rame

Rame 2: 2 maledizioni, 2 tesori di rame

Rame 3: 1 maledizione, 50 monete, 1 tesoro di rame

Argento 1: 1 maledizione, 100 monete, 1 tesoro d'argento

Argento 2: 1 maledizione, 100 monete, 1 tesoro d'argento

Argento 3: 1 maledizione, 50 monete, 1 pozione di vitalità, 1 tesoro d'argento

Oro 1: 1 maledizione, 100 monete, 1 tesoro d'oro

Oro 2: 1 maledizione, 100 monete, 1 tesoro d'oro

