



Rame 1 - 100 monete, 1 segnalino conquista, 1 tesoro di rame

Rame 2 - 1 maledizione, 2 segnalini conquista, 1 tesoro di rame

Rame 3 - 1 maledizione, 200 monete, 1 tesoro di rame

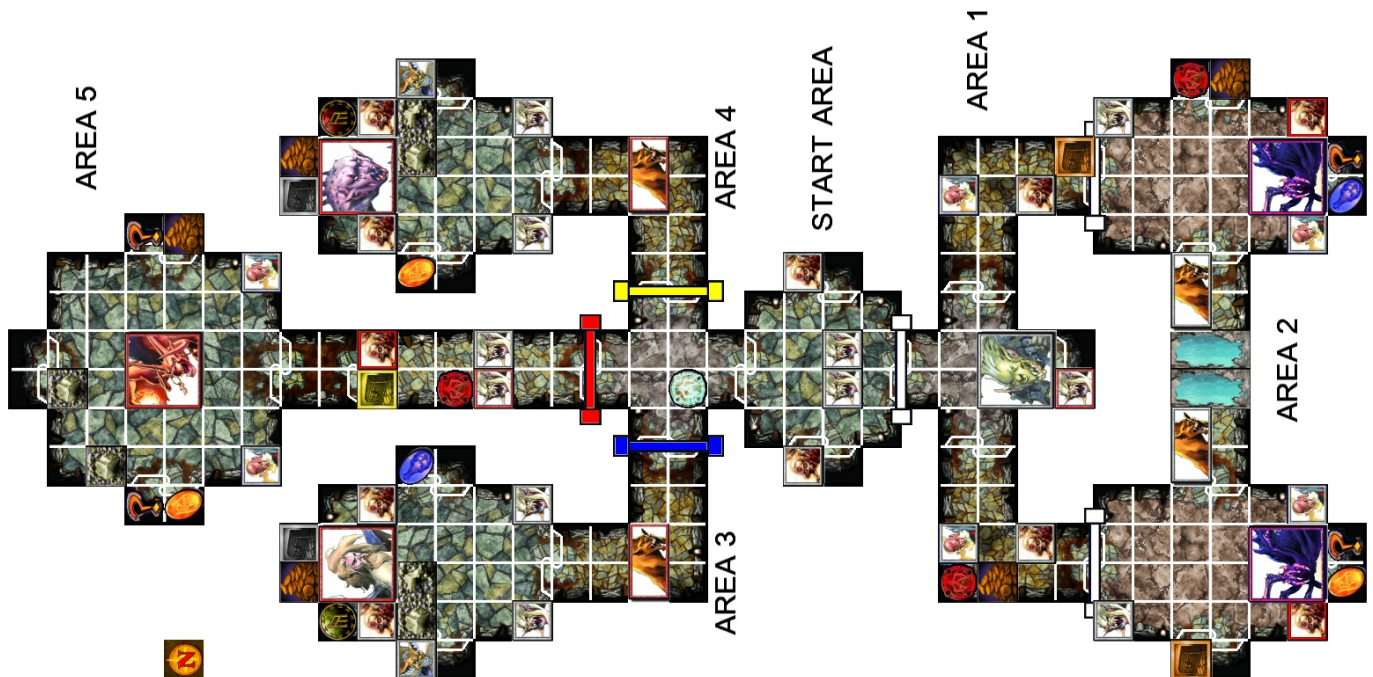
Argento 1 - 2 segnalini conquista, 1 tesoro d'argento

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

Argento 3 - 1 maledizione, 200 monete, 1 tesoro d'argento

Oro 1 - 2 maledizioni, 3 segnalini conquista, 1 tesoro d'oro

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



# I Bracieri Magici

By hoplomus

## Scenario Background

State gozzovigliando alla taverna come vostro solito, quando uno stregone dall'aria preoccupata vi si fa incontro. "Salute, eroi! Sono lo stregone di un villaggio vicino, che vive di agricoltura. Da tempo la fertilità e la ricchezza del villaggio dipendono da due magici bracieri che la mia famiglia custodisce da generazioni. Una banda di cultisti, tuttavia, è riuscita a sottrarmi i due bracieri, e intende utilizzarli per l'evocazione di un demone assopito da oltre 1000 anni. Ora mi rivolgo a voi: trovate i bracieri e riportatemeli, così che io possa rimetterli al servizio del villaggio. Solo gli Dei sanno quali magici poteri possono scatenarsi dai bracieri in mani malvage". Lo stregone vi porge la mappa di quello che dovrebbe essere il luogo del rituale, e subito vi mettete in marcia.

## Mission Goals

Dopo essere giunti al luogo del rituale, vi preparate a discendere nelle profondità. Il vostro obiettivo è sconfiggere la banda di cultisti e il demone da loro evocato. Iniziate con 6 segnalini conquista; se mai doveste esaurire i segnalini conquista, il demone avrà trionfato su di voi! Buona fortuna!

### AREA 1

Questo è solo un corridoio che porta alle sale più interne. Tuttavia, riuscite a distinguere i suoni sinistri prodotti dalle mostruosità che popolano questo luogo.

### AREA 2

Queste sale, all'apparenza uguali, dovevano essere un luogo di prigionia; notate infatti le gabbie arrugginite che hanno ospitato le vittime divenute il pasto dei mostri che infestano questo luogo, oltre a un fossato in cui i condannati venivano fatti annegare. Sul fondo della stanza, scorgete due leve: che funzionino ancora?

I due segnalini incontro qui sono due leve.

**Se un eroe entra nello spazio di una leva, leggi:**

La leva sembra bloccata. Evidentemente i due meccanismi devono essere messi in moto simultaneamente.

**Se due eroi si trovano contemporaneamente sui segnalini incontro:**

Gli ingranaggi arrugginiti si muovono scricchiolando e l'acqua

del fossato fluisce via; sul fondo brilla una chiave.

Rimuovi i due segnalini acqua e i segnalini incontro dalla mappa; dai agli eroi la chiave runica blu.

### AREA 3

Questa sala un tempo era certamente stupenda e riccamente adornata. Oggi, i mosaici sono stati distrutti e gli splendidi arazzi dilaniati da una manticora che li ha usati per affilarsi gli artigli.

### AREA 4

Questa sala è ricca di tesori, peccato che una Naga li custodisca tanto gelosamente.

### AREA 5

Siete infine giunti alla stanza del rituale. Il demone è già stato evocato, e scorgete gli stregoni intorno a lui intenti ad amplificare il potere dei bracieri, le cui fiamme nere avvolgono l'empia creatura in un'aura di potere. "Sciocchi!" urla il demone "Voi non sapete con chi avete a che fare! Io sono Grinderwold, e vi distruggerò!"

Il demone evoluto qui è Grinderwold. Egli ha le stesse caratteristiche di un demone evoluto, con queste eccezioni: ha 5 ferite extra per ogni eroe in gioco e +2 Armatura; inoltre, finché i bracieri non vengono spenti (vedi sotto), ha anche +1 Stregoneria e +1 Paura, la sua Aura infligge 2 danni anziché 1 e non può subire più di 5 ferite per round.

I due segnalini incontro qui sono i bracieri.

**Se un eroe entra nello spazio di un braciere:**

Tenti di spegnere la fiamma, ma i tuoi sforzi vengono resi vani da un'aura protettiva. Noti che il braciere all'altro lato della stanza brilla di luce magica. Che gli artefatti si rinforzino a vicenda?

Se due eroi si trovano contemporaneamente sui bracieri possono provare a spegnerli: entrambi tirano un dado potere e se questi mostrano lo stesso simbolo, i bracieri vengono spenti. Se gli eroi falliscono, possono ritentare il round seguente. Se non riescono nell'impresa al terzo tentativo, all'inizio del prossimo turno degli eroi i bracieri si spengono senza bisogno di lanciare i dadi.

**Important: I mostri non possono terminare il proprio movimento sui bracieri.**

**Se i bracieri vengono spenti:**

Le fiamme nere si dissolvono e con esse scompare anche la terrificante aura del demone.

Rimuovi i due segnalini incontro dalla mappa. Grinderwold perde i vantaggi descritti sopra.

**Se gli eroi sconfiggono Grinderwold:**

"Non è possibile! Sconfitto da questi vermi!" Il demone scompare in una palla di fumo nero e voi potete fare ritorno

al villaggio, dove lo stregone saprà fare buon uso di questi magici bracieri.

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