

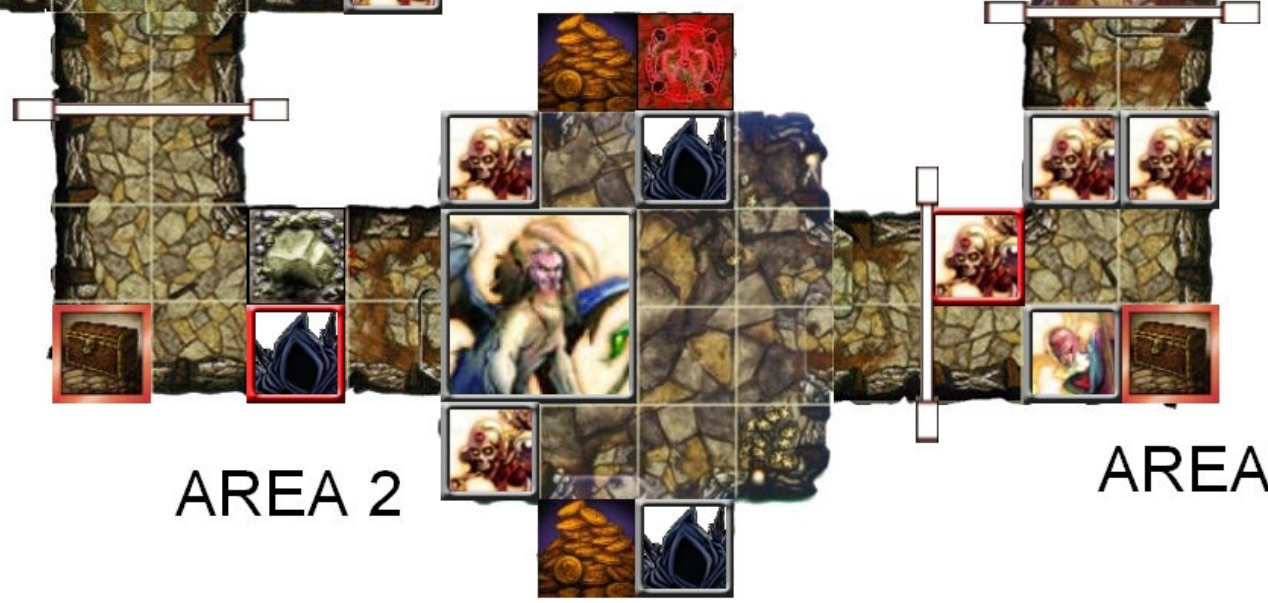


AREA 4



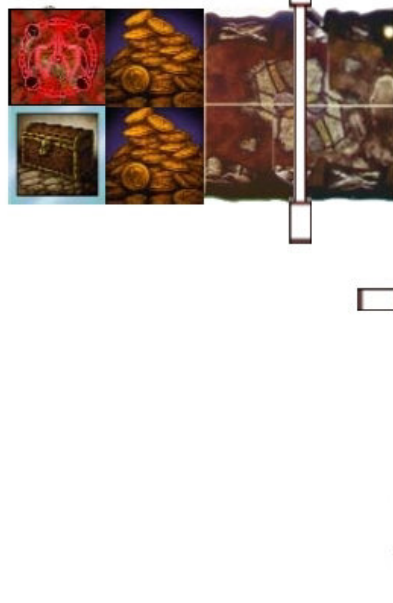
AREA 3

START AREA



AREA 2

AREA 1



La tomba del Drago

By hoplomis

Scenario Background

Ignote magie oscure hanno turbato il sonno delle ossa che giacciono al Cimitero dei Draghi; per ora solo qualche innocuo scheletro ha varcato la soglia del Cimitero, ma è imperativo riattivare il magico sigillo che tiene vinte quelle tombe: qualcosa di ben più terribile degli scheletri alberga tra quei tumuli.

Mission Goals

Il vostro obiettivo è riattivare il sigillo del Cimitero, e sconfiggere l'entità oscura che minaccia il regno. Iniziate con 5 segnalini conquista.

Il cimitero rende più potenti i non morti: ogni scheletro normale o evoluto (anche con nome) tira 1 dado potere in più.

AREA 1

I non morti vi stavano aspettando. Battetevi, ma non perdetevi di vista tutto l'oro che gli antichi draghi hanno portato qui come lasciassero per l'aldilà.

AREA 2

Una manticora protegge lo scrigno bordato di rame, e ombre si aggringono agli scheletri nell'assalto contro i profanatori.

AREA 3

Lo stesso Cimitero si anima contro di voi: una statua imponente prende vita e comincia ad avanzare. In lontananza, scorgete un meccanismo.

Il segnalino pietra rotolante va posizionato rivolto verso est. Ignorate le regole per la pietra rotolante, poiché in questa missione rappresenta un meccanismo, e la funzione del segnalino è quella di indicare di volta in volta una delle 3 porte adiacenti. Queste porte NON possono essere aperte normalmente, ma solo come illustrato di seguito. Le miniature possono liberamente entrare negli spazi con la pietra.

Un eroe che spende 3 punti movimento sul segnalino incontro ad est, tira una leva che mette in funzione il meccanismo: ruota la pietra (e quindi la freccia) di 90° in senso orario. La porta verso cui la freccia punta si apre immediatamente, e non può più essere richiusa. In sequenza, quindi, gli eroi potranno aprire la porta a sud, quella ad ovest, e quella a nord.

Se la porta a sud viene aperta:

Il sarcofago blocca la linea di vista e il movimento. Lo scheletro evoluto qui rappresenta i resti di un Re del passato: trattatelo come un mostro con nome, con queste caratteristiche: ha 3 punti ferita extra per ogni eroe in gioco, +2 armatura e Maledizione Nera, ma non ha Immortale; se gli eroi lo sconfiggono, ricevono 2 segnalini conquista e

l'eroe che ha inferto il colpo di grazia riceve la sua corona, del valore di 500 monete d'oro, che guadagna immediatamente.

Se gli eroi aprono la porta 2:

In questa stanza si nasconde un favoloso tesoro!

Se gli eroi aprono la porta 3:

Nella penombra è nascosta una scintillante chiave, oltre a una pergamena, che recita: "Qui il Sigillo placherà le anime dei Draghi Antichi. Crearlo mi è costato molto caro, e spero che i miei discendenti ne abbiano cura." Pare si riferisca proprio al Sigillo da ripristinare, e resta un'ultima tomba da esplorare.

Un eroe che si trova sul segnalino incontro può scartarlo per ricevere la chiave unica rossa.

AREA 4

L'ultima tomba è la più grande di tutte, e ospita il peggiore degli incubi; la Magia Nera ha unito le ossa dei Draghi Antichi, che ora compongono un'enorme bestia dalle fattezze di un drago: il Dracolich!

Gli scheletri evoluti rappresentano le Guardie: non possono perdere ferite, ma non hanno Immortale. Se le 2 Guardie vengono sconfitte (secondo le modalità descritte di seguito), gli eroi ricevono 2 segnalini conquista.

I sarcofagi bloccano la linea di vista e il movimento.

Il drago evoluto qui è il Dracolich, e possiede 7 ferite extra per ogni eroe in gioco e Paura 3 (anziché 1). Finché una Guardia è in vita, il Dracolich non può perdere l'ultima ferita. Per ogni attivazione del Dracolich, puoi sacrificare uno scheletro normale ovunque sulla mappa per far sì che il mostro si appropri delle sue ossa e si curi di 7 ferite; puoi fare ciò una sola volta per turno.

All'inizio di ogni tuo turno, dei non morti fuoriescono dai sarcofagi: puoi pagare 2 segnalini minaccia e piazzare uno scheletro normale adiacente ad ogni sarcofago. Questa non conta come evocazione.

Un eroe che si trova sull'altare può spendere 2 punti movimento e 250 monete d'oro per attivarlo: l'eroe piazza un segnalino ferita su un sarcofago a scelta che non ne abbia già uno; quel sarcofago è sigillato e non può più generare scheletri durante il tuo turno. Inoltre, l'eroe rimuove dalla mappa una Guardia a sua scelta, che viene rispedita nel suo sonno eterno.

Se il Dracolich perde l'ultima ferita, E i 2 sarcofagi vengono sigillati:

La Magia che tiene unite le ossa del drago si dissolve, e con i sarcofagi sigillati il Cimitero ripiomba nel silenzio.

Dai agli eroi 4 segnalini conquista: hanno completato la loro missione!

INTRIGO VERDE 2 ROSSO 2 VIOLA 4
TESORI

Rame 1: 1 tesoro di rame

Rame 2: 1 maledizione, 100 monete, 1 tesoro di rame

Rame 3: 1 maledizione, 2 tesori di rame

Argento 1: 1 tesoro d'argento

Argento 2: 1 maledizione, 150 monete, 1 tesoro d'argento

Argento 3: 1 maledizione, 2 segnalini conquista, 1 tesoro d'argento

Oro 1: 1 maledizione, 1 tesoro d'oro

Oro 2: 1 maledizione, 1 tesoro d'oro