

Alla Ricerca dei Candelabri Ardenti

"Miei eroi, il principe Mitchie Masha ha annunciato che col trascorrere degli anni la sua libreria è stata avvolta dall'oscurità. Sicuramente è opera del Caos e di Morcar. Avventuratevi nel labirinto, trovate i candelabri e riaccendete la loro fiamma."

Premessa by Lestodante:

Questa avventura nasce da un post sul forum americano di Heroquest *'Ye Olde Inn*, dove l'utente *Mitchiemasha* lamentava la difficoltà di reperire un set di Heroquest con entrambi i candelabri intatti. Questi due piccoli candelabri infatti sono abbastanza rari e fanno sì che, nel caso siano ancora integri, il prezzo della confezione possa aumentare. Occasionalmente si trovano aste in cui sono venduti singolarmente con prezzi che vanno dai 10 ai 20 euro. Da qui l'idea: "son così rari che se ne potrebbe scrivere una quest!" Questa mini campagna è composta di due quest: la prima è "Alla Ricerca dei Candelabri Ardenti" (titolo originale: "Quest for the 'Burning Candles") ed è stata scritta dall'utente americano *tb55555*, mentre la seconda quest, ispirata dalla prima, è stata scritta da Lestodante: il titolo originale in inglese era più interessante, "Candle with Care": al detto "Handle with Care" (maneggiare con cura) ho sostituito la parola *HAN·DLE* con *CAN·DLE* (candela). Purtroppo con la traduzione in italiano si perde il gioco di parole. La terza quest "Vento sulla Candela" ("Candle in the 'Wind") è stata scritta da *Maurice76* e per giocarla occorrono però 20 tasselli di casella bloccata e 10 pozzi trabocchetto. La trama, demenziale, si basa su un ipotetico principe Mitchie Masha che incarica gli eroi di trovare i rarissimi candelabri affinché il suo studio ormai buio possa essere nuovamente illuminato dalla loro luce.

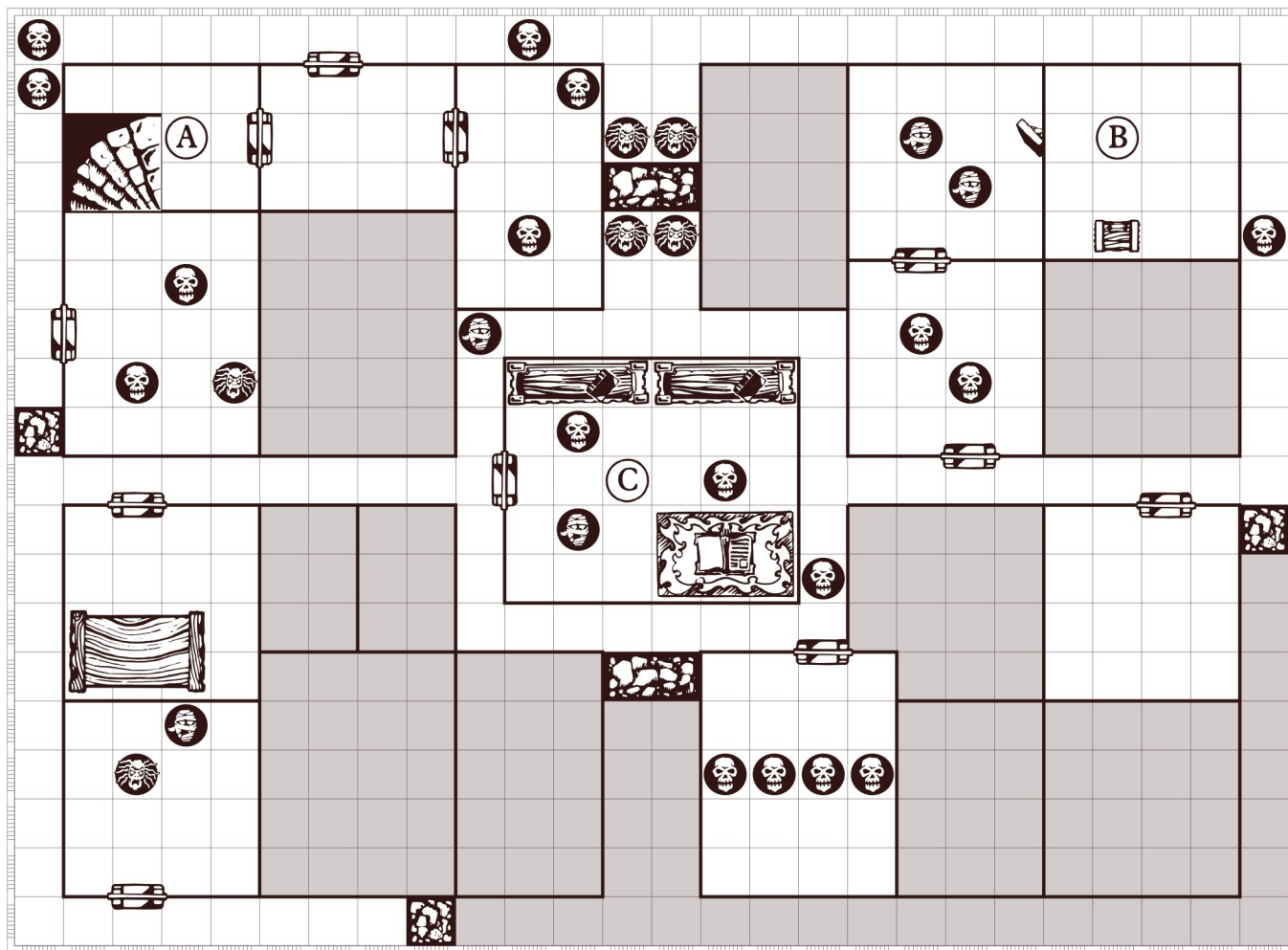


NOTE

- A Nell'armadio è nascosto uno dei candelabri. Un eroe può portare con se un solo candelabro.
- B Gli eroi che trasportano i candelabri possono accendere la loro fiamma tramite il camino.
- C Entrambi i candelabri sul bancone del mago sono rotti.
- D Questo scrigno polveroso custodisce uno dei candelabri.

Mostro errante: Goblin





Maneggiare con Cura

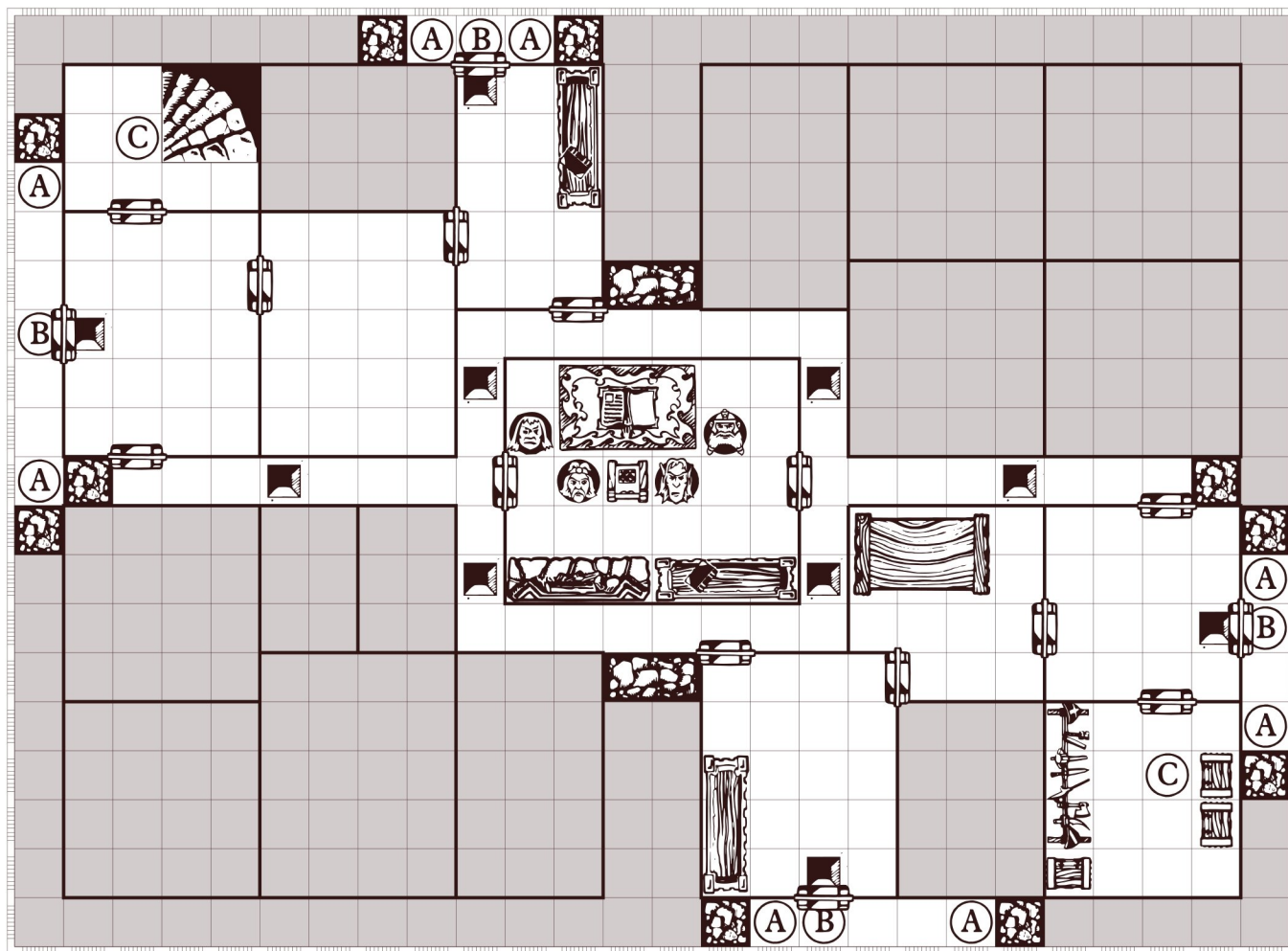
*“Avete ritrovato i due candelabri e ora dovete riportarli al principe.
Fate molta attenzione e manggiatevi con cura, questi oggetti sono tanto rari quanto fragili
e possono rompersi improvvisamente.
Prima che il principe si svegli, dovrete collocare entrambi i candelabri al loro posto.”*

NOTE

- A Questo è il punto di partenza. Le scale conducono dal castello del principe alla sua libreria personale. Da quando il buio ha prevalso sulla luce, le forze dell'oscurità hanno infestato la libreria ed i suoi corridoi. Gli eroi che trasportano i candelabri dovranno fare attenzione affinché non si rompano e pertanto attaccheranno e difenderanno con un dado meno del solito.
- B Questo scrigno custodisce parti di vecchi candelabri. Sebbene siano rotti, sono fatti d'argento e possono quindi essere fusi e rivenduti in seguito. il loro valore è di circa 150 monete d'oro.
- C Questo è il tavolo di lettura del principe, gli eroi devono posizionare i due candelabri nei fori per completare la missione. A questo punto leggete il seguente testo ad alta voce:
 “Appena i candelabri vengono posizionati nei fori, la loro luce magica illumina l'intera libreria. Le forze dell'oscurità ancora vaganti per i suoi corridoi iniziano a dissolversi nella luce fino a sparire.
 Ben fatto amici miei, avete riportato la luce nella libreria del principe ed egli può ora riprendere le sue letture senza più temere l'oscurità. Egli vi ricompenserà con 200 monete d'oro ciascuno.”

Mostro errante: Scheletro





Vento sulla Candela

*“Mentre siete di guardia ai candelabri, improvvisamente uno spiffero d’aria fa tremare le fiamme!
Alcuni intrusi devono essersi introdotti nel castello, i candelabri sono in pericolo!
Svelti miei eroi, bloccate tutte le porte prima che qualche creatura del Caos possa arraffare i candelabri,
ma fate in modo che le scale ed i tesori del castello restino raggiungibili.”*

NOTE

- A Posizionate subito sulla mappa tutto il contenuto, con le porte aperte e le trappole. Selezionate 4 miniature tra Goblin, Orchi, Fimir e Guerrieri del Caos e posizionatele su qualunque casella marcata con la lettera A.
Informate i giocatori che i pozzi trabocchetto non sono trappole ma rappresentano invece dei punti su cui far leva per far cedere il pavimento o i cardini della porta e ostruire il passaggio. Per far ciò un eroe deve trovarsi adiacente al tassello ed eseguire un test come per rimuovere una trappola; in caso di successo, sostituite il tassello del pozzo con uno di casella bloccata. Gli Eroi non possono effettuare ricerche di alcun tipo, in quanto tutti tesori sono del principe e non vi sono trappole all’interno del castello. Ad ogni suo turno lo Stregone pesca altre 4 miniature per disporle su una delle otto caselle A.
- B Appena una delle porte marcate con B verrà ostruita non sarà più possibile disporre mostri sulle caselle A nelle vicinanze. I mostri rimasti nei corridoi corrispondenti verranno rimossi.
La missione è completata quando tutte le porte B sono state bloccate.
- C La missione fallisce invece se le stanze che contengono le scale o gli scrigni sono bloccate e non più raggiungibili dalla stanza centrale, oppure se uno dei mostri riesce a raggiungere il bancone del mago per spegnere le candele.”

Mostro errante: nessuno

