21a - Scenario per L'Epica Impresa: Il Grufone d'oro

ATTENZIONE! Questa è una vera e propria campagna!
Potrai giocare una Missione solamente se le precedenti hanno avuto successo!

Introduzione

I Minuti stanno finalmente vivendo un momento di prosperità e pace: il Gran Sacerdote e i suoi Forzuti sono stati scacciati e i Portali sigillati.

Sono ormai passati mesi da quella Epica Impresa e l'arcipelago di Minutia è più florido che mai. Ma in un giorno di piena estate, una scoperta inquietante scuote la placida vita dei nostri beniamini: le foglie della Foresta stanno lentamente virando verso uno strano colore dorato.

Sono subito radunati gli Sciamani Minuti provenienti dalle più recondite isolette per scoprire l'origine di questo strano evento. Il verdetto è unanime: il leggendario **Grufone D'Oro** si è risvegliato! Se non vogliamo che le nostre isole siano tramutate in bellissimo (ma sterile) oro, dovremo farlo nuovamente addormentare!

1 - Ci serve subito una mappa!

La **Sacra Mappa** per raggiungere la Tana del Grufone è stata nascosta secoli fa nella Foresta; lontana da occhi indiscreti. È necessario recuperarla il prima possibile! Ma fate attenzione, anche i Forzuti sono sulle sue tracce!

Prepara le carte Foresta e i Portali come indicato, ma fai attenzione a piazzare la **carta Foresta *Mappa*** (retro della carta n. 7) nella posizione mostrata!
Le regole sono le solite, ma se almeno un Personaggio si trova sulla carta Mappa senza alcun nemico su di essa, può sigillare un Portale a sua scelta senza dovere eseguire alcuna prova (una sola volta per partita)!

2 - Il cammino degli Eroi

Trovata la Sacra Mappa, i coraggiosi Minuti devono ora prepararsi alle insidie della Tana del Grufone. Si narra di potenti vestigia nascoste nel folto della Foresta, ma saranno sicuramente ben custodite!

Prepara le carte Foresta e i Portali come indicato, ma fai attenzione a piazzare la **carta Foresta *Cappa e Spada*** (retro della carta n. 8) nella posizione mostrata!
Le regole sono le solite, ma, non appena un Personaggio arriva per la prima volta sulla carta Cappa e Spada, potrà immediatamente scegliere un Potenziamento a sua scelta dal sacchetto. Tenetene traccia: non appena conseguirete la vittoria, quel Personaggio inizierà già con quel Potenziamento per la sfida finale!

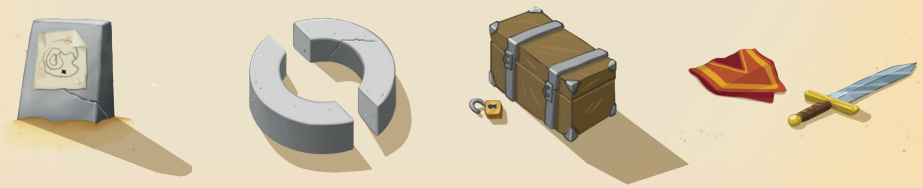
3 - Il Nido del Grufone

Gli intrepidi Minuti sono ora di fronte ad una scena stupenda e terrificante al tempo stesso: tutta la Foresta è completamente ricoperta d'oro! Alberi, foglie, sassi, persino un fiumiciattolo risulta trasformato in oro: l'acqua non scorre più! Presto: non c'è tempo da perdere, o l'intero arcipelago finirà così!

Prepara le carte Foresta e i Portali come indicato, ma fai attenzione a piazzare la **carta Foresta *Circolo*** (retro della carta n. 15) e la **carta Foresta *Forziere*** (retro della carta n. 13) nelle posizioni mostrata!

Le regole sono le solite, ma:
- quando un Personaggio si trova sulla carta Circolo, può spendere 1 punto Vita o rimettere 1 Equipaggiamento nel sacchetto per fare perdere 1 punto Vita al Gran Sacerdote (anche se non è ancora entrato nella Foresta). Conta come Azione.
- Il Forziere è magico! Quando un personaggio si trova su questa carta può usare un'Azione per rimettere tutte le Pozioni scartate nel sacchetto.

Epilogo:

Una volta resa nuovamente silenziosa la Foresta, sigillando definitivamente i Forzuti al di fuori di essa, è il momento di far dormire il Grufone.
Gli Sciamani hanno preparato una antica ninna nanna che i Personaggi recitano all'unisono al cospetto del Grufone stesso. Un po' le gambe tremano, è vero, ma il loro cuore è saldo.
Lentamente, gli occhi del Grufone si fanno pesanti; gli avventurieri ricominciano a cantare con una voce più bassa, poi ancora, e ancora, finchè non è quasi un sussurro.
Il Grufone spalanca le sue 4 coppie di ali stiracchiandosi per un'ultima volta (un'immagine spaventosa! avreste dovuto esserci!) prima di acciambellarsi e tornare a dormire per i prossimi 5 secoli!

Bravissimi! Avete salvato l'arcipelago di Minutia! Congratulazioni!