

## Evento settimanale

### Malapietra Reattiva

La malapietra in questa zona ha iniziato a risplendere di un intensa luce verde. Frammenti prima nascosti da detriti e macerie ora sono nitidamente visibili.

La causa di questa fluorescenza è di ignota, oltre a questo le pietre magiche risultano particolarmente reattive e causano effetti inattesi a tutti coloro che ne entrano in contatto.

In ogni scenario c'è sempre un segnalino malapietra in più (vedi lo scenario "a caccia di malapietra" per maggiori informazioni), anche se lo scenario normalmente non lo prevede.

Ogni volta che un modello raccoglie una malapietra (in seguito al contatto con un segnalino malapietra o a un risultato di 61-65 per gli obiettivi misteriosi) tira sulla seguente tabella:

D6	Effetto:
1	Una scarica improvvisa di energia magica investe il guerriero. Il modello subisce un colpo a Fo3 che ignora le armature non magiche e non può infliggere colpi critici.
2	Il frammento di malapietra attinge alle energie del guerriero ed inizia a brillare ancora più intensamente. Tira un dado e applica il risultato al modello: 1-2 -1Fo, 3-4 -1R, 5-6 -1 Fo e R, per il resto della partita.
3	Dopo aver afferrato il frammento la mente del guerriero si annebbia e inizia a vedere ombre e figure mostruose muoversi con la coda dell'occhio. Il modello deve effettuare un test di tutto solo, anche se ci sono altri modelli nelle vicinanze.
4	Dopo aver afferrato il frammento la mente del guerriero si annebbia e cade in preda a una sete di sangue indomabile. Per il resto della partita il modello è soggetto a furia.
5	Il frammento di malapietra libera una scarica magica attraverso il corpo del guerriero che ne risulta temporaneamente rafforzato. Tira un dado e applica il risultato al modello: 1-2 +1Fo 3-4 +1R 5-6 +1 a Fo e R per il resto della partita.
6	Il frammento di malapietra inizia a risplendere a intervalli regolari, circondando il guerriero con una flebile aura verdastra. Il guerriero beneficia di un tiro salvezza di 6+ per il resto della partita.

Gli effetti sono cumulabili e, ogni volta che un modello raccoglie un nuovo pezzo di malapietra deve tirare sulla tabella.

Nota che se ottiene due volte un 4 non si avrà nessun ulteriore effetto oltre alla furia.

Per ogni 6 che si ottiene il tiro salvezza migliora di un punto, fino a un massimo di 4+.