

TRA DUE FUOCHI

LA BATTAGLIA SOTTO LE DUE TORRI



DND CHALLANGE

3-24 OTTOBRE 2009

Indice			8	La 8.1	Scon	a degli Dei tro Strategico [60 minuti]	19 19
1	D&D Challenge: una nuova tipologia di torneo				8.1.1 8.1.2	e dettagli del terreno	19
	1.1 Com'è fatta una D&D Challenge?1.2 Trasformare una D&D Challenge in	2 2				mostri	19
	un'avventura	2	9	Fin	ale		22
2	Introduzione 2.1 Sinossi	3 3	10	ven	itura 1 Amp	liare le Zone di Gioco	23 23 23
3	I personaggi giocanti:			10.3	3 Possi	ibili Corsi d'Azione	23
	Le Voci Contro	5	11	Cre	dits		25
	3.1 Erdan,Elfo Warlock (Patto Fatato)3.2 Damakos,	5				Notes	25
	Tiefling Chierico (Avandra) 3.3 Perrin,	5					
	Halfling Ranger	5					
	3.4 Ilikan, Goliath Guerriero	5					
	3.5 Caelynna, Eladrin Maga	5					
4	Background						
•	4.1 Introduzione per i PG	6					
	4.2 Background di gruppo	6					
	4.3 Informazioni sui morfici	7					
5	All'avventura!	8					
	5.1 Combattimento Spettacolare [30	0					
	Minuti]	8					
	e dettagli del terreno	8					
	5.1.2 Tattiche e statistiche dei	0					
	$mostri \dots \dots \dots$	9					
6	L'Assemblea	11					
	6.1 Sfida Interpretativa [60 minuti]6.2 Svolgimento: cosa i PG dovrebbero	11					
	fare	11 12					
	6.2.2 Convincere i Morfici						
	6.3 Conclusione	13					
7	La Festa	15					
-	7.1 Sfida di Abilità [30 minuti]	15					
	7.1.1 Per il DM	15					
	7.1.2 Abilità primarie	15					
	7.1.3 Abilità secondarie 7.2 Capirne di più	$\frac{16}{17}$					
	1.2 Capithe di più	1 (



1 D&D Challenge: una nuova tipologia di torneo

Le D&D Challenges sono una nuova modalità di gioco per Dungeons and Dragons, le cui caratteristiche si collocano a metà tra il torneo interpretativo classico e il Dungeon Delve. Le D&D Challenge sono state studiate per poter essere terminate nei tempi concitati di una convention, consentendo ai giocatori di avere comunque un'esperienza ruolistica godibile.

1.1 Com'è fatta una D&D Challenge?

Una D&D Challenge è suddivisa in capitoli precisi, con il passaggio diretto ed univoco da un capitolo all'altro. Questi capitoli contengono Combattimenti Strategici e complessi in cui misurare la propria strategia e conoscenza dei poteri, ma anche Combattimenti Spettacolari in cui non conterà tanto il raggiungere l'obiettivo di sconfiggere il nemico, quanto come esso verrà sconfitto, sia per quanto riguarda la scelta delle azioni che per ciò che concerne il gioco di ruolo che le accompagnerà; non mancheranno le Sfide di Abilità, dove si potrà interagire con la situazione in cui ci si trova tramite le abilità e il gioco di ruolo a supporto delle proprie scelte; e avranno ovviamente larga parte le Sfide Interpretative, che non si ridurranno a soli tiri di Diplomazia e Raggirare, ma richiederanno di motivare ed interpretare i concetti espressi dal proprio personaggio.

Le parti più interpretative sono considerate dal sistema D&D Challenge in modo abbastanza circoscritto. Sono sfide ben definite, autoconclusive, con un obiettivo preciso definito dall'inizio. Non c'è libertà totale: non è possibile, ad esempio, scegliere di non effettuare una sfida di abilità, o di tramutare in un dialogo un combattimento. La libertà di scelta viene preservata nelle parti di interpretazione pura, prevedendo diversi esiti e corsi d'azione possibili per ogni sfida.

Per giocare e apprezzare una D&D Challenge al meglio, si deve creare una sorta di patto implicito tra giocatori e Dungeon Master (DM): chi gioca sa che l'avventura è composta da una serie di "scene" legate le une alle altre dalla narrazione del DM, e che la libertà d'azione sarà possibile solo all'interno di ciascuna di esse. Non si tratterà quindi di un'avventura "classica" di D&D, con ampia libertà per i Personaggi Giocanti (PG), bensì di una sfida articolata sui diversi campi che costituiscono l'ossatura di Dungeons & Dragons 4 Ed.

L'idea generale è quella di adattare una serie di topos e situazioni classiche di D&D alla nuova modalità: assalti di non morti, avventure esplorative, dungeon crawling, cacce al drago, fughe dai drow, sono tutti classici di D&D reinterpretabili in formato D&D Challenge.

1.2 Trasformare una D&D Challenge in un'avventura

Una D&D Challenge può essere trasformata in un'avventura "classica" espandendo le parti di raccordo fra una scena e l'altra. Il DM che volesse cimentarsi in questo lavoro dovrà prestare particolare attenzione alle motivazioni dei PG nel proseguire l'avventura, le loro possibili scelte alternative, il comportamento conseguente dei PNG e dei nemici. Per un approfondimento, vedi Capitolo 10 Trasformare la D&D Challenge in un'avventura, dove verranno trattate le modifiche specifiche suggerite per questa D&D Challenge.

Buona lettura e buon divertimento!

Il Gruppo Chimera



2 Introduzione

2.1 Sinossi

Il Duca di Welmar ha chiesto ai PG, il famoso gruppo "Voci Contro", di scortare il suo emissario Mikalion Erkelthas fino alle terre dei Morfici, dove, ai piedi del vulcano Rocciafiamma, si tiene una festa che riunisce tutte le tribù degli uomini bestia. Il Duca vorrebbe stringere un'alleanza con gli uomini bestia, e pur non amando particolarmente i PG, ne riconosce le capacità, molto adatte all'occasione.

Dopo avere sconfitto un gruppo di predoni, i PG arrivano nel luogo dell'adunanza, ma lì il messo del Duca viene catturato dai Morfici.

I PG dovranno negoziare al posto suo per conto del Duca, tenendo presente che la cultura degli uomini bestia è molto diversa da quella di Welmar; inoltre, dovranno operarsi per la liberazione del diplomatico. Questi sembrerebbe destinato ad essere sacrificato nel vulcano. In realtà è stato il Dio di Rocciafiamma a richiederlo; la sedicente divinità è in realtà un mezzo gigante del fuoco che si spaccia per "Spirito del Vulcano" e che vuole usare l'ambasciatore per mettere nei guai gli uomini bestia e come merce di scambio con il Duca.

2.2 Antefatto

Arestor Welmar I è stato in passato un generale, abile abbastanza da creare ed espandere il Ducato che porta il suo nome, ricavato da terre in parte disabitate, in parte abitate da popolazioni locali.

Alcuni autoctoni si sono dimostrati da subito (e hanno confermato in seguito di essere) ostili; in effetti, la maggior parte delle guerre iniziate dal Duca, almeno nei primi tempi, sono state guerre di difesa. Tuttavia, in seguito Welmar si è fatto prendere la mano ed ha condotto anche alcune spedizioni di espansione. Purtroppo spesso e volentieri ha fatto di tutta l'erba un fascio, equiparando gli ostili goblin, orchi e gnoll a membri di razze autoctone, come Uomini Lucertola, Goliath e Morfici, che erano interessate solo a rimanere in pace ma che sono comunque state aggredite in più di una occasione.

Fondato 30 anni fa, il Ducato è ora forte e consolidato. Di recente il Duca Welmar si è leggermente ammorbidito, ed ha deciso di venire a patti con le razze umanoidi più onorevoli e degne di fiducia, anche per ridurre le spese militari e concentrarsi sulla difesa delle vie commerciali, contro i sempre pressanti assalti di predoni. Nell'ultimo anno il

rapporto con i Goliath è molto migliorato, mentre gli uomini bestia (così sono chiamati i Morfici) e i Lucertoloidi (che si sono ritirati verso le terre selvagge) a volte effettuano ancora piccole scaramucce, e a volte si difendono, contro villaggi di pionieri.

Il Duca è stato molto lieto di ricevere una lettera di invito che informava della presenza di un'importante riunione tra tutte le tribù di Morfici, all'interno della quale si sarebbero effettuate alleanze, matrimoni e celebrazioni. A questa riunione erano invitati uno o più emissari del re. Nel messaggio, recapitato tramite alcuni mercanti contattati dai Morfici, si faceva però chiara menzione del fatto che non si voleva alcun soldato, solo dei diplomatici.

Desideroso di sfruttare l'opportunità ma anche di proteggere il suo funzionario, il Duca decide di contattare il gruppo noto come "Voci Contro". Costoro (i PG) sono avventurieri, per alcuni eroi, noti per avere osteggiato le azioni più brutali del Duca Welmar, cercando soprattutto di fungere da mediatori tra il Ducato e gli autoctoni, e ricorrendo alla violenza solo in casi estremi. Pur non essendo davvero dei fuorilegge, non sono molto ben visti dal Duca, ma sono molto rispettati dalla gente di frontiera e dalla maggior parte degli umanoidi per la loro equità.

Il Duca li ha quindi scelti come scorta, nella speranza che gli uomini-bestia li considerino più accettabili dei suoi uomini. Il loro compito è scortare Mikalion Erkelthas, l'emissario del Duca, dagli uomini bestia, e riportalo indietro tutto d'un pezzo. In realtà i PG con gli uomini-bestia hanno avuto solo rapporti sporadici, ma di certo sono molto più conosciuti e rispettati dei soldati imperiali. I personaggi stessi inoltre, anche se i patti sono che deve essere l'emissario a parlare e loro devono pensare solo a combattere (se necessario), sono più che intenzionati a fare sì che fili tutto liscio e nessuno faccia colpi di testa.

Quello che nessuno nel Ducato sa è che gli uomini bestia sono sottomessi da alcuni anni ad un feroce padrone: si tratta di un mezzo ogre / mezzo gigante del fuoco, di nome **Akrask**, ma che si fa chiamare "Dio di Rocciafiamma". I Morfici considerano da sempre sacra la montagna di Rocciafiamma, luogo del loro ritrovo annuale, chiamato semplicemente l'Assemblea. Akrask ha sfruttato le loro superstizioni e, con l'aiuto della sua immensa forza, è riuscito a passare per un essere divino. Ora gli uomini bestia lo considerano un avatar del vulcano, infuriato con loro, ed ogni anno quando si

ritrovano per le loro celebrazioni gli versano tributi, in prevalenza cibarie e schiavi. Venuto a sapere del nuovo atteggiamento del Duca, il gigante ha studiato un piano per trarne be-

Venuto a sapere del nuovo atteggiamento del Duca, il gigante ha studiato un piano per trarne beneficio: ha richiesto lui agli Uomini-Bestia di chiamare un diplomatico per rapirlo. Spera di chiedere un riscatto, oppure di fare ricadere la colpa sui suoi "seguaci" e far scatenare una guerra aperta che

indebolirebbe sia loro che il Ducato di Welmar.



3 I personaggi giocanti: Le Voci Contro

Il gruppo di PG si è dato ironicamente il nome "Le Voci Contro". Sono conosciuti per avere osteggiato le azioni più brutali del Duca Welmar, cercando soprattutto di fungere da mediatori tra il Ducato e le popolazioni barbariche. Hanno fatto ricorso alla violenza solo in casi estremi. Pur non essendo davvero dei fuorilegge, non sono molto ben visti dal Duca, ma sono molto rispettati dai coloni di frontiera e dalla maggior parte degli umanoidi per la loro equità.

3.1 Erdan, Elfo Warlock (Patto Fatato)

Capriccioso, eccentrico, astuto, un po' pazzo, ama scherzare e godere dei piccoli piaceri della vita.

3.2 Damakos, Tiefling Chierico (Avandra)

Molto aperto, dà grande importanza alla libertà personale avendo sperimentato sulla sua pelle il pregiudizio degli altri.

3.3 Perrin, Halfling Ranger

Pieno di risorse, è portato all'azione ed al rischio, ma sono rischi calcolati: quello che non ama è stare con le mani in mano mentre attorno succedono le cose. E' un abile cavaliere.

3.4 Ilikan, Goliath Guerriero

Un tipo robusto che ama le cose semplici come bere, danzare, mangiare e combattere; ma anche sempre pronto a prendere la parola, sebbene non sappia parlare troppo bene, per difendere i diritti delle popolazioni oppresse. In generale, quando assiste ad un'ingiustizia non riesce a non reagire, visto che ha subito oppressioni per tutta la sua vita solo per la sua etnia (è molto amico del chierico tiefling, se è in gruppo).

3.5 Caelynna, Eladrin Maga

Competente, dotata di grande cultura, adora conoscere cose nuove, sia studiandole ma soprattutto verificando in prima persona quanto ha studiato. Era una intellettuale che ha osteggiato le manipolazioni culturali del Ducato, che spingevano alla guerra e al discredito dei nemici.

4 Background

4.1 Introduzione per i PG

- 1. Leggete la parte in corsivo ai PG, e consegnatela come allegato;
- Poi, date loro le schede dei personaggi, lasciando scegliere liberamente ad ogni giocatore chi interpretare;
- Infine, leggete le Informazioni sugli uomini bestia / Morfici e rispondete a eventuali domande.

4.2 Background di gruppo

Arestor Welmar I è stato in passato un abile generale, capace di creare ed espandere il Ducato che porta il suo nome, ricavato da terre in parte disabitate, in parte abitate da popolazioni locali. Alcuni autoctoni si sono dimostrati da subito (e hanno confermato in seguito di essere) ostili ed in effetti, la maggior parte delle guerre iniziate dal Duca, almeno nei primi tempi, sono state guerre di difesa.

Tuttavia in seguito Welmar si è fatto prendere la mano ed ha condotto anche alcune spedizioni di espansione. Purtroppo spesso e volentieri ha fatto di tutta l'erba un fascio, equiparando gli ostili goblin, orchi e duergar a membri di razze autoctone, come Uomini Lucertola, Goliath e Morfici, che erano interessate solo a rimanere in pace e che invece sono state aggredite in più di una occasione. Voi eravate sudditi del Ducato, che era all'inizio un luogo tollerante e pronto ad accogliere anche membri di razze diverse ed osteggiate dai più, come Tiefling e Mezzorchi; è stato questo il luogo dove siete nati e cresciuti. Amate la vostra gente, ma negli ultimi anni, le cose sono peggiorate ed il Ducato, da luogo di libertà e tolleranza che era, si è mutato in oppressore.

Alcuni di voi hanno disertato dall'esercito, altri hanno lasciato i loro studi o le chiese ufficiali per vivere nelle terre selvagge, osteggiando le azioni più brutali del Duca Welmar.

Avete cercato soprattutto di fungere da mediatori tra il Ducato e gli autoctoni, ricorrendo alla violenza solo in situazioni estreme e praticamente in tutti i casi contro gli orchi, i goblinoidi e i duergar che approfittano del caos creato da questa situazione conflittuale per vessare sia i sudditi del Duca che le comunità di umanoidi più pacifiche, facendo poi ricadere la colpa su una o sull'altra parte. Per la vostra oggettività ed equità, non vi trovate a vostro agio nella gerarchia del Ducato, che spesso fa solo i propri interessi. Pur non essendo davvero dei fuorilegge, non siete molto ben visti dal Duca, ma siete molto rispettati dalla maggior parte degli umanoidi di buona volontà del luogo, oltre che dalla gente di frontiera. Ben presto la gente vi ha dato un soprannome, "Voci Contro", che vi è rimasto.

Il Duca Welmar, tuttavia, col passare del tempo si è leggermente ammorbidito, e da alcuni mesi pare si sia deciso a venire a patti con le razze umanoidi più onorevoli e degne di fiducia, anche per ridurre le spese militari e concentrarsi sulla difesa delle vie commerciali, contro i sempre pressanti assalti di predoni. Nell'ultimo anno il rapporto con i Goliath è molto migliorato, mentre gli uomini bestia (così sono chiamati i Morfici nell'Impero) e i Lucertoloidi (che si sono ritirati verso le terre selvagge) a volte effettuano piccole scaramucce, e a volte si difendono, contro i villaggi di pionieri.

Il Duca ha recentemente ricevuto una lettera di invito, che informava della presenza di un'importante riunione tra tutte le tribù di Morfici, chiamata "L'Assemblea", all'interno della quale si sarebbero effettuate alleanze, matrimoni e celebrazioni. A questa riunione erano invitati uno o più emissari del re; nel messaggio, recapitato tramite alcuni mercanti contattati dai Morfici, si faceva però chiara menzione del fatto che non si voleva alcun soldato, solo i diplomatici. Il Duca non voleva esporre così un suo diplomatico, per questo, pur con molte incertezze, ha pensato di contattare voi.

In una sua tenuta fuori dalla capitale, con un po' di imbarazzo, vi ha spiegato la situazione, chiedendo il vostro aiuto come scorta ed affermando che fare arrivare a destinazione il diplomatico sarebbe stato nell'interesse di tutti.

In realtà voi con gli uomini-bestia avete avuto rapporti sporadici e non li conoscete a fondo, ma a volte avete parlato e viaggiato con alcuni di loro, che vi conoscevano di fama, e di certo siete molto più ben visti e rispettati dei soldati Ducali. L'idea del Duca, insomma, vi pare per una volta buona, e dopo averci pensato un po' decidete di accettare.

I patti sono che deve essere l'emissario a parlare e voi dovete pensare solo a combattere se necessario, ma in realtà siete più che intenzionati a fare sì che fili tutto liscio da ogni punto di vista, e che nessuna delle due parti abbia colpi di testa.



4.3 Informazioni sui morfici

- Preferiscono essere chiamati Morfici, non uomini bestia: questo è un termine in uso nel Ducato, e chi si rivolge a loro in questo modo dimostra grande scortesia;
- Il soprannome di Uomini Bestia deriva dall'aspetto selvaggio di questo popolo che, stando alle leggende, discende da umanoidi contagiati dalla licantropia. I Morfici attuali, tuttavia, non sono licantropi malvagi, ma semplicemente una razza molto simile agli esseri umani con tratti somatici e caratteristiche leggermente ferine, come l'amore per la caccia e per la natura;
- I Morfici danno grande valore all'iniziativa del singolo ed alla forza fisica, che dimostrano in competizioni atletiche. Sono noti anche per il grande legame che hanno con i loro "destrieri", ossia lupi crudeli; ed essere un buon "cavallerizzo" è considerato da loro un grandissimo onore.
- Il valore del singolo (militare, come guida, come cavallerizzo, sciamano e sapiente, ecc.), dimostrato coi fatti, ha un peso importantissimo nel determinare se ad una persona viene data retta o meno e se può accedere a cariche politiche, infinitamente più importante rispetto a calcoli politici e di coalizione;
- Sono molto orgogliosi, e molto difficilmente ammetteranno di avere un problema che non riescono a risolvere o chiederanno aiuto, sia a stranieri che a loro simili;
- I Morfici sono divisi in tribù e non hanno un unico capo, ma avete sentito che durante riunioni come quella a cui siete chiamati a partecipare si affidano tutti all'autorità di sciamani che risiedono nel luogo del ritrovo e che sono, più che leader, mediatori;
- Sono sciamanici: tentare di convertirli ad una religione unica (come hanno tentato più volte di fare i chierici di Erathis del Ducato) è considerata una grave offesa. D'altro canto sono abbastanza sincretici e disposti a sentire parlare di varie divinità e della loro presenza del mondo, purchè non siano obbligati a venerarne una sola;

- La Natura, d'altro canto, è vista come qualcosa di sacro: i Morfici credono negli spiriti naturali che pervadono ogni albero, montagna ed essere vivente e inanimato. Per questo, essi hanno un grande rispetto per chi dimostra di conoscere e rispettare flora e fauna di un determinato luogo;
- In genere, hanno un senso dell'ospitalità molto forte verso chi si presenta loro come amico e non come nemico, anche se non sapete se per la loro cultura in guerra le cose possono cambiare o meno.

Nel tempo rimasto, rispondete ad eventuali domande dei PG. Tenete però conto che non sono mai stati nel luogo del raduno, e che tutto quello che sanno sui morfici, in generale e in particolare, è quanto riportato sopra.

5 All'avventura!

Il viaggio, di otto giorni, viene raccontato dal master e solo interrotto, nella notte del quinto giorno, dallo scontro coreografico. Tempo del combattimento: 30 minuti

Dopo le ultime raccomandazioni del Duca ad attenervi strettamente al vostro compito, vi recate (in gran segreto) nelle sue stalle. Lì vi sono dati alcuni dei più bei cavalli Ducali, che sapete essere molto, molto veloci, giudicando da tutte le volte che avete dovuto seminarli. Pesantemente ammantati per non essere riconosciuti, iniziate così il vostro viaggio. Il pensiero di voi che cavalcate sui puledri del Duca e al suo servizio è talmente divertente che vi allieta per un bel pezzo, mentre vi scambiate motteggi in cui vi chiamate "baronetti" o "maggiordomi". Quando ritenete di esagerare, però, basta dare uno sguardo al messo del Duca e vi passa la voglia di sorridere.

Mikalion Erkelthas, questo è il suo nome, cavalca rigido come un manichino, senza mai muovere le labbra che sembrano fissate con la cera. Vi chiedete se, affetto (come appare) da mutismo, davvero possa fare il diplomatico, ma alla prima pausa vi è chiaro che parla eccome: inizia un discorso su come le leggi di Erathis, dea della civilizzazione cui è devoto, abbiano influito nella creazione del quadro legislativo di Welmar, citando filosofi e teologi a profusione, e chiede il vostro parere.

Inutile dire che i giorni successivi passano molto lentamente e presto Mikalion comincia a ignorarvi, ritenendovi non adeguati a una conversazione civile, e anche voi sperate che gli otto giorni di viaggio si accorcino miracolosamente. Una sera, poi, vi sembra addirittura che parli da solo, piuttosto che avere una conversazione con voi. Ma quando la scena si ripete due sere dopo vi rendete conto, che si tratta solamente di un rituale magico tramite cui il Duca lo contatta, per controllare la missione. L'unica discussione veramente accesa con il messo l'avete una sera, in cui si lamenta dello scarso addestramento ricevuto al giorno d'oggi dai soldati del Ducato, visto che non sono mai riusciti a prendervi.

Vi ripromettete di fargli cambiare idea. Ed ecco che il quinto giorno di viaggio, arriva l'occasione che stavate aspettando!

5.1 Combattimento Spettacolare [30 Minuti]

Dopo aver posizionato i personaggi sulla mappa (vedi sotto), leggete:

Improvvisamente, nel tuo turno di guardia (indicate il PG con Percezione più basso) un rumore ti mette allerta! Sono grida di guerra miste ad imprecazioni; un gruppo di nemici si sta disponendo a cerchio attorno a voi. Vi rendete conto che sono predoni orchi, una razza con cui il dialogo si è finora dimostrato impossibile; ci sarà da combattere. Vi rincuora il fatto che dall'equipaggiamento e dai movimenti non vi sembrano combattenti esperti.

Con la coda dell'occhio, vedete un movimento nella raffinata tenda di Mikalion, e vi rendete conto che sta osservando tutta la scena dall'interno. Questa sembra l'occasione migliore per dimostrare, in un colpo solo, la vostra perizia militare e la vostra fedeltà al Ducato... almeno quando è ragionevole dimostrarla!

5.1.1 Posizionamento sulla mappa e dettagli del terreno

I PG partono dalla Victory Area A (vedi Figura 1). I quadratini con le rocce sono terreno difficile; le foreste sono terreno invalicabile. Per questo scontro occorre una "miniatura" per indicare la tenda di Mikalion (va benissimo un pezzo di carta di 2 quadretti x 2); va disposta subito a sinistra della Victory Area A.

La tenda può essere sradicata con una prova di Forza CD 15; se ciò accade, toglietela dalla mappa, piazzando una miniatura di Mikalion (Umano Combattente) al suo posto. Mikalion non combatterà perchè molto spaventato (a meno che la situazione si faccia davvero drammatica, cosa che non dovrebbe accadere), nè i nemici lo attaccheranno, ritenendolo troppo debole per impensierirli e pensando di tenerlo vivo per chiedere un riscatto.

Mikalion Umanoide naturale medio Livello 1 Soldato PE 100

Iniziativa +0 Sensi Percezione +0
PF 26; Sanguinante 13
CA 15: Tempra 13 Riflessi 11 Volontà

CA 15; Tempra 13, Riflessi 11, Volontà 11 Velocità 6

(m) Spada lunga (standard; a volontà) • Arma

+6 contro CA; 1d8+1 danni.

(d) Balestra (standard; a volontà) • Arma

Distanza 15/30; +5 contro CA; 1d8 danni.





Figura 1: Mappa del primo scontro.

Allineamento Senza allineamento Linguaggi Comune, Elfico, Nanico For 12 (+1) Des 10 (+0) Sag 10 (+0) Cos 10 (+0) Int 14 (+2) Car 12 (+1) Equipaggiamento spada, balestra

5.1.2 Tattiche e statistiche dei mostri

L'Orco Occhio di Gruumsh e 4 Orc Scherano partiranno dalla Victory Area B. Tutti gli altri avversari partiranno dalla prima Start Area B, quella in alto a sinistra della mappa. Sparpagliate il più possibile i nemici onde evitare che attacchi ad area li uccidano tutti al primo turno...

L'Orco Occhio di Gruumsh partirà utilizzando i suoi poteri ad incontro e a ricarica. Poi si muoverà per caricare uno dei PG, accompagnato da alcuni Orchi Scherani. Cercherà di tenere il più possibile gli altri Orchi dentro la sua aura. Cercherà di usare sempre l'Occhio dell'Ira come azione minore.

Gli Orchi Scherani attaccheranno in corpo a corpo i PG.

Gli Orchi Predoni bersaglieranno i PG con attacchi a distanza, fino a che non saranno costretti in corpo a corpo.

Ricordati di utilizzare lo *slancio del combatten*te quando l'Orco Occhio di Gruumsh o gli Orchi Predoni si trovano in difficoltà.

3 PG: 614 XP

1x Orco Occhio di Gruumsh (Controllore, 200 XP)

6x Orco Scherano (Gregario, 264 XP)

1x Orco Predone (Schermagliatore, 150 XP)

4 PG: 808 XP

1x Orco Occhio di Gruumsh (Controllore, 200 XP)

7x Orco Scherano (Gregario, 308 XP)

2x Orco Predone (Schermagliatore, 300 XP)

5 PG: 1002 XP

1x Orco Occhio di Gruumsh (Controllore, 200 XP)

8x Orco Scherano (Gregario, 352 XP)

3x Orco Predone (Schermagliatore, 450 XP)



Orco Occhio di Gruumsh Livello 5 Controllore (Guida)

Umanoide naturale medio PE 200

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +3; visione crepuscolare

Ira di Gruumsh aura 2; Gli Orchi nell'area possono utilizzare *colpo mortale* (vedi sotto).

PF 64; **Sanguinante** 32; vedi anche *slancio del combattente* e *colpo mortale*

CA 19; Tempra 17, Riflessi 14, Volontà 15 Velocità 6 (8 in carica)

(m) Lancia (standard; a volontà) • Arma

+10 contro CA; 1d8+3 danni.

(M) Slancio del combattente (standard, utilizzabile solo quando è sanguinante; incontro) • Arma, Guarigione

L'Orco Occhio di Gruumsh compie un attacco basilare in mischia e recupera 16 punti ferita.

(M) Colpo mortale (reazione immediata; quando è ridotto a 0 punti ferita)

L'Orco compie un attacco basilare in mischia.

(D) Occhio dell'ira (minore; a volontà) • Paura

Gittata 5; +8 contro Volontà; il bersaglio subisce una penalità di -4 alla CA (tiro salvezza termina).

(D) Braccio lesto della distruzione (standard; ricarica 5-6) • Guarigione

Gittata 5; un Orco entro gittata compie un attacco basilare in mischia (come azione gratuita) e recupera 15 punti ferita se colpisce il nemico; 5 punti ferita se lo manca.

(A) Martello del caos (standard; incontro) • Forza

Emanazione ad area 1 entro 10; +8 contro Riflessi; 2d6+3 danni da forza e il bersaglio viene buttato a terra prono. Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non viene buttato a terra.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante

Abilità Intimidire +10, Religione +7, Tenacia +10 **For** 17 (+5) **Des** 14 (+4) **Sag** 12 (+3)

Cos 16 (+5) Int 11 (+2) Car 17 (+5)

Equipaggiamento armatura di cuoio, mantello di pelliccia, lancia

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +1; visione crepuscolare

PF 46; **Sanguinante** 23; vedi anche *slancio del combattente*

CA 17; Tempra 15, Riflessi 14, Volontà 12 Velocità 6 (8 in carica)

(m) Ascia bipenne (standard; a volontà) • Arma

+8 contro CA; 1d12+3 danni (critico 1d12+15).

(D) Ascia (standard; a volontà) • Arma

Gittata 5/10; +7 contro CA; 1d6+3 danni; vedi anche *occhio dell'uccisore*

(M) Slancio del combattente (standard, utilizzabile solo quando è sanguinante; incontro) • Arma, Guarigione

L'Orco Predone compie un attacco basilare in mischia e recupera 11 punti ferita.

Occhio dell'uccisore

Quando compie un attacco a distanza, l'Orco Predone ignora copertura e occultamento (ma non copertura e occultamento totali), se il bersaglio si trova entro 5 quadretti da lui.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante

Abilità Intimidire +5, Tenacia +8

For 17 (+4) Des 15 (+3) Sag 10 (+1)

Cos 14 (+3) Int 8 (+0) Car 9 (+0)

Equipaggiamento armatura di cuoio, ascia bipenne, 4 asce da lancio

Orco Scherano Livello 4 Gregario
Umanoide naturale medio PE 44

Iniziativa +0 **Sensi** Percezione +0; visione crepuscolare

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.; **Sanguinante** -

CA 16; Tempra 15, Riflessi 12, Volontà 12 Velocità 6 (8 in carica)

(m) Randello (standard; a volontà) • Arma

+9 contro CA; 5 danni.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante

For 16 (+3) Des 10 (+0) Sag 10 (+0)

Cos 14 (+2) Int 8 (-1) Car 9 (-1)

Equipaggiamento armatura di pelle, randello

Orco Predone Livello 3 Schermagliatore Umanoide naturale medio PE 150



6 L'Assemblea

Nota per il DM non è necessario leggere ai giocatori tutta questa parte. L'importante è che avvengano tutte i fatti citati, e che i PNG si comportino come descritto. Se vuoi fare interagire maggiormente i giocatori con i Morfici già da subito, puoi trasformare le loro frasi in un botta e risposta.

I vostri nemici sono stati sconfitti con relativa facilità. Mentre vi riposate un attimo, notate che Mikalion, finalmente, sembra guardarvi con occhi diversi, impressionato dalla vostra prova di abilità. Annuisce e pare partecipe della vostra vittoria. I giorni seguenti, l'atmosfera è più rilassata e in una comunicazione magica col duca vi pare addirittura di sentire Mikalion farvi i complimenti. Senza altri intoppi, riuscite infine ad arrivare a destinazione.

Essendo un gruppo che ha viaggiato molto, di luoghi naturali di grande bellezza ne avete visti parecchi, ma lo spettacolo che avete davanti è qualcosa di unico. La prateria cede il posto a una zona collinosa, da cui si elevano pinnacoli di roccia rossa: di fronte a voi, al centro della scena, si trova una montagna di forma conica, da cui si innalza una nuvola di fumo. Su una terrazza naturale posta sul crinale di questa montagna, notate centinaia e centinaia di tende colorate, attorno alle quali una moltitudine di individui vestiti di pelli si sta affaccendando: avete raggiunto il sacro luogo di ritrovo dei Morfici.

Vi avvicinate al trotto, ma improvvisamente, quando siete alle pendici della montagna rossa, notate una ventina di sentinelle che vengono verso di voi. Parecchi sono disarmati, ma dotati di artigli e zanne affilate; altri portano lance ed archi. Proseguite nella loro direzione; al vostro cenno di saluto vi paiono abbastanza tesi. Vengono nella vostra direzione, allargandosi come per circondarvi; alle vostre spalle, da dietro un picco di roccia rossa, sbucano poi una decina di cavalieri di lupi crudeli, che chiudono la ritirata. Non vi attaccano, ma non sembrano neanche amichevoli. Nessuno parla.

(Lasciate ai PG un attimo per parlare tra loro e descrivere cosa fanno: si presume che inizino a dialogare tra loro e provino a instaurare un contatto con i Morfici, ma questi non diranno nulla fino all'arrivo del loro Sciamano più importante).

La tensione cresce ulteriormente con l'arrivo di un Morfico dalle vesti più ricche degli altri; ha delle piume nei capelli, numerosi ciondoli ed orecchini attaccati alle orecchie ed al naso, e porta un bastone a cui si appoggia mentre cammina verso di voi. Sembra che gli altri lo rispettino, come se fosse un capo spirituale.

Al vederlo, Mikalion sembra riscuotersi. avanzare il cavallo e con tono di voce impostato dice: "Buoni Uomini Bestia, noi giungiamo qui in nome di Erathis e del duca di Welmar per diffondere la civiltà e discutere con voi di..." Non fa in tempo ad aggiungere altro: il capo dei morfici fa un cenno e subito un gruppo di Morfici circonda Mikalion, lo fa scendere da cavallo ignorando le sue proteste e lo blocca afferrandolo per le braccia. Il Morfico capo alza il bastone, e dice: "Tu, sequace di Erathis, sei stato scelto per placare il Vulcano della Rocciafiamma, in modo che non riversi la sua ira di lava e lapilli su di noi. Questa notte stessa, sarai consegnato al Vulcano!". A queste parole, tutti i morfici si voltano verso la montagna e fanno una spece di inchino, accompagnato dal gesto di alzare le mani.

A questo punto, la descrizione finisce. I PG possono giocare liberamente di ruolo.

6.1 Sfida Interpretativa [60 minuti]

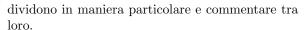
I PG dovrebbero intercedere per Mikalion, ma senza poter agire direttamente per liberarlo: è portato via subito senza che loro possano opporvisi e sorvegliato con grande cura, rendendo impossibile liberarlo senza dover combattere contro tutto l'accampamento.

L'obiettivo principale dei PG è quindi evitare di far precipitare la situazione e difendere il buon nome del ducato: inoltre, dovrebbe essere chiaro da subito che per migliorare la loro posizione e far valere con forza le proprie ragioni devono essere ammessi all'accampamento dei Morfici.

6.2 Svolgimento: cosa i PG dovrebbero fare

In questa parte dell'avventura, la Sfida Interpretativa, i tiri di dado non contano; ciò che più importa sonole argomentazioni dei PG. Se vogliono effettuare prove di Diplomazia, Raggirare, Intimidire ecc. lasciategliele pure effettuare, ma il risultato deve influenzare molto relativamente l'andamento del dialogo.

I PG dialogheranno soprattutto con il sacerdote, **Grakos Zanneaguzze**: i guerrieri lasciano che sia lui a parlare, limitandosi ad approvare, far sentire il loro sostegno quando dice qualcosa che con-



In generale, i Morfici sono convinti che i PG siano dei viscidi diplomatici o degli ottusi mercenari del ducato, e non intendono cambiare idea facilmente. Nel corso del dialogo, puoi inserire i seguenti commenti:

- "Noi non diamo retta a dei viscidi diplomatici ma solo a capi di valore e a saggi sciamani."
- "Vi credete forse saggi come i nostri guaritori? O pensate forse di saper guidicare la verità come i nostri sciamani?"
- "Voi credete di essere dei cavalieri, ma l'unico vero cavaliere è chi cavalca un lupo! Nelle corse dei lupi che si tengono dell'Assemblea voi non durereste un istante e sareste divorati dalla vostra stessa cavalcatura!"
- "Mentre qui scorrono parole vuote, l'Assemblea procede senza di noi. Concludiamo rapidamente e torniamo a goderci la festa e a discutere di cose davvero importanti!"

6.2.1 Chiedere Informazioni

La cosa più importante è che mai, nè qui ne nella Sfida di Abilità successiva, i Morfici parleranno esplicitamente del (mezzo)Gigante del Fuoco se i PG (come è ragionevole che sia) chiedono loro spiegazioni.

In effetti la presenza di una creatura senziente nel vulcano non è nota a molti, ma solo ai sacerdoti ed ai capi più importanti: ed anche essi non considerano l'essere come una creatura naturale, ma come un avatar dello spirito del Vulcano, che si comporta in modo dittatoriale per la loro inefficienza militare o per ragioni a loro ignote.

Giocate sulla confusione derivata dalla dicotomia Vulcano - Spirito del Vulcano (per loro lo Spirito non è che un aspetto del Vulcano) facendo affermare ai Morfici (in particolare ai sacerdoti) che è il vulcano stesso che ha richiesto il diplomatico, è che è al vulcano stesso che lo consegneranno. A questo punto molti PG potrebbero pensare che semplicemente i Morfici sacrificheranno il messo nella lava fusa, e questo è voluto.

Di seguito alcune domande possibili dei PG e risposte dei Morfici, relative allo Spirito del Vulcano; è possibile effettuare delle prove di Intuizione per capire se stanno mentendo, ma in realtà essi diranno sempre (quella che credono essere) la verità

Cosa ne farete del diplomatico? Sarà consegnato al Vulcano di Rocciafiamma e lui deciderà se arderlo o salvargli la vita. Stiamo attendendo un suo cenno per portarlo da lui.

Ma volete arderlo vivo/Lo butterete nella lava?

Noi lo porteremo solo, legato, vicino alla lava. Sarà il Vulcano a decidere se fare avanzare la lava o salvarlo. A volte, esso parla con i presenti per ore o giorni, poi scioglie i loro lacci con la sua fiamma e li fa scappare.

Ma chi ve lo ha chiesto? Lo Spirito del Vulcano ha parlato allo sciamano, richiedendogli l'inviato del malvagio regno di Erathis per purificarlo.

Ma è un essere vivente? Che aspetto ha? Non è bene chiedere di queste cose sacre. Comunque lo Spirito ha mille voci: a volte può apparire come un uomo o un gigante avvolto di fiamme, ma spesso parla attraverso il sibilo dei gas, il rumore di tuono che arriva dalle viscere del mondo o la forma che assumono le nubi di cenere. Il modo con cui ci ha parlato ieri non ha importanza, e lo conosce solo il sacerdote.

Quando ve lo ha chiesto? Se chiesto a uno qualsiasi del popolo: ieri notte stessa. Se chiesto allo sciamano: ieri notte stessa ci è stato detto che è impuro e di consegnarlo quando ce lo chiederà, prima lo Spirito ci ha chiesto solo di chiamarlo per parlare con lui e lui solo, e per questo ho inviato una lettera al duca.

E se non lo consegnate che succede? Il Vulcano ci manderà contro lava e fuoco, mentre siamo qui riuniti o stanotte. Non dobbiamo lasciare che succeda!

Non potete andarvene? No, questo incontro è sacro. Dobbiamo accettare la collera del Vulcano se così sarà.

E' una rappresaglia contro il Ducato? No, non amiamo particolarmente il Ducato, ma avremmo parlato volentieri con i suoi inviati.



Però lo Spirito ci comanda invece di consegnare il messo, non appena ci darà un cenno, e di tenerlo prigioniero fino ad allora, senza parlare con lui. Se ci avesse chiesto di consegnare uno di noi, ugualmente lo avremmo consegnato.

Ma lo Spirito del Vulcano può cambiare idea?

Certo, ed anzi più volte lo ha fatto in passato nell'arco di poche ore. Ma per il momento dobbiamo fare quello che ci dice di fare.

6.2.2 Convincere i Morfici

I Morfici da principio saranno, se non ostili, comunque molto sospettosi nei confronti dei PG.

Grakos Zanneaguzze chiederà il motivo della loro presenza, visto che era stato intimato che non ci fossero soldati. I personaggi dovranno difendersi dalle accuse, facendo capire di essere persone di buon senso e/o rappresentanti della parte del Ducato che vuole la pace per tutti.

Le seguenti argomentazioni faranno o non faranno breccia sui Morfici (dalla più alla meno convincente):

 I PG possono provare a ricordare se c'è, tra i Morfici, uno di quelli che avevano incontrato in passato. Se così fanno, trovano automaticamente un cacciatore, chiamato Krezal Fendicielo, che avevano incontrato in un loro precedente viaggio nelle terre selvagge.

Se contattato, costui si ricorda di loro (si era sinceramente dimenticato, dato che si erano visti solo brevemente alcuni anni prima). A questo punto parlerà della sua esperienza coi PG dicendo che avevano cacciato assieme e che in effetti gli erano sembrati individui degni di fiducia, e la situazione si rilasserà parecchio.

- 2. Ricordare ai Morfici la loro nota ospitalità nei confronti degli ospiti farà calare un velo di imbarazzo su tutti i presenti. Il sacerdote dirà che è vero che i costumi dei Morfici non prevedono questo trattamento, ma purtroppo la voce dello Spirito del Vulcano ha la precedenza. Comunque da questo momento i morfici saranno molto ammorbiditi;
- Dire che un attacco al ducato rallenterebbe il processo di pace che Welmar voleva sinceramente portare avanti farà riflettere molti,

anche se di nuovo il parere dello Spirito del Vulcano ha precedenza.

- 4. Affermare che si è amici di Morfici e altri popoli come Goliath e Lucertoloidi è utile, ma non troppo se non si portano prove (come contattare il Morfico del punto 1). Comunicare qualche impresa del gruppo farà dire a qualcuno che forse ha sentito qualcosa del gruppo, ma in effetti non convincerà tutti.
- 5. Dire che a comportarsi così si è codardi, perchè si cattura un uomo a tradimento senza dargli la possibilità di lottare farà arrabbiare molti Morfici, ma un numero maggiore scuoterà la testa in segno di assenso. D'altro canto il messo non saprebbe difendersi nemmeno uno contro uno, se non a parole, e i PG non possono mettersi a combattere con i Morfici. Al massimo questi proporranno ai PG di dimostrare il loro valore all'accampamento.
- 6. Dire che il messo era una persona buona, parlare genericamente della fratellanza tra le specie ha senso solo relativamente, dato che per i Morfici questa è guerra. Una buona retorica dei PG può migliorare il risultato ottenuto con questa strategia, ma non eccessivamente.
- 7. Dire semplicemente che non ci si può comportare così perchè il Ducato è forte/ha le sue leggi/è civilizzato e queste cose non si fanno non sarà molto apprezzato, ed anzi sarà contestato da alcuni, dicendo che il Ducato impone le sue leggi e non può pretendere che siano uguali per tutti

6.3 Conclusione

I PG non possono di fatto ottenere la liberazione del messo semplicemente a parole: per i Morfici la parola del loro dio è sacra, e il dio ha detto di consegnare a lui il messo. Dovrebbe essere chiaro ai PG, dopo un po', che i Morfici danno retta solo a chi dimostra loro qualche capacità, e che il modo migliore per accaparrarsi le loro simpatie è quello di andare al campo.

A parte un po' di resistenze iniziali, se i PG dimostrano di essere persone a modo, oppure sfidano i morfici, oppure chiedono di parlare con loro saranno inviati a raggiungere l'Assemblea. Lo stesso avverrà anche alla fine del tempo previsto, a meno che i PG non abbiano attaccato i Morfici con tanta

La battaglia sotto le due torri insistenza da impedire ogni sviluppo positivo e far terminare l'avventura prima del tempo. In una avventura normale ci potrebbero essere molti altri modi di risolvere le cose (entrare di sorpresa nell'accampamento, andare nel Vulcano,

di Abilità.

ecc.) ma in questo formato si richiede che i PG vadano all'accampamento per procedere con la Sfida



7 La Festa

Si presuppone che i PG abbiano raggiunto l'accampamento dei Morfici.

Dopo una breve marcia, raggiungete infine la sede vera e propria dell'Assemblea dei Morfici. Oltre duecento tende sono state piantate sull'enorme terrazza naturale: son divise in una decina di zone diverse, probabilmente appartenenti a varie tribù, $a\ giudicare\ dai\ colori\ e\ dai\ simboli\ dipinti\ sulle\ ten$ de. Effettuate un rapido giro di ricognizione: siete certamente visti come estranei ed all'inizio anche fermati, ma le voci corrono veloci e dopo avere sentito che siete sotto alla protezione dello sciamano, i morfici vi lasciano in pace e sono disposti a parlare con voi. Mikalion è portato invece in una tenda molto robusta, e quattro morfici grandi e grossi si mettono di guardia. E' evidente che liberarlo di giorno, con i guardiani e decine di persone intorno, sarebbe praticamente impossibile.

State riflettendo su queste cose, quando udite un bisbiglio indistinto attorno a voi, che pian piano diventa una voce. Ciò che udite è:

Sono Welmar. Mikalion dice che è stato rapito, vogliono sacrificarlo al vulcano, voi siete liberi. Che succede? Cosa volete fare? Dovete liberarlo! Rispondete, venticinque parole!

Si tratta di un rituale magico, *Inviare*, tramite cui Welmar si metteva in contatto con il suo messo e che adesso, dopo avere parlato con lui mentre era imprigionato, ha attivato sui PG.

I PG possono rispondere, con 25 parole o meno. Quello che diranno ha relativamente poca importanza, dato che il duca risponde comunque:

Ultimo messaggio di oggi. Dovete aiutare Mikalion, contrattare suo rilascio e fare buona impressione con Uomini Bestia: siete inviati del ducato. Rappresentatelo bene, non deludetemi.

Leggete poi:

In uno spiazzo centrale, vedete alcuni anziani che stanno radunandosi, ed iniziando una discussione sulle migrazioni della selvaggina, e su come suddividersi le zone di caccia per il prossimo anno. In un altro settore, notate una serie di Morfici vestiti in modo simile allo sciamano, ed una fila di persone che si avvicinano a loro; sembrerebbero ammalati e feriti a cui vengono somministrate erbe ed impacchi.

Oltre il limitare delle tende, un largo spiazzo è stato adibito a campo di giochi: decine di morfici vi si stanno adunando, notate alcuni che sollevano tronchi da lanciare in quello che si direbbe un gioco di forza. Ancora più in là, una specie di percorso equestre è stato creato, spianando il terreno accidentato ed inserendo una serie di tronchi, steccati ed aste.

7.1 Sfida di Abilità [30 minuti]

A questo punto, comunicate che parte una Sfida di Abilità.

La Sfida deve servire ai PG a mostrare il loro valore nell'Assemblea dei Morfici, nella speranza che questi diano loro maggiore confidenza.

7.1.1 Per il DM

Sfida di abilità, 8/3 (8 successi prima di 3 fallimenti). Ogni PG deve fare una prova, e può provare ad aiutarne un'altro solo 2 volte complessive (a sua scelta).

Quando le abilità sono esaurite (quando si sono ottenuti i successi indicati di fianco) comunicatelo subito ai PG in modo che non effettuino più la
prova. Idee e motivazioni brillanti potranno attribuire un bonus di +2 di circostanza (a scelta del
DM); idee estremamente brillanti non contemplate
qui potranno anche garantire un successo (nuovamente a scelta del DM). Tutti i +2 e i -2 ottenibili
nella Skill Challenge sono cumulativi.

Le CD riportate sono intese rispettivamente per gruppi di 3/4/5 PG.

7.1.2 Abilità primarie

Ciascuna delle seguenti genera un successo per la Sfida.

Atletica x1, (CD 19/20/21) Gare di forza,

Tenacia x1, (CD 18/19/20) Gare di resistenza,

Acrobazia x1 (CD 19/20/21) Gare di agilità coi Morfici. In queste prove di abilità fisica non si può essere aiutati; vincere dà un +2 alla prova successiva (di ogni tipo) effettuata da quel PG, perdere dà un -2.

Cavalcare x1 (CD Speciale, vedi sotto) La gara di cavalcata è un caso particolare. Anche qui non si può essere aiutati da altri PG. Il PG deve scegliere se utilizzare il suo cavallo (non adatto al terreno accidentato) o tentare di usare uno dei lupi crudeli dei Morfici. Se utilizza il suo cavallo, deve fare la media tra due



sue abilità a sua scelta tra Atletica, Equilibrio e Acrobazia, e passare una CD 19/20/21.

Se utilizza un lupo crudele, deve prima tentare di domarlo. Per questo è necessario una prova di Natura CD 16/17/18. Se tale prova fallisce non si conta un fallimento nella Skill challenge, ma la CD da superare per il tiro con la media di Atletica, Equilibrio e Acrobazia 23/24/25.

Se un PG ha successo nella prova di Natura, non si conta come successo nella Skill Challenge ma la CD per superare il tiro di media di Atletica, Equilibrio e Acrobazia è solo 15/16/17.

Vincere la gara di cavalcata consente al PG che vince di avere un +2 automatico a qualsiasi altra prova effettuata da lì in poi e di aiutare in automatico su qualsiasi prova (anche se permane il limite dei 2 aiuti). Perderla dà un -2 alla successiva prova di quel personaggio.

Guarigione x2 (CD 16/17/18) 2 successi possibili: tentare di guarire le ferite e le infezioni di alcuni abitanti del luogo. Utilizzare un potere Daily con parola chiave Guarigione dà un successo automatico senza dovere tirare i dadi (solo chierico). Un successo dà un +2 alle successive prove di Diplomazia effettuate da quel PG.

Diplomazia x2 (CD 17/18/19) 1 successo possibile: parlare bene del ducato e delle prospettive positive che la pace porterebbe; un altro successo possibile: parlare ai membri riuniti in consiglio tentando di trovare con loro soluzioni per la distribuzione delle terre (eventualmente ipotizzando che il ducato potrebbe fornirne).

Natura x2 (CD 17/18/19) 1 successo possibile: parlare delle piante e animali della zona mostrando conoscenza e rispetto, come farebbe uno di loro. Dà inoltre un +2 alle prove di Guarigione effettuate da questo o un altro PG; 1 altro successo possibile: parlare con i morfici riuniti in consiglio per cercare di capirne di più sulla posizione della selvaggina nella zona; inoltre dà un +2 a tutte le prove di Diplomazia effettuate da questo o un altro PG).

Religione x1 (CD 17/18/19) parlare delle proprie credenze e di come si potrebbero applicare ai morfici, senza tentare alcun tipo di conversione ma puntando sul sincretismo. Chiedere più informazioni sul dio del vulcano, o parlarne cercando di convincere i Morfici che egli è un dio buono che non vorrebbe ardere degli innocenti non ha effetto: non conta come fallimento, ma non sortisce alcun frutto dato che i Morfici credono che il PG sia in buona fede, ma ignorante, e che non siano affari suoi. Un successo dà un +2 alle successive prove di Raggirare e Diplomazia effettuate da quel PG. Convincere i Morfici a convertirsi ad un'altra religione, o insultare in modo pesante il dio del Vulcano di Rocciafiamma conta come fallimento automatico e dà -2 a qualsiasi prova a cui il PG partecipa da quel momento in poi.

Bassifondi x1 (CD 18/19/20) capire chi quali sono gli individui più temuti e rispettati, e farseli amici. Un successo dà un +2 alle prove di Raggirare e Intimidire effettuate da quel personaggio.

Raggirare x1 (CD 19/20/21) qualsiasi gna credibile, ad esempio su cosa farebbe il duca se sapesse che il suo messo non tornerà, o che genere di ricompense potrebbe dare se tornerà; cercare di convincere di saperne di Natura come usando la corrispettiva abilità, eccetera. Cercare di convincere i Morfici che il dio di Rocciafiamma non voglia davvero la vita del messo è possibile, ma la CD è 23/24/25 e non convincerà mai capi e sacerdoti (ossia quelli più importanti). Un successo inoltre darà al PG +2 nelle successive prove di Diplomazia, Religione, Natura o Intimidire (il DM definisce quali sono rilevanti), mentre un fallimento dà un -2 a tutte le prove successive effettuate da quel personaggio (non solo quelle rilevanti).

Intimidire x1 (CD 23/24/25) è molto difficile intimidire i coraggiosi Morfici, ma è possibile provarci. Un fallimento però dà un -2 a tutte le prove successive.

7.1.3 Abilità secondarie

Ogni PG può usare una sola volta queste abilità.



Intuizione/Percezione (CD 19/20/21) non conta come azione, ma danno modo di rendersi conto della situazione nell'Assembea e danno +2 a due alle successive due prove a scelta o -2 in caso di fallimento.

Storia (CD 20/21/22) non conta come azione, ma dà un +4 alla successiva prova di Raggirare, Intimidire, Religione, o Diplomazia; un fallimento dà un -4.

Ogni abilità o utilizzo di abilità non contemplato qui (es. Dungeon per capirne di più della natura del vulcano) potrà dare un +2 ad una prova successiva effettuata dal PG (in questo caso forse Natura o Religione, a discrezione del DM), che gli dovrà essere indicata, o in casi eccezionali un successo (anche in questo caso a discrezione del DM). In ogni caso un fallimento in tali prove comporta un fallimento generale dei PG.

7.2 Capirne di più

In aggiunta alla Sfida di Abilità, qualche PG potrebbe volere portare il discorso di alcune conversazioni sul Vulcano, sul dio di Rocciafiamma, o comunque su cosa far per non sacrificare il povero Mikalion. Fate effettuare pure delle prove, ma in sostanza i PG non possono ottenere niente di rilevante.

I capi rimanderanno ai sacerdoti, e questi affermeranno sempre, magari con dispiacere, che non possono fare altrimenti se non portare l'inviato nel vulcano. Affermano comunque che non è affatto detto che il dio lo sacrifichi, anzi è più probabile che lo porti con se nel suo mondo di fiamme, come successo ad alcuni dei loro simili (lo credono veramente, uno dei motivi per cui sono così tranquilli).

I PG potrebbero poi volere fare un'ispezione al Vulcano: se è così dite loro che possono solo fare un breve giro, e (a prescindere da ogni prova effettutata) dite loro che non trovano nulla di rilevante, solo un vulcano parzialmente attivo e nessun ingresso particolare (che in realtà c'è ma nessun PG può scovarlo).

Alla fine della giornata (all'incirca alle 6 di sera), i PG terminano la Sfida di Abilità. In base all'esito i Morfici saranno più o meno propensi ad intrecciare rapporti commerciali con il ducato e ad aiutarli. I risultati sono come segue:

8 successi, 0 fallimenti

I Morfici sono stupefatti di voi: incarnate tut-

te le qualità migliori della loro razza, e dai loro sguardi vi rendete conto che siete visti come degli eroi. I Morfici vi invitano nelle loro tende e ciò che dite è tenuto nella massima considerazione; il ducato è ora visto come un alleato potente cui associarsi. Lo sciamano vi comunica che siete persone degne di fiducia, e che quando lo Spirito del Vulcano lo contatterà proverà esplicitamente a chiedergli di liberare il messo.

8 successi, 1 fallimento

I Morfici sono estremamente compiaciuti di voi: avete dimostrato di essere persone valorose, e dai loro sguardi vi rendete conto che siete visti come parte della loro gente. I Morfici vi salutano quando passate e ciò che dite è considerato con rispetto; il ducato è ora visto come un potenziale alleato. Lo sciamano vi comunica che pregherà perché la vita del messo sia risparmiata.

8 successi, 2 fallimenti

I Morfici sono compiaciuti di voi: nonostante qualche piccolo inconveniente avete dimostrato di avere delle qualità, e dai loro sguardi vi rendete conto che siete rispettati. I Morfici vi accettano tra di loro e ciò che dite è ascoltato; il ducato è ora visto come un alleato possibile, o almeno come uno stato neutrale. Lo sciamano vi comunica che spera che il Vulcano risparmi la vita del messo, ma dovrà accettare ogni sua decisione.

6-7 successi, 3 fallimenti

I Morfici non si fidano appieno di voi: nonostante abbiate dimostrato di avere delle qualità, qualche inconveniente di troppo vi ha penalizzato e dai loro sguardi vi rendete conto che qualche sospetto sulle vostre doti e intenzioni rimane; il ducato è ora confermato come uno stato abiguo di cui è difficile fidarsi. I Morfici non vi accettano davvero come parte del loro popolo, anche se ascoltano ciò che dite. Lo sciamano vi comunica che dovrete accettare il verdetto del Vulcano qualunque esso sia.

3-4-5 successi, 3 fallimenti

I Morfici non si fidano di voi: nonostante abbiate dimostrato di avere alcune qualità, il vostro modo di fare non è piaciuto troppo ai vostri ospiti. Dai loro sguardi vi rendete



conto che preferirebbero che ve ne andaste, e quando parlate vi ascoltano solo per il rispetto che si deve agli ospiti; il ducato è ora visto come un sicuro avversario. Lo sciamano vi comunica che ha capito perché il Vulcano ha richiesto la vita del messo, e che forse purificando lui ne trarrete beneficio anche voi, comprendendo i vostri errori.

2 successi o meno, 3 fallimenti

I Morfici vi odiano: le poche cose positive che avete dimostrato sono poca cosa rispetto alle offese recate ai vostri ospiti e alle occasioni in cui non siete apparsi all'altezza. Dai loro sguardi vi rendete conto che vorrebbero cacciarvi via, e sono trattenuti solo dalla loro ospitalità. Quando provate a parlare loro si girano e se ne vanno; il ducato è ora visto come un diabolico nemico. Lo sciamano vi comunica che mai come ora è convinto che il giudizio dello Spirito del Vulcano sia giusto, e che certamente il messo sarà bruciato e purificato dalle fiamme; spera che voi comprendiate la lezione per non fare la stessa fine.

8 La Caduta degli Dei

Al termine della giornata (all'imbrunire), a prescindere da quanto fatto dai giocatori, il mezzogigante-mezzogre **Akrask** si presenterà all'accampamento dei Morfici a reclamare l'ambasciatore.

Il mezzogigante in genere non si fa molto vedere, tanto che la grande maggioranza della popolazione non lo ha mai incontrato: tuttavia le sue spie, degli Azer, lo hanno avvisato dell'arrivo dei PG. Egli vuole quindi schiacciarli e mostrare il suo potere e la sua autorità ai Morfici. Non c'è nulla che i PG possano fare per impedire il suo arrivo o lo scontro con loro che ne seguirà.

Leggete quanto segue:

E' ormai l'imbrunire, e vi state iniziando a chiedere che fare questa notte e soprattutto quando il fantomatico Spirito del Vulcano si deciderà a chiamare l'ambasciatore Mikalion. I vostri dubbi, però, sono presto fugati quando udite la terra tramare: pare una piccola scossa sismica, ma poi vedete arrivare una creatura gigantesca, alta oltre quattro metri, che avanza a grandi passi verso di voi. I capelli rossi e la barba ramata non lasciano dubbi sulla sua natura: è un Gigante del Fuoco, un essere tirannico dalla forza immensa, anche se forse le sue linee di sangue non sembrano essere purissime e potrebbe avere sangue di Gigante delle Colline o di Ogre.

La creatura avanza verso di voi, mentre parecchi Morfici si buttano a terra in ginocchio. "Lo Spirito!" "Il Vulcano ha deciso di punirci!" "E' il dio di Rocciafiamma" dice la gente, e così via. L'essere urla poi con voce tonante, quando è a meno di 20 metri da voi: "Morfici! Io, il vostro dio, sono giunto tra voi per prendere la vita del vile emissario del Duca di Welmar e purificare la sua anima nelle fiamme!" L'essere guarda poi verso di voi, con fare interrogativo, chiedendo a voce alta allo Sciamano: "Chi sono costoro?"

Se i PG hanno fatto 8 successi e 0/1 fallimento nella Sfida di Abilità "Spirito, queste persone ci hanno onorato con la loro presenza qui. Sono gente giusta e capace, e ci hanno dimostrato che il ducato ha anche dei lati positivi. Vorremmo pregarti di liberare il messo mandato da loro". La gente annuisce.

Se i PG hanno fatto 8 successi e 2 fallimenti, o hanno fallito ma con 6 o 7 successi nella Sfida di

Abilità "Spirito, queste persone sono giunte qui per contrattare una pace. Ci hanno mostrato di cosa sono capaci, anche se non sono Morfici, e ci hanno posto il dubbio che il Ducato sia un posto migliore di quello che sembra. Cosa ne farai del loro messo?"

Se i PG hanno fallito la sfida di abilità con 5 successi o meno "Spirito, queste persone sono giunte qui per contrattare una pace, ma non ci sembrano degne di fiducia, nè sono parsi granché nella prove dell'Asseblea, oltre ad averci confermato che il Ducato non sarebbe un buon alleato. Ti consegnamo il Messo, possa bruciare nei tuoi fuochi!"

In ogni caso Akrask dirà "Perchè avete ospitato qui queste persone? Non vi avevo detto di non richiedere nessuno al Ducato?" grida la creatura. "Essi sono nemici diabolici! Ora dovrò schiacciare questi esseri per dimostrarvi il vostro errore!"

8.1 Scontro Strategico [60 minuti]

8.1.1 Posizionamento sulla mappa e dettagli del terreno

Mappa Barili, casse e fontana sono terreno invalicabile, le pozzanghere terreno difficile.

Posizionamento Disponete le miniature nella parte sinistra nella mappa: il Gigante del Fuoco su un lato lungo (qualsiasi) della mappa e i PG dalla parte opposta.

8.1.2 Tattiche e statistiche dei mostri

Akrask utilizza tecniche molto semplici: concentra i suoi attacchi su un PG con poca armatura. Attacca per prima cosa utilizzando inferno della spada selvaggia, e lo riutilizza ogni volta che può. Quando ha un numero sufficiente di bersagli a tiro, sfrutta uragano fiammeggiante. Per il resto, sfrutta doppia fiammata con entrambi gli attacchi su un singolo bersaglio.

3 PG: Livello 8, ??? XP

1x Akrask (Bruto Solitario 8, ??? XP)





Figura 2: Mappa dello scontro strategico (lato sinistro).

4 PG: Livello 9, ??? XP

1x Akrask (Bruto Solitario 9, ??? XP)

5 PG: Livello 11, ??? XP

1x Akrask (Bruto Solitario 11, ??? XP)

Akrask Livello 8 Bruto Solitario Umanoide naturale Grande (fuoco) PE ???

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +6

PF 280; Sanguinante 140

CA 22; Tempra 24, Riflessi 18, Volontà 21

Resistenza 10 fuoco

Tiri Salvezza +5

Punti Azione 2

Velocità 8

(m) Spada selvaggia fiammeggiante (standard; a volontà) • Arma, Fuoco

Portata 2; +11 contro CA; 2d6+5 danni +1d8 danni da fuoco.

(M) Doppia fiammata (standard; a volontà) • Arma, Fuoco

Portata 2; Akrask effettua due attacchi di *spada* selvaggia fiammeggiante.

(A) Uragano di fuoco (standard; incontro) ● Arma, Fuoco

Emanazione ravvicinata 2; +9 contro Riflessi; 4d6+5 danni +1d8 danni da fuoco e ogni bersaglio nell'area, di taglia Media o inferiore, viene spinto di 1 quadretto e mandato prono.

(M) Inferno della spada selvaggia (standard; ricarica 5-6, si ricarica automaticamente quando è sanguinante) • Arma, Fuoco

Portata 2; +11 contro CA; 2d6+5 danni +3d8 danni da fuoco e il bersaglio subisce 5 danni continuati da fuoco (tiro salvezza termina).



Allineamento Caotico malvagio Linguaggi Comune, Gigante

Abilità Intimidire +14

For 20 (+9) Des 20 (+9) Sag 12 (+5)

Cos 10 (+4) Int 14 (+6) Car 14 (+6)

Akrask Livello 9 Bruto Solitario Umanoide naturale Grande (fuoco) PE ???

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +6

PF 320; Sanguinante 160

CA 23; Tempra 25, Riflessi 19, Volontà 22

Resistenza 10 fuoco

Tiri Salvezza +5

Punti Azione 2

Velocità 8

(m) Spada selvaggia fiammeggiante (standard; a volontà) • Arma, Fuoco

Portata 2; +12 contro CA; 2d6+6 danni +1d8 da fuoco.

(M) Doppia fiammata (standard; a volontà) • Arma, Fuoco

Portata 2; Akrask effettua due attacchi di *spada* selvaggia fiammeggiante.

(A) Uragano di fuoco (standard; incontro) ● Arma, Fuoco

Emanazione ravvicinata 2; +10 contro Riflessi; 4d6+6 danni +1d8 danni da fuoco e ogni bersaglio nell'area, di taglia Media o inferiore, viene spinto di 1 quadretto e mandato prono.

(M) Inferno della spada selvaggia (standard; ricarica 5-6, si ricarica automaticamente quando è sanguinante) • Arma, Fuoco

Portata 2; +12 contro CA; 2d6+6 danni +3d8 danni da fuoco e il bersaglio subisce 5 danni continuati da fuoco (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante

Abilità Intimidire +15

For 20 (+9) Des 20 (+9) Sag 12 (+5)

Cos 10 (+4) Int 14 (+6) Car 14 (+6)

Iniziativa +6 Sensi Percezione +6 PF 400; Sanguinante 200

CA 24; Tempra 26, Riflessi 20, Volontà 23

Resistenza 10 fuoco

Tiri Salvezza +5

Punti Azione 2

Velocità 8

(m) Spada selvaggia fiammeggiante (standard; a volontà) • Arma, Fuoco

Portata 2; +13 contro CA; 2d8+6 danni +1d8 danni da fuoco.

(M) Doppia fiammata (standard; a volontà) • Arma, Fuoco

Portata 2; Akrask effettua due attacchi di *spada* selvaggia fiammeggiante.

(A) Uragano di fuoco (standard; incontro) • Arma, Fuoco

Emanazione ravvicinata 2; +11 contro Riflessi; 4d8+6 danni +1d8 danni da fuoco e ogni bersaglio nell'area, di taglia Media o inferiore, viene spinto di 1 quadretto e mandato prono.

(M) Inferno della spada selvaggia (standard; ricarica 5-6, si ricarica automaticamente quando è sanguinante) • Arma, Fuoco

Portata 2; +13 contro CA; 2d8+6 danni +3d8 danni da fuoco e il bersaglio subisce 5 danni continuati da fuoco (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Comune, Gigante

Abilità Intimidire +16

For 20 (+10) Des 20 (+10) Sag 12 (+6)

Cos 10 (+5) Int 14 (+7) Car 14 (+7)

AkraskLivello 11Bruto SolitarioUmanoide naturale Grande (fuoco)PE ???



I Morfici, troppo impauriti, non partecipano allo scontro ma pregano e vi guardano attoniti.

Al termine dello scontro, se i PG vincono, il Mezzo Gigante del Fuoco cadrà rumorosamente a terra, rimanendo immobile. A questa vista scoppierà il finimondo; la gente urlerà di gioia.

Lo sciamano spiegherà ai PG che i Morfici credevano che lo Spirito del Vulcano fosse intoccabile e indistruttibile, mentre averlo visto sconfitto ha fatto loro capire che era un impostore.

I Morfici ringrazieranno i PG e libereranno Mikalion; essi andranno poi ad esplorare il Vulcano, entrando da una piccola grotta casa del Mezzo gigante. I Morfici troveranno così parecchi loro simili ridotti in schiavitù nel corso degli anni, che sarano così liberati.

I PG seconda dei loro successi avranno più o meno ricadute commerciali, ma potranno andarsene con a consapevolezza di avere un servigio all'impero ed alle vostre popolazioni, e con l'eterna gratitudine di Mikalion.

Infine leggete a mo' di conclusione:

Il Duca di Welmar, dopo la vostra impresa, vi considera tra i suoi uomini più importanti; nel Ducato finalmente, qualcuno vi riconoscerà e saprà chi siete. Ma soprattutto siete felici di avere aiutato membri di una razza amichevole ad ottenere buoni rapporti con il Ducato.

Va tutto bene, anche se in realtà vi annoiate un po' a vivere in città, finchè una sera venire convocati a casa del Duca. Egli esordisce dicendo che i Lucertoloidi vogliono parlare con voi per una faccenda diplomatica; vorrebbero associarsi al Ducato a un patto. E quando gli chiedete di che si tratta, il Duca fa un sorriso tirato e dice: "Vorrebbero solo che li liberaste da un ospite indesiderato che assilla le loro paludi...Un problemino, davvero. A proposito, voi lo avete già visto un drago nero?"

Ma questa è un'alta storia.



10 Trasformare la D&D Challenge in un'avventura

In questa sezione vengono riportati alcuni spunti per il DM che volesse trasformare **Tra Due Fuochi** in un'avventura. Ciascuno di essi va interpretato come un consiglio, l'importante è sempre far divertire i giocatori :-)

10.1 Ampliare le Zone di Gioco

Trattandosi di una zona circondata da terre selvagge, è relativamente facile aggiungere nuovi incontri e dettagliare meglio il tragitto che separa i PG dal luogo dell'Assemblea dei morfici. Tenete solo presente la conformazione generale del territorio verso cui i PG si dirigono (foreste di conifere lasciano il posto a sterpaglie e colline rocciose, come nel Colorado).

La parte di esplorazione del Vulcano è stata lasciata fuori dalla Challenge per ragioni di tempo, ma potrebbe rivelarsi un ambiente molto interessante e pericoloso da esplorare.

10.2 Più Sfide!

I PG, saputo tramite loro informatori dell'intenzione del Duca di inviare un emissario ai Morfici, potrebbero non essere invitati a fare da scorta. In tal caso saranno loro a dover convincere il Duca a farli partecipare alla spedizione. Questo si potrebbe rendere con una Sfida di Abilità con una prevalenza di abilità sociali (Diplomazia, Raggirare, Intuizione...); o magari i personaggi potrebbero voler dimostrare al Duca la loro capacità di muoversi nelle terre selvagge, e le battute di caccia del Duca sarebbero il modo ideale per tendergli imboscate dimostrative senza spargimenti di sangue (un'altra Sfida di Abilità, ma con prove di Furtività, Natura, Tenacia e Atletica).

Questa avventura tra l'altro si adatta ad essere utilizzata anche con un gruppo di personaggi non prefatti con relativa semplicità; tra le poche cose da spiegare rimane come mai il Duca di Weymar si dovrebbe fidare di PG che non conosce, e queste sfide rappresentano possibili spiegazioni.

Nel tragitto fino all'Assemblea i personaggi potrebbero dover aiutare villaggi di frontiera in difficoltà contro i più frequenti nemici del Ducato (Orchi, Goblin, Gnoll e Duergar), dover effettuare prove diplomatiche con tribù di Goliath o Lucertoloidi, o ancora dover rincorrere il messo, rapito da predoni o da qualche nazione rivale, in una corsa contro il tempo per arrivare all'Assemblea prima della sua fine.

La Sfida di Abilità per convincere i morfici è abbastanza dettagliata, ma nel formato Challenge per ragioni di tempo vengono meno le parti di investigazione all'interno del vulcano e di interazione con i Morfici per saperne di più sullo Spirito del Vulcano. In una avventura queste parti possono essere giocate soddisfacendo giocatori interessati rispettivamente ad esplorazione e gioco di ruolo, ampliando la durata dell'avventura e dando modo ai PG di scoprirne di più sul loro avversario.

10.3 Possibili Corsi d'Azione

E' difficile prevedere tutti i possibili comportamenti dei PG. Se in una D&D Challenge questo problema si ovvia narrando i raccordi fra una scena e l'altra, in un'avventura bisogna tenerne conto, cercando almeno di ipotizzare quali sono le linee d'azione più probabili.

I PG potrebbero non convincere i Morfici ad accoglierli nell'Assemblea; in tal caso dovrebbero essere abili a farlo furtivamente ed a raccogliere informazioni allo stesso modo.

A seconda di quanto volete ampliare la parte di esplorazione del Vulcano, i PG potrebbero trovarsi ad affrontare il loro nemico nel suo habitat naturale, oppure il mezzogigante potrebbe scoprire i loro piani ed attaccare in massa il villaggio con le sue forze di Duergar. In entrambi i casi, oltre a trovarsi contro un nemico avvantaggiato i PG dovranno giustificare le loro azioni di fronte ai morfici o, addirittura chiedere il loro aiuto contro il loro dio.

A seconda dell'andamento della Sfida di Abilità, il rapporto tra Morfici e Ducato potrebbe risultare rafforzato o indebolito; in questo secondo caso, potrebbe spettare ai PG fare del loro meglio per riparare alla situazione.



11 Credits

"Tra Due Fuochi" è una **D&D Challenge** del Gruppo Chimera, usata per il torneo **Sfida sotto le due Torri**, svoltosi a Bologna nel 2009. Per maggiori informazioni, visita il sito www.gruppochimera.it

Idea Originale DF

Sviluppo DF

Impaginazione LATEX - LATEX

12 Copyright Notes

Tutto il materiale contenuto nel presente documento è stato utilizzato secondo la regola del fair use e senza scopi di lucro. Non fateci causa, siamo poveri.