



TRA DUE FUOCHI

UN'AVVENTURA ONE SHOT PER GIOCATORI NOVIZI ED ESPERTI DI 3 ORE O PIÙ

INDICE

TABELLA DEI CONTENUTI

TRA DUE FUOCHI

1 Tra due fuochi: Obiettivo e filosofia

- 1.1 Tre ore (o più) di divertimento Gdr
- 1.2 Materiale già pronto per un inizio rapido
- 1.3 Il Gruppo Chimera

2 Introduzione

- 2.1 Sinossi Breve
- 2.2 Trama Completa
- 2.3 Gestione dei Pg Prefatti
- 2.4 Preparazione e scelta dei PG (30 min)
 - 2.4.1 Background di Gruppo
 - 2.4.2 Background Individuali
- 2.5 Informazioni sui Ferals

3 All'Avventura! (30 min)

- 3.1 Scontro Semplice
 - 3.1.1 Posizionamento su mappa
 - 3.1.2 Tattiche e statistiche dei nemici
 - 3.1.3 Concludere lo scontro
 - 3.1.4 Mappa dello scontro

4 Il Volere dello Spirito (30 min)

- 4.1 Sfida Sociale
 - 4.1.1 Raccogliere Informazioni
 - 4.1.2 Convincere i Ferals a dar fiducia ai PG
 - 4.1.3 Conclusione
 - 4.1.4 Soluzioni alternative

5 L'Adunata (45 min)

- 5.1 Skill Challenge: Impressionare i Ferals
- 5.2 Come condurre una Skill Challenge?
 - 5.2.1 Attività Fisiche
 - 5.2.2 Attività Intellettuali
 - 5.2.3 Attività Sociali
 - 5.2.4 Abilità di Supporto
- 5.3 Risultati della Skill Challenge

6 La Caduta degli Dei (30 min)

- 6.1 Mappa dello scontro
- 6.2 Scontro Finale
 - 6.2.1 Posizionamento sulla mappa
 - 6.2.2 Tattiche e Statistiche del nemico
 - 6.2.3 Statistiche per 3 PG
 - 6.2.4 Statistiche for 4 PG
 - 6.2.5 Statistiche for 5 PG

7 Fine dell'Avventura (10 min)

- 7.1 Conclusione

8.0 Schede Personaggi Prefatti

9.0 OGL

- 9.1 Credits

TRA DUE FUOCHI: OBIETTIVO E FILOSOFIA

Questa avventura nasce come one shot dimostrativa, studiata per poter essere terminata in meno di tre ore, consentendo a giocatori (e Dungeon Master) anche inesperti, nonostante la breve durata, di sperimentare varie fasi del gioco di ruolo come interazioni sociali, scontri e sfide da risolvere fuori dal combattimento. Anche dei veterani potranno apprezzare la struttura semplice, ma non priva di colpi di scena.

TRE ORE (O PIÙ) DI DIVERTIMENTO GDR

La trama è semplice ma non priva di colpi di scena, e cerca di coinvolgere e rendere protagonisti i PG con un ritmo incalzante, minimizzando i tempi morti e creando momenti di gioco che sperabilmente coinvolgeranno ciascuno di loro e soprattutto concluderanno l'arco narrativo dando la soddisfazione di avere terminato l'avventura. Per conciliare l'esigenza di mostrare molti aspetti del Gdr e la breve durata, l'avventura è stata suddivisa in capitoli/scene precise, ciascuna con un obiettivo ed un passaggio che si suppone diretto ed univoco verso la successiva.

Per farla rendere al meglio, specie con giocatori più esperti, si deve creare una sorta di patto implicito tra giocatori e 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 è possibile solo all'interno di ciascuna di esse.

Questo quantomeno con il materiale qui fornito: l'avventura può essere trasformata in un'avventura "classica" espandendo le parti di raccordo fra una scena e l'altra e dando via libera a possibili scelte alternative, prevedendo o improvvisando il comportamento conseguente di NPC e avversari. Nell'avventura sono anche forniti alcuni esempi di come sviluppare la narrativa in questo senso.

MATERIALE GIÀ PRONTO PER UN INIZIO RAPIDO

Sono inclusi alcuni personaggi di secondo livello, realizzati con le regole del System Reference Document, ma l'avventura è facilmente adattabile anche per altri personaggi rispettando alcune linee guida. Sono anche incluse delle mappe da combattimento che possono essere stampate ed utilizzate.

Non lasciatevi scoraggiare dalla lunghezza dell'avventura, in relazione alla sua durata: contiene molte spiegazioni sul contesto di gioco, indicazioni dettagliate e descrizioni abbastanza ricche, pensate soprattutto per DM più inesperti, che consentono di guidare l'avventura e reagire correttamente all'iniziativa dei PGs. Potete usarle se le apprezzate o lasciare spazio all'improvvisazione se vi sentite sicuri, ma in ogni caso consigliamo a tutti di leggere l'avventura dall'inizio alla fine almeno una volta prima di giocarla.

Buona lettura e buon divertimento!
Il Gruppo Chimera

IL GRUPPO CHIMERA

Gruppo Chimera è un'associazione composta da appassionati che ha come unico scopo quello di far conoscere e giocare i Giochi di Ruolo, in particolare Dungeons&Dragons. In trent'anni ha creato più di 30 avventure e dimostrative in altrettanti eventi.

Visita il nostro sito www.gruppochimera.it o seguici su Facebook: <https://www.facebook.com/Gruppochimera2002>

INTRODUZIONE

SINOSSI BREVE

Il Duca di Welmar non ama particolarmente i PG, ma ci tiene molto a stringere un'alleanza con il popolo dei Ferals ed essendo i più indicati li ingaggia per scortare il suo emissario Mikalion Erkelthas fino al vulcano Rocciafiamma, dove si tiene una Adunata che riunisce tutte le tribù di Ferals. Dopo avere sconfitto un gruppo di predoni (scontro facoltativo e pensato come "tutorial", rimuovibile per ragioni di tempo) i PG arrivano nel luogo dell'Adunata, ma lì senza apparente motivo il messo del Duca viene messo agli arresti.

I PC dovranno negoziare al posto suo per conto del Duca, tenendo presente che la cultura Ferals è molto diversa da quella del Ducato; inoltre, dovranno adoperarsi per la liberazione del diplomatico che sembrerebbe destinato ad essere sacrificato nel vulcano. In realtà gli sciamani dei Ferals sono controllati da una sedicente divinità che si spaccia per "Spirito del Vulcano" e che vuole usare l'ambasciatore come merce di scambio con il Duca: i PG dovranno sconfiggerlo.

TRAMA COMPLETA

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 locali si sono dimostrati da subito ostili al Ducato; in effetti, le prime guerre combattute dal Duca sono state guerre di difesa senza possibilità di parlamentare.

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 tuttata l'erba un fascio, equiparando gli ostili goblin, orchi e gnoll a membri di razze più neutrali, come Lizardfolks, Goliath e Ferals, che erano interessate solo a rimanere in pace ma che sono comunque state aggredite in più di una occasione.

Di recente il duro Duca Welmar si è un po' ammorbidito, ed ha deciso di venire a patti con le razze umanoidi più onorevoli e degne di fiducia.

Nell'ultimo anno il rapporto con i Goliaths è molto migliorato, mentre gli "Uomini Bestia" (così sono chiamati i Ferals) e i Lizardfolks a volte sono ancora coinvolti in piccole scaramucce 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 Ferals, all'interno della quale si sarebbero effettuate alleanze, matrimoni e celebrazioni. A questa riunione sono stati invitati uno o più emissari del re. Nel messaggio, recapitato tramite alcuni mercanti contattati dai Ferals, era richiesto esplicitamente che non si inviassero alcun soldato, ma solo dei diplomatici. Desideroso di sfruttare l'opportunità ma anche di proteggere il suo funzionario, il Duca ha deciso di contattare i PGs.

Se si utilizzano i personaggi prefatti, essi sono un gruppo di avventurieri (per alcuni eroi) noti per avere osteggiato le azioni più brutali del Duca, 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. Sono anche abili conoscitori delle terre selvagge.

Il Duca li ha quindi scelti come scorta, nella speranza che i Feral li considerino meglio dei suoi uomini. In realtà i PG con i Feral hanno avuto solo rapporti sporadici, nessuno di loro è stato nei loro territori né conoscono la loro situazione politica attuale, ma di certo sono più conosciuti e rispettati dei soldati imperiali. I personaggi, anche se i patti sarebbero che solo il diplomatico parli per conto del Ducato, 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 le azioni dei Ferals sono influenzate da alcuni anni da un feroce padrone: si tratta di un Azer rinnegato, di nome Akrask, ma che si fa chiamare "Dio di Rocciafiamma". I Ferals considerano da sempre sacra la montagna di Rocciafiamma, e Akrask ha sfruttato le loro superstizioni: essendo anche un carismatico stregone è riuscito a passare per un essere divino. Ora gli sciamani dei Ferals 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 che il Ducato è in cerca di pace, Akrask ha studiato un piano per trarne beneficio: ha richiesto lui ai Ferals 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: Akrask ha infatti diversi alleati di origine diabolica che hanno molto da guadagnare dalla debolezza del Ducato, non ancora desiderosi di esporsi ma pronti a supportarlo e ricompensarlo qualora il suo piano avesse successo.

GESTIONE DEI PG PREFATTI

Inclusi nell'avventura vi sono alcuni PG prefatti, studiati per adattarsi al meglio al tono ed alle sfide dell'avventura. Si tratta di un gruppo nativo del Ducato, conosciuto per avere osteggiato le azioni più brutali del Duca Welmar, cercando soprattutto di fungere da mediatori tra il Ducato e le popolazioni barbariche, e sono molto rispettati dai coloni di frontiera e dalla maggior parte delle popolazioni confinanti per la loro equità. I background dei personaggi prefatti sono volutamente minimalisti per consentire di padroneggiarli rapidamente, ma possono essere espansi a piacere.

Se non si vogliono utilizzare questi personaggi ma farne creare altri dai giocatori, idealmente essi dovrebbero avere un background di gruppo abbastanza simile a quello proposto, con provenienza locale, anche per coerenza con le tematiche, le motivazioni e comportamenti previsti nell'avventura. Tenete presente in ogni caso che il processo di creazione di personaggi è lungo per giocatori alle prime armi, quindi includete questo tempo di preparazione.

E' possibile anche che i PG siano avventurieri senza legami o conoscenze all'interno del Ducato: in questo caso però il DM dovrà modificare le parti di avventura in cui si fa riferimento al rapporto tra loro e il Duca e al fatto che conoscono il territorio attorno al Ducato e alcuni dei Ferals.

Le sfide per l'avventura sono pensate per un gruppo di PG di livello 2. E' possibile modificare il livello delle sfide e degli scontri per personaggi di livello più alto: suggeriamo però di non aumentare il livello dei personaggi oltre al 5-6.

E' anche possibile ridurre il livello dei PG al primo livello: in questo caso non ci sono grandi differenze, ma consigliamo di depotenziare Akrask nell'ultimo scontro prendendo come esempio la sua versione per 3 PG come sfida ideale per un gruppo di 5 PG. Il secondo livello è stato scelto infatti per ridurre la mortalità di questo scontro.

PREPARAZIONE E SCELTA DEI PG (30 MIN.)

1. Leggete la parte in corsivo ai giocatori, e consegnate loro una copia come allegato.
2. Poi, date loro le schede dei personaggi, lasciando scegliere liberamente ad ogni giocatore quale personaggio interpretare.
3. Successivamente, leggete le informazioni sugli uomini bestia / Ferals e consegnate una copia di questa sezione ai giocatori.
4. Infine, rispondete a eventuali domande del gruppo.

BACKGROUND DI GRUPPO

Arestor Welmar I è stato in passato un generale, abile abbastanza da creare (30 anni fa) ed espandere il Ducato che porta il suo nome, ricavato da terre in parte disabitate, in parte abitate da popolazioni locali. Le vostre famiglie sono state tra le prime ad unirsi al 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. Spesso gli ostili goblin, orchi e gnoll sono stati equiparati a membri di razze più nobili, come Lizardfolks, Goliath e Ferals, interessate solo a rimanere in pace ma che sono comunque state aggredite in più di una occasione. Alcuni di voi hanno disertato dall'esercito, altri hanno lasciato i loro studi o le chiese della capitale 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. Pur non essendo davvero considerati 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 che vive nelle frontiere del Ducato.

Il Duca Welmar, tuttavia, dell'ultimissimo periodo si è ammorbidito, e da alcuni mesi pare si sia deciso a venire a patti con le razze umanoidi più onorevoli e degne di fiducia. I rapporti con i Goliath sono già molto migliorati, mentre gli "uomini bestia" (così sono chiamati i Ferals nell'Impero) e i Lizardfolks a volte effettuano ancora piccole scaramucce, e a volte si difendono, contro i villaggi di pionieri.

Se avete tempo, potete non leggere la sezione seguente, assegnare ora i PG e giocare di ruolo l'incontro tra i PG e il Duca nella sua tenuta, spiegando la situazione corrente e negoziando il reclutamento dei PG. Se dovete concludere l'avventura per 3 ore, ad esempio per un evento dimostrativo, leggete la prossima parte.

Il Duca ha recentemente ricevuto una lettera di invito, che informava della presenza di un'importante riunione tra tutte le tribù di Ferals, chiamata "l'Adunata", all'interno della quale sarebbero avvenute alleanze, matrimoni e celebrazioni. A questa riunione sono stati invitati uno o più emissari del re; nel messaggio, recapitato tramite alcuni mercanti contattati dai Ferals, si faceva però chiara menzione del fatto che non si voleva alcun soldato, solo i diplomatici. Il Duca non voleva inviare un contingente militare ma nemmeno 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 i Ferals avete avuto solo rapporti sporadici e non li conoscete a fondo, ma 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 dovrete pensare solo a proteggerlo 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

BACKGROUND INDIVIDUALI

ERDEL, MEZZELFA LADRA

Capricciosa, eccentrica, astuta, un po' pazza, ama scherzare e godere dei piccoli piaceri della vita: fin da piccola non le è mai piaciuto molto che qualcuno le dicesse cosa fare. Questo l'ha portata a scegliere una vita e delle capacità non del tutto raccomandabili, ma per estensione ha sviluppato la filosofia che nessuno dovrebbe obbligare altri a fare qualcosa.

DAMAKOS, TIEFLING BARDO

Molto aperto, dà grande importanza alla libertà personale avendo sperimentato sulla sua pelle il pregiudizio degli altri: essere messo sempre al centro di conflitti lo ha reso un abile diplomatico. Quando è possibile cerca di portare il dialogo dove c'è conflitto, dimostrando quanto entrambe le parti hanno da perdere in uno scontro.

PERRIN, HALFLING RANGER

Un esploratore amante della vita di frontiera che si è insediato nel ducato da anni e lo considera casa sua, anche se non sopporta le ingerenze dei ducali. E' pieno di risorse, a volte impulsivo e portato all'azione ed a prendersi rischi calcolati: quello che non ama è stare con le mani in mano mentre attorno a lui le cose succedono. E' un abile cavaliere.

ILIKAN, MEZZORCO 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 disaccordo con la brutalità del suo capitano ha disertato dall'esercito di Welmar e da allora vive fuori dalla città.

CAELYNNA, UMANA MAGA

Competente e dotata di grande cultura, adora conoscere cose nuove non solo 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, fino a rinunciare alla sua comoda vita in capitale per una vita da vagabonda.

INFORMAZIONI SUI FERALS

- Preferiscono essere chiamati Ferals, non Uomini Bestia: questo soprannome, in uso nel Ducato ma molto poco apprezzato dai Ferals, deriva dall'aspetto selvaggio di questo popolo che ha legami con i lupi. I Ferals attuali, tuttavia, non hanno nulla a che fare coi licantropi, ma sono una razza molto simile agli umani con tratti somatici e caratteristiche feline, come l'amore per la caccia e per la natura.
- Il valore del singolo (militare, come guida, come cavallerizzo, sciamano e sapiente, ecc.) dimostrato coi fatti, ha un peso fondamentale nel definire il suo ruolo nella società e il suo accesso a cariche politiche, infinitamente più importante rispetto a calcoli politici e di parentela. Gli incontri tra clan come quello a cui vi accingete a partecipare sono ottime occasioni di dimostrare il proprio valore in competizioni non violente di vario tipo.

- Sono noti anche per il forte legame che hanno con i loro "destrieri", ossia lupi crudeli; ed essere un buon "cavallerizzo" è considerato da loro uno dei più grandi onori.
- Sono estremamente orgogliosi, e molto difficilmente ammettono di avere un problema o chiedono aiuto, sia a stranieri che a loro simili; d'altro canto reagiscono molto male a minacce e limitazioni della loro libertà personale.
- 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 alla mediazione di sciamani che risiedono nel luogo del ritrovo;
- Tentare di convertirli ad una religione unica (come hanno tentato più volte di fare i chierici del Ducato) è considerata una grave offesa. D'altro canto sono sincretici e disposti a seguire i dettami di varie divinità, purché non si sentano obbligati a venerarne una sola;
- La Natura è vista come qualcosa di sacro: i Ferals credono che spiriti naturali 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;
- Hanno un senso dell'ospitalità molto forte verso chi si presenta loro come amico, anche se questo cambia se ritengono di essere in guerra.
- Amano la musica e danzano con incredibile grazia.
- Non avete incontrato molti Ferals nei vostri viaggi, ma avete cacciato con uno di loro in passato, di nome Krezal Fendicielo. Pensate che lo riconoscereste se lo incontraste all'Adunata.

Nel tempo rimasto, rispondete ad eventuali domande dei PG. Tenete però conto che non sono mai stati nel luogo del raduno, che hanno potuto parlare con dei Ferals solo in rare occasioni, e che tutto quello che sanno sui Ferals, in generale e in particolare, è quanto riportato sopra.

ALL'AVVENTURA!

Il viaggio, della durata di cinque giorni, viene raccontato dal master e solo interrotto, durante il terzo giorno, da uno scontro facoltativo. Esso narrativamente non aggiunge molto all'avventura ed un altro scontro (quello finale) è presente per mostrare ai giocatori le meccaniche di combattimento. Tuttavia questo primo scontro, semplice e pensato per essere concluso rapidamente, è ideale come "tutorial" sul combattimento per neofiti. Giudicate quindi voi se rimuoverlo anche a seconda del tempo a disposizione.

Dopo le ultime raccomandazioni del Duca ad attenervi strettamente al vostro compito, vi recate (in gran segreto) nelle sue stalle. Lì vi sono alcuni dei migliori cavalli Ducali, che sapete essere molto veloci, giudicando da tutte le volte che avete dovuto seminarli. Il pensiero di voi che cavalcate sui puledri del Duca e al suo servizio è talmente divertente che vi allietate 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, questo è il suo nome, cavalca rigido come un manichino, e le occasioni di dialogo con lui si limitano a considerazioni legislative e filosofiche sul miglior modo di espandere l'influenza del Ducato.

Inutile dire che i giorni successivi passano molto lentamente e presto Mikalion comincia a ignorarvi, ritenendovi non adeguati a una conversazione civile. Una sera arrivate a pensare che preferisca parlare da solo piuttosto che con voi, quando lo vedete appartarsi e farfugliare da solo, ma poi comprendete che deve trattarsi di qualche rituale magico con cui si tiene in contatto con il Duca.

Se un personaggio dichiara di voler capire di cosa si tratta, è necessaria una prova di Arcano (CD 18) per capire che è in atto un incantesimo di Inviare lanciato da qualcuno, presumibilmente uno dei maghi dei Duca, su Mikalion.

SCONTRO SEMPLICE [30 MIN]

L'unica discussione veramente accesa con il messo l'avete durante il pranzo del terzo giorno, quando 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, quella stessa notte, arriva l'occasione che stavate aspettando!

Improvvisamente, durante il tuo turno di guardia (indicate il PG con Percezione Passiva più alta) un rumore ti mette all'erta e avvisi i tuoi compagni! Vistisi scoperti, un gruppo di nemici vi caricano con grida di guerra miste ad imprecazioni. Vi rendete conto che sono predoni orchi, una razza con cui il dialogo si è finora dimostrato impossibile, in assetto da battaglia; ci sarà da combattere.

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

Con la coda dell'occhio, vedete un movimento nella tenda di Mikalion, e vi rendete conto che sta osservando la scena dall'interno. Vi sembra l'occasione migliore per dimostrare la vostra perizia militare e la vostra fedeltà al Ducato.

POSIZIONAMENTO SU MAPPA

Piazzate i nemici nell'area rossa e lasciate ai PG scegliere la loro posizione nell'area blu.

Di seguito la mappa in formato stampabile; se vi serve un PNG lo trovate qua: <https://i.imgur.com/cukBGEU.png>

In questo scontro oltre a PG e nemici è teoricamente presente anche Mikalion, che però non combatterà perché molto spaventato: resterà nella sua tenda (a meno che la situazione si faccia davvero drammatica, cosa che non dovrebbe accadere). Nemmeno i nemici lo attaccheranno, ritenendolo troppo debole per impensierirli e pensando di tenerlo vivo per chiedere un riscatto. Se proprio risulta indispensabile coinvolgere Mikalion in un combattimento, usate le statistiche qui di seguito.

MIKALION

Umanoide Medio (Umano), Legale Neutrale

Classe Armatura 14 (giaco maglia)

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 9m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Abilità Persuasion +3, Insight +2

Sensi passive Perception 10

Linguaggi Elf, Common

Sfida 1/8 (25 XP)

AZIONI

Spada corta Attacco d'arma in mischia: +3 colpire, portata 1,5m., un bersaglio. **Danno** 4 (1d6 + 1)

TATTICHE E STATISTICHE NEMICI

Ci sarà un numero di Orchi Guerrieri Tribali (usano le statistiche dei Tribal Warriors) pari al numero di personaggi -1, ed un Orco Caposquadra aggiuntivo (usa le statistiche di un Orco). Gli Orchi utilizzeranno la prima azione per un attacco a distanza con le lance, mirando ciascuno a uno dei PG, poi si muoveranno in avanti. Nel secondo round si muoveranno verso i PG per ingaggiarli in corpo a corpo, se non sono stati loro a raggiungerli per primi. Lanciate Iniziativa per ciascuno di loro normalmente.

ORCO CAPOSQUADRA

Umanoide Medio (orco), Caotico Malvagio

Classe Armatura 13 (armatura pelle)

Punti Ferita 15 (2d8 + 6)

Velocità 9m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Sensi Percezione Passiva 10

Linguaggi Orchesco, Comune

Sfida 1/2 (100 XP)

Aggressivo Come azione bonus, può avvicinarsi di 9m verso un nemico.

AZIONI

Ascia da battaglia Attacco d'arma in mischia: +5 colpire, portata 1.5m, un bersaglio. *Danno* 9 (1d12 + 3)

Giavelotto. Attacco d'arma a distanza: +5 colpire, raggio 9m (36m) un bersaglio. *Danno*: 6 (1d6 + 3).

ORCO GUERRIERO TRIBALE

Umanoide Medio (orco), Caotico Malvagio

Classe Armatura 12 (armatura pelle)

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 9m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	8 (-1)

Sensi Percezione Passiva 10

Linguaggi Orchesco, Comune

Sfida 1/8 (25 XP)

Tattiche di Branco. ha Vantaggio sugli attacchi contro una creatura se almeno uno dei suoi alleati (non incapacitato) è entro 1,5 da essa.

AZIONI

Lance Attacco da arma in *Mischia* o a *Distanza* Attacco: +3 al colpire, portata 1,5m o 6/18m, un bersaglio. *Danno*: 4 (1d6 + 1) se a distanza, o 5 (1d8 + 1) se usata in mischia a due mani.

CONCLUDERE LO SCONTRO

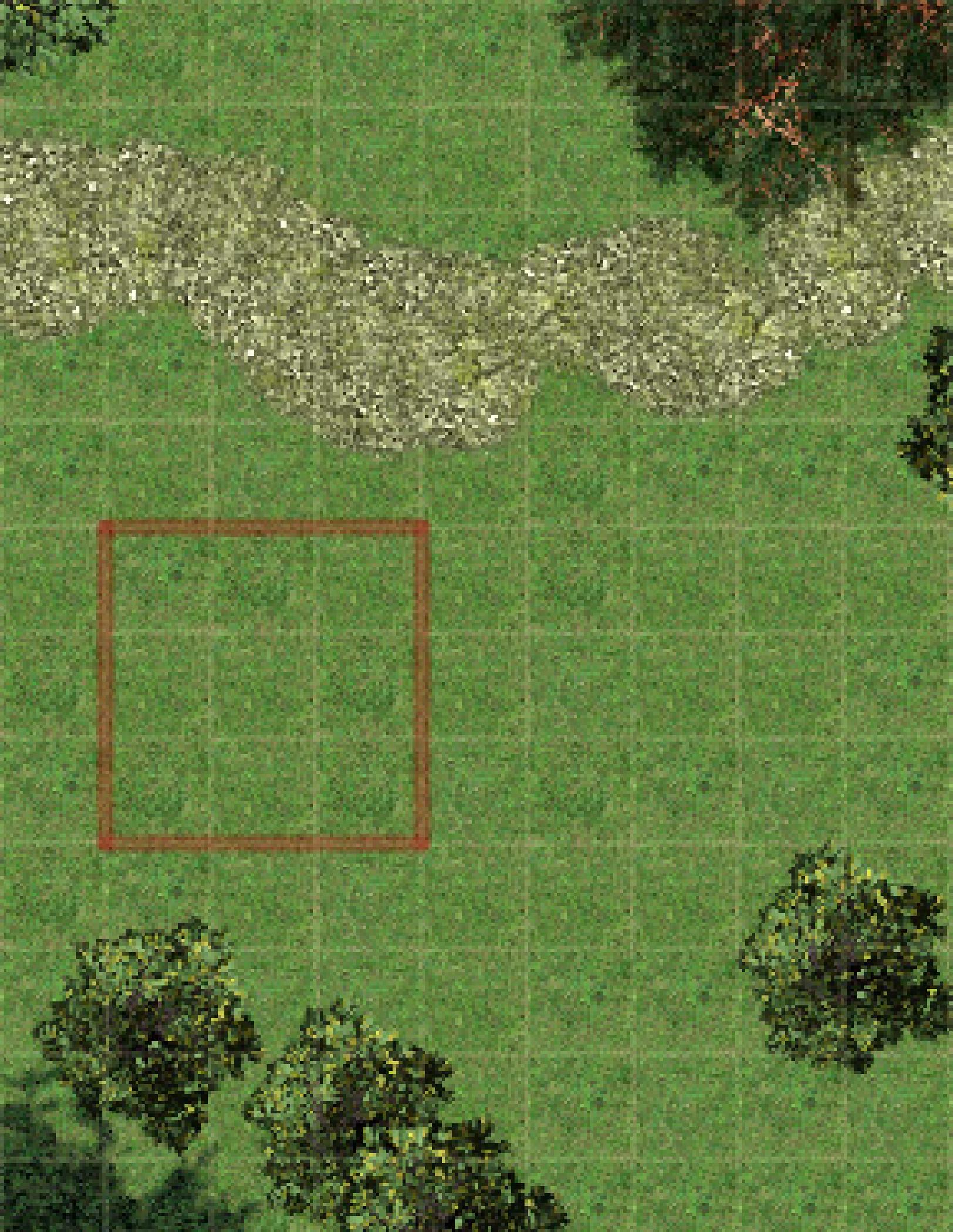
Al termine del combattimento, leggi:

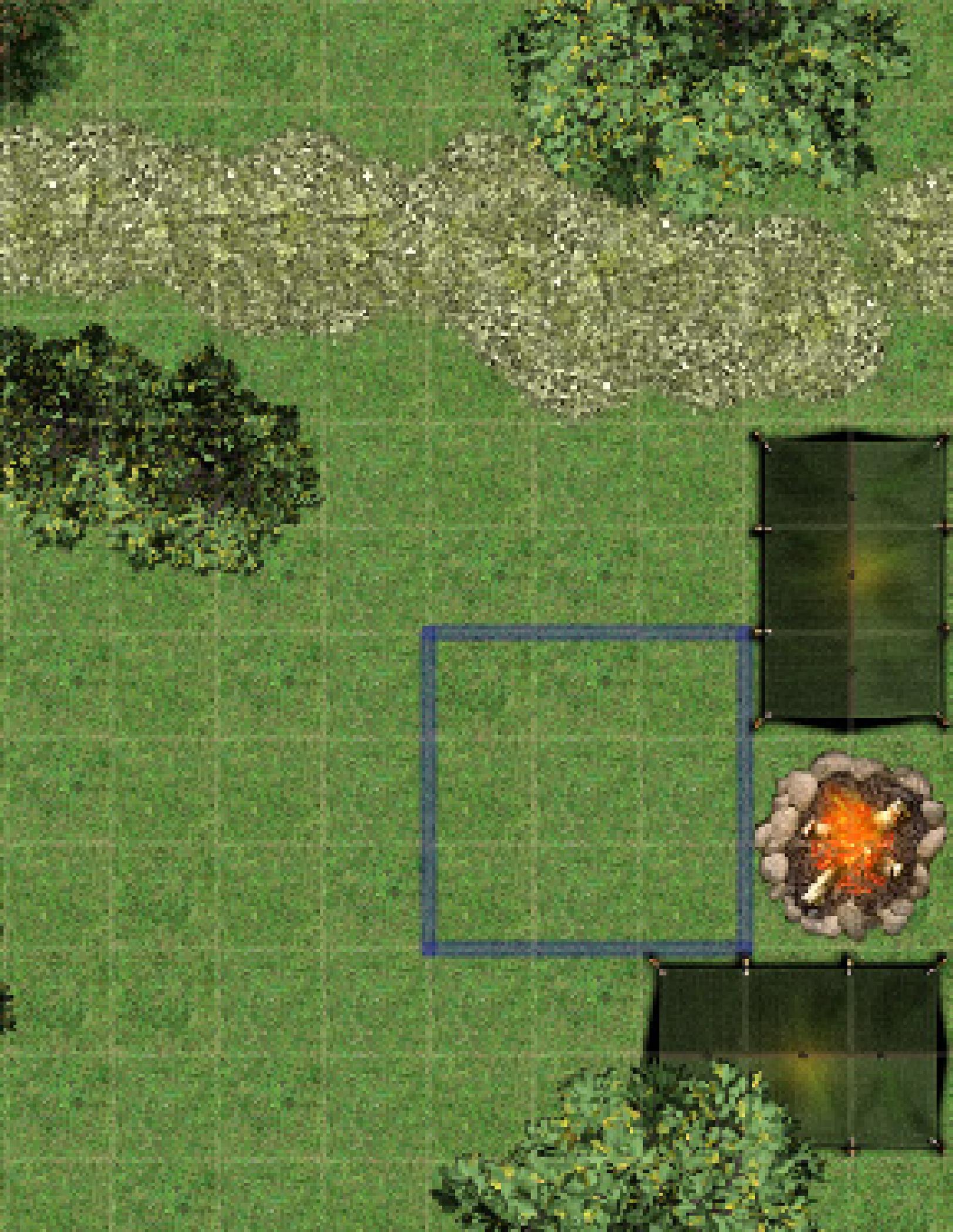
Mentre vi riposarete dallo scontro con gli orchi, notate che Mikalion, finalmente, sembra guardarvi con occhi diversi, impressionato dalla vostra dimostrazione di abilità. Annuisce e pare partecipe della vostra vittoria. I giorni seguenti, l'atmosfera tra voi è più rilassata e in una comunicazione magica col duca vi pare addirittura di sentire Mikalion farvi i complimenti..

Per le fasi successive dell'avventura, considerate completamente curate le ferite dei personaggi e ripristinati i loro slot di incantesimi.

Se in coerenza con il background dei personaggi essi decidono di prendere vivi i predoni, potete suggerire a Mikalion di lasciarli legati e lui, nei colloqui via rituale magico con il Duca, li farà venire a prendere dai soldati più vicini per sottoporli a un giusto processo ed incarcerazione. Se i PG li interrogheranno non otterranno molto: sono semplici briganti che li hanno attaccati perchè passavano di lì, come avrebbero fatto con chiunque altro.

Attribuite Ispirazione al personaggio che ha avuto l'idea di tenerli vivi, per premiare il suo buon gioco di ruolo.





IL VOLERE DELLO SPIRITO (45 MIN)

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 Ferals già da subito, puoi trasformare le loro frasi in un botta e risposta.

Il vostro viaggio prosegue senza particolari intoppi, e nella mattinata del quinto giorno di viaggio riuscite infine ad arrivare a destinazione. 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 decine e decine di tende colorate, attorno alle quali una moltitudine di individui vestiti di pelli si sta affacciando: avete raggiunto il sacro luogo di ritrovo dei Ferals.

Vi avvicinate al trotto, ma quando siete alle pendici della montagna notate una ventina di Ferals che vengono verso di voi. Sono maschi e femmine, tutti in ottima forma fisica. 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. Vi vengono incontro, allargandosi come per circondarvi; alla vostra sinistra, da dietro un picco di roccia rossa, sbucano poi una decina di cavalieri di lupi crudeli, che chiudono una vostra eventuale 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 Ferals, 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 di fattura migliore e 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: si tratta probabilmente di uno sciamano.

Al vederlo, Mikalion sembra riscuotersi. Facendovi cenno di lasciar fare a lui fa avanzare il cavallo di una decina di metri e con tono di voce impostata dice: "Buoni Uomini Bestia, noi giungiamo qui in nome del duca di Welmar per diffondere la civiltà e discutere con voi di..."

Non fa in tempo ad aggiungere altro: lo sciamano fa un cenno e subito un gruppo di Ferals circonda Mikalion, lo fa scendere da cavallo ignorando le sue proteste e lo blocca afferrandolo per le braccia.

Lo sciamano alza il bastone, e dice: "Tu, seguace del Ducato, sei stato scelto per placare il Vulcano di Rocciafiamma, in modo che non riversi la sua ira di lava e lapilli su di noi. Questa notte stessa, sarai consegnato allo Spirito del Vulcano!". A queste parole, tutti i Ferals si voltano verso la montagna e fanno una specie di inchino, accompagnato dal gesto di alzare le mani.

A questo punto lo sciamano si rivolge verso di voi. "Lo Spirito di Rocciafiamma ci ha detto di tenere ogni soldato del Ducato fuori dalla nostra Assemblea e dalle nostre decisioni, anche con la forza. I vostri abiti e i vostri atteggiamenti però mi dicono che, anche se ne accompagnate il messo, non siete soldati del Ducato. Chi siete e cosa volete, dunque?"

La descrizione termina e i PG possono giocare come descritto sotto.

SFIDA SOCIALE

I PG dovrebbero voler aiutare Mikalion, ma non potranno agire direttamente per liberarlo; egli sarà portato via subito senza che loro possano opporvisi e sarà poi sorvegliato con grande cura, rendendo impossibile liberarlo senza combattere contro tutto l'accampamento (fate capire che sarebbe una scelta suicida).

L'obiettivo principale dei PG in questa fase è duplice. Da un lato, comprendere meglio la situazione e la scelta dei Ferals, dall'altro tutelare il messo e difendere il buon nome del ducato. Dopo un po', dovrebbe inoltre essere chiaro e suggerito che, per migliorare la loro posizione e far valere con forza le proprie ragioni, il modo migliore è essere ammessi all'Adunata dei Ferals.

Questa sezione dell'avventura vuole mostrare un esempio di interazione sociale con PNG. Chi scrive ritiene che in generale, nell'esito delle prove di abilità legate alle relazioni sociali, un peso importante oltre ai tiri di dado debbano averlo le argomentazioni presentate dai PG.

Di conseguenza suggeriamo di lasciare libero il dialogo per alcuni minuti, e di fare effettuare successivamente prove di Diplomazia, Raggirare, Intimidire ecc. soprattutto quando i personaggi portano sul tavolo motivazioni concrete per cui i Ferals dovrebbero dar loro retta e/o dovrebbero liberare Mikalion.

La qualità delle motivazioni deve influenzare nettamente il risultato della prova, con pesanti bonus. Se i PG hanno letto con attenzione la descrizione della cultura Ferals, dovrebbero avere un'idea abbastanza precisa delle argomentazioni da usare con loro. Per tutte queste ragioni diamo delle linee guida abbastanza precise; DM alle prime armi possono usarle così come sono, chi si sentisse pronto ad improvvisare maggiormente o volesse modificare alcuni punti è il benvenuto.

I PG dialogheranno soprattutto con lo sciamano Grakos Zanneaguzze: i guerrieri lasciano che sia lui a parlare, limitandosi ad approvare, far sentire il loro sostegno quando dice qualcosa che condividono in maniera particolare e commentare tra loro. In generale, i Ferals partono 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 provenienti dai Ferals:

- *“Noi non diamo retta a uomini senza valore in posizione di potere, ma solo a capi possenti e a saggi sciamani.”*
- *“Vi credete forse saggi come i nostri guaritori? O pensate di saper giudicare la verità come i nostri sapienti?”*
- *“Voi viaggiate in dorso a dei somari, ma l'unico vero cavaliere è chi cavalca un lupo! Nelle corse dei lupi che si tengono all'Adunata non durereste un istante!”*
- *“Mentre qui scorrono parole vuote, l'Adunata procede senza di noi. Concludiamo rapidamente e torniamo a goderci la festa e a mostrare di cosa siamo capaci!”*

RACCOGLIERE INFORMAZIONI

I Ferals, sia Grakos che gli altri, saranno in generale onesti e propensi a dare informazioni, ma la cosa più importante è che mai, né in questo dialogo né nella Sfida di Abilità successiva, descriveranno Akrask in termini precisi, se i PG (come è ragionevole che sia) chiederanno loro spiegazioni.

In effetti la presenza di una manifestazione umanoide del 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 Ferals (in particolare ai sacerdoti) che è il Vulcano stesso che ha richiesto il diplomatico, e che è al Vulcano stesso che lo consegneranno.

A questo punto molti PG potrebbero pensare che semplicemente i Ferals getteranno il messo nella lava, questa confusione è voluta all'inizio ma nel corso del dialogo deve essere chiaro ai PG che questo non avverrà subito e che per influenzare la decisione dello Spirito la cosa migliore da fare è partecipare all'Adunanza.

Di seguito alcune domande possibili dei PG e risposte dei Ferals, relative allo Spirito del Vulcano ed alla situazione in atto; è possibile effettuare delle prove di Intuizione per capire se stanno mentendo, ma in realtà essi diranno sempre (quella che credono essere) la verità. Non servono prove di Persuasione per ottenere queste risposte.

- **Cosa ne farete del diplomatico?** Sarà consegnato al Vulcano di Rocciafiamma e lui deciderà se arderlo o salvargli la vita. Siamo attendendo il tramonto per portarlo da lui.

- **Ma volete arderlo vivo/Lo butterete nella lava?** Noi lo porteremo soltanto, legato, vicino alla lava. Sarà il Vulcano a decidere se far 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, a volte li arde vivi e altre volte li porta via per tenerli con sé.
- **Ma chi vi ha chiesto di sacrificarlo?** Lo Spirito del Vulcano ha parlato allo sciamano, chiedendogli l'inviato del regno di Welmar per purificarlo.
- **Lo Spirito non vi ha parlato di noi?** Ci ha detto che si aspettava ci fossero uomini del Ducato, dalle divise sgargianti e facili all'ira, e di allontanarli e combatterli se necessario. Voi non sembrate così, ed è questo il motivo per cui ancora stiamo dialogando.
- **Ma lo Spirito è un essere vivente? Che aspetto ha?** Non è bene chiedere di queste cose sacre. Comunque lo Spirito ha mille volti: a volte può apparire come un uomo o un gigante avvolto in 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 non spetta a voi conoscerlo.
- **Quando vi ha chiesto di consegnare Mikalion?** Ieri notte ci è stato detto che il messo è impuro e di consegnarlo a lui al tramonto. Alcune settimane fa invece lo Spirito ci ha chiesto solo di chiamare un messaggero del Ducato per parlare con lui e lui solo, per questo ho inviato una lettera al Duca.
- **E se non lo consegnate che succederà?** Il Vulcano ci manderà contro lava e fuoco, mentre siamo qui riuniti o stanotte. Non dobbiamo lasciare che questo succeda!
- **Non potete andarvene da qui?** No, questo incontro è sacro. Dovremo accettare la collera del Vulcano se ci sarà.
- **Questa è una rappresaglia contro il Ducato??** No, non amiamo particolarmente il Ducato, ma avremmo parlato volentieri con i suoi inviati ed eravamo felici quando lo Spirito ha invitato un messo. Lo avremmo invitato all'Adunata e avremmo osservato le sue capacità nelle nostre prove. Però lo Spirito ci ha comandato invece di consegnarlo al tramonto, 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/ Come possiamo rabbonirlo?** 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. Le richieste dirette dei mortali, Ferals o stranieri, non hanno mai fatto breccia nella sua volontà: ma egli ha sempre premiato chi ha rispettato il suo volere e vissuto rispettando le nostre norme. Egli giudica il nostro valore in battaglia; ma anche il nostro comportamento qui all'Adunata è molto importante. Lo Spirito osserverà come ci comportiamo nelle gare rituali, come curiamo i nostri feriti e come ci accordiamo tra noi.

CONVINCERE I FERALS A DAR FIDUCIA AI PG

I Ferals da principio non saranno ostili, ma molto sospettosi nei confronti dei PG. Grakos Zanneaguzze ha esordito chiedendo il motivo della loro presenza, visto che era stato intimato che non ci fossero soldati all'incontro. Durante il dialogo, farà notare come i membri del Ducato spesso abbiano sconfinato senza permesso nelle loro zone di influenza, ed abbiano invece allontanato parecchi Ferals dalle loro zone di caccia abituali per insediarsi.

I personaggi dovranno difendersi dalle accuse, facendo capire di essere persone di buon senso e/o rappresentanti della parte del Ducato che vuole trattare migliori condizioni per tutti. Quando i PGs cercheranno di influenzare la posizione dei Ferals riguardo al messo o al Ducato, le seguenti argomentazioni faranno o non faranno breccia su di loro (dalla più alla meno convincente) consentendo ai PG che parleranno di effettuare prove **con CD 15** il cui successo porterà ad un successo diplomatico nell'interazione. Non suggeriamo, in questo caso, di consentire di usare l'azione di Aiutare un altro per ottenere Vantaggio, lasciando che siano le argomentazioni ad avere un peso

Qualsiasi cosa accada, comunque, i Ferals non rilasceranno Mikalion.

1. I PG possono provare a vedere se c'è, tra i Ferals, quello che avevano incontrato in passato. Se così faranno, identificheranno automaticamente il cacciatore, chiamato Krezal Fendicielo, che avevano incontrato in un loro precedente viaggio nelle terre selvagge. Se contattato, costui si ricorderà 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. **Questa argomentazione porterà a un successo automatico.**
2. Ricordare ai Ferals la loro nota ospitalità nei confronti degli ospiti, verso il messo e/o verso di loro farà calare un velo di imbarazzo su tutti i presenti. Il sacerdote dirà che è vero che i costumi dei Ferals non prevedono un trattamento come quello riservato a Mikalion, ma purtroppo la voce dello Spirito del Vulcano ha la precedenza. Comunque i Ferals saranno molto ammorbiditi, e alcuni proporranno di invitare gli stranieri all'Adunanza. **Questa argomentazione consente di fare una prova di Persuasione con Vantaggio.**
3. Dire che uno sgarbo come il sequestro di Mikalion rallenterebbe il processo di pace che Welmar voleva sinceramente portare avanti, o dire comunque che a maggior ragione si vuole partecipare all'Adunanza per discutere di come migliorare i rapporti tra Ducato e Ferals per il bene di tutti farà riflettere molti, anche se di nuovo il parere dello Spirito del Vulcano ha precedenza riguardo alla liberazione di Mikalion. **Questa argomentazione consente di fare una prova di Persuasione con +2 alla prova.**

4. Dire che il modo in cui hanno catturato il messo non è onorevole (a tradimento, senza dargli la possibilità né di lottare né di mostrare cosa avrebbe avuto da dire) farà arrabbiare molti Ferals, 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. **Questa argomentazione consente di effettuare una prova di Persuasione o Intimidire con +2 alla prova.**
5. Affermare che si è amici di Ferals e altri popoli come Goliath e Lizardfolks è utile, ma non troppo se non si portano prove. **Questa argomentazione non consente di effettuare una prova, a meno che i PG non provino a contattare il Morfico del punto 1.**
6. Dire che il messo era una persona buona, parlare genericamente della necessità di fare pace tra le specie ha senso solo relativamente, dato che i Ferals non sono in buoni rapporti col Ducato. Una buona retorica dei PG può migliorare il risultato ottenuto con questa strategia, ma non eccessivamente. **Questa argomentazione consente di effettuare una prova di Persuasione con -2 alla prova.**
7. Dire genericamente che non si può sequestrare una persona neutrale, o che bisogna far pace con il Ducato perché è forte/ha le sue leggi da rispettare/è civilizzato non sarà molto apprezzato, ed anzi sarà contestato da alcuni, dicendo che il Ducato impone le sue leggi e non può pretendere che queste siano uguali alle loro. **Questa argomentazione consente una prova di Persuasione, ma con Svantaggio.**
8. Minacciare i Ferals di rappresaglie da parte del Ducato, per far liberare Mikalion o per ottenere la pace, è una pessima idea: il valoroso popolo dei Ferals non prende di buon occhio le minacce. **Questa argomentazione consente di effettuare una prova di Intimidire (se si minaccia di rappresaglie a lungo termine) o di Raggiare (se si fa riferimento alla presenza di ulteriori forze del Ducato nelle vicinanze, cosa non vera e ben saputa dai PG) con Svantaggio, e a prescindere dal risultato i PGs avranno penalità in seguito.**

CONCLUSIONE

I PG non possono di fatto ottenere la liberazione del messo semplicemente a parole: per i Ferals 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 Ferals danno retta solo a chi dimostra loro qualche capacità, e che il modo migliore per accaparrarsi le loro simpatie è quello di andare all'Adunanza.

A parte un po' di resistenze iniziali, comunque, se i PG dimostrano di essere persone a modo, oppure sfidano i Ferals, oppure chiedono di parlare con altri loro capi, prima o poi saranno inviati a unirsi all'Adunata.

Considerate la prova pienamente superata se i PGs ottengono **almeno 3 successi diplomatici**. In questo caso Grakos Zanneaguzze dirà che ha trovato PGs persone di buon senso, e li inviterà all'Adunata, suggerendo esplicitamente che possano partecipare alle gare di valore dei Ferals e a discutere con i saggi della tribù.

Questo invito deve avvenire (per ragioni di tempo se si vuole finire l'avventura nel tempo prefisso) anche dopo un certo limite di tempo. L'unico modo per cui questo non dovrebbe avvenire è che i PG abbiano attaccato i Ferals con tanta insistenza da impedire ogni sviluppo positivo, il che porterebbe a terminare l'avventura prima del tempo con esito negativo.

Il materiale qui presentato suppone che si richiede che i PG vadano all'accampamento da ospiti dei Ferals per procedere con la Sfida di Abilità successiva. Ci potrebbero essere molti altri modi di risolvere le cose rifiutando di partecipare all'Adunata nonostante gli inviti dei Ferals (entrare di sorpresa o travestiti nell'accampamento, esplorare il Vulcano ed attaccare Akrask portandolo vivo all'Assemblea, ecc.). Se lo ritente, potete sviluppare voi queste parti, ecco dei consigli.

SOLUZIONI ALTERNATIVE

- Partecipare all'Adunata di nascosto: se i PG vogliono osservare i Ferals da distanza e senza farsi notare, fate fare al o ai PG che vogliono avvicinarsi delle (difficili) prove di Furtività, visto che il terreno è abbastanza spoglio. Successivamente potranno origliare, con prove di Percezione, alcuni sciamani giovani che al di fuori dell'area principale dell'Adunata interrogano Grakos Zanneaguzze, incerti sul comportamento dello Spirito di Rocciafiamma: Akrask ribadirà che i Ferals devono fare il suo volere, e dirà loro che comunque al tramonto lui si manifesterà. I personaggi possono ritornare indietro e presentarsi al tramonto, o provare a parlare coi sacerdoti; entrambe queste ipotesi possono riportare allo scontro finale.
- Una variante di questa opzione prevede che i PG possano camuffarsi da Feral con prove di Inganno, magari con l'aiuto della magia: sia che vogliano parlare della liberazione di Mikalion, sia che vogliano capire come influenzare lo Spirito, dopo un po' di interazioni all'Assemblea potete rimandarli all'incontro tra gli sciamani tornando alla situazione precedente, richiedendo prove di Persuasione o Inganno al posto di quelle di Percezione.
- I personaggi potrebbero invece volerli vedere chiaro sullo Spirito e su cosa accade dentro al Vulcano: in questo caso fate fare loro prove di Sopravvivenza e potranno trovare una grotta che entra nel Vulcano. Se la prenderanno, fate fare loro una Sfida di Abilità con abilità come Percezione, Sopravvivenza, Natura, Atletica e Investigazione (ed eventualmente Furtività) per trovare la strada nelle caverne. I PG dovranno ottenere 6 successi: se faranno 3 fallimenti o più potete far fare loro un breve scontro con un numero pari ai PG di Mephit del Magma. Costoro saranno i guardiani di un prigioniero di Akrask (che senza scontro i PG troveranno comunque) uno Gnomo dei Boschi, che potrà rivelare loro la natura non divina di Akrask ed i suoi piani, e il fatto che lo ha sentito dire che sarebbe andato a prendersi il messaggero del Ducato al tramonto, il che può ricondurre i PG allo scontro finale.

L'ADUNATA (45 MIN)

ADopo una breve marcia, raggiungete infine la sede vera e propria dell'Adunata dei Ferals. Oltre cento tende sono state piantate sull'enorme terrazza naturale: sono divise in una decina di zone diverse, probabilmente appartenenti a varie tribù, a giudicare dai colori e dai simboli dipinti sulle tende. 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 Ferals vi lasciano in pace e sono disposti a parlare con voi. Mikalion e fatto entrare invece in una capanna in uno spiazzo bene in vista, e per giunta quattro Ferals grandi e grossi sono di guardia davanti ad essa. E' evidente che liberarlo di giorno, con i guardiani e decine di persone intorno, sarebbe praticamente impossibile.

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

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

Si tratta di un incantesimo, Inviare, tramite cui Welmar si metteva in contatto con il suo messo e che adesso, dopo aver 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."

Dovrebbe essere a questo punto chiaro che i PG devono mostrarsi nel miglior modo possibile agli occhi dei Morfici.

SKILL CHALLENGE: IMPRESSIONARE I FERALS

Una musica allegra e suggestiva pervade tutta la zona, e vedete alcuni Ferals suonare strumenti a fiato e tamburi e ballare in uno spiazzo dedicato. Nella zona centrale, vedete alcuni anziani che si stanno radunando: i discorsi sembrano volgere sulle migliori zone di caccia e su come spartirselo; alcuni sapienti insegnano le proprietà delle erbe medicamentose, mentre altri raccontano storie di tipo morale su come gli Spiriti si aspettino che il popolo Feral si comporti.

Li vicino notate una grotta sul fianco del vulcano, da cui emerge una luce rossastra: lì davanti alcuni guerrieri montano guardia, ed a poca distanza una serie di Ferals vestiti in modo simile allo sciamano che avete incontrato sono intenti ad aiutare una fila di feriti. Oltre il limitare delle tende, un largo spiazzo è stato adibito a campo di giochi: decine di Ferals vi si stanno radunando, sfidandosi in gare di forza o agilità. Poco più in là c'è grande calca per una specie di percorso equestre, forse creato per le corse di lupi crudeli.

A questo punto, comunicate che partirà una Sfida di Abilità. La Sfida deve servire ai PG a mostrare il loro valore nell'Adunata dei Ferals, con l'obiettivo di ottenere maggiore rispetto e confidenza.

COME CONDURRE UNA SKILL CHALLENGE?

Originarie della Quarta Edizione del Gdr più famoso al mondo, le Skill Challenge, o Sfide di Abilità sono un costrutto narrativo utile a simulare l'intervento di personaggi diversi, con capacità diverse, verso uno scopo comune.

Lo scopo dei PG è conseguire un certo numero di "successi", nel nostro caso 8 (per 5 PGs) 7 (per 4 PGs) o 6 (per 3 PGs) prima di un certo numero di "fallimenti", nel nostro caso 3. Raggiungere 8 successi fa immediatamente terminare la prova, così come raggiungere 3 fallimenti, con l'esito descritto alla fine. This is a slightly different version of that framework, sharing the same objectives.

Nella Skill Challenge ogni PG sceglierà a turno una attività dell'Adunata in cui dedicare tempo. Questo risulterà in prove di caratteristica collegate ad una Abilità specifica, scelta dal DM. La descrizione precedente dovrebbe dare ai PG alcune idee; si possono proporre per usare una Abilità in cui si sentono fiduciosi, oppure possono descrivere cosa vogliono fare e tu, il DM, sceglierai che genere di prova richiedere in base alle indicazioni che diamo sotto.

I PG falliranno o avranno successo come gruppo, ma la Skill Challenge è un buon modo di "costringere" ciascun giocatore a contribuire al fato del gruppo, dividendosi il palcoscenico e giocando di ruolo per il divertimento di tutti.

Come DM, dovresti evitare che i PG tirino i dadi e basta, senza descrivere cosa fanno: non è divertente! Coinvolgi i giocatori cooperando con loro nel descrivere cosa ogni personaggio fa e come tenta di farlo: narrate assieme, per il divertimento di tutti, come le doti innate, l'esperienza, l'ingegno, l'astuzia, le motivazioni, la fortuna e la sfortuna possano giocare il proprio ruolo nei successi e fallimenti di un avventuriero!

Lascia che i PG discutano liberamente tra loro i modi migliori di sfruttare le capacità di ciascuno, ma non lasciare che giocatori più esperti e carismatici (nel gdr e nella vita reale) dettino completamente le azioni degli altri. Se qualcuno non ha idee, o è molto passivo, prova ad incoraggiarlo ed a offrirgli qualche suggerimento leggendo le descrizioni sotto riportate.

Rassicura i giocatori inesperti e chi è timoroso di "fallire" o di non riuscire a fare la propria parte: il vero spirito dei Giochi di Ruolo, secondo gli autori, è che i PG possono fallire o avere successo, ma non importa fintanto che i giocatori e il DM si divertono a narrare le loro avventure.

MECCANICHE DELLA SKILL CHALLENGE

- Nella Skill Challenge ciascun PG, a turno, deve effettuare una prova di Abilità, in base a come vuole impiegare il tempo all'Adunata, cercando di ottenere più "successi" possibile. Ogni PG descrive a turno cosa vuole fare e/o che abilità vuole usare. Il DM ha l'ultima parola nel giudicare se la loro idea è applicabile, in base agli esempi presentati sotto.
- Ogni PG avrà 2 opportunità, ossia 2 prove di Abilità da effettuare, per impressionare l'Adunata. Alla fine dei (10, 8 o 6) tentativi la Sfida sarà finita con il risultato descritto alla fine di questa sezione in base alla performance dei PG.
- Durante la Sfida di Abilità, ogni PG può aiutarne un altro una sola volta, solo per le prove dove questo è esplicitamente indicato con un asterisco * e solo se entrambi i PG hanno addestramento in quella abilità.
- Queste prove con asterisco sono anche le uniche in cui due personaggi diversi (e solo 2 per garantire varietà) possono fare due prove distinte ed accumulare 2 successi, ma in questo caso non è possibile aiutare altri PG addestrati nell'abilità.
- Nessun PG può comunque usare la stessa Abilità due volte.
- Un Bardo può garantire Ispirazione Bardica (+1d6 ad una prova di Abilità) al massimo a 2 alleati, ma non può aiutare qualcuno a cui ha dato Ispirazione. Se c'è un personaggio in grado di lanciare Guida, si applicano le stesse regole (solo 2 usi consentiti in alternativa all'azione di Aiutare).
- Comportamenti, motivazioni e atteggiamenti brillanti e in linea con lo stile del proprio personaggio potranno attribuire Ispirazione e quindi Vantaggio alle prove, o addirittura successi automatici (nuovamente, a scelta del DM).
- Le azioni dettagliate sotto dovrebbero essere una linea guida attendibile, ma premiate pure idee non contemplate e fuori dagli schemi creative, realistiche e godibili per il gruppo.

ATTIVITA' FISICHE

Queste prove di abilità fisica sono individuali, quindi non si può essere aiutati né collezionare due successi in esse; vincere dà Vantaggio ad ogni successiva prova di Carisma effettuata da quel PG.

- **Forza (Atletica) (CD 15):** in un campo delimitato da corde, alcuni Ferals stanno sollevando enormi tronchi, cercando di lanciarli il più lontano possibile.
- **Destrezza (Acrobazia) (CD 17)** sfruttando alcuni alberi ed arbusti, uniti con corde, è stato creato un difficile percorso sospeso in cui vari Ferals si cimentano. Pochi riescono a terminarlo senza cadere.

- **Cavalcare (CD Speciale, vedi sotto)** *Vi fate largo tra una folla per giungere ad una specie di percorso equestre, creato spianando il terreno accidentato ed inserendo una serie di tronchi, steccati ed aste. Parecchi Lupi Crudeli ringhianti sono condotti da Ferals cavalieri, in attesa di cimentarsi sul difficile e accidentato percorso, poco adatto agli zoccoli di un cavallo.*

La gara di cavalcata è una prova particolare. Anche qui non si può essere aiutati da altri PG. Il PG che vuole cimentarsi deve prima di tutto scegliere se utilizzare il suo cavallo (non adatto al terreno accidentato su cui è costruito il percorso) o tentare di usare uno dei lupi crudeli dei Ferals. Se utilizza il suo cavallo, deve semplicemente fare una prova di (Destrezza) Addestrare Animali (usando Destrezza e non Saggezza per questa prova) con CD 18. Se il PG sceglie di utilizzare un lupo crudele, deve prima tentare di domarlo. Per questo è necessaria una prova di Addestrare Animali (utilizzando stavolta Saggezza) con CD 14. Se tale prova fallisce non si conta come un fallimento nella Skill challenge, ma il PG avrà difficoltà a controllare il lupo e avrà Svantaggio nella successiva prova (sempre CD 18 usando Destrezza e non Saggezza); al contrario, il PG avrà Vantaggio sulla stessa prova se la precedente prova di Animal Handling ha avuto successo. La gara di cavalcata è l'evento più prestigioso dell'Adunata, e vincerla garantisce 2 successi.

ATTIVITA' INTELLETTUALI

Queste prove richiedono abilità di Intelligenza o Saggezza.

- **Saggezza (Medicina)* (CD 14)** *Alcuni Ferals con vesti da sciamani somministrano erbe ed impacchi ad una fila di persone, apparentemente deboli e claudicanti, che si avvicinano a loro.* Utilizzare uno slot di primo livello per usare un incantesimo curativo garantisce un successo automatico, senza dovere tirare i dadi. Un successo fornisce un +2 alle successive prove di Persuasione effettuate da quel PG nella Skill Challenge.
- **Intelligenza (Natura)* (CD 14)** *Alcuni sciamani Ferals stanno discutendo tra loro delle proprietà curative di alcune piante medicamentose; altri parlano invece del tempo atmosferico dei prossimi giorni.* Parlare delle piante e animali della zona mostrando conoscenza e rispetto, come farebbe uno di loro. Nota che un Ranger con terreno prescelto "foreste" o "pianure" ha il proprio bonus raddoppiato: questo non si applica a Perrin, il ranger dei PG prefatti, perchè non ha l'abilità addestrata. Un successo fornisce inoltre un +2 alle prove di Medicina effettuate da questo PG nella SKill Challenge.
- **Saggezza (Sopravvivenza)* (CD 15)** *Alcuni Ferals anziani stanno discutendo sulle migrazioni della selvaggina nelle zone limitrofe, e su come suddividersi le zone di caccia per il prossimo anno.* Nota che un Ranger con terreno prescelto "foreste" o "pianure" ha il proprio bonus raddoppiato (si traduce in un +2 alla prova per il ranger Perrin). Un successo fornisce un +2 alle successive prove di Persuasione effettuate da quel PG nella Sfida di Abilità.
- **Intelligenza (Religione)* (CD 15)** *Vedete un buon numero di Ferals anziani narrare alcune storie di natura morale ai giovani della tribù, spiegando come gli spiriti alberghino nel mondo e come appagarli comportandosi da vero membro della tribù.* Parlare delle proprie credenze e di come si potrebbero applicare ai Ferals, senza tentare alcun tipo di conversione ma puntando sul sincretismo. Chiedere più informazioni sul dio del vulcano, cercare di convincere i Ferals 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 Ferals credono che il PG sia in buona fede, ma ignorante, e che non siano affari suoi. Un successo da un +2 alle successive attività sociali effettuate da quel PG. Convincere i Ferals 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 attività sociale il PG tenti da quel momento in poi.

ATTIVITA' SOCIALI

Queste attività richiedono prove di Abilità su Carisma. Per avere un riferimento su come i Ferals possano reagire ad un certo atteggiamento o discorso, fate riferimento alla sezione precedente. Potete modificare le CD in base agli argomenti usati: le CD di base riflettono come sia più facile persuadere i Ferals con la diplomazia che ingannarli o intimidirli.

Molti Ferals danzano o suonano strumenti a fiato o a percussione. Mentre una musica incalzante pervade l'aria, vedete molti leader e capitribù discutere tra loro: patti di vario genere tra i Ferals vengono sanciti o sciolti, mentre si stringono accordi ed alleanze.

- **Carisma (Persuasione) (CD 14)** 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 fornire). Se i personaggi hanno ottenuto 3 successi prima di 3 fallimenti nella precedente sezione (subito dopo il sequestro di Mikalion), si sono già dimostrati ottimi diplomatici, quindi attribuite loro un successo automatico.
- **Carisma (Inganno) (CD 14)** qualsiasi menzogna credibile, ad esempio su cosa farebbe il duca se sapesse che il suo messo non tornerà, o che genere di ricompense potrebbe dare il Dio di Rocciafiamma se verrà liberato; cercare di convincere di avere nozioni di Natura, Sopravvivenza o Religione come usando la corrispettiva abilità, eccetera. Un successo darà al PG Vantaggio su ogni prova sociale o intellettuale correlata, mentre un fallimento impedirà al personaggio di svolgere ulteriori prove fisiche (verrà considerato un baro) e darà Svantaggio ad ogni ulteriore attività sociale.
- **Carisma (Intimidire) (CD 18)** E' molto difficile intimidire i coraggiosi Ferals, ma è possibile provarci. Un fallimento però dà Svantaggio a tutte le successive attività sociali e intellettuali di quel PG, dato che i Ferals non accettano più il la sua presenza.
- **Carisma (Performance) (CD 13)** Cantare, suonare, danzare ecc. per e con i Ferals. (Il PGs che aiuta deve avere competenza in uno strumento per aiutare).

ABILITA' DI SUPPORTO

Saggezza (Intuizione), Saggezza (Percezione) e Intelligenza (Investigazione) non consentono di ottenere successi nella Skill Challenge né generano fallimenti, ma se le motivazioni dei PG sono adeguate possono consentire loro di effettuare un'altra prova a vostra scelta tra quelle previste, sfruttando le informazioni di cui sono entrati in possesso per avere Vantaggio o darlo a un altro PG (es. prova di Saggezza (Intuizione) per capire quali sono i soggetti più facili da Intimidire; prove di Saggezza (Percezione) per capire il modo migliore di passare il percorso da cavallerizzo. La CD per questi tiri è 15.

Intelligenza (Storia) e (Arcano) non danno invece bonus particolari né attribuiscono successi, perché le tradizioni orali tramandate dal popolo Ferals non si sposano bene con le nozioni di tipo teorico in possesso dei PGs con queste abilità, quindi se il PG vuole usarle rimandatelo ad un altro tipo di prova tra quelle previste.

APPRENDERE PIÙ NOZIONI SULLO SPIRITO

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 il messo nel vulcano. Affermano comunque che non è affatto detto che lo Spirito lo sacrifichi, anzi è più probabile che lo porti con sé nel suo mondo sotterraneo per "insegnargli la retta via dei Ferals", come successo ad alcuni dei loro simili (lo credono veramente, uno dei motivi per cui sono così tranquilli).

I PG potrebbero poi voler fare un'ispezione alla volta del Vulcano: se è così dite loro che possono solo fare un breve giro attorno ad esso e (a prescindere da ogni prova effettuata) dite loro che non trovano nulla di rilevante: intuiranno solo che il vulcano è parzialmente attivo ma non scoveranno nessun ingresso particolare se non quello sorvegliato dai Ferals.

In alternativa potete mutare la Sfida di Abilità in una spedizione sotto al vulcano secondo le indicazioni nella sezione "Soluzioni alternative" alla fine della sezione precedente.

Ogni prova volta ad avvicinarsi alla tenda di Mikalion comporterà invece sempre un fallimento automatico.

RISULTATI DELLA SKILL CHALLENGE

Alla fine della giornata (al tramonto) i PG terminano la Skill Challenge. In base all'esito della stessa i Ferals saranno più o meno propensi ad intrecciare rapporti diplomatici con il ducato e ad aiutarli. In base ai risultati conseguiti leggete quanto segue:

TABELLA RISULTATI SKILL CHALLENGE

NUMERO DI PG	SUCCESSO TOTALE	SUCCESSO PARZIALE	FALLIM. PARZIALE	FALLIM. TOTALE
5	8 o più successi	6-7 successi	4-5 successi	3 o meno successi
4	6 o più successi	4-5 successi	2-3 successi	1 o 0 successi
3	5 o più successi	3-4 successi	2 successi	1 or 0 successi

SUCCESSO TOTALE

I Ferals sono stupefatti di voi: incarnate tutte le qualità migliori della loro razza, e dai loro sguardi vi rendete conto che siete visti come degli eroi. I Ferals 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 Grakos Zanneaguzze vi comunica che siete persone degne di fiducia, e che quando lo Spirito del Vulcano lo contatterà proverà esplicitamente a chiedergli di liberare Mikalion.

SUCCESSO PARZIALE

I Ferals 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 Ferals vi accettano tra di loro e ciò che dite viene ascoltato; il ducato è ora visto come un alleato possibile, o almeno come uno stato neutrale. Lo sciamano Grakos Zanneaguzze vi comunica che spera che il Vulcano risparmi la vita del messo, ma dovrà accettare ogni sua decisione.

FALLIMENTO PARZIALE

I Ferals 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 ambiguo di cui è difficile fidarsi. Anche se ascoltano ciò che avete da dire, i Ferals non vi accettano davvero come parte del loro popolo. Lo sciamano Grakos Zanneaguzze vi comunica che dovrete accettare il verdetto del Vulcano qualunque esso sia.

FALLIMENTO TOTALE

I Ferals vi odiano: le sporadiche dimostrazioni che avete dato del vostro valore 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 Grakos Zanneaguzze 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.

LA CADUTA DEGLI DEI (30 MIN)

All'imbrunire, a prescindere da quanto fatto dai giocatori, Akrask si presenterà all'accampamento dei Ferals a reclamare l'ambasciatore. Il mezzogigante in genere non si è mai fatto molto vedere, tanto che la grande maggioranza della popolazione non lo ha mai incontrato, sciamani a parte: tuttavia in questo caso ha voluto esporsi, dato che è consapevole che il suo sequestro del mezzo modificherà il rapporto di tutte le tribù dei Ferals con il Ducato, e vuole consolidare la sua presa su di loro.

Visti i PG, in numero limitato e provenienti da un popolo nemico, intuisce che il modo migliore di dimostrare il suo potere e la sua autorità ai Ferals sia sconfiggerli. 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 dove trascorrere la notte e soprattutto quando e se il fantomatico Spirito del Vulcano si deciderà a chiamare l'ambasciatore Mikalion. I vostri dubbi, però, sono presto fuggiti quando udite la terra tremare: pare una piccola scossa sismica, ma poi vedete uscire dalla grotta una creatura gigantesca e di corporatura possente, alta quasi tre metri e dalla pelle rossastra, con i lunghi capelli e la folta barba che sono lingue di fuoco vivo. Il suo intero corpo sembra emettere calore, come una fornace: imbraccia uno scudo ed un possente martello incandescente.

Se i PG chiedono che creatura è, fate fare loro prove di Intelligenza (Arcano). A chiunque abbia superato una CD di 15, leggete:
I capelli e la barba infuocata sembrano tradire la natura della creatura, che parrebbe un Azer, uno spirito elementale nativo del Piano del Fuoco. La caratteristica più nota di questi esseri è il forte calore che li avvolge, in grado di bruciare chi si avvicina loro abbastanza da colpirli o essere colpito in corpo a corpo. Tuttavia, questi esseri sono solitamente alti meno degli esseri umani, mentre questo è grande il doppio. Non credete comunque che abbia origine divina, come i Ferals sembrano pensare.

Fate poi effettuare una seconda prova di Intelligenza (Arcana) con CD 17. Un mago o stregone ha Vantaggio in questa prova. Se ha successo, leggete: *Intuisce che l'essere sia sotto l'effetto di un incantesimo di Ingrandire. E' un incantesimo che raddoppia le dimensioni del beneficiario, e richiede concentrazione per essere mantenuto.*

La creatura avanza verso di voi, mentre parecchi Ferals si buttano a terra in ginocchio. "Lo Spirito!" "Il Vulcano ha deciso di punirci!" "E' il dio di Rocciafiamma" dice la gente. L'essere urla poi con voce tonante, quando è a meno di 20 metri da voi: "Ferals! Io, il vostro dio, sono giunto tra voi per prendere il 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?"

Lo sciamano Grakos Zanneaguzze prenderà la parola.

Se i PG hanno avuto **successo pieno** nella Skill Challenge, dirà:

"Spirito, queste persone ci hanno onorato con la loro presenza qui. Sono gente giusta e capace, e ci hanno dimostrato che anche il Ducato ha uomini e donne valorosi al suo interno. Vorremmo pregarti di liberare il messo mandato da loro". La gente annuisce."

Se i PG hanno ottenuto un **successo parziale** o un **fallimento parziale** nella Skill Challenge, dirà invece:

"Spirito, queste persone sono giunte qui per contrattare una pace. Ci hanno mostrato di cosa sono capaci, anche se non sono Ferals, 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 ottenuto un **fallimento totale** nella Skill Challenge, dirà infine:

"Spirito, queste persone sono giunte qui per contrattare una pace, ma non ci sembrano degne di fiducia, ne sono parsi granchè nella prove dell'Assemblea, 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 ribatterà:

"Perchè avete ospitato qui queste persone? Non vi avevo detto di tenere fuori dall'Adunata i soldati del Ducato?" grida la creatura. "Essi sono nemici diabolici! Fatevi da parte e osservate il potere di Rocciafiamma schiacciare questi esseri!"

Queste ultime parole sono pronunciate mentre già l'essere si avventa verso di voi.





SCONTRO FINALE

POSIZIONAMENTO SULLA MAPPA

Posizionate Akrask nella casella subito sotto alla grotta infuocata (a destra della strada) ed i PG nella sezione blu, a loro scelta. Barili, casse e rocce sono terreno difficile, mentre le tende sono terreno invalicabile ed in nessun caso i PG potranno andare oltre i confini della mappa, occupati dalla moltitudine di Ferals confluiti nell'Assemblea. Le mappe sono caricate nelle prossime pagine, mentre se vi serve la mappa in formato PNG: <https://i.imgur.com/r5Bgk7n.png>

TATTICHE E STATISTICHE DEL NEMICO

Akrask ha poteri leggermente diversi, e quindi utilizza tecniche differenti, a seconda del numero di PG.

Per ridurre la variabilità del combattimento, con PGs meno esperti suggeriamo di utilizzare il danno medio per gli attacchi di Akrask anziché tirarlo; questo dovrebbe consentire alla maggior parte dei PG di resistere al primo colpo dell'Azer, ma obbligherà comunque chi lo attacca in corpo a corpo a stare attenti a causa dei danni da fuoco che subiranno ad ogni colpo andato a segno. Se si sceglie questa strada, consigliamo per controbilanciare di non tirare l'Iniziativa per questo scontro, ma di fare partire Akrask per primo, sicuri che non potrà abbattere alcun PG al primo colpo (salvo colpi critici).

I FERALS IN COMBATTIMENTO

i Ferals rimarranno in disparte (considerateli disposti dietro alle tende) per l'intera durata della battaglia. L'unico Feral con un ruolo nello scontro è Grakos Zanneaguzze, che in qualità di sciamano capo potrà sentirsi in dovere di intervenire per aiutare o ostacolare i PGs a seconda del loro risultato nella Sfida di Abilità.

Zakros non interverrà nel primo round di combattimento, troppo stupito per l'avvenuto. Ma nel secondo round, se i PG hanno ottenuto un **successo totale** nella Sfida di Abilità, dirà:

"Come è possibile che lo Spirito di Rocciafiamma si accanisca contro dei valorosi? Questo non è giusto! Che il potere degli Antenati vi protegga, stranieri!"

Da questo momento in poi, per 3 round ad iniziativa 12, lo sciamano lancerà l'incantesimo **Parola Curatrice** sul PG più ferito, guarendo 1d4+3 (5) PF.

Se invece i PG hanno sofferto un **fallimento totale** nella Sfida di Abilità, dirà: *"Stranieri, non osate alzare la mano sullo Spirito di Rocciafiamma! Che l'ira del Vulcano si abbatta su di voi!"* Da questo momento in poi, ad iniziativa 12, lo sciamano lancerà il trucchetto Produrre Fiamma sul PG più in salute. E' un attacco a distanza magico con bonus +5 che se colpisce infligge 4 (1d8) danni da fuoco.

Lo sciamano non interverrà altrimenti, non è raggiungibile dai PG essendo protetto da decine di Ferals, nè sarà attaccato da Akrask. Non ci sono statistiche per lui, ma dissuadete i PGs qualora dovessero tentare di attaccarlo a distanza.

In caso di **fallimento o successo parziale** Zakros, insicuro se fidarsi o meno dei PG, non interverrà.

STATISTICHE PER 3 PG

AKRASK, TIRANNO DI ROCCIAFIAMMA

Elementale Medio, Legale Malvagio

Classe Armatura 16 (Armatura Naturale, Scudo)

Punti Ferita 46 (6d8 + 6+3d6+3)

Velocità 9m.

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Tiri Salvezza Cos +3, Sag +3, Car +5

Abilità Inganno +5, Persuasione +5, Intimidire +5

Immunità ai Danni Fuoco, Veleno

Sensi Percezione Passiva 13

Lingue Comune, Ignan, Infernale

Sfida 3 (700 PX)

Resistenza del Tiranno Akrask ha Vantaggio su tutti i Tiri Salvezza.

Corpo Riscaldato Una creatura che tocchi Akrask o lo colpisca entro 1,5m da lui subisce 5 (1d10) danni da fuoco.

Armi Infuocate Quando Akrask colpisce con un'arma di metallo in mischia, infligge 3 (1d6) danni da fuoco extra (inclusi nelle statistiche).

Illuminazione Akrask diffonde luce intensa entro 3m e luce fioca entro ulteriori 3m.

Incantesimi. Akrask è un incantatore di 3° livello. La sua abilità di lancio è Carisma (TS incantesimi CD 13, +5 al colpire con incantesimi). Conosce i seguenti incantesimi da Stregone:

Trucchetti (a volontà): Saetta di Fuoco, Messaggio, Illusione Minore, Prestidigitazione, Individuazione del Magico.

Livello 1 (3 slot): Camuffare sè Stesso, Immagine Silenziosa, Nebbia

Livello 2 (2 slot): Ingrandire/Ridurre*, Individuazione dei Pensieri

AZIONI

Martello da Guerra Attacco d'arma in mischia: +5 al colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Danno: 9 (1d8 +1d4+2) danno contundente più 3 (1d6) danni da fuoco.

Akrask inizierà lo scontro con l'incantesimo Ingrandire attivo, incrementando il danno da arma di 1d4 (incluso nelle statistiche). L'incantesimo richiede Concentrazione e se Akrask subisce danni deve effettuare un TS di Costituzione o tornare a taglia Media, riducendo il danno a 1d8+2 (6) danni +3 da fuoco. Non rilancerà l'incantesimo in questo caso.

Akrask inizierà il turo avanzando verso i PG tentando di ingaggiare il più forte di loro in mischia, e continuerà a martellarli senza pietà, non finendo nemici morenti ma passando a quelli in piedi.

STATISTICHE PER 4 PG

AKRASK, TIRANNO DI ROCCIAFIAMMA

Elementale Medio, Legale Malvagio

Classe Armatura 17 (Armatura Naturale, Scudo)

Punti Ferita 61 (6d8+12+4d6+8)

Velocità 9m.

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Tiri Salvezza Cos +5, Sag +4, Car +6

Abilità Inganno +6, Persuasione +6, Intimidire +6

Immunità ai Danni Fuoco, Veleno

Sensi Percezione Passiva 13

Lingue Comune, Ignan, Infernale

Sfida 4 (1100 PX)

Resistenza del Tiranno Akrask ha Vantaggio su tutti i Tiri Salvezza.

Corpo Riscaldato Una creatura che tocchi Akrask o lo colpisca entro 1,5m da lui subisce 5 (1d10) danni da fuoco.

Armi Infuocate Quando Akrask colpisce con un'arma di metallo in mischia, infligge 3 (1d6) danni da fuoco extra (inclusi nelle statistiche).

Illuminazione Akrask diffonde luce intensa entro 3m e luce fioca entro ulteriori 3m.

Incantesimi. Akrask è un incantatore di 4° livello. La sua abilità di lancio è Carisma (TS incantesimi CD 14, +6 al colpire con incantesimi). Conosce i seguenti incantesimi da Stregone:

Trucchetti (a volontà): Saetta di Fuoco, Messaggio, Illusione Minore, Prestidigitazione, Individuazione del Magico.

Livello 1 (4 slot): Camuffare sè Stesso, Immagine Silenziosa, Nebbia

Livello 2 (2 slot): Ingrandire/Ridurre*, Individuazione dei Pensieri, Raggio Rovente

AZIONI

Martello da Guerra Attacco d'arma in mischia: +6 al colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Danno: 10 (1d8 +1d4+3) danno contundente più 3 (1d6) danni da fuoco.

Akrask inizierà lo scontro con l'incantesimo Ingrandire attivo, incrementando il danno da arma di 1d4 (incluso nelle statistiche). L'incantesimo richiede Concentrazione e se Akrask subisce danni deve effettuare un TS di Costituzione o tornare a taglia Media, riducendo il danno a 1d8+2 (6) danni +3 da fuoco. Non rilancerà l'incantesimo in questo caso.

Contro 4 PG, Akrask inizierà il combattimento lanciando "Raggio Rovente" su 3 PG diversi. Akrask proseguirà il turno avanzando verso i PG tentando di ingaggiare il più forte di loro in mischia, e continuerà a martellarli senza pietà, non finendo nemici morenti ma passando a quelli in piedi.

STATISTICHE PER 5 PG

AKRASK, TIRANNO DI ROCCIAFIAMMA

Elementale Medio, Legale Malvagio

Classe Armatura 17 (Armatura Naturale, Scudo)

Punti Ferita 61 (6d8+12+4d6+8) + 9 pf temporanei

Velocità 9m.

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Tiri Salvezza Cos +5, Sag +4, Car +6

Abilità Inganno +6, Persuasione +6, Intimidire +6

Immunità ai Danni Fuoco, Veleno

Sensi Percezione Passiva 13

Lingue Comune, Ignan, Infernale

Sfida 4 (1100 PX)

Resistenza del Tiranno Akrask ha Vantaggio su tutti i Tiri Salvezza.

Corpo Riscaldato Una creatura che tocchi Akrask o lo colpisca entro 1,5m da lui subisce 5 (1d10) danni da fuoco.

Armi Infuocate Quando Akrask colpisce con un'arma di metallo in mischia, infligge 3 (1d6) danni da fuoco extra (inclusi nelle statistiche).

Illuminazione Akrask diffonde luce intensa entro 3m e luce fioca entro ulteriori 3m.

Incantesimi. Akrask è un incantatore di 4° livello. La sua abilità di lancio è Carisma (TS incantesimi CD 14, +6 al colpire con incantesimi). Conosce i seguenti incantesimi da Stregone:

Trucchetti (a volontà): Saetta di Fuoco, Messaggio, Illusione Minore, Prestidigitazione, Individuazione del Magico.

Livello 1 (4 slot): Camuffare sè Stesso, Immagine Silenziosa, Nebbia

Livello 2 (2 slot): Ingrandire/Ridurre*, Individuazione dei Pensieri, Raggio Rovente

AZIONI

Incantesimi rapidi: Akrask può lanciare 3 incantesimi come azione bonus (vedi sotto).

Martello da Guerra Attacco d'arma in mischia: +6 al colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Danno: 10 (1d8 +1d4+3) danno contundente più 3 (1d6) danni da fuoco.

Akrask inizierà lo scontro con l'incantesimo Ingrandire attivo, incrementando il danno da arma di 1d4 (incluso nelle statistiche). L'incantesimo richiede Concentrazione e se Akrask subisce danni deve effettuare un TS di Costituzione o tornare a taglia Media, riducendo il danno a 1d8+2 (6) danni +3 da fuoco. Non rilancerà l'incantesimo in questo caso.

Contro 5 PG, Akrask inizierà il combattimento lanciando "Raggio Rovente" velocizzato su 3 PG diversi, proseguirà poi il turno avanzando verso i PG tentando di ingaggiare il più forte di loro in mischia, e continuerà a martellarli senza pietà, non finendo nemici morenti ma passando a quelli in piedi.

Durante il combattimento può rilanciare l'incantesimo Ingrandire e Vita Falsata come descritto sotto.

INCANTESIMI VELOCIZZATI: Akrask può velocizzare i seguenti incantesimi, una volta per incantesimo, usandoli come Azione Bonus. In questo modo può lanciare un incantesimo, attaccare ed eventualmente muoversi nello stesso turno.

- Raggio Rovente: inizierà lo scontro velocizzandolo.
- Ingrandire/Ridurre: Se Akrask fallisce un TS e ritorna a taglia Media, la sua priorità sarà lanciare questo incantesimo velocizzato il turno seguente per tornare a taglia Grande.
- Vita Falsata: non appena perderà gli 8 PF temporanei che ha dall'inizio, lo rilancerà nel turno seguente.

FINE DELL'AVVENTURA

Il termine dello scontro, se i PG vinceranno, Akrask cadrà rumorosamente a terra, rimanendo immobile. Se il suo incantesimo di Ingrandire non è ancora stato annullato, lo sarà adesso, e si vedrà l'essere gigantesco ridursi vistosamente, fino ad arrivare ad una dimensione inferiore a quella umana. A questa vista lo sciamano Zakros Zanneaguzze apparirà prima stupito, poi la sua espressione si farà scura e, dopo un breve concilio con altri sciamani, prenderà la parola:

"Mio popolo, gli altri sciamani ed io soprattutto credevamo in sincera buona fede che questo essere fosse lo Spirito del Vulcano di Rocciafiamma.

Egli conosceva i nostri pensieri, il fuoco non lo toccava e poteva cambiare la sua forma a piacere; pareva fosse intoccabile e indistruttibile. Questi mi parevano i segni degli Spiriti, ma uno Spirito non sanguina come un mortale, nè sarebbe caduto in battaglia... e ora capisco che non avrebbe mai chiesto una cosa così vile come rapire un diplomatico, nè avrebbe voluto i tributi che lui invece ci domandava ogni anno.

Sono stato timoroso e ingenuo ed ho male interpretato i segni creati dalla sua magia diabolica, consegnando le nostre tribù ad un impostore. Vi chiedo scusa e, da questo momento, lascio la mia posizione come Sciamano di Rocciafiamma: il Concilio qui riunito potrà scegliere il mio successore, mentre d'ora in poi io aiuterò lui e tutte le tribù dal basso.

L'ultima cosa che vi chiedo prima di questo è di liberare il messo del Ducato, e di curare e considerare come Amici del nostro Popolo questi coraggiosi che ci hanno liberato dall'impostore".

I Ferals ringrazieranno i PG e, scusandosi per l'accaduto, libereranno Mikalion; esplorando la dimora di Akrask i Ferals troveranno parecchi loro simili ridotti in schiavitù nel corso degli anni, che saranno liberati. Il Ducato potrà ora trattare coi Ferals (meglio o peggio a seconda dell'impressione fatta dai PG) ma questi potranno andarsene con la consapevolezza di avere avuto un grande peso nel processo di pace, e con l'eterna gratitudine di Mikalion.

CHE SUCCEDEREBBE SE I PG PERDONANO CONTRO AKRASK?

Questo evento è sicuramente possibile. I PG dovrebbero avere un leggero vantaggio (un personaggio chiave tra i prefatti, se presente, è la maga, in grado di infliggere circa 30 danni in 3 round con Dardo Incantato) ma comunque sia può essere una lotta dura, in particolare se Akrask piazza dei colpi critici e se i PG non usano poteri di guarigione, anche per contrastare la sua capacità Colpo Riscaldato. Contro PG neofiti potete infatti pensare di ridurre leggermente i PF di Akrask.

Se in uno scontro finito male volete comunque evitare un "game over" e salvare PG sconfitti, si può far riacquistare loro coscienza grazie ai poteri di guarigione di Grakos dopo che sono caduti; anche se gravemente feriti, il loro coraggioso combattimento ha ispirato gli sciamani, dimostrando loro che Akrask non poteva essere veramente un essere divino e giusto. Grakos Zanneaguzze dirà loro che i Ferals si sono ribellati contro il falso dio dopo averlo visto ferito come qualsiasi mortale, e dopo averlo sconfitto è stato chiaro per loro che erano stati ingannati da tempo.

CONCLUSIONE

Il Duca di Welmar, dopo la vostra impresa, vi considera tra i suoi uomini più importanti; anche nella capitale del Ducato, finalmente, la gente riconosce e apprezza apertamente le vostre imprese. Ma soprattutto siete felici di avere aiutato membri di una razza amichevole ad ottenere buoni rapporti con il vostro popolo

Tutto prosegue bene, anche se in realtà vi annoiate un po' a vivere in città, finché una sera venite convocati nel palazzo del Duca. Egli vi rivela che ha bisogno della vostra consulenza diplomatica per una faccenda legata ai Lizardfolks; pare che vorrebbero allearsi al Ducato a un patto.

Quando gli chiedete di che si tratta, il Duca fa un sorriso tirato e dice: "Vorrebbero solo che li aiutaste con un problemino giù alla loro palude, niente di grave, davvero. A proposito...voi lo avete mai visto un Troll?"

Ma questa è un'altra storia.

Perrin

NOME PERSONAGGIO

Ranger 2

CLASSE & LIVELLO

Halfling Piedelesto

RAZZA

Viaggiatore

BACKGROUND

Neutrale Buono

ALLINEAMENTO

NOME GIOCATORE

PUNTI ESPERIENZA

FORZA

12

1

DESTREZZA

16

3

COSTITUZIONE

12

1

INTELLIGENZA

10

0

SAGGEZZA

14

2

CARISMA

12

1

ISPIRAZIONE

2

BONUS DI COMPETENZA

- 1 Forza
- 3 Destrezza
- 1 Costituzione
- 0 Intelligenza
- 2 Saggezza
- 1 Carisma

TIRI SALVEZZA

- 3 Acrobazia (Des)
- 4 Addestrare Animali (Sag)
- 0 Arcano (Int)
- 3 Atletica (For)
- 3 Furtività (Des)
- 0 Indagare (Int)
- 1 Inganno (Car)
- 1 Intimidire (Car)
- 1 Intrattenere (Car)
- 4 Intuizione (Sag)
- 2 Medicina (Sag)
- 0 Natura (Int)
- 4 Percezione (Sag)
- 1 Persuasione (Car)
- 3 Rapidità di Mano (Des)
- 0 Religione (Int)
- 4 Sopravvivenza (Sag)
- 0 Storia (Int)

ABILITA'

15

CA

+3

INIZIATIVA

7,5m

VELOCITA'

Massimo dei Punti Ferita 18

18

PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Totale 2d10

DADI VITA

SUCCESSI ○○○○

FALLIMENTI ○○○○

TS CONTRO MORTE

NOME BONUS ATT. DANNI/TIPO

Arco lungo +7 1d8+3 perforanti

Spada corta +5 1d6+3 taglienti

ATTACCHI & INCANTESIMI

Amo la vita da pioniere. Sento forte il richiamo dell'avventura.

TRATTI CARATTERIALI

Devo riuscire in ciò che non è ancora riuscito a nessuno.

IDEALI

Chi vive la vita di frontiera merita aiuto nel raggiungere i suoi obiettivi.

LEGAMI

Quando il gioco si fa duro, devo giocare (anche se sarebbe meglio fermarmi).

DIFETTI

----- Tratti Speciali-----

Nemico Prescelto: Hai vantaggio a tutte prove di Saggezza (Sopravvivenza) e Intelligenza relative a nemici Orchi e Gnoll.

Coraggio: Hai vantaggio a Tiri Salvezza contro paura.

Fortunato. Ritiri gli 1 su d20. Devi accettare il nuovo risultato anche se è un altro 1.

Esploratore Nato. Nel tuo terreno prescelto, la foresta, raddoppi i bonus competenza a prove di Intelligenza e Saggezza, ignori il terreno difficile, hai bonus quando segui le tracce.

Agilità Halfling: puoi muoverti attraverso gli spazi di creature più grandi di te.

-----Incantesimi-----

Livello 1: 2 Slot

Incantesimi Conosciuti:

- Cura Ferite (1d8+2Pf)

- Marchio del Cacciatore (+1d6 danni)

PRIVILEGI & TRATTI

14

SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

Borsa da erborista
Linguaggi: Comune, Elfico, Goblin

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI

MR

MA

ME

MO

MP

Spada corta

Arco lungo, 20 frecce

Armatura di cuoio borchiato

Otre

Zaino

5

Corda 10m

Torce e acciarino

Razioni per 10 giorni

Sacco a pelo

Tenda

EQUIPAGGIAMENTO

Erdel

NOME PERSONAGGIO

Ladra 2
CLASSE & LIVELLO

Mezzelfa
RAZZA

Furfante
BACKGROUND NOME GIOCATORE

Caotico Buono
ALLINEAMENTO PUNTI ESPERIENZA

FORZA
10
0

DESTREZZA
16
3

COSTITUZIONE
14
2

INTELLIGENZA
13
1

SAGGEZZA
10
0

CARISMA
14
2

INSPIRAZIONE

2 BONUS DI COMPETENZA

TIRI SALVEZZA

- 0 Forza
- 3 Destrezza
- 2 Costituzione
- 1 Intelligenza
- 0 Saggezza
- 2 Carisma

ABILITA'

- 7 Acrobazia (Des)
- 0 Addestrare Animali (Sag)
- 1 Arcano (Int)
- 0 Atletica (For)
- 3 Furtività (Des)
- 1 Indagare (Int)
- 6 Inganno (Car)
- 2 Intimidire (Car)
- 4 Intrattenere (Car)
- 2 Intuizione (Sag)
- 0 Medicina (Sag)
- 3 Natura (Int)
- 2 Percezione (Sag)
- 2 Persuasione (Car)
- 5 Rapidità di Mano (Des)
- 1 Religione (Int)
- 0 Sopravvivenza (Sag)
- 1 Storia (Int)

15 CA
+3 INIZIATIVA
9m VELOCITA'

Massimo dei Punti Ferita 17
17
PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Totale 2d8 DADI VITA

SUCCESSI FALLIMENTI TS CONTRO MORTE

NOME	BONUS ATT.	DANNI/TIPO
Stocco	+5	1d8+3 perforante
Arco Corto	+5	1d6+3 perforante

ATTACCHI & INCANTESIMI

Creatività. Non faresti male a qualcuno per divertimento, ma il resto vale tutto.
TRATTI CARATTERIALI

Libertà. Nessuno deve poter dire a qualcun altro cosa fare.
IDEALI

Non ho mai conosciuto i miei genitori, i miei amici sono la mia famiglia.
LEGAMI

Non sopporto chi mi ordina di fare qualcosa.
DIFETTI

12 SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

Competenza negli Attrezzi da Ladro

Competenza Armature leggere

Lingue: Comune, Elfico, Silvano

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI

MR Arco e 20 frecce
MA Stocco
ME Armatura cuio borchiato
MO Otre
MP Attrezzi da Ladro
Zaino
Corda 10m
Torce e acciarino
Razioni per 10 giorni
Sacco a pelo

EQUIPAGGIAMENTO

Azioni Bonus:
Azione Scaltra. Puoi Correre, Nasconderti o Schivare come azione bonus 1 volta a turno.

Altri tratti:
Attacco Furtivo. 1d6 danni extra sugli attacchi su cui hai Vantaggio o se un altro nemico o creatura è entro 1,5m, 1 volta a turno.

Scurovisione: vedi al buio entro 18m.

Eredità Fatata: hai Vantaggio su tiri salvezza su charm e sei immune al sonno magico.

Gergo Ladresco. se parli con altri ladri puoi recapitare messaggi segreti in normali conversazioni.

PRIVILEGI & TRATTI

Ilikan

NOME PERSONAGGIO

Guerriero 2

CLASSE & LIVELLO

Mezzorco

RAZZA

Soldato

BACKGROUND

Caotico Buono

ALLINEAMENTO

NOME GIOCATORE

PUNTI ESPERIENZA

FORZA

16

3

DESTREZZA

13

1

COSTITUZIONE

16

3

INTELLIGENZA

8

-1

SAGGEZZA

12

1

CARISMA

10

0

ISPIRAZIONE

BONUS DI COMPETENZA

2

TIRI SALVEZZA

- 5 Forza
- 1 Destrezza
- 5 Costituzione
- 1 Intelligenza
- 1 Saggezza
- 0 Carisma

ABILITA'

- 1 Acrobazia (Des)
- 1 Addestrare Animali (Sag)
- 1 Arcano (Int)
- 5 Atletica (For)
- 1 Furtività (Des)
- 1 Indagare (Int)
- 0 Inganno (Car)
- 2 Intimidire (Car)
- 2 Intrattenere (Car)
- 3 Intuizione (Sag)
- 1 Medicina (Sag)
- 1 Natura (Int)
- 1 Percezione (Sag)
- 0 Persuasione (Car)
- 1 Rapidità di Mano (Des)
- 1 Religione (Int)
- 3 Sopravvivenza (Sag)
- 1 Storia (Int)

16 CA

+1 INIZIATIVA

9 m VELOCITA'

Massimo dei Punti Ferita 22

22 PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Totale 2d10 DADI VITA

SUCCESSI FALLIMENTI TS CONTRO MORTE

NOME	BONUS ATT.	DANNI/TIPO
Spadone	+5	2d6+3
Balestra	+3	1d6+1

ATTACCHI & INCANTESIMI

Sono le cose semplici come bere, mangiare e combattere che allietano la vita.

TRATTI CARATTERIALI

Carità. Coloro che non possono difendersi non devono essere vessati.

IDEALI

Mi alzerò sempre per difendere gli oppressi dagli oppressori.

LEGAMI

Ho disertato dall'esercito, e anche se era per una buona causa mi sento ancora un traditore. Devo dimostrare di essere migliore.

DIFETTI

11

SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

Linguaggi: comune, orchesco

Armature: tutte+scudi
Armi: tutte

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI

MRM Armatura: Cotta di Maglia

MAA Arma: spadone (possente), balestra leggera (range 18-54m)

MEI Otre

MIO Zaino

MIP Corda 10m

Torced e acciarino

Razioni per 10 giorni

Sacco a pelo

Tenda

EQUIPAGGIAMENTO

----- Azione Bonus-----
Recuperare Energie: con una azione bonus guadagni 1d10+2 Punti Ferita, 1 v/riposo breve.

----- Tratti Speciali-----
Action surge: 1 v/riposo breve, nel tuo turno puoi fare una azione addizionale.

Stile delle Armi Possenti:
Se ottieni un 1 o un 2 a un tiro per i danni di un attacco con un'arma da mischia a due mani, puoi ripetere il tiro e devi usare il nuovo risultato, anche se ottieni ancora un 1 o un 2.

Attacco Selvaggio. Su un colpo critico ritiri 1 dado di danno extra.

Tenacia Implacabile. 1 volta/riposo esteso quando scendi a 0 punti ferita ma non vieni ucciso sul colpo, rimani a 1 punto ferita

Scurovisione 18m

PRIVILEGI & TRATTI

Damakos

NOME PERSONAGGIO

Bardo 2
CLASSE & LIVELLO

Tiefling
RAZZA

Intrattenitore

BACKGROUND

Neutrale Buono

ALLINEAMENTO

NOME GIOCATORE

PUNTI ESPERIENZA

FORZA

10

0

DESTREZZA

14

2

COSTITUZIONE

12

1

INTELLIGENZA

12

1

SAGGEZZA

12

1

CARISMA

16

3



ISPIRAZIONE

2

BONUS DI COMPETENZA

- 0 Forza
- 4 Destrezza
- 1 Costituzione
- 1 Intelligenza
- 1 Saggezza
- 5 Carisma

TIRI SALVEZZA

- 2 Acrobazia (Des)
- 1 Addestrare Animali (Sag)
- 3 Arcano (Int)
- 0 Atletica (For)
- 2 Furtività (Des)
- 1 Indagare (Int)
- 5 Inganno (Car)
- 3 Intimidire (Car)
- 5 Intrattenere (Car)
- 1 Intuizione (Sag)
- 3 Medicina (Sag)
- 1 Natura (Int)
- 1 Percezione (Sag)
- 5 Persuasione (Car)
- 2 Rapidità di Mano (Des)
- 1 Religione (Int)
- 1 Sopravvivenza (Sag)
- 1 Storia (Int)

ABILITA'

13
CA

+3

INIZIATIVA

9 m

VELOCITA'

Massimo dei Punti Ferita 15

15

PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Totale 2

DADI VITA

SUCCESSI ○○○○

FALLIMENTI ○○○○

TS CONTRO MORTE

NOME BONUS ATT. DANNI/TIPO

Balestra (30/120) +4 1d6+2 perforanti

Stocco +4 1d8+2 perforanti

Beffa Crudele Una creatura entro 18 m deve effettuare un tiro salvezza sulla Saggezza CD 13 o subire 1d4 danni psichici e avere svantaggio sul prossimo attacco che farà prima della fine del suo prossimo turno.

ATTACCHI & INCANTESIMI

11

SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

Strumenti musicali: Liuto, Corno
Linguaggi: Comune, Infernale

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI

MIR

MA

MEL

MOC

MPE

Armatura di cuoio
Balestra a una mano
Stocco
Otre
Liuto
Zaino
15 Corda 10m
Torce e acciarino
Razioni per 10 giorni
Sacco a pelo

EQUIPAGGIAMENTO

Provo a risolvere il conflitto con il dialogo, se posso.

TRATTI CARATTERIALI

Rispetto. Nessuno dovrebbe soffrire per la propria razza.

IDEALI

Il Ducato era un rifugio per rifiutati come me, e lo farò tornare così.

LEGAMI

Non sempre credo di essere all'altezza del mio compito, anche se lo sono.

DIFETTI

-----Azione Bonus-----

Ispirazione Bardica. Ispiri un'altra creatura dandole 1d6 extra che può usare nei prossimi 10 minuti aggiungendolo ad una prova. 3/riposo lungo.

-----Altri Tratti Speciali-----

Resistenza Danno da Fuoco.

Scurovisione 18m.

Canzone del riposo: Durante un riposo breve, puoi usare una canzone magica per conferire +1d6 punti vita a tutti coloro che usano dadi vita per recuperare punti ferita.

Tuttofare: Puoi aggiungere +1 a tutte le prove di abilità in cui non hai bonus di competenza.

-----Incantesimi-----

Liv.0 (a volontà)
Taumaturgia
Luci Danzanti
Beffa Crudele

Livello 1 (3 SLOT)

Luminescenza
Parola Curatrice
Risata Incontenibile di Tasha
Onda Tonante
Ritirata Rapida

PRIVILEGI & TRATTI

Caelynna

NOME PERSONAGGIO

MAGO 2 (evocatore)

CLASSE & LIVELLO

UMANA

RAZZA

SAPIENTE

BACKGROUND

LEGALE BUONA

ALLINEAMENTO

NOME GIOCATORE

PUNTI ESPERIENZA

FORZA

8

-1

DESTREZZA

16

3

COSTITUZIONE

14

2

INTELLIGENZA

16

3

SAGGEZZA

12

1

CARISMA

10

0

ISPIRAZIONE

2

BONUS DI COMPETENZA

- TIRI SALVEZZA
- 1 Forza
 - 3 Destrezza
 - 2 Costituzione
 - 5 Intelligenza
 - 3 Saggezza
 - 0 Carisma

- ABILITA'
- 3 Acrobazia (Des)
 - 1 Addestrare Animali (Sag)
 - 5 Arcano (Int)
 - 1 Atletica (For)
 - 3 Furtività (Des)
 - 3 Indagare (Int)
 - 0 Inganno (Car)
 - 0 Intimidire (Car)
 - 0 Intrattenere (Car)
 - 1 Intuizione (Sag)
 - 1 Medicina (Sag)
 - 5 Natura (Int)
 - 1 Percezione (Sag)
 - 0 Persuasione (Car)
 - 3 Rapidità di Mano (Des)
 - 5 Religione (Int)
 - 1 Sopravvivenza (Sag)
 - 5 Storia (Int)

13

CA

+3

INIZIATIVA

9M

VELOCITA'

Massimo dei Punti Ferita

14

PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Totale 2d6

DADI VITA

SUCCESSI

FALLIMENTI

TS CONTRO MORTE

Sete di conoscenza: ami conoscere nuove cose, non solo studiandole ma di persona.

TRATTI CARATTERIALI

Verità. Non ha senso nascondersi dietro false pretese: dobbiamo accettare le dure verità e migliorarci per farvi fronte.

IDEALI

Mi opporrò sempre a chi diffonde menzogne deliberate.

LEGAMI

Mi mancano ancora le comodità della mia vecchia casa.

DIFETTI

NOME BONUS ATT. DANNI/TIPO

Balestra	+5	1d6+3
Raggio di Gelo	+5	1d8 freddo
Lampo di Fuoco	+5	1d10 fuoco

ATTACCHI & INCANTESIMI

Recupero Arcano: recuperi 1 livello di incantesimo 1 volta al giorno dopo un Riposo Breve. Scolpire Incantesimi: scegli fino a 1+livello incantesimo creature che effettuano con successo il tiro salvezza contro i tuoi incantesimi di evocazione e non subiscono danni.

Celebrare Rituali: puoi lanciare un incantesimo da mago come rituale se quell'incantesimo possiede il descrittore (R) senza usare slot e impiegando 10 minuti.

Incantesimi Conosciuti

Liv. 0 (a volontà)
 Prestidigitazione
 Lampo di Fuoco
 Raggio di Gelo

Livello 1 (3 slot, 5 memorizzati)

Dardo Incantato
 Onda Tonante
 Scudo
 Armatura Magica
 Vita Falsata
 Comprensione dei Linguaggi (R)
 Individuazione del Magico (R)
 Ritirata Rapida

PRIVILEGI & TRATTI

11

SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

COMUNE
 ELFICO
 GNOMESCO
 NANICO

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI

MIR

MAA

MEI

MIO

MPI

Penna e calamaio
 Pergamena
 Componenti per incantesimi
 Balestra Leggera
 20 dardi
 Otre
 Zaino
 Corda 10m
 Torce e acciarino
 Razioni per 10 giorni
 Sacco a pelo
 Tenda

EQUIPAGGIAMENTO

OGL

Open Gaming License

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE.
PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE
BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0
Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Trial by Fire: Team Chimaera, Copyright 2019

CREDITS

- Da un'idea di: D.F. (Gruppo Chimera)
- Sviluppo: D.F. (Gruppo Chimera)
- Correzioni: Sol'kanar (Gruppo Chimera)
- Illustrazione in Copertina: Egoron (Gruppo Chimera)
- Personaggi prefatti creati con l'aiuto dei siti Orcpub Character Builder/Dungeon Master's Vault
- Mappe create con Dungeon Painter online
- Formattazione testo grazie al sito The Homebrewery