

Corsa contro il Tempo	2
Prologo Una notte al monastero	2
1 La Strada Principale	5
2 Nella Foresta	6
3 La barca dei Giak	7
4 Il villaggio di Searsby	8
5 La colonna dei Profughi	9
6 L'agguato	11
7 Il Villaggio di Deerley	11
8 Viaggio disperato	13
9 Gli eroi alla riscossa	14
10 L'imboscata.....	17
11 Epilogo - Il Trionfo dei Ramas	20
Sir Konraad di Tyso	22
Jayden Argland	23
Stella della Tempesta	24
Falco della Notte	25
Vento di Pioggia.....	26
Volpe Astuta	27
Disegni	28

Corsa contro il Tempo

Questa avventura dimostrativa è stata creata dal Gruppo Chimera per il lancio dell'edizione italiana del Gioco di Ruolo di Lupo Solitario, avvenuto a Lucca 2004. L'avventura vuole essere un omaggio al primo librogame del più famoso Ramas, senza coinvolgerlo direttamente come protagonista; per questo è ambientata nel 4219 PL (più di 800 anni prima della nascita di Lupo Solitario) nel corso del primo assedio dei Signori delle Tenebre al Monastero Ramas. I protagonisti sono alcuni Ramas e loro alleati, che dovranno infiltrarsi in una Sommerlund occupata dai soldati dei Signori delle Tenebre recando un importante messaggio, come Lupo Solitario secoli dopo.

L'avventura è stata giocata a Lucca da numerosi fan e da un ospite d'eccezione, Joe Dever in persona; ora la riproponiamo a tutti voi. Potete giocarla come "one shot" o, se desiderate ambientare una campagna nel 4219 PL, partire da essa per ulteriori campagne.

Sono forniti dei personaggi prefatti, ma l'avventura può essere facilmente adattata ad ogni tipo di personaggio di livello 3-7, ovviamente modificando di conseguenza le sfide presenti. L'avventura richiede il Manuale del Gioco di Ruolo di Lupo Solitario per essere giocata.

Prologo

Una notte al monastero

Monastero di Sommerlund, 4219 PL

Un mantello di nebbia e fumo avvolgeva la notte senza stelle, rendendola più nera del carbone, ma infinitamente meno oscura di ciò che, impaziente, attendeva al suo interno. Le tenebre erano un guardiano che tratteneva i colori, ma sembrava ogni tanto lasciare via libera ad alcuni suoni, quelli in grado di indebolire lo spirito dei difensori: le urla di qualche malcapitato prigioniero, lo stridio della mola sulle armi Drakkar, e sopra ad ogni cosa le grida innaturali dei Kraan.

Il Monastero era assediato.

Voce Tonante, tuttavia, non si lasciava spaventare, e sapeva che pure i suoi giovani allievi non avrebbero perso la speranza. Non l'aveva perduta Re Ulnar, combattendo contro le armate di Vashna, ed aveva trionfato, sconfiggendo l'oscuro Signore delle Tenebre. Non l'aveva lasciata Aquila del Sole nella sua difficile ricerca delle Pietre della Sapienza, ed aveva completato l'impresa, divenendo il primo Grande Maestro Ramas e riuscendo a fondare il monastero.

Neppure i suoi eredi l'avrebbero abbandonata, e sapevano che gli dei Ishir e Ramas non avrebbero abbandonato loro. Tale, infatti, era il legame fra gli dei ed i loro campioni: un vincolo per il quale ciascun Cavaliere Ramas era pronto a dare la vita, come Volpe Veloce aveva testimoniato quella stessa notte.

I Signori delle Tenebre avevano scagliato l'attacco da pochi giorni, ma il travolgente impeto della loro offensiva aveva sorpreso i primi, disorganizzati difensori Sommerliani: l'esercito di Zagarna aveva travolto come un'onda scura i villaggi occidentali, per poi infrangersi contro il Monastero.

Là i Ramas resistevano, in attesa dei rinforzi da oriente: a Tyso, il principe Aeron stava raccogliendo un esercito, consapevole che se i Ramas fossero caduti tutta Sommerlund avrebbe condiviso il loro destino. L'esercito, ormai, era quasi pronto: ma a causa della natura repentina dell'attacco nessuno sapeva con certezza quali forze avrebbero atteso l'esercito Sommerliano.

Nessuno fino a quella notte, almeno, quando Volpe Veloce, il migliore scout dei Ramas, era tornato orribilmente ferito al Monastero recando con sé dati di vitale importanza: disposizione e numeri dei guerrieri Drakkar e Giak, tattiche di battaglia e punti deboli dell'esercito delle Tenebre raccolti dal coraggioso Ramas fra le linee nemiche.

Voce Tonante stringeva a sé l'involucro contenente le informazioni, pensando a Volpe Veloce, che a causa di una terribile malattia contratta da chissà quale mostro o cultista oscuro probabilmente non sarebbe sopravvissuto alla notte.

Era stato lui a scegliere Volpe Veloce, e adesso gli sarebbe toccato scegliere altri Cavalieri Ramas per superare le pattuglie nemiche e consegnare i documenti al Principe Aeron, a Tyso. La missione era di vitale importanza, ma ogni Ramas inviato in missione era un Ramas in meno a difendere il monastero.

Voce Tonante riflettè per l'ennesima volta su coloro che aveva selezionato tra i molti che si erano offerti volontari.

Falco della Notte era di certo uno dei più indicati, un cacciatore nato che sapeva essere tanto silenzioso quanto letale. Voce Tonante si chiedeva però se sarebbe riuscito a mettere da parte l'odio che provava per gli invasori quel tanto che bastava a non commettere imprudenze.

Vento di Pioggia, invece, era tutto il contrario: riflessivo, calmo e pacifico, preferiva gli studi al Monastero alle battute di caccia. Era un guaritore eccellente, qualità che sarebbe certo tornata utile ai partecipanti di una missione così difficile se qualcosa fosse andato storto: ma il dio Ramas stesso sapeva che anche il Monastero ne avrebbe avuto bisogno, nelle ore a venire.

La stessa cosa valeva per Stella della Tempesta: il Ramas bruno era uno dei combattenti più abili del Monastero, combinando i suoi poteri psichici con l'addestramento marziale. Voce Tonante ricordava ancor quando lo avevano trovato, ancora in face, fuori dal monastero in una notte di bufera: i Ramas non avrebbero potuto sentire le sue urla, ma avvertirono chiaramente le sue sensazioni: un assaggio degli eccezionali poteri mentali che avrebbe sviluppato in futuro.

L'ultimo Ramas che considerò fu il primo che si era offerto volontario, Volpe Astuta, l'esploratore che parlava alle volpi e forse proprio da loro aveva carpito l'astuzia e quel pizzico di incoscienza che lo contraddistingueva. Volpe Astuta vedeva ogni situazione pericolosa come una sfida da affrontare, e nessuna sfida lo appassionava tanto come quella di farla in barba ai soldati delle Tenebre.

Anche altre due persone, ospiti del monastero al momento dell'attacco, si erano offerti di aiutare i Ramas a raggiungere Tyso.

Il primo ovviamente era stato Lord Konrad, che proprio da Tyso era giunto in visita. Imparentato con il principe Aeron, Lord Konrad era un valoroso Cavaliere di Sommerlund: i suoi modi erano cortesi e gentili, e i suoi voti gli impedivano di comportarsi in modo vile e menzognero. Inoltre Voce Tonante lo aveva visto, in quei giorni, mentre si addestrava con alcuni giovani Ramas: l'impressione di forza e abilità con cui maneggiava la sua bella lama lo avevano convinto che si trattava di un guerriero senza eguali, anche se non sapeva se possedesse particolari doti di furtività per infiltrarsi tra gli assediati.

Per ultimo veniva il mago Jayden, un altro che si sarebbe rivelato prezioso durante l'assedio: sempre calmo e con la testa sulle spalle, possedeva un acume tattico degno di un condottiero. I suoi vasti poteri arcani potevano consentirgli di attaccare i nemici con il suo fuoco magico, di percepire la presenza di esseri malvagi attorno a lui e di neutralizzare la magia delle Tenebre. Ma nuovamente, tali prerogative si sarebbero potute rivelare indispensabili ad un gruppo impiegato a muoversi tra le fila nemiche.

Nota: è possibile considerare i PG scelti dalle ragazze come donne, se così lo desiderano.

Se i giocatori sono 6, la parte introduttiva si conclude qui, lasciate decidere ai personaggi chi vogliono interpretare e consegnate loro le schede.

Se i PG sono 4 o 5, leggete quanto segue:

Voce Tonante aveva terminato di riflettere. Riteneva di non potere rischiare più di (*inserire numero dei giocatori*) uomini in questa missione.

(rivolto ai giocatori)

...Chi sceglierà per la missione Voce Tonante?

(Fatevi dire dai giocatori che personaggi scelgono e consegnate loro le schede).

In una cella del monastero Ramas, (inserire numero dei giocatori) coraggiosi erano stretti attorno ad un tavolo spartano, fissando con attenzione la mappa posta sopra di esso.

Voce Tonante li fissò in viso, scrutando anche nei loro spiriti. Vi lesse determinazione e coraggio: aveva scelto bene. La missione era difficile, ma se qualcuno poteva farcela si trattava di coloro che aveva davanti.

Voce Tonante ruppe infine il silenzio carico d'attesa. "Non mi dilungherò sull'importanza della missione, poiché ne abbiamo già parlato. Queste pergamene" disse indicando un involucre che teneva in mano "devono arrivare, il prima possibile, al principe Aeron. Come sapete, si trova a Tyso a raccogliere le truppe, e se avrà radunato a sé abbastanza Sommerliani dal cuore saldo, come credo, queste informazioni lo guideranno alla vittoria.

"Il Monastero, come sapete, è accerchiato. Giak, Drakkar e Kraan (*spiegare cosa sono ai giocatori se non lo sanno*) pattugliano la zona circostante, attaccando a vista tutti coloro che incontrano, e proprio in una di queste imboscate è caduto Volpe Veloce. Sappiate che combattere può essere una necessità, ma non dovrebbe mai essere considerata la prima scelta, se vi sono altri modi di aggirare gli ostacoli. La vostra missione è ben più importante che abbattere un pugno dei nostri nemici."

"In base ai dati raccolti da Volpe Veloce, tre sono le possibilità per arrivare a Tyso" prosegue Voce Tonante tracciando con le dita alcune linee sulla mappa.

"La strada principale verso Est, che pure è la via più rapida, sarà guardata a vista dai più agguerriti soldati delle Tenebre, e proseguire in quella direzione porterebbe sicuramente all'incontro con alcune loro pattuglie. Potete invece aggirare la via principale, seguendo percorsi meno rischiosi anche se più lunghi: due sono le vie, a Nord nella foresta attorno al Monastero o a Sud, costeggiando il fiume Unoram.

(Dite ai giocatori che conoscono bene tutte e tre le strade e non rischiano di perdersi, ma non sanno molto sulla posizione delle sentinelle nemiche: i dati di Volpe Veloce riguardavano soprattutto la posizione del grosso dell'esercito, non quella delle loro pattuglie).

"Superato lo sbarramento iniziale di una ventina di miglia intorno al monastero" continua Voce Tonante "il nemico dovrebbe essere meno forte ed attento. Ma guai ad abbassare la guardia, poiché le forze dei Signori delle Tenebre avranno certamente inviato i loro emissari a diffondere il male anche tra le nostre fila.

(Voce Tonante risponderà come può ad eventuali domande dei PG, ma non sa nulla di ciò che li aspetta al di fuori del monastero. Egli inoltre incoraggerà i PG ad affrettarsi a prendere una decisione, se discutono per troppo tempo, ricordando loro che ogni istante può rivelarsi decisivo).

Il Maestro Ramas ha terminato il suo discorso, ed ora si congeda da voi.

"Miei allievi, miei amici" dice voltandosi a fissare i presenti l'anziano Maestro "so di avere scelto bene. Su di voi grava una grande responsabilità, ma sento che ce la farete. Buona fortuna, e che la saggezza di Ishir e Ramas vi accompagnino!"

LA SAGGEZZA DEI RAMAS

Quella che state per affrontare è una missione molto difficile. Dovrete infiltrarvi tra le linee nemiche e superare mille difficoltà ed insidie per consegnare le vitali informazioni di cui disponete al Principe Aeron. Ricordate che questa è davvero una corsa contro il tempo; cercate tuttavia di essere decisi, non avventati. Considerate sempre con attenzione le situazioni in cui vi trovate, in modo da distinguere i doni offerti dai vostri alleati ed i tranelli dei servitori delle Tenebre. Possano le vostre Arti Ramas, i vostri poteri arcani e la vostra abilità nelle armi esservi d'aiuto in queste difficile impresa.
Per Sommerlund e per i Ramas!

La Strada Principale **Se i Pg scelgono di andare a Est**, proseguite nel paragrafo 1, "La Strada Principale"

Se i Pg scelgono di costeggiare la strada verso Nord, leggete il paragrafo 2, "Nella Foresta"

Se i Pg scelgono di costeggiare la strada verso Sud, proseguite nel paragrafo 3, "La barca dei Giak"

VARIANTE PUNTI TEMPO: se scegliete di adottare tale variante, alla fine di ogni paragrafo verrà assegnato ai PG un ammontare di Punti Tempo. Questo diviene rilevante per l'ultimo scontro, per verificare se i PG arrivano in tempo o meno. Se non adottate la variante Punti Tempo, le condizioni dell'ultimo scontro sono dettate dall'ultima scelta dei PG. Volendo, è possibile per semplificare il lavoro dire ai PG di segnare loro i punti tempo man mano che li assegnate (senza ovviamente rivelare a cosa servono!): ciò darà loro l'idea dell'incombenza della missione, ed alla fine avranno la sensazione che le loro scelte siano servite a qualcosa.

1

La Strada Principale

Una fredda brezza vi accoglie quando, ancora a notte fonda, lasciate il Monastero Ramas da uno dei suoi tanti passaggi segreti. Emergete dalla galleria in una zona folta di vegetazione, vicina alla strada. Con la massima cautela, vi guardate attorno prima di uscire.

Attorno a voi, tutto è silenzio, un silenzio rotto solo, di quando in quando, da urla simili a stridii, di cui non riuscite a capire l'origine. La notte è buia, ma non avete bisogno di luci per seguire la strada, che riuscite a costeggiare senza problemi.

Con molta cautela, vi muovete silenziosi nella notte. Dovete procedere molto lentamente per evitare le pattuglie nemiche; per qualche tempo riuscite a non farvi scorgere, ma all'improvviso, qualcosa si para davanti a voi!

Fate effettuare ai giocatori un tiro di Percezione.

A chiunque ottenga 10 o più, leggete quanto segue:

Proprio davanti a voi (una decina di metri, verso il bordo della strada) riuscite a vedere qualcosa... sono soldati Drakkar, e sono appostati in attesa di viandanti! Deve trattarsi di una pattuglia, ma ne osservate soltanto due. Anche loro vi hanno notato, e corrono verso di voi con le spade sguainate!

Se qualche giocatore ottiene 20 o più, leggete anche la parte seguente:

Due Drakkar vi sembrano pochi, per una pattuglia... e vi sembra strano anche che vi carichino pur essendo in inferiorità numerica. Ci deve essere qualcosa sotto, o forse... SOPRA! Alzando immediatamente la testa, notate, circa sei metri sopra di voi, una creatura orrenda, simile ad uno pterodattilo, che plana senza emettere alcun suono nella vostra direzione: è un Kraan! Su di essa, un Drakkar armato di arco e frecce si appresta a scagliare i suoi dardi mortali contro di voi...

Tirate l'iniziativa solo per il Kraan e per i giocatori che hanno effettuato 20 o più a Percezione. Costoro agiscono nel round di sorpresa: in esso, il Kraan effettuerà un urlo per attivare la sua Presenza Terrificante: i giocatori che effettueranno meno di 14 su un Ts su Volontà saranno scossi ed affronteranno il combattimento con delle penalità di -2 a tutti i tiri. L'arciere sopra al Kraan, nel round di sorpresa, tirerà una freccia ad un giocatore tra quelli che non si sono ancora accorti di lui, negando il loro bonus di Destrezza. I giocatori possono solo attaccare a distanza, con armi da lancio, incantesimi e Psicolaser, durante questo primo turno, oppure caricare i Drakkar a piedi (è possibile effettuare solo un'azione standard).

Successivamente i Drakkar caricheranno, mentre il Kraan ed il cavaliere si terranno lontani dalla mischia per un turno. Alla sua iniziativa, nel secondo turno, il Kraan caricherà uno dei giocatori attaccandolo con il suo morso, e facendo scendere il proprio cavaliere che estrarrà lo spadone ed attaccherà anche lui.

Le statistiche dei Drakkar di fanteria e dei Kraan si trovano sul manuale. Attenzione ad usare il Kraan: suddividete i suoi attacchi tra più PG, o potrebbero rivelarsi fatali.

Suggerite al mago, se c'è e se i PG sono solo 4, di usare la magia Blocca il Volo, III Stadio di Levitazione, ed eventualmente al Ramas Falco della Notte di usare l'attacco psichico Stordire.

Statistiche Arciere Elite: Dark Warrior 3 For 14 Des 16 Cos 14 Int 10 Sag 10 Car 12 PF 27 CA 18 attacchi: arco combattività +8, danni 1d8+2, spada combattività +6, danni 1d8+4.

Tiri Salvezza Tempra +5 Riflessi +4 Volontà+1. Abilità rilevanti: Cavalcare +9, Intimidire +7. Possiede un arco lungo perfetto, e anche tutte le altre armi dei Drakkar sono della stessa qualità.

Attribuite ai giocatori 1 Punto Tempo, e proseguite al paragrafo 4, "Il villaggio di Searsby".

2

Nella Foresta

Una fredda brezza vi accoglie quando, ancora a notte fonda, lasciate il Monastero Ramas da uno dei suoi tanti passaggi segreti. Emergete dalla galleria in una zona di folta vegetazione a nord del Monastero, che vedete divenire, proprio davanti a voi, fitta boscaglia.. Con la massima cautela, vi guardate attorno prima di uscire, e con rapidità ed attenzione vi inoltrate nel bosco.

Attorno a voi, tutto è silenzio, un silenzio rotto solo, di quando in quando, da urla simili a stridii, di cui non riuscite a capire l'origine: di sicuro non sono i gufi di Sommerlund a produrre quei suoni...

La notte è buia, ma non avete bisogno di luci per seguire i sentieri della foresta, che riuscite a percorrere senza problemi. Per più di un'ora procedete, guidati dai Ramas che conoscono a menadito questi boschi.

Fate effettuare ai personaggi un tiro di Percezione. A chi ottiene 10 o più, automatico quindi per i Ramas, leggete quanto segue:

Un guizzo fra le querce a nord colpisce la vostra attenzione: notate qualcosa destreggiarsi tra gli alberi, qualcosa di grande e maestoso. All'improvviso, un cervo dal manto completamente bianco emerge dal fitto del bosco vi fissa con uno sguardo profondo e imperscrutabile. Non sembra affatto sorpreso né spaventato dalla vostra presenza, ma vi continua a fissare per qualche interminabile momento. Che cosa fate?

Se tra i personaggi c'è Vento di Pioggia, che è in grado di parlare ai cervi, e decide di parlare con il cervo bianco, questi non risponderà alle sue domande, ma dirà soltanto questa frase:

“Cavalieri Ramas, la vostra missione è nobile ed importante, e merita aiuto. Seguitemi, e vi condurrò lontano dai vostri nemici”. Il cervo non dirà altro, ma Vento di Pioggia percepirà subito che ci si può fidare dell'animale. Leggete quanto segue:

Il cervo bianco non è difficile da seguire, il suo manto spicca fra i colori della foresta ed inoltre l'animale procede lentamente, anche se ogni volta che vi avvicinate a meno di cinque passi da lui accelera per ripristinare tale distanza. L'animale prosegue ancora un po' tra le fronde, finché non lo perdetevi di vista: scostati i rami che vi occultavano lo sguardo, scoprite che davanti a voi c'è uno stretto sentiero di cui ignoravate del tutto l'esistenza! Il sentiero è quasi completamente sgombro, ma circondato da una vegetazione fittissima. In lontananza, sentite urla e schiamazzi: vi sembrano Giak, e sembrano provenire proprio dalla radura dove vi trovavate in precedenza, ma grazie a questo incontro fortunato, li avete evitati.

Se i personaggi rimangono dove sono, in attesa, dopo meno di un minuto il cervo lascerà la zona, infilandosi nel fitto dei boschi: la stessa cosa avverrà immediatamente se i PG provano ad avvicinarlo con qualsiasi tipo di intenzione non offensiva, come carezzarlo, montarlo o osservarlo più da vicino.

Esso si muoverà lentamente, così i PG potranno seguirlo, se vorranno; in tale caso, leggete quanto segue:

Il cervo bianco non è difficile da seguire, il suo manto spicca fra i colori della foresta ed inoltre l'animale procede lentamente: sembra quasi che esso voglia farsi seguire, anche se ogni volta che vi avvicinate a meno di cinque passi da lui accelera per ripristinare tale distanza. Il cervo sembra condurvi nel fitto dei boschi, e la cosa vi pare strana dato che non conoscete alcuna mulattiera o sentiero per animali.

Tuttavia, il cervo prosegue fra i rami con fare maestoso, e vi sembra che con il capo vi stia addirittura facendo cenno di seguirlo.

A questo punto, i PG possono ancora decidere se seguire il cervo o no. Se i PG scelgono di seguirlo, leggete quanto segue:

L'animale prosegue ancora un po' tra le fronde, finché non lo perdetevi nuovamente di vista. All'improvviso, un terribile dubbio vi assale: e se la creatura fosse in realtà una trappola, un emissario dei Signori delle Tenebre? Ma il vostro dubbio dura poco: scostati i rami che vi occultavano la vista, scoprite che davanti a voi c'è uno stretto sentiero di cui ignoravate del tutto l'esistenza! Il sentiero è quasi completamente sgombro, ma circondato da una vegetazione fittissima. In lontananza, sentite urla e schiamazzi: vi sembrano Giak, e sembrano provenire proprio dalla radura dove vi trovavate in precedenza, ma grazie a questo incontro fortunato, li avete evitati.

Mormorando una preghiera di ringraziamento agli dei Ishir e Ramas, vi incamminate per il sentiero.

Se i PG decidono di non seguire il cervo, o se in qualsiasi momento lo attaccano, questi con grande velocità corre nel fitto della foresta, e sparisce alla loro vista. Non sarà possibile trovare le sue tracce, qualsiasi tiro facciano i PG: il cervo si è come volatilizzato. In tal caso, leggete loro quanto segue:

Non vi siete fidati del cervo bianco, incerti sulla sua natura, ed ora proseguite nuovamente lungo il sentiero che stavate seguendo in precedenza. Poco dopo avere ripreso il cammino, però, udite delle urla provenire dal fitto dei boschi, urla seguite da qualcosa di simile ad un ruggito...

Improvvisamente, dagli alberi proprio davanti a voi sbucano dei soldati Giak, che vi fissano con i volti deformi contratti in smorfie terrificanti. Ma la cosa che più vi preoccupa è che due di loro tengono legati delle enormi creature simili a lupi... sono Tigerwolf! Sembra che i Giak vi stessero dando la caccia, e adesso che vi hanno trovati lasciano liberi i loro lupi, che si avventano verso di voi...

Lo scontro è con 3, 4 o 5 Giak (per 4, 5 e 6 PG) e 2 Tigerwolf; si tira Iniziativa normalmente, ed i nemici compaiono a soli 6 m dai PG a causa della copertura offerta dalla foresta. Se tra i PG c'è Volpe Astuta, può provare a controllare i Tigerwolf (uno per volta), ordinando loro di scappare o stare fermi (CD 19 su Addestrare Animali), attaccare i loro padroni (CD 24) o simili. Questi nemici non hanno con sé nulla di valore.

Al termine di questo paragrafo, proseguite verso il paragrafo 4, "Il villaggio di Searsby". Se i PG hanno seguito il cervo (evitando il combattimento), attribuite loro 0 punti tempo, in caso contrario 2 punti tempo.

3

La barca dei Giak

Una fredda brezza vi accoglie quando, ancora a notte fonda, lasciate il Monastero Ramas da uno dei suoi tanti passaggi segreti. Emergete dalla angusta galleria in una zona spoglia, vicina alla strada. Con la massima cautela, vi guardate attorno prima di lasciare la galleria: dopodiché, vi dirigete a sudest, verso il fiume Unoram. Dopo nemmeno un'ora di cammino, raggiungete il fiume. Udite il suo lento e continuo scrosciare, una monotona litania rotta solo, di quando in quando, da urla simili a stridii, di cui non riuscite a capire l'origine. La notte è buia, ma non avete bisogno di luci per seguire il fiume, che riuscite a costeggiare senza problemi tenendovi sugli argini a circa 3 metri d'altezza dal fiume. Il torrente è pieno di anse, ed più o meno ogni cento passi esso fa delle svolte a gomito...

Subito dopo un'ansa, ci sarà una pattuglia di nemici su di una barca ormeggiata in pausa, assolutamente ignari dei PG. Fate effettuare loro una prova di Percezione: se qualcuno ottiene 20 o più riesce a sentire qualcosa, un verso simile ad un ringhio, provenire dall'ansa. Chiedete ai PG come si muovono. Se affermano di muoversi con circospezione, consentite loro una prova di Furtività. Se il risultato più basso non è inferiore a 15 (nel caso i PG mandino degli scout ovviamente tirano solo loro) essi coglieranno di sorpresa i nemici e avranno a disposizione un round gratuito in cui potranno fare un'azione standard (muoversi o attaccare, anche effettuare l'attacco di sorpresa nel caso di Falco della Notte). In caso contrario si tirerà Iniziativa normale.

I nemici sono su una piccola imbarcazione, di cui i PG possono impossessarsi se li sconfiggono. Al momento, sulla chiatta c'è solo il capo del drappello, un Drakkar arciere.

Statistiche Arciere Elite: Dark Warrior 3 For 14 Des 16 Cos 14 Int 10 Sag 10 Car 12 PF 27 CA 18 attacchi: arco combattività +8, danni 1d8+2, spada combattività +6, 1d8+4.

Tiri Salvezze Tempra +5 Riflessi +4 Volontà+1. Abilità rilevanti: Cavalcare +9, Intimidire +7. Possiede un arco lungo perfetto.

A terra ci sono tre Giak ed un Tigerwolf (statistiche sul manuale). La barca è ormeggiata a 18 metri dai PG, i Giak e il Tigerwolf sono a soli 12 metri di distanza. Se tra i PG c'è Volpe Astuta, può provare a controllare il Tigerwolf, ordinandogli di scappare o stare fermo (CD 19 su Addestrare Animali), attaccare i suoi padroni (CD 24) o simili.

*Superato il combattimento, i PG possono appropriarsi della barca, e proseguire via fiume; in tal caso proseguiranno indisturbati per un bel pezzo prima di dovere abbandonare la chiatta. Andate al paragrafo 5, "La colonna dei Profughi" (saltando il paragrafo "Il villaggio di Searsby"). **Attribuite loro 3 punti tempo.***

*In alternativa, i PG possono continuare a costeggiare il fiume, nel qual caso arriveranno in vista del Villaggio di Searsby (Paragrafo 4). **Attribuite loro 1 Punto Tempo.***

4

Il villaggio di Searsby

Venite salutati dalle prime luci dell'alba mentre vi inerpicate su una collina, ai piedi della quale sapete che si trova il Villaggio di Searsby, un piccolo ma vivace centro agricolo: forse riuscirete a trovare qualche cavallo da farvi prestare!

Ad un certo punto, tuttavia, un brivido gelido vi percorre la spina dorsale. Vedete una nube di fumo levarsi da sotto di voi, e quello che era un presentimento diventa una fredda certezza giunti in cima alla collina: l'esercito dei Signori delle Tenebre ha attaccato il villaggio, e delle sue case, granai e fienili non rimangono che gli scheletri fumanti.

Al riparo dietro rocce ed alberi, ma distanti non più di una cinquantina di metri in linea d'aria dal villaggio, osservate la situazione.

Fate effettuare ai PG un tiro di Percezione.

Leggete quanto segue (che viene visto da tutti, quale che sia il risultato del tiro).

Il villaggio, o meglio quel che ne rimane, è controllato da numerosi Giak ma forse "controllato" non è un termine adatto: ne vedete per le strade meno di una decina, ma la maggior parte di essi giacciono riversi, forse addormentati, contro gli edifici ed alcuni persino in mezzo alle strade fra le rovine.

Un accampamento composto da tende di rozza fattura è posto in quella che doveva essere la piazza del villaggio. Contate inoltre parecchie rozze tende, che sembrano occupate, e considerate che in totale i Giak possano essere poco più di una trentina.

Due edifici, posti ai lati opposti di questa "piazza", ma entrambi sostanzialmente intatti, attirano la vostra attenzione.

Il primo è in realtà un recinto, che contiene del bestiame: notate parecchie pecore e capre, più alcune mucche: con rammarico osservate che non ci sono cavalli. Ad un esame più attento notate però che il recinto è abbastanza malmesso: inoltre, da come è stipato, vi sembra di poter dire che abbiano radunato qui tutto il bestiame dei dintorni: le guardie là attorno sembrano non curarsene, però, dato che appaiono profondamente addormentate.

L'altro edificio è una costruzione più grande di una casa, forse una taverna o qualcosa di simile: le due guardie che ne controllano l'ingresso principale, quello davanti a voi, sembrano le più sveglie dell'intero reggimento (vale a dire che sono in piedi ed ogni tanto si sgranchiscono le braccia o fanno qualche passo malfermo).

(Date ai PG l'allegato Mappa del Villaggio).

A chi eventualmente effettua un tiro di Percezione con CD 20 o più, leggete quanto segue:

Non ne siete sicuri, ma vi sembra ad un certo punto di udire un suono strano, simile ad un singulto o ad un pianto, provenire dall'edificio grande. Subito dopo, sentite quella che potrebbe essere una voce, umana o Giak, sbottare qualcosa, e l'altro suono cessa. Ma non riuscite a capire altro.

Il singulto è stato emesso da un bambino umano, molto spaventato: nell'edificio grande, che è in effetti una taverna, sono tenuti prigionieri i sopravvissuti (all'incirca una ventina). L'altra voce era quella del padre del bambino, che gli ha intimato di non piangere per non richiamare le guardie.

I PG possono semplicemente ignorare l'accampamento, specie se non sentono il pianto del bambino (se comunicate loro man mano che prosegue l'avventura l'attribuzione dei punti tempo ciò è più probabile, dato che i PG avranno la sensazione, corretta, che stare nel villaggio darà loro più Punti Tempo).

Se i Pg vogliono investigare, hanno vari modi di agire. Possono provare ad appiccare il fuoco alle tende, controllare degli animali con l'Arte Ramas adeguata (nel caso ci siano in gruppo Volpe Astuta e/o Vento di Pioggia). Vento di Pioggia inoltre può fare cadere la sbarra che tiene dentro al recinto gli animali con l'Arte della Telecinesi: se si appicca il fuoco o si mandano gli animali contro l'accampamento, i Giak si sveglieranno tramortiti. Un paio di frecce e magari una carica dei PG basterà per farli fuggire tutti verso Ovest.

Se i Pg cercano di passare dietro ai Giak addormentati, devono effettuare una prova di Furtività con CD 10, mentre una con CD 20 è richiesta per passare vicino alla taverna controllata dai Giak svegli. E' possibile che i PG aggirino la locanda: sul retro non ci sono Giak, ma c'è una finestra da cui si possono vedere i prigionieri (che anche se vedono i PG non faranno alcun rumore per paura di essere scoperti:

Stella delle Tempeste può però comunicare telepaticamente con loro, saranno spaventati ma capiranno, abitando vicino al Monastero conoscono un po' i poteri Ramas).

Personaggi come Falco Silenzioso e Stella della Tempesta potrebbero provare a cogliere di sorpresa dalla distanza i due Giak svegli per entrare nella taverna, liberare i prigionieri (sia che i PG sappiano da prima o scoprono entrando che ci sono) ed attaccare in massa i Giak rimasti. Se i Pg provano a fare uscire i prigionieri di nascosto qualcuno farà rumore e i nemici si sveglieranno.

Ci sono 9 Giak fuori dalle tende e 25 nelle tende, per un totale di 34 Giak. Se si attacca in massa, con o senza gli abitanti del villaggio, o se le guardie scoprono i PG e avvertono i compagni, basterà che siano uccisi 3 o 4 dei nemici, o il loro capitano (che peraltro non è molto forte, e verrà fuori dalle tende senza armatura né scudo) e tutti gli altri scapperanno (è un manipolo sostanzialmente male organizzato e impreparato).

Se i PG salvano gli abitanti del villaggio mettendo in rotta i nemici (come è probabile, se ci si mettono un po' d'impegno) i sopravvissuti li ringrazieranno. I PG in base ai dati in loro possesso possono suggerire loro di andare verso Sud-Est, dove sanno che non ci sono ancora molti combattimenti, ma la loro missione è troppo importante perché li accompagnino.

Tuttavia, prima di andarsene, uno dei presenti, un sacerdote di Ishir, vorrà ringraziare i PG. Leggete loro quanto segue:

Un anziano abitante del villaggio viene verso di voi: nonostante una notte probabilmente insonne, vi appare forte in spirito e vigoroso. Vi sorride e dice: "Cavalieri, grazie della vostra azione tempestiva, che ci ha probabilmente salvato la vita. Io sono un sacerdote della dea Ishir, e vi assicuro che pregherò per il successo della vostra missione. State attenti, però, poiché avverto che numerosi esseri malvagi infestano il nostro paese. Lasciate che vi dia un piccolo segno di gratitudine, perché possiate affrontare simili creature, se, Ishir non voglia, vi sbarreranno la strada".

Il vecchio si fa dare una delle vostre borracce e, sfilatosi un piccolo contenitore che portava legato al collo come un ciondolo, versa una polvere argentea nell'otre, dicendo "Ishir, benedici quest'acqua perché i tuoi campioni possano usarla per sconfiggere le creature del male"! L'acqua inizia ad emettere una soffusa luce argentea."E' acqua benedetta" dice il sacerdote "Spruzzatela contro creature soprannaturali, come i morti viventi, ed essi si ritrarranno di fronte alla giusta colera della Dea Ishir!

Dite ai PG che sanno che l'acqua benedetta può effettivamente essere efficace contro i non-morti. Essi possono riempire d'acqua benedetta fiasche vuote di pozioni perché colpendo con esse un morto vivete lo feriscano. L'acqua basta per 6 fiale di Acqua Benedetta.

Attribuite ai PG 1 Punto Tempo (se hanno aggirato il villaggio) o da 2 a 4 punti Tempo, a vostro giudizio, se ritenete che abbiano impiegato poco o molto tempo a risolvere la situazione, e proseguite verso il paragrafo 5, "la Colonna dei Profughi".

5

La colonna dei Profughi

Se i Pg ci hanno messo troppo tempo nel villaggio di Searsby, oppure se sono gravemente feriti, potete saltare completamente questo paragrafo, che comprende uno scontro difficile. In tal caso attribuite ai PG 4 Punti Tempo per il lungo viaggio e proseguite al paragrafo Villaggio di Deerley.

Avete superato le linee pattugliate dai Signori delle Tenebre, e vi dirigete a passo spedito verso la vostra destinazione, Tyso, attraversando rapidamente le campagne Sommerliane.

Camminate senza sosta fino a mattina inoltrata: proprio quando iniziate ad avere fame qualcosa interrompe il vostro cammino. In lontananza vedete, verso nord-ovest, quello che potrebbe essere un piccolo contingente di truppe: cercate subito un luogo dove nascondervi, ma dopo pochi minuti vi accorgete che non è necessario: a venirvi incontro non possono essere soldati, visto il modo disorganizzato in cui marciano. Ancora pochi attimi, e vi accorgete che si tratta di un convoglio di Sommerliani, probabilmente profughi che cercano di raggiungere Holmgard o Tyso. Sembrano all'incirca un'ottantina di persone, è possibile che siano scappati da qualche piccolo villaggio per timore di attacchi o addirittura che siano i sopravvissuti di un attacco ad una città più grande.

La colonna, essendo composta anche da anziani, donne e bambini (molti dei quali, per la verità, abbastanza male in arnese) si muove lentamente: la maggior parte delle persone va a piedi, ma c'è anche qualche carretto trainato da muli o buoi (*ancora niente cavalli*). Sembra che alcuni dei profughi abbiano riconosciuto le

vostre insegne Ramas e vi salutino. Volenti o nolenti, dovrete passare in mezzo alla colonna, a meno di deviare dalla strada principale.

Se i PG deviano dalla strada principale, si prenderanno qualche insulto da parte dei profughi, ma nulla più. Andate al paragrafo 6, l'Agguato.

Se i PG si avvicinano ai profughi:

Avvicinati i profughi, notate che la maggior parte di essi saluta i Ramas del vostro gruppetto.

Dite ai giocatori qualche saluto, come "Ehilà, cavalieri Ramas! Il dio del Sole non ci ha abbandonati!" "Salute, prodi Cavalieri! Siete qua per condurre i nostri eserciti?" "I poteri dei monaci sconfiggeranno quelli dei cultisti malvagi"... eccetera. Lasciate che i PG interagiscano un po' con loro se vogliono (scopriranno che hanno effettivamente abbandonato un villaggio a nord-ovest, mentre i miliziani sono rimasti là, per proteggerlo da eventuali attacchi), ma dopo un paio di minuti al massimo, o subito se i PG intendono attraversare la colonna e basta, leggete quanto segue:

Non passa molto tempo che, mentre camminate fra i profughi, alcuni di loro iniziano a chiedervi di scortarli. Un mormorio di richieste cresce finché quasi tutti gli sfortunati vi chiedono di accompagnarli a Holmgard.

Ovviamente i PG non possono farlo: inoltre, se ve lo chiedono dite loro che il percorso da qui a Holmgard, in base ai loro dati, è sufficientemente sicuro perché la piccola carovana lo percorra da sola. I PG probabilmente riusciranno a calmare i profughi (che anche se volessero non potrebbero fare molto per trattenerli). Dopo un po', tuttavia, una ragazzina verrà verso di loro, tentando di convincerli a venire con loro.

Ad un certo punto, una bambina quasi in lacrime lascia la mano della donna sulla trentina (probabilmente la madre) che stava tenendo e viene verso di voi. Non avrà più di dieci anni, e sembra molto spaventata: accenna a qualcosa, sembra volere iniziare il discorso con un "per favore": ma prima che possa andare avanti, la donna che prima la teneva per mano le si avvicina e le molla un sonoro ceffone, ingiungendole di "non disturbare i Ramas, che hanno cose più importanti a cui pensare e devono andare via".

La cosa potrebbe anche essere normale, se il comportamento della madre non stridesse con quello del resto degli impauriti popolani. In effetti, la "donna" è in realtà un Helgast (non-morto in grado di cambiare il suo aspetto) sotto mentite spoglie. È quasi impossibile per i PG riconoscerla con mezzi normali (Percezione o Percepire Intenzioni, CD 28).

Sono tre i modi con cui i personaggi che possono scoprirlo: le quasi impossibili prove sopra menzionate; l'incantesimo Percepire il Male del Confratello smaschererà senza possibilità di errore l'Helgast; se il Cavaliere di Sommerlund Konraad si dichiara sospettoso, effettuare segretamente per conto suo un TS su Volontà con CD 14. Se il tiro ha successo, rivelate al giocatore quanto segue:

Osservando meglio la donna, ti chiedi come mai tanta aggressività: certo, il pensiero della guerra e dei propri cari al fronte può rendere nervosi i popolani...

Ad un tratto, però, ti senti come se qualcuno ti avesse tolto un velo dagli occhi. La donna è in realtà una creatura del Male, un morto vivente ammantato di falsità con la magia, ne sei sicuro!

Se non si accorgono della sua presenza, andate al paragrafo 6.

Se lo scoprono, i PG dovrebbero attaccare l'Helghast. Esso, vistosi attaccato (ma se i PG sono furbi, lo scoprono senza farsi notare e si mettono d'accordo, potrebbero beneficiare di un round di sorpresa) la creatura assumerà il suo vero aspetto: quello di un essere immondo, simile ad uno scheletro ricoperto da un sottile strato di pelle, e con il volto scheletrico contorto in un ghigno.

L'Helgast attaccherà, con la sua Lancia di fuoco blu, un qualsiasi PG a distanza, mentre si concentrerà con i suoi poteri psichici su chi lo attacca psichicamente: se Falco della Notte lo attacca con lo Psicolaser, la creatura appena potrà userà un'azione psichica per Erigere uno Scudo. Ricordate al mago che può dissolvere la magia del Fuoco Blu della lancia dell'Helgast (CD 20 la prima volta che ci prova, 18 le successive).

L'Helgast è immune alle armi normali (CD 20 del mago su Conoscenze Arcane per saperlo, fate fare la prova all'inizio del combattimento, in caso contrario i PG se ne accorgeranno): i soli modi in cui i PG possono ferirlo sono: frecce magiche di uno dei due arcieri; combattimento psichico; Acqua Benedetta se i personaggi ce l'hanno; magia del Mago della Confraternita. Se i PG lo sconfiggono leggete questo:

“L’Helgast, poiché è di questo che si trattava, nel momento in cui il vostro ultimo colpo lo ferisce cade a terra e si incendia di fiamme nerastre; lo stesso succede alla sua lancia. Dopo pochi attimi di lui non resta nulla. I profughi, che si erano allontanati, si stringono adesso attorno alle ceneri del mostro, ancora attoniti. La bambina piange, chiedendo dov’è sua mamma: non avete cuore di dirglielo, ma è probabile che l’Helgast l’abbia uccisa prima di prenderne il posto”.

I PG possono consolarla un po’ se vogliono, ma poi devono andare via. Non è sempre facile essere degli eroi. Assegnate ai PG 3 punti Tempo e andate al paragrafo 7, “Il villaggio di Deerley”.

6 L’agguato

Se i PG non scoprono l’Helgast nel paragrafo 5, questi (che è in inferiorità numerica) cercherà di agire in modo da non farsi scoprire, ma ordinerà telepaticamente ad una pattuglia nemica di affrontare i PG. Quando essi decidono infine di proseguire, leggete quanto segue:

Oramai da mezz’ora vi siete lasciati alle spalle la colonna dei profughi: vi è dispiaciuto non poterli aiutare, ma purtroppo la vostra missione deve avere la precedenza. State discutendo della cosa mentre attraversate una zona di sottobosco, quando apparentemente dal nulla spunta fuori un drappello di Drakkar! “Eccoli, carica!” urla quello che sembra essere il capo. Non sapreste dire perché, ma avete la spiacevole sensazione che vi stessero aspettando...

2 Drakkar di fanteria, combattenti di 3° (sul manuale di Lupo Solitario) più un Dark Warrior di terzo livello con caratteristiche leggermente aumentate.

Dark Warrior: 26 pf, CA 19, Tempra +5 Riflessi +2 Volontà +2

Attacco- spada lunga: +9, 1d8+6 danni, veleno sull’arma: veleno di ragno, 1d4 danni alla forza iniziali e secondari con CD 14 Tempra, vale solo per il primo colpo sferrato.

Terminato questo paragrafo assegnate ai PG 3 Punti Tempo e proseguite al paragrafo 7, Il Villaggio di Deerley.

7 Il Villaggio di Deerley

Ormai stremati per la lunga marcia (in realtà ci sarebbero da fare almeno un paio di prove su Tempra con CD 12 e 14 per non diventare Affaticati e avere -2 a Forza e Costituzione, ma potete anche evitarle), giungete in vista di Deerley, un villaggio abbastanza grande, ormai a pomeriggio inoltrato. Siete praticamente certi che a Deerley potrete trovare delle cavalcature fresche, come siete certi del fatto che sarete accolti a braccia aperte dalla guarnigione del villaggio.

Non appena vi avvicinate alla mura della città, notate che vi sono numerosi posti di blocco sulla strada che porta a Deerley. Vi avvicinate con tranquillità alle guardie (circa una quindicina) armate di balestre, spade ed alabarde; notate che esse vi guardano con attenzione, ed un soldato con i gradi da sergente si avvicina a voi.

Fate fare a tutti una prova di Percepire Intenzioni: chiunque faccia più di 20 si accorgerà che le guardie fissano i personaggi con sospetto, particolare abbastanza strano dato che è evidente che si tratta di Ramas, dunque loro alleati.

Il sergente vi chiede di dichiarare quale sia l’identità dei personaggi, e quale sia il motivo della loro visita al villaggio.

Alla risposta dei PG (che presumibilmente diranno la verità, ossia che hanno una missione da portare a compimento o, più precisamente ancora, che devono consegnare un messaggio al principe Aeron) fate effettuare un’altra prova di Percepire Intenzioni con CD 15. Chi ha successo si accorge che l’espressione perplessa sul volto delle guardie diviene sospettosa, e che alcuni poggiano le mani sulle spade.

Il sergente chiederà ai PG di attendere mentre chiama Sir Taylor, comandante della guarnigione.

Dite ad uno dei PG (Sir Konraad, se non è presente il Mago Jayden, se non è presente nemmeno lui il Ramas Volpe Astuta) che conosce Sir Taylor per averlo incontrato in altre missioni: è un Cavaliere di Sommerlund votato all’onore, di conseguenza di lui c’è da fidarsi.

In realtà i soldati sono così sospettosi perché, poco prima (quanto poco dipende dai Punti Tempo dei PG) sono passati alcuni altri individui con vesti Ramas, che a loro volta avevano detto di volere portare un messaggio al principe! Costoro sono ovviamente impostori, ma le guardie non possono saperlo, e pensano che forse gli impostori siano i PG. Questa storia verrà raccontata ai PG solo se essi insistono molto per conoscere le ragioni di un tale trattamento. Leggete ai PG quanto segue:

“Dopo brevi minuti che vi sembrano ore, tanto sono carichi di tensione, un drappello di soldati esce dalle porte del villaggio: notate il sergente che vi aveva parlato prima, e poi riconoscete Sir Taylor, un cavaliere alto con una barba curata da soldato già spruzzata di grigio e occhi azzurri grandi e sinceri. Costui viene incontro a (nome del PG che conosce Sir Taylor) e subito il suo volto si apre ad un sorriso. “Costui è (nome del PG): più di una volta l’ho incontrato, e posso garantire certamente sulla sua onestà. Come state amico mio?”. A queste parole gli altri soldati sembrano visibilmente rilassati.

Sir Taylor vorrà sapere della missione dei PG, e dopo essere stato informato rivelerà:

“Beh, certamente la vostra missione ha grande importanza. Dovete scusare i miei uomini, ma i vostri compagni sono arrivati poco tempo fa; sicuramente voi avete informazioni più recenti, ma incrociare in questo periodo due gruppi di Ramas con lo stesso obiettivo è una cosa abbastanza insolita da queste parti”.

Agli stupefatti PG spiegherà poi, con l'aiuto del Sergente che li ha fatti passare, che altri due Ramas (a cavallo) sono giunti poco prima a Deerley: hanno detto di venire dal Monastero con importanti informazioni da dare al Principe Aeron. Osservando le loro vesti e il loro modo di fare, il sergente si era convinto fosse vero, e aveva consentito che passassero oltre il posto di blocco. Dite ai PG con Sesto Senso che avvertono un brivido freddo lungo la schiena: hanno un cattivo presentimento riguardo a quei due. L'ammontare del tempo passato dalla visita dei falsi Ramas dipende dai Punti Tempo dei PG.

Se non avete utilizzato i Punti Tempo, dite ai PG che i nemici sono stati visti passare all'incirca mezz'ora prima.

Se i PG hanno 5 Punti Tempo o meno, dite loro che gli altri Ramas sono stati visti passare nemmeno una decina di minuti prima.

Se i PG hanno 6 o 7 Punti Tempo, dite loro che gli altri Ramas sono passati circa mezz'ora prima.

Se i PG hanno 8 Punti Tempo o più, dite loro che gli altri Ramas sono giunti oltre un'ora prima.

Sir Taylor assume immediatamente un'aria preoccupata se i PG gli dicono che gli altri Ramas devono essere stati degli impostori. Leggete ai PG quanto segue:

“Se le cose stanno come voi dite, quegli uomini potrebbero essere una minaccia seria” dichiara Sir Taylor preoccupato. “Non c'è un istante da perdere: venite, e vi fornirò delle cavalcature fresche per raggiungere quegli impostori”.

Egli teme per la salute del Principe e non mancherà di farlo notare ai PG. Sir Taylor offrirà ai PG sei cavalli tra i più veloci: non si tratta però di cavalli da guerra, ma di più rapidi cavalli da galoppo, poiché con la guerra questi ultimi sono quasi tutti già impegnati (se c'è Sir Konraad tra i PG però a lui verrà dato un cavallo da guerra leggero: dite ai PG che è l'ultimo rimasto).

Egli donerà poi ai PG delle pozioni magiche: se i PG sono 4, darà loro 4 pozioni di Vigorilla (fa recuperare 2d10 Resistenza se bevuta) ed una di Alether (+3 a tiri per colpire e a danni per un combattimento), se sono 5 le pozioni saranno solo 2 di vigorilla (e niente Alether) e se sono in 6 una sola pozione di Vigorilla verrà data ai PG.

I PG vengono poi informati che oltre alla strada principale, è possibile tagliare per le campagne: dite loro che è una strada leggermente più lunga di quella principale, ma consente di evitare i posti di blocco successivi. Ai PG la scelta di che strada prendere.

Se Volpe Astuta o Falco della Notte vogliono, possono tentare una prova di Seguire Tracce (Sopravvivenza) per seguire le tracce dei nemici. Se uno qualsiasi dei personaggi riesce a superare una CD di 13 (automatico per Volpe Astuta) dite loro quanto segue:

Le tracce dei vostri nemici non sono molto difficili da seguire, dato che i due non hanno fatto molto per occultarle. Esse seguono la strada per un po', poi si perdono nelle foreste che li circondano. Hanno aggirato la strada principale.

Se Volpe Astuta (e solo lui) riesce a superare una CD di 23, ditegli quanto segue:

Nel cercare tracce dei tuoi nemici, ti ritornano in mente le parole del tuo maestro Aquila Sapiente al monastero: “Volpe Astuta, quando sembra che non ci sia nessuna traccia da seguire, ricorda che anche un particolare insignificante può dire molto su coloro che segui. Interroga la terra, l’acqua, l’erba e gli alberi, e se rivolgerai loro le domande giuste ti racconteranno tutto ciò che vuoi sapere”. Memore degli insegnamenti del maestro, alzi lo sguardo sulle foglie degli alberi: i tuoi occhi acuti notano una minuscola striscia di tessuto appesa ad un ramo. Con un balzo la raggiungi, e noti subito che il tessuto è molto simile a quello del Mantello Ramas. Questa stoffa, tuttavia, è più grezza e meno rifinita dei vostri mantelli: probabilmente è stata lasciata da uno degli impostori! Esaminando con più attenzione la stoffa noti che essa ha un odore strano: è zolfo.

Se tra i personaggi c’è il mago Jayden, ditegli che sa bene che questo nefitico materiale, associato all’atmosfera velenosa e puzzolente del Regno delle Tenebre, e spesso è usato dagli incantatori asserviti ai Signori delle Tenebre e a Naar.

Ora i Pg devono scegliere da che parte andare.

Se decidono di aggirare la strada passando per le foreste, dite loro che trovano una via abbastanza agibile: non hanno tempo di controllare se vi sono altre tracce, ma è probabile che sia quella utilizzata dagli impostori. Attribuite loro 2 Punto Tempo e proseguite al paragrafo 8, “Viaggio Disperato”.

Se decidono di percorrere la via principale, i PG troveranno, dopo una ventina di minuti al galoppo, una barricata a bloccare il loro cammino:

“Dopo meno di mezz’ora di cammino, subito dopo una brusca svolta della strada principale, vi trovate di fronte una barricata pattugliata dai soldati Sommerliani. Ne contate almeno quindici, alcuni a cavallo, molti con archi e lance. Vi intimano l’altolà, e vi vedete costretti a fermarvi, sperando che anche essi capiscano, come quelli di Deerley, la vostra situazione. Ma l’espressione del capitano che vi viene incontro basta a rendervi dubbiosi. L’uomo, un gigante dall’aria severa, vi squadra con sospetto e vi dice “Da dove venite?”

Il capitano si chiama Marcel, ed è un autentico mastino: pretenderà che i PG vengano sottoposti ad un esame magico, effettuato tramite un incantesimo Sense Evil del mago della Confraternita assegnato al suo reparto. Questo mago però sta compiendo un giro di ricognizione e ci metterà quasi mezz’ora a ritornare (una volta giunto a destinazione identificherà immediatamente i PG, tuttavia).

Il capitano Marcel è davvero testardo e ligio al dovere ed è quasi impossibile convincerlo a fare passare i PG prima del ritorno del mago (prova di Diplomazia CD 25). Se tra i PG c’è Sir Konraad, però, lui (e solo lui) può effettuare una prova di Carisma con CD 10 per convincere il capitano, che lo ha già incontrato e sa che è un Cavaliere degno di fiducia. Se i Pg non riescono in queste prove (anche qui, nel caso di discorsi particolarmente convincenti o contraddittori attribuite bonus o penalità di +2/-2) tuttavia, il capitano Marcel dice di doversi attenere al protocollo. Una volta giunto il mago, i PG saranno sottoposti ad un incantesimo Sense Evil e lasciati passare immediatamente.

Dite ai PG che cercare di superare il posto di blocco sarebbe un suicidio, visto il grande ammontare di armi da lancio che hanno le guardie. In ogni caso i PG non possono certo attaccare i loro connazionali...

A questo punto, proseguite verso il paragrafo 8, “Viaggio Disperato” dopo avere attribuito ai PG 1 Punto Tempo se non hanno dovuto attendere l’arrivo del mago, 4 Punti Tempo se hanno invece atteso il suo ritorno.

8

Viaggio disperato

Cavalcando ormai a spron battuto, riuscite a coprire le poche miglia che vi separano da Tyso in breve tempo, sperando che non sia troppo tardi.

Quando il sole inizia ad emanare i bagliori sanguigni del tramonto giungete in vista della grande città di Tyso: per un attimo, il cuore vi si rinfranca nell’osservare la vastità dell’accampamento posto al di fuori di essa. Il principe Aeron non è certo stato con le mani in mano: ha radunato attorno a sé migliaia e migliaia di uomini! Il pensiero del pericolo imminente però vi ritorna subito in mente. Vi dirigete all’interno dell’accampamento, sperando di trovare in fretta, e sano e salvo, il vostro principe.

Non appena i PG trovano un qualsiasi ufficiale, egli dirà loro che il principe è andato ad ispezionare una parte minore dell’accampamento (composta soldati di Durenor) ad un paio di miglia di distanza, assieme

alla sua scorta. Se glielo chiedono, diranno anche che [se i PG hanno fino a 9 Punti Tempo, pochi minuti; se i PG hanno 10 o più Punti Tempo, una mezz'oretta buona] prima altri due Ramas sono stati visti arrivare e, dopo avere chiesto dove si trovasse, ripartire verso il principe...

I Pg probabilmente a questo punto si faranno indicare la zona dalle guardie, e procederanno spediti verso di essa. Ma arriveranno in tempo per prevenire l'attacco delle guardie? Dipende dai loro Punti Tempo finali!

Se non avete mai utilizzato i Punti Tempo: andate al paragrafo 9 nel caso abbiano seguito la strada secondaria o se hanno passato con rapidità il posto di blocco, altrimenti andate al paragrafo 10.

Se invece i PG hanno segnato i Punti Tempo:

se i PG hanno meno di 10 Punti Tempo, andate al paragrafo 9, "Gli eroi alla riscossa".

Se i PG hanno 10 Punti Tempo o più, andate al paragrafo 10, "L'imboscata".

9

Gli eroi alla riscossa

Spingete i vostri cavalli al galoppo, consapevoli che vi state giocando il tutto per tutto. Se non arrivate in tempo dal principe Aeron, probabilmente sarà attaccato dai falsi Ramas, e questo potrebbe significare la fine delle vostre speranze di salvare il paese!

Gli alberi intorno a voi diventano simili a macchie di colore scuro, e più di una volta vi graffiate il viso con dei rami sporgenti, ma non desistete.

Ed alla fine vedete il principe Aeron! Sta cavalcando con tre guardie di scorta, e sembra ancora del tutto illeso! Ce l'avete fatta a raggiungerlo in tempo!

Lanciate un urlo nella sua direzione, ed il principe e la sua scorta fermano i cavalli e vi salutano. Sentite una imprecazione provenire da una macchia d'alberi ad una ventina di metri da voi: da essa emergono due persone, anch'esse a cavallo. Indossano mantelli simili ai vostri: uno di essi è di corporatura massiccia, quasi un gigante, ed impugna una terrificante spada rosso sangue, che sembra composta di qualche strana sostanza cristallina. Dell'altro vi colpiscono soprattutto gli occhi, completamente neri e privi di pupille: questo è il marchio di un seguace di Naar! Il gigante sprona il cavallo nella vostra direzione, mentre l'altro ferma il cavallo e si fruga nelle bisacce da sella, cercando qualcosa...

Fate tirare l'iniziativa ai PG. Le tattiche dei nemici saranno le seguenti: il cultista con la spada rossa se lasciato fare appropinquerà il principe, cercando di farlo fuori i prima possibile: i PG dovrebbero frapporsi. Se si mettono in mezzo il bestione attaccherà loro.

Per quanto riguarda l'altro Dark Cultist (di Naar), invece, le tattiche che usa dipendono dal numero dei PG. Se i Pg sono 4 o 5, tenterà di controllare, nel primo round di combattimento, una delle guardie ordinandogli di attaccare il principe o i PG se si frappongono. E' probabile che la guardia cada vittima della sua magia, al che i PG dovrebbero tentare di prenderla viva o di incapacitarla in altro modo. Dopo avere controllato una guardia mentalmente, il cultista utilizzerà le sue frecce di balestra con veleno di Javek, preferibilmente contro il Mago della confraternita o il principe. Il cultista userà anche il primo Tier del suo incantesimo contro chi si trovi in corpo a corpo con il suo alleato con la spada rossa, cosicché questi possa usare il suo attacco furtivo.

Se tra i PG il Mago neutralizza troppi suoi incantesimi, il cultista potrebbe provare a controllare la sua volontà per poi ordinargli di attaccare i suoi amici con i suoi incantesimi più pericolosi.

Se i Pg sono 6, il Cultista tenterà immediatamente di prendere il controllo di un PG, per ordinargli di attaccare i suoi alleati. Se ad essere controllato è il Cavaliere Konraad, egli riceve immediatamente un secondo Tiro Salvezza grazie alla sua abilità Codice d'Onore.

Il Principe Aeron utilizzerà la sua capacità Rally per urlare il suo grido di battaglia ("Per Sommerlund!") che darà a tutti i suoi alleati, ossia tutti i PG e le guardie non controllate, +1 al tiro per colpire e ai danni per tutta la battaglia. Delle due guardie non controllate dal Cultista, se i PG sono 4 una dovrebbe lasciare il campo di battaglia scortando il Principe, e l'altra cercare di immobilizzare la guardia controllata. Se i PG sono 5 o 6 tutte le guardie non controllate lasceranno il campo di battaglia. Se l'incantesimo viene neutralizzato, o comunque le guardie sono libere di agire, esse attaccheranno il cultista con la spada rossa.

Se i PG vincono e il Principe Aeron sopravvive, andate al paragrafo 11, Epilogo.

Se i PG vincono ma il Principe Aeron muore, i PG sopravvissuti riescono a passare le informazioni ottenute ai generali rimasti, ma questi non sono in grado di coordinarsi da subito e nel corso del primo assalto i PG cadono eroicamente, vittime di forze soverchianti.

Se i PG sono sconfitti, le loro vite e la loro missione terminano qui.

Cultista 1 (capo) di Naar

Dark Cultist 8

Forza 12 Destrezza 12 Costituzione 12 Intelligenza 16 Saggezza 12 Carisma 16

Resistenza: 31/31 Forza di Volontà: 6

Velocità: 9 m

Tempra +3 Riflessi +3 Volontà +7

Combattività corpo a corpo: +6 (arma perfetta) 1d8+2, con Darkfire +1d10 aggiuntivo

Combattività Distanza: +7 balestra superiore con 2 Dardi Avvelenati (veleno di Javek, CD 22 danno iniziale e secondario 2d4 Costituzione).

Concentrazione +12 Occulto +16 Raggiare +14 Camuffare +16 Intimidire +14

Incantesimi:

Livello I: Stretta Mentale, CD 18 (1 Resistenza)

Lanciare Stretta Mentale è una azione gratuita. Questo incantesimo richiede come bersaglio un soggetto con intelligenza 2 o più entro 9 metri dall'incantatore, verso cui si abbia linea di visuale. Se l'incantesimo ha successo i pensieri del soggetto si concentrano sull'incantatore; il soggetto non gode del bonus di Destrezza alla CA contro alcun nemico eccetto l'incantatore, e chiunque lo fiancheggi vede il suo bonus per il fiancheggiamento aumentato a +4. L'incantesimo consente un Tiro Salvezza sulla Volontà per negarne gli effetti; se l'incantesimo ha successo dura 1 round+1 per ogni punto di bonus al Carisma dell'incantatore (4 round per il Cultista di Naar). Mentre l'incantesimo ha effetto il cultista non può bersagliare altre creature con questo incantesimo. I Ramas con Livello III di Psicoschermo sono immuni a Stretta Mentale.

Livello II: Incatenare la Volontà, CD 19 (3 Resistenza)

Lanciare questo incantesimo è una azione standard e consente all'incantatore di scegliere un singolo bersaglio entro 18 metri, verso cui non è richiesta linea di visuale. Il bersaglio riceve un Tiro Salvezza su Volontà per negarne gli effetti: un successo su questo Tiro Salvezza renderà la vittima consapevole che qualcuno ha tentato di influenzarlo con la magia, ma non rivelerà altre informazioni. Un fallimento sul Tiro Salvezza consentirà all'incantatore di decidere ogni azione del soggetto nei successivi 5 minuti. La vittima non può essere obbligata a suicidarsi ma ogni altra azione è considerata accettabile, compreso l'obbligare il soggetto ad addormentarsi, ad attaccare un alleato e ad usare qualsiasi abilità speciale in suo possesso. La vittima di Incatenare la Volontà deve rimanere a 18 metri dall'incantatore o l'effetto dell'incantesimo è immediatamente spezzato. Mentre l'incantesimo è attivo, l'incantatore non può bersagliare altre creature con questo incantesimo. I Ramas con Livello V di Psicoschermo sono immuni a questo incantesimo.

Fuoco Nefasto: al costo di 1 punto Resistenza a round, può creare attorno alla sua spada del fuoco nero arcano e malvagio che infligge 1d10 danni da fuoco aggiuntivi a chiunque colpisca, per un totale di 1d8+1d10+2 danni per colpo.

Cultista 2 (Dark Cultist 5/ Combattente 2) di Xhagvash, dio dell'assassinio

Forza 16 Destrezza 12 Costituzione 16 Intelligenza 14 Saggezza 10 Carisma 8

Resistenza: 40/42 (inclusa la perdita di due Punti Res per creare la Lama di Sangue)

Forza di Volontà: N/A

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 17 (Giacco Maglia superiore)

Tempra +7 Riflessi +3 Volontà +5

Combattività corpo a corpo: +12, 1d10+7 danni (con Lama di Sangue) o +9, 1d6+3 danni con daga

Incantesimi

Livello I: Lama di Sangue (2 Resistenza)

Questa è una magia probante che richiede assoluta concentrazione. In aggiunta ad una azione di movimento ed alla prova di Occulto richiesta per lanciare l'incantesimo, il Cultista deve fare una prova di Concentrazione

(CD 10) o perdere il controllo dell'incantesimo e soffrire 2d6 danni mentre l'incantesimo fallisce nel realizzare l'effetto desiderato: se l'incantesimo ha successo, uno spadone fatto del sangue cristallizzato dell'incantatore viene generato nel suo pugno, pronto ad essere utilizzato. L'arma è automaticamente magica e di qualità perfetta, aggiunge +2 ai Tiri per Colpire e ai danni e non fornisce penalità relative alla competenza nel suo utilizzo. Può essere anche utilizzata ad una sola mano senza penalità, ma può essere usata solo dall'incantatore. Dopo un numero di round pari al punteggio di Costituzione dell'incantatore, la spada va in pezzi senza causare danni e l'incantesimo termina.

Il cultista inizia lo scontro con l'arma già attiva (considerato nelle statistiche). Se viene utilizzato Controincantesimo su di essa (CD 14 su Sapienza Occulta del mago Jayden per riconoscerla come parte di un incantesimo e per neutralizzarla), deve ricrearla nel modo sopra descritto, subendo inoltre una percentuale di fallimento del 20% data dall'armatura. A inizio combattimento la spada dura per altri 14 round se non è neutralizzata, una nuova spada dura 16 round.

Fuoco Nefasto: al costo di 1 punto Resistenza a round, può creare attorno alla sua arma del fuoco rosso arcano e malvagio che infligge 1d8 danni da fuoco aggiuntivi a chiunque colpisca per un totale di 1d8+1d10+7 danni per colpo.

Attacco Furtivo: +1d6 danni se al bersaglio viene negato il bonus di Destrezza o se è fiancheggiato.

Abilità: Sapienza Occulta +14, Concentrazione +13.

Principe Aeron di Somerlund

32 anni, capelli castani, occhi grigi

185 cm, 80 kg

Aristocratico 3/ Cavaliere del Regno di Sommerlund 3

Forza 14 +2

Destrezza 10 +0

Costituzione 12 +1

Intelligenza 12 +1

Saggezza 14 +2

Carisma 15 +2

Resistenza: 36

Forza di Volontà: N/A

Velocità: 6 m

Classe Armatura: 20, armatura completa superiore

Iniziativa +2

Tempra +7 Riflessi +2 Volontà +6

Combattività corpo a corpo: spadone +10

Danno: 1d10+6

Combattività Distanza: balestra +7, danni 1d8+2

Codice di Giustizia (1 volta al giorno, Urlo di Battaglia: +1 al tiro per colpire e ai danni ad alleati entro 30 metri).

Diplomazia +13, Conoscenze (Guerra) +10, Conoscenze (Nobiltà e Regalità) +10, Percepire Intenzioni +11, Cavalcare +9

Tre Guardie: Combattenti 3, For 14 Des 12 Cos 13 Int 9 Sag 11 Car 10

Resistenza 19 Tempra +4 Riflessi +2 Volontà +1

Combattività +7, Danno 1d8+4

Classe Armatura 18 (+5 Cotta Maglia, +2 Scudo Grande, +1 Des)

10

L'imboscata

Spingete i vostri cavalli al galoppo, consapevoli che vi state giocando il tutto per tutto. Se non arrivate in tempo dal principe Aeron, probabilmente questi sarà attaccato dai falsi Ramas, e questo potrebbe significare la fine delle vostre speranze di salvare il paese!

Gli alberi intorno a voi diventano simili a macchie di colore scuro, e più di una volta vi graffiate il viso con dei rami sporgenti, ma non desistete.

Ad un certo punto udite un grido di battaglia provenire da sud! Spronate i cavalli in quella direzione, e raggiungete una piccola radura: siete arrivati tardi, l'attacco è già iniziato!

Davanti a voi vedete il principe Aeron a cavallo: una dardo di balestra gli è penetrato tra le bande dell'armatura! Vedete che il principe sta provando a strapparselo, ma è molto debole, forse addirittura avvelenato, e barcolla sulla sella scotendo il capo. Accanto a lui, il corpo di una guardia giace al suolo, priva di sensi o morta, mentre un'altra guardia si regge a malapena in piedi tentando di contrastare gli attacchi combinati di un gigante con una spada di cristallo dal colore rosso sangue e di una terza guardia, forse un traditore perché sta combattendo a fianco di quello che dovrebbe essere un suo avversario!

A una decina di metri dal combattimento, un uomo dalla veste grigia sta fissando la scena, apparentemente concentrato sul combattimento. In mano ha una balestra, e sta facendo strani segni con le mani. Osservandolo meglio, vi accorgete che i suoi occhi sono completamente neri e privi di pupille!

I Pg sono arrivati in ritardo e il combattimento è già iniziato. Le iniziative dei nemici sono queste:

Cultista 1 18

Guardia Controllata 16

Principe Aeron 14

Cultista 2 13

Guardia ferita 9

Guardia moribonda 6

Cultista 1 (capo) di Naar

Dark Cultist 8

Forza 12 Destrezza 12 Costituzione 12 Intelligenza 16 Saggezza 12 Carisma 16

Resistenza: 22/31 se i PG sono 4 o 5, 28/31 se sono 6

Forza di Volontà: 6

Velocità: 9 m

Tempra +3 Riflessi +3 Volontà +7

Combattività corpo a corpo: +6 (arma perfetta) 1d8+2, con Fuoco Nefasto +1d10 aggiuntivo

Combattività Distanza: +7 balestra superiore, danno 1d8+2

Concentrazione +12 Occulto +16 Raggiare +14 Camuffare +16 Intimidire +14

Incantesimi:

Livello I: Stretta Mentale, CD 18 (1 Resistenza)

Lanciare Stretta Mentale è una azione gratuita. Questo incantesimo richiede come bersaglio un soggetto con intelligenza 2 o più entro 9 metri dall'incantatore, verso cui si abbia linea di visuale. Se l'incantesimo ha successo i pensieri del soggetto si concentrano sull'incantatore; il soggetto non gode del bonus di Destrezza alla CA contro alcun nemico eccetto l'incantatore, e chiunque lo fiancheggi vede il suo bonus per il fiancheggiamento aumentato a +4. L'incantesimo consente un Tiro Salvezza sulla Volontà per negarne gli effetti; se l'incantesimo ha successo dura 1 round+1 per ogni punto di bonus al Carisma dell'incantatore (4 round per il Cultista di Naar). Mentre l'incantesimo ha effetto il cultista non può bersagliare altre creature con questo incantesimo. I Ramas con Livello III di Psicoschermo sono immuni a Stretta Mentale.

Livello II: Incatenare la Volontà, CD 19 (3 Resistenza)

Lanciare questo incantesimo è una azione standard e consente all'incantatore di scegliere un singolo bersaglio entro 18 metri, verso cui non è richiesta linea di visuale. Il bersaglio riceve un Tiro Salvezza su Volontà per negarne gli effetti: un successo su questo Tiro Salvezza renderà la vittima consapevole che qualcuno ha tentato di influenzarlo con la magia, ma non rivelerà altre informazioni. Un fallimento sul Tiro Salvezza consentirà all'incantatore di decidere ogni azione del soggetto nei successivi 5 minuti. La vittima non può essere obbligata a suicidarsi ma ogni altra azione è considerata accettabile, compreso l'obbligare il soggetto ad addormentarsi, ad attaccare un alleato e ad usare qualsiasi abilità speciale in suo possesso. La

vittima di Incatenare la Volontà deve rimanere a 18 metri dall'incantatore o l'effetto dell'incantesimo è immediatamente spezzato. Mentre l'incantesimo è attivo, l'incantatore non può bersagliare altre creature con questo incantesimo. I Ramas con Livello V di Psicoschermo sono immuni a questo incantesimo.

Fuoco Nefasto: al costo di 1 punto Resistenza a round, può creare attorno alla sua spada del fuoco nero arcano e malvagio che infligge 1d10 danni da fuoco aggiuntivi a chiunque colpisca, per un totale di 1d8+1d10+2 danni per colpo.

Questo nemico ha già utilizzato l'incantesimo Incatenare la Volontà su di una guardia: il mago Jayden può accorgersene con una prova di Conoscenza Occulta CD 25 (successo automatico se nel paragrafo 8 è stata effettuata con successo una prova di Seguire Tracce da Volpe Veloce). Se la guardia posseduta viene uccisa o liberata dall'incantesimo con Controincantesimo, il cultista utilizzerà l'abilità su uno dei PG.

Se tra i PG il Mago neutralizza troppi suoi incantesimi, il cultista potrebbe provare a controllare la sua volontà per poi ordinargli di attaccare i suoi amici con i suoi incantesimi più pericolosi. Se è minacciato, il cultista estrae la spada e colpisce i nemici usando anche il Fuoco Nefasto.

Se i PG sono 6, il Cultista tenterà immediatamente di prendere il controllo di un PG, per ordinargli di attaccare i suoi alleati. Se ad essere controllato è il Cavaliere Konraad, egli riceve immediatamente un secondo Tiro Salvezza grazie alla sua abilità Codice d'Onore.

Cultista 2 (Dark Cultist 5/ Combattente 2) di Xhagvash, dio dell'assassinio

Forza 16 Destrezza 12 Costituzione 16 Intelligenza 14 Saggezza 10 Carisma 8

Resistenza: 27/42 se i PG sono 4, 35/42 se i PG sono 5 o 6

Forza di Volontà: N/A

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 17 (Giacca Maglia superiore)

Tempra +7 Riflessi +3 Volontà +5

Combattività corpo a corpo: +12 (+5 base +3 forza +2 arma superiore +1 Weapon of Choice +1 Dark Cultist) 1d10+7

Incantesimo (conosce solo Tier 1) Lama di Sangue

Livello I: Lama di Sangue (2 Resistenza)

Questa è una magia probante che richiede assoluta concentrazione. In aggiunta ad una azione di movimento ed alla prova di Occulto richiesta per lanciare l'incantesimo, il Cultista deve fare una prova di Concentrazione (CD 10) o perdere il controllo dell'incantesimo e soffrire 2d6 danni mentre l'incantesimo fallisce nel realizzare l'effetto desiderato: se l'incantesimo ha successo, uno spadone fatto del sangue cristallizzato dell'incantatore viene generato nel suo pugno, pronto ad essere utilizzato. L'arma è automaticamente magica e di qualità perfetta, aggiunge +2 ai Tiri per Colpire e ai danni e non fornisce penalità relative alla competenza nel suo utilizzo. Può essere anche utilizzata ad una sola mano senza penalità, ma può essere usata solo dall'incantatore. Dopo un numero di round pari al punteggio di Costituzione dell'incantatore, la spada va in pezzi senza causare danni e l'incantesimo termina.

Il cultista inizia con l'arma già attiva (considerato nelle statistiche). Se viene utilizzato Controincantesimo su di essa (CD 14 su Sapienza Occulta del mago Jayden per riconoscerla come parte di un incantesimo e per neutralizzarla), deve ricrearla nel modo sopra descritto, subendo inoltre una percentuale di fallimento del 20% data dall'armatura. A inizio combattimento la spada dura per altri 14 round se non è neutralizzata, una nuova spada dura 16 round.

Fuoco Nefasto: al costo di 1 punto Resistenza a round, può creare attorno alla sua arma del fuoco rosso arcano e malvagio che infligge 1d8 danni da fuoco aggiuntivi a chiunque colpisca per un totale di 1d8+1d10+7 danni per colpo.

Attacco Furtivo: +1d6 danni se al bersaglio viene negato il bonus di Destrezza o se è fiancheggiato.

Abilità: Sapienza Occulta +14, Concentrazione +13.

Il Cultista inizia con l'arma magica già attiva (considerato nelle statistiche). Se viene utilizzato Controincantesimo su di essa (CD 14 su Sapienza Occulta del mago Jayden per riconoscerla come parte di un incantesimo e per neutralizzarla), deve ricrearla nel modo sopra descritto, subendo inoltre una possibile

percentuale di fallimento del 20% data dall'armatura. La spada dura 10 round se non è neutralizzata; una nuova spada dura 16 round. Questo cultista attaccherà semplicemente chiunque gli si pari davanti.

Vile fire: al costo di 1 punto Resistenza a round, può creare attorno alla sua arma del fuoco rosso arcano e malvagio che infligge 1d8 danni da fuoco aggiuntivi a chiunque colpisca per un totale di 1d8+1d10+7 danni per colpo.

Attacco Furtivo: +1d6 danni se al bersaglio viene negato il bonus di Destrezza o se è fiancheggiato.

Sapienza Occulta +14, Concentrazione +13.

Principe Aeron di Somerlund

32 anni, capelli castani, occhi grigi

185 cm, 80 kg

Aristocratico 3/ Cavaliere del Regno di Sommerlund 3

Forza	14 +2
Destrezza	10 +0
Costituzione	12 +1 (9, -1)*
Intelligenza	12 +1
Saggezza	14 +2
Carisma	15 +2

Resistenza: 18/36 (18/24*)

Forza di Volontà: N/A

Velocità: 6 m

Classe Armatura: 20, armatura completa superiore

Iniziativa +2

Tempra +7 Riflessi +2 Volontà +6

Combattività corpo a corpo: +5 base +2 forza +2 arma superiore +1 Born to the Sword= +10

Danno: 1d10+6

Combattività Distanza: +5 base +2 superiore= +7, danni 1d8+2

Codice di Giustizia (1 volta al giorno, Urlo di Battaglia: +1 al tiro per colpire e ai danni ad alleati entro 30 metri) (già usato).

Diplomazia +13, Conoscenze (Guerra) +10, Conoscenze (Nobiltà e Regalità) +10, Percepire Intenzioni +11, Cavalcare +9

**Il Principe Aeron è stato ferito da un dardo di balestra avvelenato con veleno di Javek: ha subito 6 danni e 3 danni alla Costituzione, così il massimo numero di PF a cui può arrivare è al momento 24 (ad esempio se gli viene fatta bere una pozione). 5 round dopo l'arrivo dei PG, deve fare un altro Tiro Salvezza sulla Tempra con CD 22 o subire altri 5 danni alla costituzione, finendo a 4 punti Costituzione e sottraendo altri 12 PF ai suoi PF sia attuali che massimi. Se però Vento di Pioggia (meglio) e/o Falco della Notte si prendono cura delle sue ferite, il principe può usare il risultato di una loro prova di Guarigione o il risultato del suo TS su Tempra, quale sia il più alto.*

Guardia Svenuta: -7 PF, ne perde uno a round se non curato.

Guardia Ferita / Guardia Controllata (entrambe hanno le stesse caratteristiche e PF):

Combattenti 3, For 14 Des 12 Cos 13 Int 9 Sag 11 Car 10

Resistenza 8/18 Tempra +4 Riflessi +2 Volontà +1

Combattività +8, Danno 1d8+5

Classe Armatura 18 (+5 Cotta Maglia, +2 Scudo Grande, +1 Des)

Se i PG vincono e il Principe Aeron sopravvive, andate al paragrafo 11, Epilogo.

Se i PG vincono, ma il Principe Aeron muore, i PG sopravvissuti riescono a passare le informazioni ottenute ai generali rimasti, ma questi non sono in grado di coordinarsi da subito e nel corso di una imboscata i PG cadono eroicamente, vittime di forze soverchianti.

Se i PG sono sconfitti, le loro vite e la loro missione terminano qui.

11

Epilogo - Il Trionfo dei Ramas

“... e narrano le leggende di come il malvagio Zagarna attaccò il Monastero Ramas, nel 4219 PL, con un’armata forte di migliaia e migliaia di creature delle tenebre, Giak, Drakkar e Kraan. Zagarna, Signore delle Tenebre, aveva reclamato come suo il governo di Helgedad, la città del Male, divenendo Arcisignore delle Tenebre. Ottenuto il potere fra i suoi pari, Zagarna raccolse le forze, ed attaccò di sorpresa il Regno di Sommerlund.

Per una settimana le imponenti forze del Male sferzarono Sommerlund: conquistate le regioni occidentali, esse cinsero d’assedio il Monastero Ramas, poichè Zagarna sapeva che i Ramas avevano il potere di sconfiggere la sua stirpe, e voleva eliminarli per sempre.

Per giorni, i Ramas resistettero contro un nemico infinitamente superiore di numero, ma essi sapevano che tale non avrebbe potuto contrastare a lungo tanti nemici.

Così, essi raccolsero informazioni sull’esercito delle Tenebre grazie al coraggio dell’esploratore Volpe Veloce, che effettuò una sortita tra le fila nemiche: tornò mortalmente ferito, ma in possesso di informazioni vitali per l’esercito che il Principe Aeron di Sommerlund stava raccogliendo a Tyso. Rimaneva tuttavia la parte più difficile: consegnare le informazioni al principe, superando lo sbarramento delle forze di Helgedad.

Fu così che Voce Tonante, allora a capo del monastero, scelse alcuni volontari per la difficile missione: i loro nomi, così come ce li hanno riportati i bardi, sono *(inserire i nomi dei PG presenti... in questo ordine: i Cavalieri Ramas Falco Silenzioso, Stella della Tempesta, Canto di Pioggia e Volpe Astuta, Sir Konraad di Tyso, cavaliere del regno di Somerlund, e Jayden Arglund, mago della Confraternita della Stella di Cristallo)*.

Costoro aggirarono le armate delle tenebre e consegnarono l’importante messaggio al principe Aeron: e non solo, poiché essi sventarono anche un attentato alla vita del Principe stesso, attaccato da traditori di Sommerlund, cultisti del Male.

Il Principe Aeron chiamò così attorno a sé tutti i Sommerliani abili a combattere: spazzata via la resistenza attorno a Tyso, le armate si incamminarono verso il Monastero, mentre i generali studiavano i dati forniti loro da Volpe Veloce e dai coraggiosi volontari.

Gli eserciti giunsero al Monastero per la via più nascosta e meno controllata: e quando le truppe nemiche furono in vista, i Drakkar e i Giak erano impreparati alla loro venuta. Così, all’alba del sole nascente i corni di Sommerlund suonarono la carica: il Principe Aeron e gli eroi che lo avevano salvato guidarono l’assalto contro le forze dei Signori delle Tenebre. E mentre i nemici venivano attaccati, dal Monastero si alzò l’urlo dei Cavalieri, “Per Sommerlund e per i Ramas!”. Gli assediati effettuarono dunque una coraggiosa sortita per cogliere i Drakkar da due fronti.

E quello è ricordato ancora oggi come un giorno di trionfo...

Questo disse Falco della Tempesta ai giovani Ramas presenti alla lezione, e concluse che anche a seicento anni di distanza il coraggio dei Ramas volontari sarebbe dovuto essere d’esempio per tutti.

I giovani adepti Ramas avevano ascoltato con attenzione, ed ora si stavano ritirando nelle loro celle per meditare sulla storia.

In particolare uno di loro era stato colpito dal racconto, ed immaginava come si sarebbe comportato lui al posto degli eroi Ramas in una simile circostanza, chiedendosi se avrebbe avuto la forza di portare a compimento una missione tanto difficile.

Il nome del giovane era Lupo Silenzioso, ma in futuro sarebbe stato conosciuto come Lupo Solitario.

Fine

Se volete misurare il successo della missione, considerate i seguenti Punti Vittoria:

Se i PG hanno liberato il villaggio di Searsby, aggiungete 4 punti al totale.

Se i PG hanno scoperto e sconfitto un Helgast, aggiungete 3 punti al totale.

Se il Principe Aeron è sopravvissuto, ma è stato avvelenato/gravemente ferito, aggiungete 3 punti al totale.

Se il Principe Aeron è sopravvissuto, e non è stato avvelenato/gravemente ferito, aggiungete 5 punti al totale.

Per ogni Punto Tempo accumulato oltre i 5, togliete 1 al totale.

Per ogni PG morto, togliete 2 al totale.

Se i PG hanno ottenuto 1 Punto Vittoria o meno, la loro vittoria è stata di stretta misura.

Se i PG hanno ottenuto 2-5 Punti Vittoria, la loro vittoria è stata soddisfacente.

Se i PG hanno ottenuto 6-8 Punti Vittoria, la loro vittoria è stata completa.

Se i PG hanno ottenuto 9 Punti Vittoria o più, la loro vittoria è stata schiacciante.

Sir Konraad di Tyso

Cavaliere del Regno di Sommerlund 5
26 anni, capelli biondi, occhi azzurri
186 cm, 84 kg

Forza	16 +3
Destrezza	10 +0
Costituzione	14 +2
Intelligenza	10 +0
Saggezza	14 +1
Carisma	12 +1

Resistenza: 42
Forza di Volontà: N/A

Combattività: +12 (+5 base, +3 forza, +2 sublime, +1 Knightly skill, +1 Oathsworn) 1d10+7
Combatt. Disarmato: +5 1d3+4
Classe Armatura: 18 (scudo grande, +2 CA; Giaco di Maglia Perfetto, +5 CA)
Iniziativa: +3

Tempra: +6
Riflessi: +1
Volontà: +3

Abilità:	Totale	Gradi	Caratteristica	Speciale
Conoscenza (guerra)	+5	5	+0	
Cavalcare	+9	8	+0	+1
Atletica	+6	7	+2	-3 (scudo e giaco)
Percepire Intenzioni	+7	6	+1	

Abilità Speciali

Born to the Sword (può ritirare un colpo di spada mancato al giorno)

Saddlemastery (il Cavaliere riceve un destriero più potente di quelli degli altri nella fase finale dell'avventura)

Knightly skill (+1 a colpire con spade e lance, +1 a cavalcare)

Oathsworn (+1 a colpire e danni se difende un cittadino di Sommerlund eccetto i compagni o se attacca un nemico giurato di Sommerlund, ossia sempre in questa avventura)

Code of Honour (non può mentire; se viene influenzato da un incantesimo di Illusione o che anebbia le sue percezioni può ritirare il TS)

Jayden Arglond

Mago della Confraternita 5
33 anni, capelli neri, occhi verdi
173 cm, 65 kg

Forza	8 -1
Destrezza	12 +1
Costituzione	14 +2
Intelligenza	17 +3
Saggezza	14 +2
Carisma	10 +0

Resistenza: 24
Forza di Volontà: N/A

Combattività mischia: +3 (+1 perfetta, -1 forza) 1d6, bastone
Combattività Magica: +8
Classe Armatura: 11
Iniziativa: +3

Tempra +3
Riflessi +2
Volontà +6

Abilità:	Totale	Gradi	Caratteristica	Speciale
Occulto	+13	8	+3	+2 sinergia
Conoscenze (Guerra)	+9	6	+3	
Conoscenze (Arcane)	+11	8	+3	
Concentrazione	+10	8	+2	
Diplomazia	+9	6	+1	+2
Parlare Linguaggi (Darkling)		1		
Raggirare	+6	5	+1	
Furtività	+3	2	+1	

Abilità Speciali/incantesimi:

Incantesimi:

Lightning hand (Mystic Expertise, -1 punto Res x uso di tale abilità, minimo 1) (attacchi fulminanti ai nemici o rende fulminante un'arma)

Counterspell (Mystic Expertise-1 punto Res x uso) (contrastata incantesimi avversi, come quelli dell'Helgast o dei Dark Cultist)

Invisible shield (scudo magico, bonus vari alla CA)

Levitation (in effetti, rallenta le cadute e blocca i nemici volanti/ rallenta i nemici comuni)

Sense Evil (percepisce tracce di nemici attorno a sé. Porta alla scoperta dell'Helgast nel villaggio se usata).

Per tutti questi incantesimi è richiesto sul dado:

2 o più per Livello I (gli incantesimi della Fratellanza sono lanciabili a 3 diversi livelli di potenza),

7 più per Livello II,

12 o più per Livello III.

Stella della Tempesta

22 anni, capelli neri, occhi neri

188 cm, 78 kg

Cavaliere Ramas

Forza	12 +1
Destrezza	14 +2
Costituzione	12 +1
Intelligenza	12 +1
Saggezza	15 +2
Carisma	12 +1

Resistenza: 31

Forza di Volontà: 19

Combattività: +6 (+3 base +1 for +1 arma perfetta +1 Arte Scherma) Lancia,1d8+4

Classe Armatura: 17 (cuoio borchiato perfetto, Sesto Senso)

Combattività mentale: +6

Ca mentale: 21

Iniziativa: +2

Tempra +4

Riflessi +6

Volontà +9

Abilità:	Totale	Gradi	Caratteristica	Speciale
Furtività	+8	8	+2	-2 armatura
Atletica	+9	8	+2	-2 armatura
Percepire Intenzioni	+6	4	+2	
Sopravvivenza	+6	4	+2	
Percezione	+10	8	+2	
Guarigione	+5	3	+2	
Concentrazione	+9	8	+1	
Parlare linguaggi (Darkling)	/	1	/	
Cavalcare	+6	4	+2	

Arti Ramas

Arte Psicolaser stadio 5

Arte Telecinesi stadio 4

Arte Psicoscherma stadio 3

Arte Scherma Stadio 2

Arte Sesto Senso grado 1

Focalizzare (recupera Punti Volontà) 1/giorno

Falco della Notte

26 anni, capelli castani, occhi grigi
183 cm, 75 kg
Cavaliere Ramas

Forza	14 +2
Destrezza	16 +3
Costituzione	14 +2
Intelligenza	12 +1
Saggezza	12 +1
Carisma	8 -1

Resistenza: 36
Forza di Volontà: 14
Velocità: 12 m

Combattività corpo a corpo:

+8 (+3 base +2 for +1 arma perfetta +1 Arte Scherma) Spada corta perfetta, 1d6+5
oppure (con due armi) +4 spada corta perfetta (1d6+5) e +3 spada corta (1d6+3)

Combattività a distanza: +8 (+3 base +3 Des +1 Scherma +1 arco perfetto) 1d8+3

10 frecce magiche (+2 aggiuntivo al colpire e ai danni)

Su nemici colti alla sprovvista: ulteriori +2d6+1 (caccia)

Classe Armatura: 17 (cuoio borchiato perfetto), non può essere colto alla sprovvista
Iniziativa: +2

Tempra +6
Riflessi +11
Volontà +4

Abilità:	Totale	Gradi	Caratteristica	Speciale
Furtività	+18	8	+3	+3 +6 (Arte) -2 armatura
Atletica	+8	8	+2	-2 armatura
Percezione	+9	8	+1	
Sopravvivenza	+9	8	+1	
Acrobazia	+9	6	+3	-2 armatura
Guarigione	+8	6	+1	+1
Cavalcare	+7	4	+3	

Arti Ramas

Arte Caccia 5
Arte Scherma 4
Arte Mimetismo 3
Arte Orientamento 2
Arte Guarigione 1

Focalizzare (recupera Punti Volontà) 1/giorno

Vento di Poggia

29 anni, capelli biondi, occhi azzurri

176 cm, 68 kg

Cavaliere Ramas

Forza	12 +1
Destrezza	12 +1
Costituzione	12 +1
Intelligenza	13 +1
Saggezza	14 +2
Carisma	14 +2

Resistenza: 31

Forza di Volontà: 19

Combattività: +6 (+3 base +1 for +2 arma superiore) Spada,1d8+3

Classe Armatura: 17 (cuoio borchiato, Sesto Senso, buckler)

Ca mentale (quando Erige uno scudo): 20

Iniziativa: +1

Tempra +8

Riflessi +4

Volontà +7

Abilità:	Totale	Gradi	Caratteristica	Speciale
Affinità Animale	+14	8	+2	+4
Atletica	+2	4	+1	-3 (arm.+scudo)
Percepire Intenzioni	+10	8	+2	
Sopravvivenza	+4	2	+2	
Percezione	+10	8	+2	
Guarigione	+15 (+16 pronto soccorso)	8	+2	+5 +1
Concentrazione	+9	6	+1	
Furtività	+2	4	+1	-3 (arm.+ scudo)

Arti Ramas

Arte Guarigione stadio 5

Arte Affinità Animale stadio 4 (animali con cui può parlare: ruminanti= cavalli, cervi, bestiame...)

Arte Telecinesi stadio 3

Arte Psicoschermo Stadio 2

Arte Sesto Senso Stadio 1

Focalizzare (recupera Punti Volontà) 1/giorno

Volpe Astuta

19 anni, capelli rossi, occhi verdi
178 cm, 67 kg
Cavaliere Ramas

Forza	12 +2
Destrezza	16 +3
Costituzione	12 +2
Intelligenza	14 +2
Saggezza	10
Carisma	12 +1

Resistenza: 31
Forza di Volontà: 9
Velocità: 12 m

Combattività corpo a corpo:
+7 (+3 base +3 des +1 arma perfetta) Stocco 1d6+2
Combattività a distanza: +7 (+3 base +3 Des +1 arco perfetto) 1d8+1
5 frecce magiche (+2 aggiuntivo al colpire e ai danni)

Classe Armatura: 18 (cuoio borchiato perfetto, Sesto Senso)
Iniziativa: +2

Tempra +4
Riflessi +9
Volontà +3

Abilità	Totale	Gradi	Caratteristica	Speciale
Furtività	+18	8	+3	+3 +6 (Arte) -2 armatura
Aletica	+6	4	+2	-2 armatura
Percezione	+9	8	+0	
Sopravvivenza	+8 (+10)	8	+0	+2 (sinergia tracce)
Acrobazia	+8	7	+3	-2 armatura
Affinità Animale	+14	8	+1	+5
Cavalcare	+8	3	+3	+2
Percepire Intenzioni	+6	5	+0	
Raggirare	+6	5	+1	
Diplomazia	+5	0	+1	+4 (sinergia)

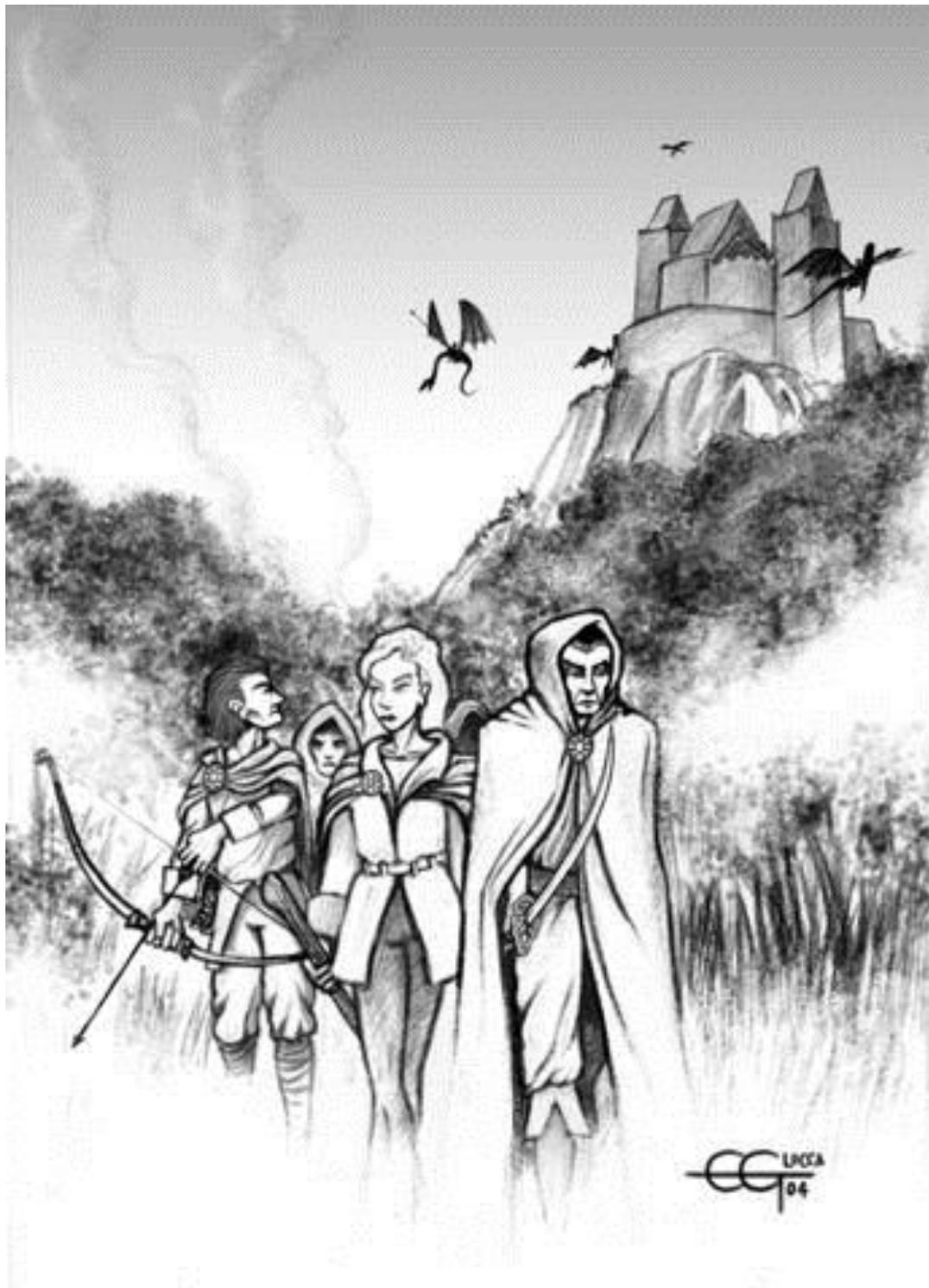
Arti Ramas

Arte Affinità Animale 5 ("animale" prescelto per grado 5: Tigerwolf; animali con cui può parlare:
Uccelli, Volpi)
Arte Orientamento 4
Arte Mimetismo 3
Arte Caccia 2
Arte Sesto Senso 1

Focalizzare (recupera Punti Volontà) 1/giorno

Disegni







 **Giaks addormentati**

 **Giaks di guardia**

